

**BUKU PANDUAN GURU UNTUK MENGAJAR  
ELEMEN IRAMA MELALUI  
PERMAINAN KERTOK**

**SAUFI BIN ABDULLAH**

**LAPORAN PEMBANGUNAN PRODUK  
DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT  
UNTUK MEMPEROLEHI  
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN MUZIK**

**FAKULTI SENI DAN MUZIK  
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS  
2009**

## PENGAKUAN

Saya mengaku kajian ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan setiap satunya saya jelaskan subernya.

2 Oktober 2009



SAUFI BIN ABDULLAH  
M20072000716



## DECLARATION

I hereby declare that the work in this dissertation is my own except for quotations and summaries which have been duly acknowledged.

2 Oktober 2009

  
SAUFI BIN ABDULLAH  
M20072000716



## PENGHARGAAN

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih, segala puji-pujian hanya untuk Allah (s.w.t) Tuhan semesta alam. Pertama-tamanya, saya bersyukur ke hadrat Ilahi kerana telah mengurniakan kesihatan dan ilham yang baik sehingga saya dapat menyiapkan kertas projek ini dengan sewajarnya bagi memenuhi sebahagian daripada syarat penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan Muzik.

Pada kesempatan ini, saya merakamkan setinggi-tinggi penghargaan yang khusus dan jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada penyelia saya, Prof. Madya Zaharul Lailiddin bin Hj. Saidon yang telah banyak memberikan tunjuk ajar, bantuan dan juga bahan-bahan kepada saya dalam usaha menyiapkan projek ini. Terima kasih yang tidak terhingga juga buat semua pensyarah dan kakitangan UPSI yang secara langsung dan tidak langsung telah mencurahkan ilmu dan bantuan mereka dalam tempoh pembelajaran saya di UPSI.

Jutaan terima kasih dan setinggi-tinggi penghargaan juga kepada En. Mohd Nor bin Zakaria dan keluarga dari Kumpulan Seni Budaya Awang Selamat di Kg. Belukar, Bukit Marak, Kota Bharu, Kelantan yang banyak membantu saya dalam menyiapkan projek ini. Ucapan terima kasih juga kepada rakan-rakan dan semua yang terlibat dalam menyiapkan projek ini.

Akhir sekali tidak dilupakan penghargaan dan terima kasih tidak terhingga buat isteri dan anak-anak yang telah banyak membantu dan sentiasa memberi galakan sepanjang tempoh pengajian. Hanya Allah (s.w.t) jua yang dapat membalas dan menyaksikan segala jasa dan bantuan yang telah diberikan. Diharapkan semoga Allah (s.w.t) memberkati usaha yang dilakukan ini.

## ABSTRAK

Laporan projek pembangunan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ini disediakan untuk memenuhi keperluan kursus SPM 6006 dalam Program Sarjana Pendidikan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPS1). Penghasilan produk ini adalah bertujuan untuk membantu dan menyediakan pilihan bahan pengajaran kepada sekolah-sekolah yang sedang melaksanakan Kurikulum Pendidikan Muzik KBSM. Produk ini disediakan khusus untuk guru-guru muzik yang ingin mempelbagaikan bahan pengajaran elemen irama dan tidak hanya bergantung kepada alat-alat moden yang dibekalkan sahaja. Di samping itu juga penghasilan produk ini juga akan dapat menyumbang kepada pengekalan warisan budaya. Produk ini dibangunkan dengan berpandukan struktur buku Gaya Dewan. Untuk tujuan penilaian produk yang dihasilkan, temu bual telah dijalankan dengan 3 orang guru muzik yang masing-masing mempunyai pengalaman mengajar melebihi 10 tahun. Dapatan daripada temu bual menunjukkan kesemua responden sependapat dan seakan-akan bersetuju dengan segala aspek yang berkaitan dengan produk yang dihasilkan. Namun begitu terdapat juga sedikit kelemahan dalam penghasilannya dan cadangan-cadangan untuk penambahbaikan bagi mengatasi kelemahan tersebut turut dibincangkan dalam bahagian akhir penulisan ini.

### **ABSTRACT**

*Development project report 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' was prepared in order to meet SPM 6006 course need in Program Sarjana Pendidikan Muzik UPSI. The aim of product development is to help and provide instructional material choice to schools in implementing 'Kurikulum Pendidikan Muzik KBSM'. This products is specially prepared for must teachers who wish to enhance elements instructional material rhythm and does not solely depend to modern gadgets supplied only. Its also to ensure, this product development will be able to contribute to the heritage retention culture. This products is developed by guided book structure Gaya Dewan style. For evaluation of the products that has been produced interview has being conducted with 3 music teachers who had experience in teaching for 10 years. From the retrieval of the interview shown that all respondent agreed and have a same opinion with the product produced There still a few weakness in developing the products but way on how to overcome the weakness occured also has been discuss at the end of this writing.*



## KANDUNGAN

*Muka Surat*

<i>PERAKUAN</i>	<i>ii</i>
<i>DECLARATION</i>	<i>iii</i>
<i>PENGHARGAAN</i>	<i>iv</i>
<i>ABSTRAK</i>	<i>v</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>vi</i>
<i>KANDUNGAN</i>	<i>vii</i>
<i>SENARAI JADUAL</i>	<i>x</i>
<i>SENARAI RAJAH</i>	<i>xi</i>
<b>BAB 1           PENDAHULUAN</b>	
1.1   Pengenalan	1
1.2   LatarBelakang Projek	3
1.3   Perayataan Masalah	3
1.4   Tujuan Projek	4
1.5   Kepentingan Projek	5
1.6   Batasan Projek	6
1.7   Definisi Istilah	
1.7.1 Muzik	7
1.7.2 Irama	7
1.7.3 Pengajaran	8
1.7.4 Pembelajaran	8
1.7.5 Kertok	9
1.8   Rumusan	
<b>BAB 2           PROSEDUR MEMBANGUNKAN PRODUK</b>	
2.1   Pengenalan	11
2.2   Mendapatkan dan Mengumpulkan Maklumat ataupun Data Berkaitan Kertok	12
2.2.1 Temu Bual	12
2.2.2 Pemerhatian	13
2.2.3 Rakaman Video	14

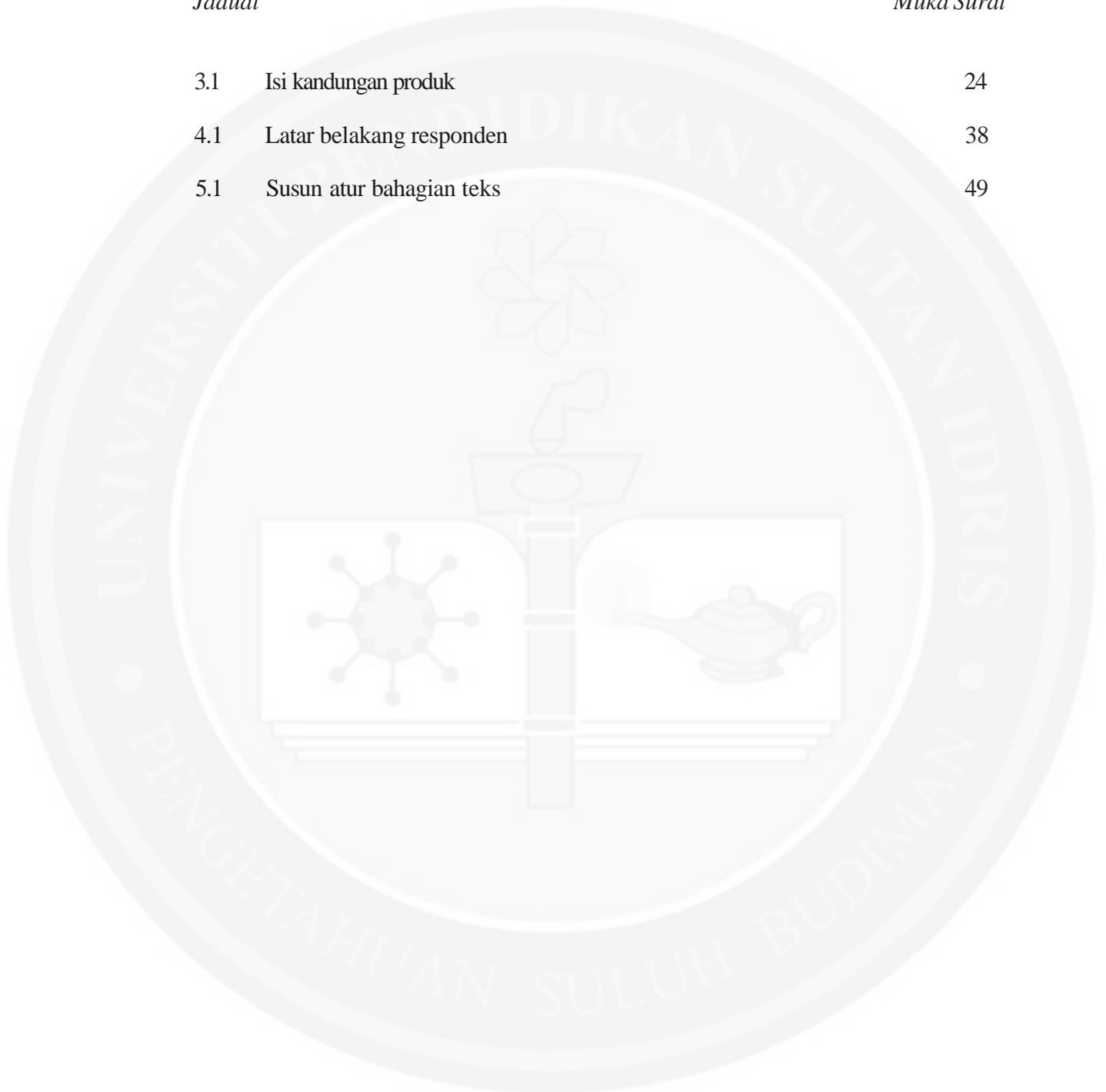
4.4	Kesesuaian Permainan Kertok di Sekolah Menengah	45
4.5	Rumusan	47

## **BAHAGIAN 5 RUMUSAN DAN CADANGAN**

5.1	Pengenalan	48
5.2	Ringkasan Produk	48
5.3	Fungsi-fungsi Produk	51
5.4	Sasaran Pengguna	52
5.5	Perbincangan Kekuatan dan Kelemahan Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok	53
5.5.1	Kekuatan Produk Yang Dibangunkan	53
5.5.2	Kelemahan Produk Yang Dibangunkan	56
5.5	Cadangan-cadangan	58
5.6	Rumusan	60
	<b>RUJUKAN</b>	62
	<b>LAMPIRAN</b>	

## SENARAI JADUAL

<i>Jadual</i>	<i>Muka Surat</i>
3.1 Isi kandungan produk	24
4.1 Latar belakang responden	38
5.1 Susun atur bahagian teks	49



## SENARAI RAJAH

*Rajah*

- 2.1 Mode! kerangka kerja menghasilkan projek
- 3.1 Bahagian-bahagian *mmalu*
- 3.2 Penghasilan *sow cak* dan teknik paluan *cak*
- 3.3 Paluan-paluan *cak*
- 3.4 Penghasilan *sow hung*
- 3.5 Teknik menghasilkan paluan *kung*
- 3.6 Contoh latihan pembelajaran irama not semi kuaver
- 3.7 Contoh latihan pembelajaran irama meter tidaklazim



## BAB1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Pengenalan

Malaysia merupakan sebuah negara yang kaya dengan pelbagai warisan seni. Namun begitu, khazanah negara yang tidak ternilai itu sekian lama semakin hilang dan semakin kurang mendapat perhatian daripada masyarakat:

*"ketika ini hampir semua pemain mitzik tradisional adalah orang yang lewat umur. Tidak terdapat barisan pelapis dikalangan anak-anak muda kerana kebanyakan muda-mudi lebih tertarik dengan muzik barat yang jauh popular daripada muzik tradisional. Keadaan ini berlaku kerana pengaruh muzik barat telah menyerap ke dalam cara hidup masyarakat Malaysia akibat daripada pengaruh elektronik dan media cetak serta peranan saluran pendidikan yang menggalakkan pengajaran muzik barat".*

*(MohamedGhouse Nasaruddin, 1989)*

Sekiranya permasalahan ini kian berlanjutan adalah dikhuatiri generasi yang akan datang sudah tidak berpeluang untuk mengenali mahupun menghargai warisan seni negara.

Menyedari hakikat betkeanaan, pelbagai usaha telah dilakukan untuk mendekatkan generasi muda dengan warisan seni tempatan diantaranya ialah melalui institusi pendidikan. Menurut Johaimi Abdullah (1993), tahun 1983 merupakan satu detik sejarah yang amat penting bagi pendidikan muzik di Malaysia apabila mata pelajaran pendidikan muzik telah dimasukkan dalam Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) dan telah dilaksanakan di seluruh negara.

Seterusnya mata pelajaran pendidikan muzik diajar di sekolah menengah dengan kurikulum baru. Kurikulum baru ini bertujuan untuk memperkembangkan potensi, kebolehan dan kualiti diri individu dari aspek nilai estetika muzik dan etika melalui pelbagai pengalaman muzik ke arah meningkatkan kesejahteraan dan keharmonian hidup. Ini selaras dengan konteks Malaysia sebagai sebuah negara yang mempunyai pelbagai kaum, bangsa dan budaya serta amat bersesuaian dengan aspirasi negara.

Kandungan sukatan pelajaran telah digubal dengan memasukkan ensemble pilihan adalah salah satu usaha untuk membawa masuk warisan seni yang dahulunya dipelajari secara tidak formal ke dalam pendidikan formal contohnya seperti kompang, gamelan, caklempong. Persoalannya di sini adakah usaha itu sudah memadai untuk mengekalkan warisan seni yang terdapat di negara kita dan adakah ia mewakili setiap daerah yang terdapat di Malaysia.

Memang tidak dapat dinafikan masih terdapat banyak lagi ruang yang perlu diperbaiki dalam usaha untuk mengekalkan lagi warisan seni negara. Usaha-usaha sebegini perlu diperluaskan lagi dan akhirnya tercetuslah idea untuk mengetengahkan permainan kertok di sekolah dengan menghasilkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Pemiainan Kertok',

## 12 Later Belakang Projek

Projek menghasilkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' secara tidak langsung akan dapat memperlihatkan konsep 'multicultural' ataupun kepelbagaian budaya dalam masyarakat dan seterusnya akan dapat memartabatkan budaya muzik kebangsaan.

Pendidikan muzik di Malaysia harus mempunyai identtinya yang tersendiri melalui penggunaan bahan-bahan dan muzik-muzik tempatan sebagai sumber pengajaran dan pembelajaran pendidikan muzik di sekolah. Idea untuk menghasilkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ini akan menjadikan kertok sebagai salah satu permainan yang sentiasa diberikan perhatian dalam mengekalkan warisan seni negara. Usaha ini dapat memberikan sumbangan bermakna khasnya kepada pendidikan muzik dan juga negara amnya. Dengan usaha ini juga akan mencerminkan bangsa Malaysia mempunyai ketamadunan yang tinggi.

### 1.3 Pernyataan Masalah

Ensemble pilihan telah dimasukkan ke dalam Sukatan Pelajaran Pendidikan Muzik Menengah Rendah apabila ianya disemak semula pada tahun 2004 di bawah aspek Pengalaman Muzikal. Ensemblen pilihan yang dimaksudkan ialah guru boleh memilih untuk mengajar mana-mana ensemble yang sesuai dengan pelajar dan budaya masyarakat setempat.

Permasalahannya di sini ialah kurangnya bahan untuk mengajar ensemble muzik yang berkaitan dengan budaya masyarakat setempat. Sememangnya sudah ada usaha-usaha untuk meningkatkan koleksi bahan pengajaran yang berkaitan dengan budaya masyarakat seperti yang telah dibuat oleh Prof. Madya Zaharul Lailiddin bin Hj Saidon (2005) yang bertajuk Pengajaran Wayang Kulit Dalam Bilik Darjah. Usaha murni ini diteruskan lagi oleh Mohd Aswawi bin Isa (2009) apabila beliau menghasilkan modul Pengajaran Wayang Kulit Dalam Bilik Darjah bagi memenuhi syarat untuk memperolehi ijazah sarjananya.

Namun demikian sejauh manakah bahan-bahan yang terhad ini boleh dimanfaatkan oleh semua guru untuk melaksanakan ensemble pilihan di sekolah. Atas kesedaran inilah maka lahirnya usaha untuk menambah koleksi bahan pengajaran untuk panduan guru seperti 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'.

#### 1.4 Tujuan Projek

Tujuan utama projek ini adalah untuk membangunkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Secara khususnya, objektif projek ini adalah seperti berikut:

- i. Menyediakan satu buku panduan guru untuk mengajar elemen irama melalui permainan kertok untuk guru muzik yang boleh diakses secara pembelajaran sendiri.

Menyediakan satu buku panduan guru untuk mengajar elemen irama melalui permainan kertok yang boleh digunapakai oleh guru muzik sebagai bahan bantu mengajar (BBM).

Meninjau respon guru-guru muzik terhadap buku panduan guru untuk mengajar elemen irama melalui permainan kertok yang dibangunkan.

### 1.5 Kepentingan Projek

Hasilan projek ini diharapkan dapat membantu dan menyediakan pilihan bahan pengajaran kepada sekolah-sekolah yang sedang melaksanakan Kurikulum Pendidikan Muzik KBSM.

Hasilan projek ini akan membolehkan guru muzik mempelbagaikan bahan pengajaran untuk mengajar elemen irama dan tidak hanya bergantung kepada alat-alat moden yang dibekalkan sahaja.

Hasilan projek ini juga akan menyumbang kepada pengekalan warisan budaya. Guru-guru dan pelajar akan memartabatkan permainan muzik tradisional apabila guru mengajar elemen irama melalui permainan kertok.

## 1.6 Batasan Projek

Projek ini dibataskan oleh tiga aspek utama iaitu kaedah pembkiaan projek, tektiik permainan kertok dan urutan latihan pembelajaran irama melalui permainan kertok. Pembinaan projek ditumpukan kepada ciri-ciri pembinaan projek yang berkesan untuk tujuan pembelajaran irama melalui permainan kertok. Projek ini dibina melalui adunan visual, teks dan animasi dengan menggunakan perisian *Adobe Photoshop CS 4*, *Microsoft World*, *Mira Scan 6.1* dan lain-lain lagi.

Teknik permainan kertok yang dipersembahkan dalam bentuk visual dan juga video meliputi pengendalian persembahan, teknik bermain, latihan asas merupakan rakaman yang dijalankan ke atas dua orang penggiat kertok di Kg. Belukar, Bukit Marak, Kota Bharu, Kelantan. Di samping itu juga, teknik permainan kertok yang berbentuk teks diambil menerusi bahan-bahan yang sedia ada dalam buku seperti *Muzik Malaysia; Tradisi Klasik, Rakyat dan Sinkretik*; Patricia Matusky dan Tan Siew Beng (2004),

Manakala untuk urutan latihan asas permainan kertok pula disalin menggunakan *Sibelius*, *print screen* dan dipotong menggunakan *paint* lalu dipersembahkan melalui *Microsoft World*. Contoh-contoh latihan irama pula diambil dari Buku Sumber dan Aktiviti Pendidikan Muzik KBSM Tingkatan Satu; Kementerian Pendidikan Malaysia (1998), Bermesra) Dengan Kompang; Unit Kurikulum JPN Perak (2004), Asas Pendidikan Muzik 1; MastorHj Jarkaseh (2007) dan Asas Pendidikan Muzik 2; Mohd Azam Sulong dan Mastor Hj Jarkaseh(2009).

## 1.7 Delnisi Istilah

### 1.7.1 Muzik

Pengertian muzik dalam konteks tradisional Melayu ialah bunyi yang berterusan yang dihasilkan dari gesekan, ketuk, pukulan dan tiupan yang dikeluarkan dari sentuhan dua atau lebih benda yang bergerak. Oleh kerana bunyi itu disusun, maka terjadilah beraneka muzik yang beridentitikan pengaruh alam sekeliling pencipta muzik itu (Mohd Nasir Mohamed, 2000).

Dalam konteks projek ini, muzik membawa maksud bunyi yang dihasilkan melalui ketukan dari dua atau lebih benda yang bergerak iaitu *mmdu* dan *belera*. Aktiviti muzik yang diaplikasikan dalam 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' yang bertujuan untuk memperolehi pengetahuan dan kemahiran dalam memainkan sesuatu pola irama.

### 1.7.2 Irama

Irama adalah salah satu daripada elemen asas dalam konsep muzik. Ianya terhasil daripada suatu susunan bunyi. Dalam elemen irama terdapat faktor-faktor yang berkaitan dengannya seperti tempo masa (duration), detik, tekanan detik dan tempo. Gabungan not-not dan tanda rehat yang tersusun akan menghasilkan pola irama atau corak irama yang tertentu.

Dalam konteks projek ini, pelbagai pola irama telah dimuatkan dalam 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Pola irama ini telah disusun daripada senang kepada semakin sukar. Pendekatan dan strategi ini digunakan supaya pelajar dapat belajar dan menguasai elemen irama melalui permainan kertok

### 1.73 Pengajaran

Proses pengajaran melibatkan aktiviti-aktiviti seperti penghuraian, demonstrasi, penggunaan alat bantu mengajar dan bersoal jawab. Secara umumnya proses pengajaran dalam pendidikan melibatkan tiga komponen penting iaitu perancangan, penyampaian dan penilaian (Mok, 1993).

Dalam konteks projek ini, pengajaran membawa maksud aktiviti atau proses yang diaplikasikan dalam pembangunan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' yang bertujuan untuk memperolehi pengetahuan dan kefahaman dalam elemen irama.

### 1.74 Pembelajaran

Pembelajaran ialah proses memperolehi maklumat dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan (Zarina, 2004). Menurut Kamus Dewan (2007), Pembelajaran ditakrifkan sebagai belajar mendapatkan ilmu pengetahuan dan menjalani latihan.

Dalam konteks projek ini, pembelajaran berlaku dengan guru menggunakan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Pelbagai pendekatan dan strategi digunakan supaya petajar dapat belajar dan menguasai elemen irama melalui permainan kertok.

### 1.7.5 Kertok

*Kertok kelapa is a type of xylophone found in Kelantan. Single slabs of wood are placed over coconut shell resonators and struck by wood mallets. Small wooden boxes are also sometimes used as resonators, and sometimes the slabs of wood are fastened to a rope frame and hung vertically. When only wood is used, these xylophones are called kertok kayu. Specific interlocking rhythms are played on a number of these instruments, which are used as music for entertainment.*

*(Matusky, 1985)*

Dalam konteks projek ini, kertok kayu dimaksudkan ialah sejenis alat paluan yang *beliranya* (kepingan kayu) dipalu dengan menggunakan *mmalu*. Asasnya kertok kayu mempunyai dua ton bunyi iaitu bunyi *cak* dan *kung*. Bunyi *cak* terhasil apabila *belira* dipalu menggunakan pangkal *mmalu*. untuk menghasilkan nada yang tinggi. Bunyi *kung* pula untuk nada yang lebih rendah, ianya terhasil apabila *belira* dipukul menggunakan getah *mmalu*.

### 1.8 Rumusan

Secara keseluruhannya bab pengenalan ini menghuraikan latar belakang projek, pernyataan masalah, tujuan projek, kepentingan projek, batasan projek dan definisi

istilah. Penghasilan projek ini akan dapat membantu mengurangkan masalah yang mungkin timbul dalam proses pengajaran dan pembelajaran muzik tradisional, khususnya permainan kertok kepada pelajar-pelajar sekolah menengah di negeri Kelantan khususnya. Diharapkan juga dengan penghasilan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ini boleh dijadikan panduan kepada pendidik muzik yang ingin mengaplikasikan muzik ensemble tradisional di sekolah masing-masing,



## BAB 2

### PROSEDUR MEMBANGUNKAN PRODUK

#### 2.1 Pengenalan

Bab ini membincangkan prosedur membangunkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Secara umumnya prosedur kerja yang telah dilalui untuk membangunkan projek ini adalah seperti berikut:

- i. Mendapatkan dan mengumpul maklumat ataupun data berkaitan kertok.
- ii. Mengklasifikasikan maklumat ataupun data yang diperolehi mengikut tema dan kategori.
- iii. Menetapkan bab berdasarkan tema atau kategori.
- iv. Menulis maklumat dan data mengikut kategori atau kandungan bab yang telah ditetapkan.
- v. Mengedit maklumat dan data mengikut kategori atau kandungan bab yang telah ditetapkan.

## 2.2 Mendapatkan dan Mengumpulkan Maklumat ataupun Data Berkaitan Kertok

Terdapat beberapa kaedah mendapatkan dan mengumpulkan maklumat bagi tujuan membangunkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Antara kaedah yang digunakan untuk mendapatkan maklumat ialah dengan menggunakan kaedah temu bual, pemerhatian dan rakaman video. Kaedah ini sesuai kerana penulis akan menyelidiki satu unit sosial yang kecil seperti individu ataupun keluarga.

### 2.2.1 Temu Bual

Temu bual telah dijalankan dengan beberapa orang penggiat seni kertok dari Kumpulan Seni Budaya Awang Selamat di Kg. Belukar, Bukit Marak, Kota Bharu, Kelantan iaitu En. Mohd Nor bin Zakaria. Temu bual juga telah dibuat dengan pembantunya iaitu En. Md. Nazri bin Yazid. Disamping itu juga, satu lagi temu bual telah dibuat dengan salah seorang pemain kertok yang bernama En. Mahadi bin Mohd Yusoff dari Kumpulan Sri Sokor, Kok Lanas, Kota Bharu, Kelantan.

Penulis telah mengajukan beberapa soalan temu bual yang berbentuk *semistructured* kepada semua *informant*. Pemilihan temu bual sebegini adalah selaras dengan kata-kata Merriam, Sharan B. (1998) menyatakan terdapat tiga jenis temu bual iaitu *highly structured/standardized*, *semistructured* dan *unstructured/informal*. Temu bual jenis *semistructured* adalah lebih sesuai untuk menghasilkan projek ini kerana ianya lebih berfokus dan fleksibel.

Temu bual ini bertujuan untuk memastikan maklumat yang disampaikan oleh sampel mempunyai keesahan dan kebolehpercayaan yang tinggi. Kebanyakan soalan-soalan yang ditemu bual adalah berfokuskan kepada:

- Sejarah dan asal usul kertok.
- Ⓜ Etika persembahan kertok.
- Ⓜ Teknik permainan kertok
- \* *Soro* yang dihasilkan oleh kertok.

### 2.2.2 Pemerhatian

Melalui kaedah pemerhatian, penulis dapat mengamati sesuatu tingkah laku subjek berpandukan pemboleh ubah-pemboleh ubah yang telah dikenal pasti. Menurut Kerlinger (1973), kategori-kategori pemerhatian memperincikan ciri-ciri tingkah laku yang perlu diperhatikan dan direkodkan. Peranan penulis ialah sebagai pemerhati terhadap tingkah laku, mendengar, serta melihat tingkah laku subjek sama ada dari jauh atau dari dekat. Pemerhatian di semasa penulis berkunjung ke rumah penggiat seni kertok di Kg. Belukar, Bukit Marak, Kota Bharu, Kelantan. Penulis juga telah membuat beberapa sesi pemerhatian semasa persembahan kertok kepada pelancong-pelancong luar yang datang di Gelanggang Seni, Kota Bharu, Kelantan. Kebiasaannya persembahan ini dibuat pada setiap hari rabu antara jam 3.00 hingga 5.00 petang.

### 2.2.3 Rakaman Video

Menurut Sidek Mohd Noah (2002), rakaman video atau pun kamera video, teropong dan kaset merupakan alatan-alatan yang boleh digunakan semasa membuat pemerhatian. Rakaman video telah diambil semasa penulis berkunjung ke rumah penggiat seni kertok dari Kumpulan Seni Budaya Awang Selamat di Kg. Belukar, Bukit Marak, Kota Bharu, Kelantan iaitu En. Mohd Nor bin Zakaria atau panggilan mesranya ialah Abang Nor.

Semua aktiviti di sini termasuklah rakaman susunan kertok, temu bual mengenai sejarah kertok dan teknik permainan kertok seterusnya lagu-lagu yang dimainkan dengan kertok telah dirakamkan. Terdapat beberapa kelebihan menggunakan rakaman video kerana rakaman ini boleh diulang tayang beberapa kali untuk mendapatkan intipati atau maklumat yang berkaitan dengan proses untuk menghasilkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'.

#### 23 Mengklasifikasikan Maklumat Atau pun Data Yang Diperolehi Mengikut Tema dan Kategori

Menghasilkan sebuah buku panduan guru merupakan satu tugas yang agak mencabar kerana dalam menghasilkannya ia memerlukan satu perancangan yang sistematik. Perancangan adalah satu perkara yang amat penting kerana suatu hasil kerja yang berkualiti adalah terhasii daripada perancangan yang sistematik

Langkah yang seterusnya dalam menghasilkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar

Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ialah dengan mengklasifikasikan maklumat ataupun data yang diperolehi mengikut tema Apabila setiap maklumat ataupun data yang diperolehi dipecahkan mengikut tema dan kategori ia akan memudahkan aktiviti untuk menentukan bab berdasarkan tema dan kategori.

#### 2.4 Menetapkan Bab Berdasarkan Tema atau Kategori

Stephen J. Misovich et al (2003), menjelaskan multimedia interaktif mengandungi elemen persembahan yang bercorak statik seperti tajuk, teks, rajah, carta dan graf Perlu ditegaskan di sini bahawa dalam menghasilkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' juga elemen-elemen tadi amat perlu diberikan perhatian.

Beberapa perbincangan telah dijalankan dengan pensyarah penyelia untuk menentukan jumlah bab berdasarkan tema dan kategori. Melalui perbincangan tersebut, kami mencapai persetujuan untuk memuatkan sebelas bab ke dalam 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' Bab 1 hingga bab 6, kebanyakan pengisian babnya disampaikan dengan menggunakan teks, rajah dan gambar. Dalam bab 7 hingga bab 11 pula sebahagian besar kandungannya adalah berbentuk skor latihan irama Perbincangan yang lebih lanjut mengenainya akan dibincangkan dalam bab seterusnya iaitu Bab3: Huraian Produk.

## 2.5 Menulis Manuskrip dan Data Mengikut Kategori atau Kandungan Bab Yang

### Teiafa Ditetapkan

Dalam olahan setiap bab, penulis cuba memasukkan elemen persembahan yang bercorak statik seperti tajuk, teks, rajah, carta dan graf mengikut kesesuaian dan keperluannya. Pendekatan pengolahan sebegini amat penting untuk menjelaskan lagi isi pelajaran yang hendak disampaikan. Justeru itu, ianya akan berjaya menarik minat sesiapa sahaja untuk meneliti dan menggunakan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'

Pada peringkat ini, penulis telah menjadikan maklumat ataupun data yang sedia ada dalam bentuk teks sebagai sumber rujukan. Bahan-bahannya seperti buku Muzik Malaysia: Tradisi Klasik, Rakyat dan Sinkretik; Patricia Matusky dan Tan Siew Beng (2000), Bermesra Dengan Kompang; Unit Ko-Kurikulum JPN Perak (2004), Buku Sumber dan Aktiviti Pendidikan Muzik KBSM Tingkatan Satu: Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah; Kementerian Pendidikan Malaysia (1998) juga menjadi salah satu buku rujukan dalam penghasilan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'

Di samping data dan maklumat dalam bentuk teks, dapatan-dapatan yang diperolehi semasa temu bual, pemerhatian, perakaman audio visual dan audio video juga merupakan sumber utama dalam menyiapkan projek ini. Setelah melalui proses penyaringan, semua dapatan yang terpilih tadi diolah dan dimasukkan ke dalam buku 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Untuk menguatkan dan meningkatkan kefahaman, olahan-olahan tadi turut disokong oleh gambar-gambar dan gambarajah yang berkaitan untuk memperjelaskan lagi maknanya.

## **2.6 Menyunting Manuskrip dan Data Mengikut Kategori atau Kandungan Bab Yang Telah Ditetapkan**

Bahagian ini merupakan bahagian yang penting dalam penghasilan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' kerana dengan kesalahan yang kecil sahaja akan menjejaskan tumpuan pembaca dan akhirnya membawa kepada terjejasnya kredibiliti penulis.

*Penulisan yang baik bukan sekadar merangkai perkataan, ayat dan perenggan dengan baik. Tetapi penulis juga perlu mengiktik tatabahasa, sistem ejaan dan tanda baca yang betul.*

*(Nazrul Samsudin, 2008)*

Untuk tujuan itulah, manuskrip perlu diperiksa berkali-kali sebelum ianya diterbitkan agar kualitinya terjamin dan ilmu yang ingin disampaikan oleh penulis sampai kepada pembaca.

Penggunaan Kamus Dewan Edisi Keempat dan Kamus Inggeris-Melayu telah banyak membantu dalam proses melakukan suntingan. Penggunaan kamus ialah untuk membantu dalam membuat semakan setiap ejaan. Dalam memastikan ejaan, terutamanya ejaan perkataan dalam daerah Kelantan pula saya telah menggunakan khidmat nasihat Guru Kanan Bahasa dan juga Guru Cemerlang Bahasa Melayu di Sekolah Menengah Kebangsaan Kampong Chengal, Kota Bharu, Kelantan.

Selain daripada itu, penyuntingan juga dilakukan dengan menggunakan perisian khas seperti Dewan Eja Perisian ini dimasukkan ke dalam komputer dan ianya telah membantu dalam menyemak ejaan Bahasa Melayu secara automatik. Setelah semua penyuntingan selesai barulah ianya dicetak dan ditunjukkan kepada pensyarah penasihat Pada peringkat ini pula manuskrip diteliti oleh pensyarah penasihat Pembetulan terns dilakukan di sini sekiranya

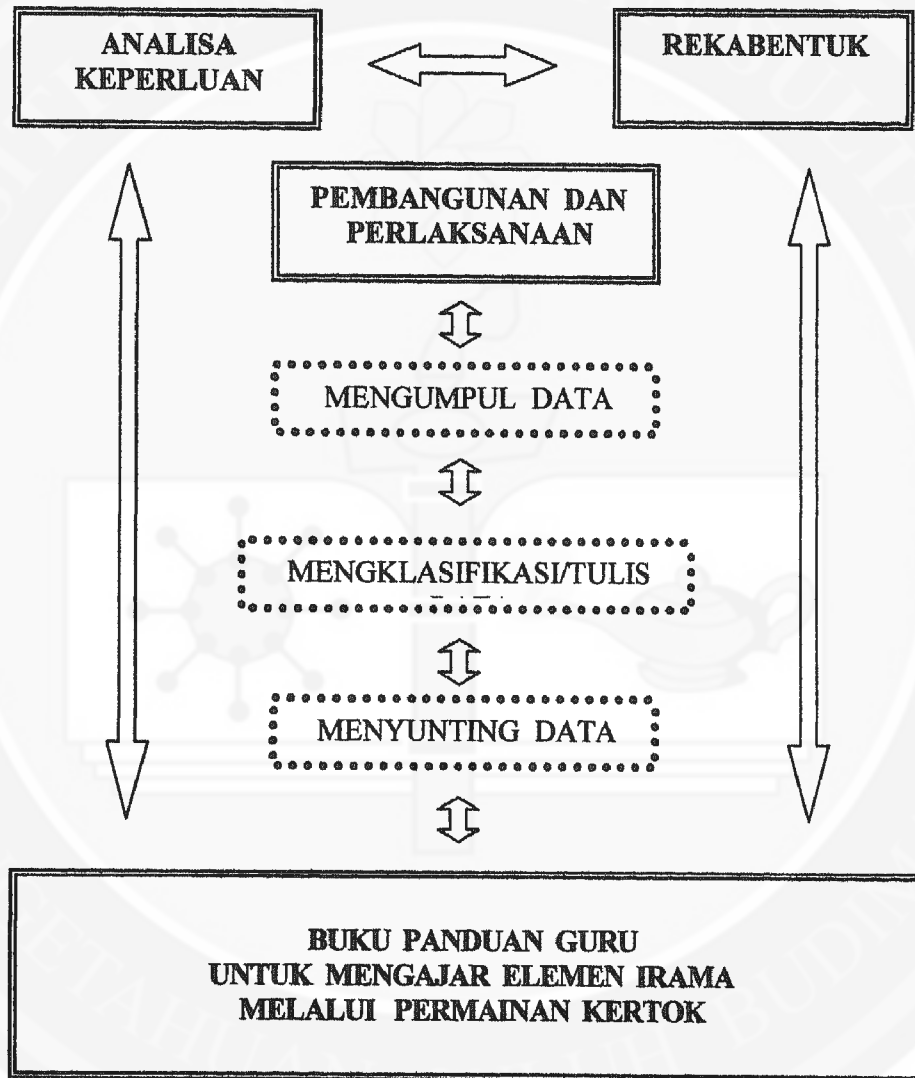
masih terdapat kesalahan ejaan, tatabahasa dan tanda baca. Setelah semua pihak berpuas hati barulah 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' boleh dicetak dan diterbitkan.

## 2.7 Kerangka Kerja Penghasilan Projek.

Rajah 2.1 menunjukkan kerangka kerja dalam menghasilkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. *Arrows* dua arah menunjukkan penilaian dan pengulangan yang dibuat secara berterusan untuk menghasilkan satu projek yang menepati matlamatnya.



Rajah 2.1  
Model kerangka kerja menghasilkan projek



## 2.6 Rumusan

Bab ini telah membincangkan prosedur membangunkan 'Buku Panduan Gum Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Antara prosedur kerja yang telah dibincangkan ialah cara mendapatkan dan mengumpulkan bahan, mengklasifikasikan bahan mengikut tema seterusnya menulis manuskrip mengikut urutan bab dan akhirnya melakukan suntingan sebelum ianya diterbitkan. Bab ini juga membincangkan bagaimana kerangka kerja yang diguna pakai dalam menyiapkan projek ini. Dengan adanya garis panduan dan perancangan yang teliti adalah diharapkan penghasilan 'Buku Panduan Gum Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' menjadi kenyataan.



## BAB 3

### HURAIAN PRODUK

#### 3.1 Pengenalan

Bab ini membincangkan bentuk projek yang dihasilkan, isi kandungan dan keterangan mengenai projek yang telah dihasilkan. Secara umumnya, bentuk projek ini ialah menghasilkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Bab ini juga turut membincangkan dan menerangkan kandungan bab-bab yang dimuatkan dalam 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'.

#### 12 Bentuk dan Objektif Produk Yang Dibangunkan

Produk yang dihasilkan ialah sebuah buku yang bertajuk 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Penghasilan produk sebegini tercetus melalui beberapa perbincangan yang telah dijalankan dengan Prof. Madya Zaharul

Lailiddin bin Hj Saidon selaku pensyarah pembimbing untuk projek ini. Hasil produk sebegini amat signifikan dengan situasi sekarang yang mengutamakan usaha untuk menghasilkan produk. Penghasilan produk sebegini akan memperbanyakkan koleksi bahan sedia ada terutamanya bahan-bahan muzik yang berkaitan dengan budaya dalam masyarakat setempat. Melalui usaha sebeginilah akan dapat mempalihatkan konsep 'multicultural' ataupun kepelbagaian budaya dalam masyarakat dan seterusnya akan dapat memartabatkan budaya muzik kebangsaan.

Disamping itu juga objektif pembinaan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ini juga ialah seperti berikut:

- i. Produk ini diharapkan dapat membantu dan menyediakan pilihan bahan pengajaran kepada sekolah-sekolah yang sedang melaksanakan Kurikulum Pendidikan Muzik KBSM.
- ii. Dengan penghasilan produk ini akan membolehkan guru muzik mempelbagaikan bahan pengajaran untuk mengajar elemen irama dan tidak hanya bergantung kepada alat-alat moden yang dibekalkan sahaja.
- iii. Penghasilan produk ini juga akan menyumbang kepada pengekalan warisan budaya. Guru-guru dan pelajar akan memartabatkan permainan muzik tradisional apabila guru mengajar elemen irama melalui permainan kertok.

## Permainan Kertok

Dalam menentukan susun atur isi kandungan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' penulis telah membuat beberapa pemerhatian dan penelitian terhadap beberapa buah buku pengajaran muzik seperti Buku Sumber dan Aktiviti Pendidikan Muzik KBSM Tingkatan Satu; Kementerian Pendidikan Malaysia (1998), Asas Pendidikan Muzik 1; Mastor Hj Jarkaseh (2007) dan Asas Pendidikan Muzik 2; Mohd Azam Sulong dan Mastor Hj Jarkaseh (2009).

Untuk menyempumakan lagi susun atur isi kandungan buku ini penulis telah membuat rujukan yang mendalam ke atas beberapa buah buku pengajaran muzik tradisional seperti Pengajaran Wayang Kulit Dalam Bilik Darjah; Zaharul Lailiddin Hj Saidon (2005), Bermesra Dengan Kompang; Unit Kurikulum JPN Perak (2004) dan Muzik Caklempong; Abdul Hamid Adnan (2004).

Setelah melalui beberapa perbincangan dengan pensyarah pembimbing, akhirnya persetujuan telah dicapai untuk menghasilkan buku yang strukturnya berdasarkan Gaya Dewan yang mana dalam senarai isi kandungannya bukan hanya mengandungi senarai bab, bahkan terdapat juga halaman tertentu sebelum bab 1 dan juga selepas bab berakhir. Penghasilan struktur buku Gaya Dewan ini adalah selari dengan kata-kata yang berbunyi:

*Gaya Dewan adalah panduan yang diguna pakai dalam penerbitan buku-buku yang diterbitkan oleh Dewan Bahasa dan Pustaka. Ia juga menjadi panduan bagi penerbit-penerbit buku umum di Malaysia. Bagi penerbit universiti, banyak yang merujuk Gaya Dewan*

*(Nazrul ISamsudin, 2008)*

Hasil dapatan daripada beberapa perbincangan dan juga rujukan daripada pelbagai bahan, maka terbentuklah satu susun atur isi kandungan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' seperti dalam jadual 3.1:

Jadual 3.1  
Isi kandungan produk

BAB	KANDUNGAN	MUKA SURAT
	<i>Dedikasi</i>	<i>v</i>
	<i>Penghargaan</i>	<i>vii</i>
	<i>Prakata</i>	<i>x</i>
	<i>Pendahuluan</i>	<i>xi</i>
<b>BAB 1</b>	<b>UMUM</b>	<b>1</b>
	Kelantan Darul Naim	2
	Pengenalan Kertok	7
<b>BAB 2</b>	<b>KERTOK KAYU</b>	<b>9</b>
	Bahagian-bahagian Kertok	10
	Penjagaan Kertok	15
<b>BAB 3</b>	<b>ETIKA PERSEMBAHAN</b>	<b>16</b>
	Tatacara Persembahan	17
	Penyusunan Alat	17
<b>BAB 4</b>	<b>SORO (NADA / BUNYI) KERTOK</b>	<b>20</b>
	<i>Soro Cak</i>	21
	Teknik Paluan <i>Cak</i>	22
	<i>Soro Kung</i>	24
	Teknik Paluan <i>Kung</i>	25
<b>BAB 5</b>	<b>POSTUR DAN TEKNIK MEMEGANG MMALU</b>	<b>27</b>
<b>BAB 6</b>	<b>TEKNIK BERMAIN KERTOK</b>	<b>33</b>
<b>BAB 7</b>	<b>PEMBELAJARAN IRAMA: NOT KROCET</b>	<b>36</b>
	Latihan 1: Nilai Not dan Tanda Rehat Krocet	
	Dalam Meter 2	37
	4	
	Latihan 2: Nilai Not dan Tanda Rehat Krocet	
	Dalam Meter 3	38
	4	
	Latihan 3: Nilai Not dan Tanda Rehat Krocet	
	Dalam Meter 4	39
	4	
<b>BAB 8</b>	<b>PEMBELAJARAN IRAMA: NOT KUAVER</b>	<b>40</b>
	Latihan 1: Nilai Not dan Tanda Rehat Kuaver	
	Dalam Meter 2	41
	4	

BAB	KANDUNGAN	MUKA SURAT
	Latihan 2: Nilai Not dan Tanda Rehat Kuaver Dalam Meter 3 4	42
	Latihan 3: Nilai Not dan Tanda Rehat Kuaver Dalam Meter 4 4	43
<b>BAB 9</b>	<b>PEMBELAJARAN IRAMA: NOT MINIM BERTITIK</b>	44
	Latihan 1: Nilai Not dan Tanda Rehat Minim Bertitik Dalam Meter 3 4	45
	Latihan 2: Nilai Not dan Tanda Rehat Minim Bertitik Dalam Meter 4 4	46
<b>BAB 10</b>	<b>PEMBELAJARAN IRAMA: NOT SEMI KUAVER</b>	47
	Latihan 1: Nilai Not dan Tanda Rehat Semi Kuaver Dalam Meter 2 4	48
	Latihan 2: Nilai Not dan Tanda Rehat Semi Kuaver Dalam Meter 3 4	49
	Latihan 3: Nilai Not dan Tanda Rehat Semi Kuaver Dalam Meter 4 4	50
<b>BAB 11</b>	<b>PEMBELAJARAN IRAMA: METER TIDAK LAZIM</b>	51
	Latihan Nilai Not dan Tanda Rehat Dalam Meter 6 8	52
	<i>Penutup</i>	53
	<i>Biodata Penulis</i>	54
	<i>Glosari</i>	56
	<i>Bibliografi</i>	58

Jadual di atas menunjukkan senarai isi kandungan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Isi kandungan tersebut bukan hanya mengandungi senarai bab, bahkan terdapat juga halaman tertentu sebelum bab 1 dan juga selepas bab berakhir. Halaman-halaman sebelum bab 1 ialah seperti dedikasi, penghargaan, prakata dan pendahuluan.

Menurut Nazrul Samsudin (2008), bahagian ini juga dikenali sebagai bahagian awalan

dalam sesebuah buku. Pada halaman dedikasi, penulis telah memberikan dedikasi kepada isteri dan anak-anak serta kepada kedua ibu bapanya. Pada halaman penghargaan pula terdapatnya kata-kata penghargaan khasnya kepada pensyarah pembimbing, semua pensyarah UPSI, ahli keluarga penggiat permainan kertok, rakan-rakan dan juga isteri serta anak-anak.

Pada halaman prakata penulis memuatkan penerangan mengenai tujuan buku Pengajaran Elemen Irama Melalui Permainan Kertok ditulis dan menyatakan skop kandungannya. Manakala dalam halaman pendahuluan pula penulis telah menghuraikan secara ringkas mengenai kandungan buku.

Dalam bahagian kedua yang juga dikenali dengan nama bahagian teks yang telah memuatkan sebelas bab kesemuanya. Dalam bab 1, skop penulisannya berkisar kepada pengenalan, kedudukan geografi, sejarah dan sosio budaya masyarakat negeri Kelantan. Selain daripada itu bab ini juga penulis telah memperkenalkan kertok secara umum yang mengisahkan tentang asal usul dan fungsi kertok dalam masyarakat.

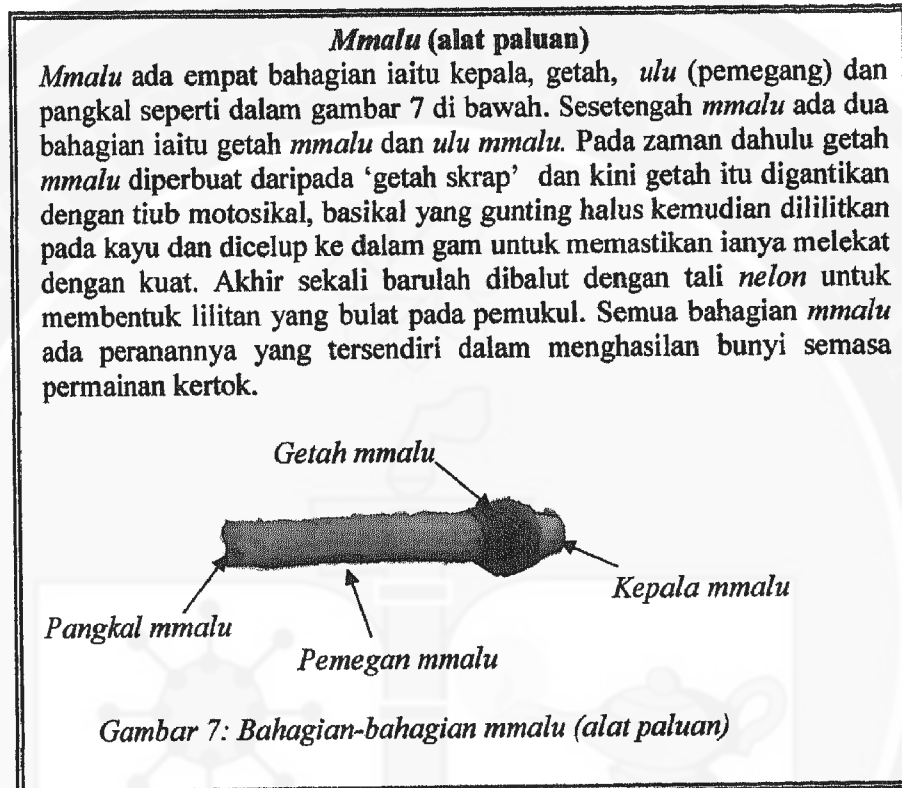
Dalam bab 2 pula, bahagian-bahagian kertok telah dijelaskan dengan menyatakan Kertok terbahagi kepada beberapa bahagian yang penting seperti *bodi* (badan kertok), *lekar* (pelapik), *belira* (daun atau bilah), *mochok*, getah pengikat, dan *mmalu* (alat pukulan).

Keratan penulisan dan rajah *mmalu* di bawah menunjukkan salah satu contoh penulisan yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu maklumat ataupun isi yang ingin disampaikan. Setiap keterangan dengan menggunakan ayat-ayat yang mudah

dan pendek-pendek disertakan dengan gambar-gambar untuk memudahkan pembaca

memahami apa yang ingin dijelaskan.

Rajah 3.1  
Bahagian-bahagian *mmalu*



Etika persembahan kertok pula diterangkan dalam bab 3. Bab ini menjelaskan tatacara semasa persediaan, persembahan dan setelah persembahan kertok selesai. Dalam bab ini juga penulis menerangkan tentang penyusunan alat semasa acara perasmian dan juga semasa pertandingan kertok. Penerangan ini dibantu dengan beberapa gambarajah untuk memudahkan pembaca memahaminya,

Bab 4 ialah bab yang membincangkan tentang *soro* atau *air soro* kertok. Dapatan daripada temu bual yang dijalankan dengan penggiat permainan kertok di

negeri Kelantan iaitu En. Mohd Noor bin Zakaria yang menyatakan asasnya kertok mempunyai dua nada iaitu *cak* dan *kung*. Dalam penulisan muzik untuk kertok pula penulis telah merujuk beberapa buku antaranya ialah buku Muzik Malaysia: Tradisi Klasik, Rakyat dan Sinkretik; Patricia Matusky dan Tan Siew Beng (2000). Di samping merujuk buku, perbincangan demi perbincangan telah dijalankan dengan pensyarah penasihat dalam menentukan nada *cak* dan *kung* dalam penulisan muzik.

Berpandukan penelitian ke atas buku Muzik Malaysia: Tradisi Klasik, Rakyat dan Sinkretik; Patricia Matusky dan Tan Siew Beng (2000) dan perbincangan dengan pensyarah penasihat maka penulisan muzik untuk dua nada kertok menggunakan satu *staff* perkusi iaitu seperti yang digambarkan di bawah:



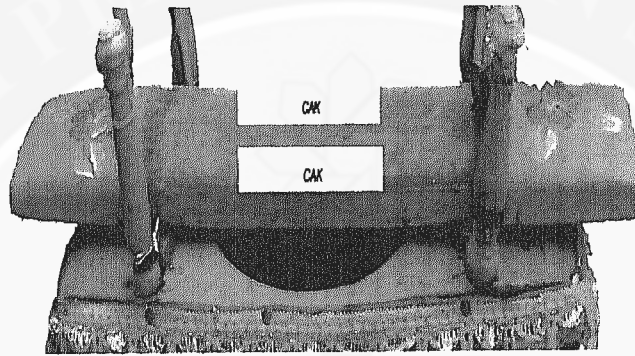
Penulisan *cak* ialah dengan kepala not berada pada ruang atas garisan *staff* dengan kakinya turun ke bawah. Manakala kedudukan not untuk bunyi *kung* pula ialah kepala not berada di bawah garisan *staff* dengan kakinya ke atas.

Dalam bab 4 ini juga ada dimuatkan penerangan untuk menghasilkan bunyi *soro cak* dan teknik paluan *cak* seperti keterangan dalam rajah 3.2:

Rajah 3.2  
Penghasilan *soro cak* dan teknik paluan *cak*

***Soro Cak***

*Cak* ialah nada aras tinggi yang terhasil apabila bahagian tepi *belira* seperti dalam gambar 10 yang dipalu dengan menggunakan kepala *mmalu* ataupun *ulu pangkal mmalu*.



Gambar 10: Bahagian untuk menghasilkan bunyi *cak*.

**Teknik Paluan *Cak***

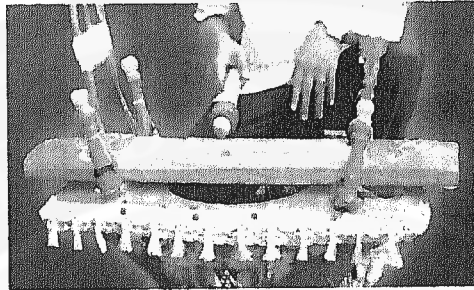
Gambar 11 di bawah menunjukkan bahagian kepala *mmalu* yang digunakan untuk mengetuk bahagian tepi *belira* untuk menghasilkan bunyi *cak*.



Gambar 11: Kepala *mmalu*

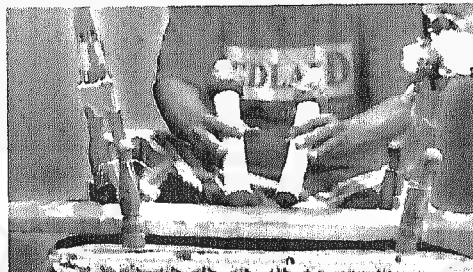
Rajah 3.3  
Paluan-paluan *cak*

Bunyi *cak* terhasil apabila *belira* dipalu menggunakan kepala *mmalu* seperti dalam gambar 12 di bawah.



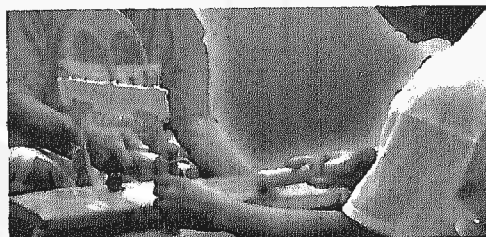
Gambar 12: Kedudukan paluan *cak*

Gambar 13 menunjukkan menunjukkan teknik paluan untuk menghasilkan bunyi *cak* dengan menggunakan *ulu pangkal mmalu*.



Gambar 13: *Cak* menggunakan kedua-dua *ulu mmalu*.

Bunyi *cak* juga terhasil apabila *belira* dipalu menggunakan pangkal *mmalu* seperti dalam gambar 14 di bawah.



Gambar 14: Kedudukan paluan *cak*

- Setelah paluan dibuat, biarkan seketika permukaan kepala atau pangkal *mmalu* menyentuh permukaan tepi *belira*.
- Paluan menghasilkan bunyi *cak* yang bersifat pendek (tidak bergema) tetapi tajam.

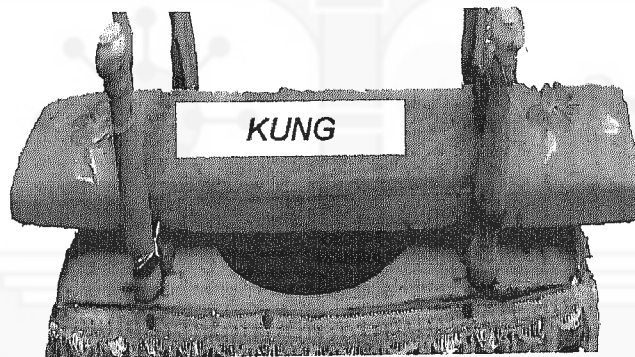
Rajah 3.3 di atas menunjukkan keratan penerangan-penerangan yang menggunakan ayat-ayat yang pendek disertakan dengan gambar-gambar. Gambar diambil dari pelbagai kedudukan semasa paluan *cak* dan ditunjukkan juga bahagian yang menghasilkan bunyi *cak* pada *belira*. Keterangan dan gambar-gambar sebegini dapat membantu untuk mempercepatkan pemahaman pembaca.

Setelah mengetahui teknik penghasilan *soro cak*, rajah 3.4 dan rajah 3.5 menunjukkan petikan berkaitan dengan penghasilan *soro kung*.

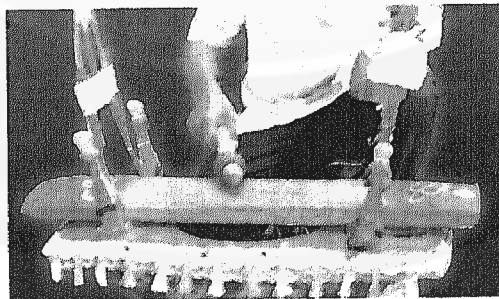
Rajah 3.4  
Penghasilan *soro kung*

*Soro Kung*

Bunyi *kung* pula terhasil apabila *belira* dipalu di bahagian tengahnya seperti dalam gambar 15 dengan menggunakan *getah mmalu* seperti dalam gambar 16.



Gambar 15: Bahagian untuk menghasilkan bunyi *kung*.



Gambar 16: Menghasilkan bunyi *kung*.

Rajah 3.5  
Teknik menghasilkan paluan *kung*

**Teknik paluan *kung***

Memalu di bahagian tangan *belira* dengan menggunakan getah *mmalu*.

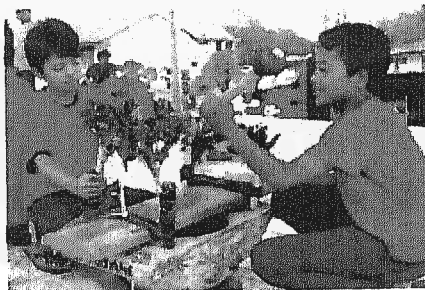


Gambar 17: Kedudukan *kung*

- Pastikan *mmalu* diangkat sebaik sahaja membuat paluan.
- Ada dua jenis paluan *kung* iaitu paluan *kung* ketika *bersimbung* (paluan permulaan) dan paluan *kung* dalam memainkan lagu.

**Teknik mendapatkan paluan *kung* ketika *bersimbung***

- Bersedia dalam keadaan *chokoh*.
- Memegang *mmalu* di bahagian hujung dengan erat.
- Menghasilkan paluan dengan getah *mmalu*.
- *Mmalu* diangkat hingga ke aras kepala.
- Membuat paluan dengan kuat di bahagian tangan *belira* dengan menggunakan kekuatan bahu.
- Pastikan *mmalu* diangkat sebaik sahaja membuat paluan.



Gambar 18: Kedudukan paluan *kung* semasa *bersimbung*

### Teknik mendapatkan paluan *kung* ketika memainkan lagu


- Bersedia dalam keadaan *chokoh*.
- Memegang *mmalu* di bahagian tengah dengan erat.
- Menghasilkan paluan dengan getah *mmalu*.
- *Mmalu* diangkat hingga ke aras bahu.
- Membuat paluan dengan sederhana di bahagian tangan *belira* dengan menggunakan kekuatan pergelangan tangan.
- Pastikan *mmalu* diangkat sebaik sahaja membuat paluan.

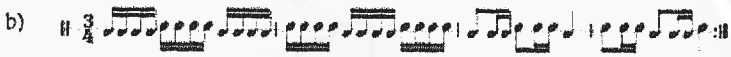
Dalam bab 5 telah membincangkan mengenai postur dan teknik memegang *mmalu*. Penerangan dalam bab ini juga menggunakan gambar-gambar yang berkaitan untuk menjelaskan apa yang penulis ingin sampaikan. Manakala dalam bab 6, teknik-teknik permainan kertok telah dibincangkan. Dalam satu ensembel kertok, satu unit kertok dimainkan secara berpasangan dan ianya boleh juga dimainkan oleh seorang pemain. Jika seorang pemain memainkan satu kertok, beliau akan memalu kertok dengan menggunakan kedua-dua tangan dan begitulah sebaliknya.


Setelah mengenali dan mengetahui semua aspek berkaitan dengan kertok dari bab 1 hinggalah bab 6. Justeru itu, bab-bab selepasnya (bab 7 hingga bab 11) pula membincangkan ataupun dimuatkan dengan pelbagai skor latihan pola irama. Pembelajaran Irama Melalui Permainan Kertok dengan pelbagai tanda masa dan juga pelbagai not seperti krocet, kuaver, minim bertitik dan semi kuaver. Latihan-latihan disusun mengikut tertib dengan dimulai dengan latihan irama yang senang dan diikuti oleh latihan irama yang semakin sukar seperti keratan dalam rajah 3.6 di bawah;


Rajah 3.6  
Contoh latihan pembelajaran irama not semi kuaver


Latihan 2 : Nilai Not dan Tanda Rehat Semi Kuaver  
Dalam Meter  $\frac{3}{4}$

a) 

b) 

c) 

d) 

e) 

Bab 7 hingga bab 10 latihan-latihan yang disediakan untuk Pembelajaran Irama Melalui Permainan Kertok menggunakan meter lazim. Dalam bab terakhir iaitu bab 11 latihan yang disediakan menggunakan meter tidak lazim iaitu meter  $\frac{6}{8}$  seperti dalam rajah 3.7:

Rajah 3.7  
Contoh latihan pembelajaran irama meter tidak lazim

Latihan : Nilai Not dan Tanda Rehat  
Dalam Meter  $\frac{6}{8}$

The image shows five musical exercises, labeled a) through e), arranged vertically. Each exercise is written on a single staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The time signature is 6/8. The exercises consist of various rhythmic patterns using eighth notes, quarter notes, and rests, designed for rhythm training.

### 3.4 Rumusan

Menurut Nazrul Samsudin (2008), dalam menghasilkan struktur buku mengikut Gaya Dewan, ia biasanya terdiri daripada beberapa bahagian iaitu bahagian awalan, bahagian teks dan bahagian akhiran. Bahagian akhiran sesebuah buku mengandungi maklumat tambahan, maklumat lanjut atau rujukan sesebuah buku. Dalam bahagian akhiran 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ini penulis telah menyediakan halaman penutup, biodata penulis, glosari dan bibliografi. Dengan adanya garis panduan dan perancangan yang teliti adalah diharapkan penghasilah 'Buku Panduan Gum Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' menjadi kenyataan dan dapat memenuhi keperluan pembaca.



## BAB 4

### DAPATAN DAN PERBINCANGAN PRODUK

#### 4.1 Pengenalan

Bab ini mengupas dan memperjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan penghasilan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Bab ini juga turut membincangkan dapatan daripada temu bual mengenai perkara-perkara yang berkaitan dengan penghasilan buku ini yang akan menjadi bahan bantu mengajar (BBM) oleh guru muzik dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM).

#### 4.2 Later Belakang Responden

Dalam usaha memperolehi maklum balas dapatan produk, beberapa peringkat utama telah dilalui oleh penulis iaitu:

- \* Peringkat mengenai pasti guru yang akan dijadikan responden.

- Membuat temu janji dan temu bual guru berkenaan.
- Membuat rakaman video.
- Menulis kembali skrip rakaman temu bual dan seterusnya membuat analisis hasil temu bual tersebut.

Responden yang dikenal pasti untuk ditemu bual ialah seramai 3 orang guru muzik yang masing-masing mengajar di sekolah menengah di daerah Machang, Rantau Panjang dan Pasir Mas, Kelantan. Latar belakang responden yang terlibat dalam mendapatkan maklum balas berkaitan dengan penghasilan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' seperti yang ditunjukkan dalam jadual 4.1:

Jadual 4.1  
Latar belakang responden

Responden	Kelayakan Dalam Bidang Muzik		Pengalaman Mengajar Muzik
	Sijil / Diploma Perguruan	Ijazah Sarjana Muda	
Guru 1	Maktab Perguruan Tuanku Bainun (MPTB)	Universiti Sains Malaysia (USM)	Lebih 10 tahun
Guru 2	Maktab Perguruan Kota Bharu (MPKB)	Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)	Lebih 10 tahun
Guru 3	Maktab Perguruan Teruntum, Kuantan.	Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)	Lebih 10 tahun

### 4.3 Analisis Dapatan Temu Bual

Temu bual telah dijalankan untuk memperolehi maklumat secara terus daripada sampel. Kaedah temu bual ini dilakukan bagi mengetahui kesesuaian 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' dari pelbagai aspek. Skop soalan-soalan temu bual adalah bertujuan untuk menjawab persoalan-persoalan berikut:

- © Adakah Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok ini boleh diakses oleh guru muzik secara pembelajaran sendiri?
- \* Adakah Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok ini boleh digunakan oleh guru muzik sebagai bahan bantu mengajar (BBM)?
- Meninjau respon guru-guru muzik terhadap Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok yang telah dibangunkan?

Menurut Mohd Majid Konting (1990), terdapat empat peringkat utama di dalam temu bual iaitu persiapan, membentuk hubungan baik, mendapatkan maklumat serta merekodkan maklumat. Guru-guru yang temu bual ini telah dikenal pasti mengajar mata pelajaran Pendidikan Muzik peringkat menengah rendah di sekolah masing-masing. Seramai 3 orang guru telah ditemu bual. Soalan-soalan yang digunakan untuk ditemu bual adalah seperti di Lampiran A.

Sebelum guru-guru tersebut ditemu bual, penyelidik terlebih dahulu meminta guru tersebut agar memberikan kerjasama secara ikhlas dan jujur. Penyelidik memberi pengakuan bahawa segala maklumat yang diberikan oleh guru adalah bertujuan untuk penulisan tesis dan menyatakan juga segala maklumat akan dirahsiakan. Untuk

mengelakkan identiti guru dikenali secara peribadi, guru berkenaan dilabel sebagai Guru 1, Guru 2 dan Guru 3.

#### 43.1 Pengalaman Sebagai Guru Muzak dan Penglibatannya Dalam Permainan Kertok

Dari segi pengalaman, ke tiga-tiga responden mempunyai lebih sepuluh tahun pengalaman sebagai guru muzik. Pengalaman mengajar muzik ini termasuklah pengalaman mengajar muzik di sekolah rendah dan sekolah menengah. Guru 1 mempunyai 6 tahun pengalaman mengajar di sekolah menengah. Guru 2 dan Guru 3 masing-masing mempunyai 2 tahun pengalaman mengajar di sekolah menengah.

Didapati ke tiga-tiga guru tidak mempunyai pengalaman bermain kertok secara formal. Jika adapun sekadar menjadi pemerhati sahaja semasa kertok dimainkan di kampungnya pada masa dahulu. Guru 2 dan Guru 3 pernah juga terlibat dalam permainan kertok sekadar 'mencuba main' tanpa mendapat bimbingan dan panduan daripada mana-mana pihak.

#### 4.3.2 Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok Boleh Diakses Secara Pembeajaran Kendiri

Perkembangan teknologi masa kini telah banyak mempengaruhi aspek kehidupan kita. Dalam bidang pendidikan, penggunaan teknologi telah digabungkan dengan kurikulum sekolah sebagai satu usaha ke arah menyemai, memupuk minat dan

menanamkan sikap positif terhadap perkembangan teknologi. Kementerian Pendidikan Malaysia telah menggalakkan penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah.

Disamping penggunaan teknologi dalam pengajaran, penghasilan buku sebegini adalah ekoran daripada perkembangan teknologi masa kini. Tanpa teknologi tidak mungkin gambar-gambar boleh dirakamkan, diedit dan dicetak dalam bentuk buku dengan kualiti yang lebih menarik.

*"Kalau dahulu hendak belajar kertok kita pergi ke kampung-kampung tradisional. Dengan adanya buku sebegini kita akan dapat mengenali kertok tanpa menghadirkan diri ke kampung-kampung itu lagi."*

(Dipetik dari catatan temu bual Guru 1, 17 September 2009)

Petikan di atas menunjukkan kepada kita bahawa dengan penghasilan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' dapat memberikan peluang dan ruang kepada guru untuk mempelajari dan mengenali kertok dengan menggunakan buku tersebut. Guru 3 menyatakan, mengajar elemen irama melalui permainan kertok lebih mudah diakses sekiranya buku ini dimiliki oleh semua guru muzik.

Namun begitu, Guru 2 berpendapat dalam mempelajari sesuatu alat muzik adalah lebih baik belajar secara bersemuka ataupun belajar terus dengan penggiatnya. Pendapat ini dapat dibuktikan dengan kenyataan Guru 2 berbunyi:

*Boleh belajar kertok.. mengajar elemen irama melalui permainan kertok. Namun kesukarannya ialah untuk memainkan lagu-lagu atau irama sebenar kertok apabila guru tidak belajar secara bersemuka dengan penggiatnya...*

(Dipetik dari catatan temu bual Guru 2, 7 September 2009)

### 43.3 Tanggapan Awal Responden ke Atas Buku Panduan Guru Untuk Mengajar

#### Elemen Irama Melalui Permainan Kertok dan Penggunaannya Sebagai Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Sebelum temu bual dijalankan, penulis telah mengedarkan terlebih dahulu 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' kepada responden yang telah dikenal pasti. Hasil dapatan temu bual menunjukkan ketiga-tiga responden terkejut dan seolah-olah kagum dengan penghasilan buku berkenaan. Salah seorang responden menyatakan:

*"Saya kagum dan terkejut dengan usaha penghasilan buku ini... soya kenal penulis sebagai seorang yang tabah dalam melakukan sesuatu perkara, jadi tidak hairanlah beliau berjaya menghasilkan buku seumpama ini yang mungkin tidak terlintas difikiran orang lain "*

(Dipetik dari catatan temu bual Guru 1, 17 September 2009)

Guru 1 juga menyatakan buku ini dirasakan sesuai untuk dijadikan BBM untuk mengajar elemen irama kerana di dalamnya dimuatkan dengan latihan-latihan irama yang berurutan dan bermula dari senang kepada semakin sukar. Latihan irama juga disediakan dalam pelbagai meter. Pendapat ini turut disokong oleh Guru 2 yang menyatakan urutan latihannya agak tersusun iaitu daripada senang kepada yang lebih sukar.

Namun begitu, disamping persetujuan terdapat sedikit keraguan yang diutarakan oleh Guru 3 untuk melaksanakan pengajaran elemen irama melalui permainan kertok. Sebab-sebab yang menimbulkan keraguan itu ialah seperti berikut:

- \* Tidak semua sekolah mempunyai set alatan kertok.
- \* Penyimpanan alatan tersebut memerlukan ruang yang luas, apatah lagi sesetengah sekolah tidak mempunyai bilik muzik.
- \* Sekiranya peralatan ini tidak dibekalkan oleh kementerian, pihak sekolah terpaksa mengeluarkan sejumlah wang untuk membelinya dan keadaan ini biasanya tidak akan berlaku di sesetengah sekolah.

#### 4.3.4 Kesesuaian Susunan Bab-bab Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok

Dalam menentukan dan menetapkan susun atur bab-babnya penulis telah menggunakan struktur buku Gaya Dewan. Menurut Nazrul Samsudin (2008), struktur buku Gaya Dewan banyak diguna pakai oleh kebanyakan penerbit di Malaysia.

Semua responden yang ditemu bual seperti telah memberikan kata sepakat untuk bersetuju dengan isi kandungan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Guru 3 menyatakan isi kandungan buku ini sesuai dan ada persamaan dengan struktur buku-buku lain yang berada di pasaran. Namun begitu, mengikut Guru 2 yang menyatakan mungkin lebih sesuai sekiranya 'Pengenalan Kertok' ditulis dalam satu bab yang berasingan dan bukannya ditulis dalam bab 1 juga.

#### 4.3.5 Penerangam Yang Lengkap dan Disusuli Dengan Gambar-gambar

Penulisan 'Buku Panduan Gum Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ialah dengan menggunakan ayat-ayat yang pendek. Penulis terus memfokuskan kepada isi yang hendak disampaikan dan sentiasa memastikan setiap teks yang ditulis dapat dibaca dengan lancar.

*Salah satu cara menjadikan ayat anda lebih mudah difahami ialah dengan menjadikannya pendek. Jadi apabila menulis, cuba hadkan jumlah perkataan dalam satu ayat antara 10 hingga 16 patah kata sahaja. Lagi sedikit jumlah perkataan dalam satu ayat lagi bogus. Cuba perhatikan bagaimana wartawan menulis di dalam akhbar dan majalah. Ayat yang mereka karang pendek-pendek sahaja. Sebab itulah anda jangan hairan mengapa kita mampu bertahan lama membaca akhbar dan majalah. Kadang-kadang kita mampu membaca akhbar sampai habis dalam masa sejam.*

(Nazrul Samsudin, 2008)

Penulis menggunakan ayat-ayat yang pendek dalam menerangkan setiap isi-isi yang ingin disampaikan. Disamping ayat yang pendek, penulis juga menggunakan pelbagai gambar-gambar yang berkaitan untuk memperjelaskan apa yang disampaikan melalui tulisan. Gambar-gambar juga diambil dari pelbagai sudut untuk menjelaskan dan memberikan kefahaman yang lebih kepada pembaca.

Pendapat ini disokong oleh kebanyakan responden yang ditemu bual. Rata-rata mereka bersetuju dengan teknik penulisan yang digunakan. Salah satu persetujuan responden ialah seperti yang digambarkan dalam petikan di bawah:

*"Urutan bab serta penerangan yang disertakan dengan gambar-gambar memudahkan pembaca untuk memahaminya... penerbitan buku ini adalah bersesuaian untuk menarik minat pembaca kepada warisan muzik negara "*

(Dipetik dari catatan temu bual Guru 2,7 September 2009)

Guru 3 juga bersetuju dengan pendapat Guru 2. Namun begitu menurut Guru 3, gambar-gambar yang sedia ada boleh ditambah untuk meningkatkan lagi kefahaman pembaca terutamanya dalam bab 1 (umum) dalam 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok',

#### 4.4 Kesesuaian Permainan Kertok di Sekolah Menengah

Kesesuaian pengajaran pendidikan muzik dengan menggunakan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) dapat dibuktikan apabila kita mengkaji Sukatan Pelajaran Pendidikan Muzik KBSM (peringkat menengah rendah dan atas). Dalam aspek 2 (pengalaman muzikal), alat-alat muzik tradisional diperkenalkan bagi memenuhi pengalaman ansambel muzik tradisional kepada pelajar. Manakala dalam aspek 1 (persepsi estetik), irama merupakan salah satu daripada konsep muzik yang perlu dipelajari oleh setiap pelajar muzik. Dengan ini jelaslah kepada kita bahawa 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' yang mengandungi kedua-dua aspek tersebut adalah selari dengan Sukatan Pelajaran Pendidikan Muzik KBSM.

Dari pengalaman penulis yang terlibat secara langsung dengan proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Muzik di sekolah menengah, penggunaan alat muzik tradisional seperti kompang, gamelan dan caklempong adalah sebagai medium pengajaran untuk memberi ruang dan peluang kepada pelajar untuk

merasai dan mendekatkan diri mereka dengan aspek penghargaan kepada muzik tradisional.

Apa yang pasti, untuk mempelajari dan menguasai semua alat muzik tradisional berkenaan mengikut permainan dan peraturan yang sebenarnya adalah agak sukar bagi pelajar sekolah malahan terdapat juga sebilangan kecil yang sukar untuk menguasai kemahiran permainannya terutama bagi guru yang baru mengenali alatan tersebut. Maka guru muzik perlu mempermudah dan disesuaikan mengikut keperluan sekolah dan pelajar yang mana ia menjurus kepada skop yang lebih kecil dan mudah dikuasai oleh pelajar-pelajar.

Perkara ini juga boleh dipanjangkan kepada pengajaran elemen irama melalui permainan kertok. Sekolah-sekolah menengah seharusnya diberi pilihan untuk memilih ensembel tradisional mengikut kekuatan atau kepakaran yang dikuasai oleh guru-guru. Misalnya di negeri Kelantan terdapat ramai individu yang mempunyai kepakaran dalam seni permainan kertok. Secara tidak langsung perkara ini akan memudahkan guru-guru meminta bantuan serta membuat rujukan kepada individu tersebut. Manakala bagi pihak pelajar pula mereka telah biasa atau pun pernah didedahkan dengan aiunan serta persembahan muzik tradisional seperti kertok sernenjak dari kecil lagi. Selain itu juga identiti muzik tradisional sesebuah negeri itu dapat dipelihara oleh generasi muda terutamanya pelajar-pelajar sekolah.

Berdasarkan kenyataan di atas, jelaslah bahawa 'Buku Panduan Gum Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' boleh dan sesuai digunakan oleh guru-guru muzik di sekolah-sekolah menengah yang mempunyai kelas muzik. Permainan kertok bukan sahaja sesuai digunakan untuk mengajar elemen irama

malahan ianya amat bersesuaian jika dimasukkan ke dalam Sukatan Pelajaran Muzik

KBSM (sebagai alat muzik tradisional pilihan) terutamanya bagi sekolah-sekolah yang mempunyai kelas muzik di negeri Kelantan.

#### 4.5 Rumusan

Bab ini telah memperjelaskan dan mengupas dapatan kajian mengenai perkara-perkara yang meliputi segala aspek yang terkandung dalam penghasilan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Bab ini juga membincangkan beberapa aspek penilaian yang telah dijalankan oleh 3 orang responden ke atas buku berkenaan. Akhir sekali bab ini juga turut mengupas kedudukan dan kesesuaian 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM).

## BAB 5

### RUMUSAN DAN CADANGAN

#### 5.1 Pengenalan

Bab ini akan membincangkan tentang ringkasan produk, fungsi produk, sasaran pengguna, kekuatan dan kelemahan produk yang dibangunkan. Selain daripada itu, bab ini juga membincangkan cadangan-cadangan yang boleh digunakan untuk memperbaiki dan mengusahakan pembangunan produk lain yang berkaitan dengan Pengajaran Elemen Irama Melalui Permainan Kertok pada masa akan datang.

#### 5.2 Ringkasan Produk

Menurut Nazrul Samsudin (2008), sebuah buku biasanya mempunyai beberapa bahagian yang dikenali sebagai bahagian awalan, bahagian teks dan bahagian akhiran. Justeru itulah 'Buku

Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ini mempunyai tiga bahagian iaitu:

- Bahagian awalan

Bahagian awalan dalam sesebuah buku ialah bahan-bahan yang diletakkan di bahagian awal sesebuah buku (terdapatnya halaman tertentu sebelum bab 1)

- Bahagian teks

Bahagian teks ialah bahagian utama buku yang terdiri daripada bab 1 hingga bab 11. Bersama-sama ini disertakan susun atur bahagian teks seperti digambarkan dalam jadual 5.1 di bawah:

Jadual 5.1  
Susun atur bahagian teks

BAB	KANDUNGAN
BAB 1	UMUM Kelantan Darul Naim Pengenalan Kertok
BAB 2	KERTOK KAYU Bahagian-bahagian Kertok Penjagaan Kertok
BAB 3	ETIKA PERSEMBAHAN Tatacara Persembahan Penyusunan Alat
BAB 4	<i>SORO (NADA / BUNYI) KERTOK</i> <i>Soro Cak</i> <i>Teknik Paluan Cak</i> <i>Soro Kung</i> <i>Teknik Paluan Kung</i>
BAB 5	POSTUR DAN TEKNIK MEMEGANG <i>MMALU</i>
BAB 6	TEKNIK BERMAIN KERTOK
BAB 7	PEMBELAJARAN IRAMA: NOT KROCET
BAB 8	PEMBELAJARAN IRAMA: NOT KUAVÉR
BAB 9	PEMBELAJARAN IRAMA: NOT MINIM BERTITIK
BAB 10	PEMBELAJARAN IRAMA: NOT SEMI KUAVÉR
BAB 11	PEMBELAJARAN IRAMA: METER TIDAK LAZIM

\* Bahagian akhiran

Bahagian akhiran buku ialah bahagian yang mengandungi maklumat tambahan, maklumat lanjut atau rujukan sesebuah buku.

Selain daripada itu, buku ini juga dimuatkan dengan elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik dan gambar dengan pelbagai gabungan warna yang berupaya menarik minat pembaca dan menjadikannya lebih berkesan.

Pembangunan buku ini adalah bertujuan untuk menyediakan satu 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Guru muzik boleh mengakses buku ini secara pembelajaran sendiri, Tujuan yang kedua ialah menyediakan satu buku yang boleh digunapakai oleh guru muzik sebagai bahan bantu mengajar (BBM). Buku ini sesuai untuk dijadikan bahan rujukan di kalangan guru dan ia boleh digunakan pada bila-bila masa sahaja kerana bentuknya yang ringan dan kecil sesuai untuk dibawa ke mana-mana sahaja.

'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' yang dibangunkan ini telah dinilai bagi memastikan keberkesannya. Penilaian juga dijalankan untuk mengetahui sejauh manakah ianya boleh dimanfaatkan dalam proses pengajaran elemen irama. Bagi tujuan penilaian, 3 orang guru muzik yang mempunyai pengalaman mengajar lebih daripada 10 tahun telah ditemu bual. Melalui maklum balas dan hasil temu bual berkenaan, didapati terdapat beberapa kekuatan dan kelemahan produk yang telah dikenal pasti. Selain itu, terdapat juga cadangan-cadangan yang telah diberikan untuk meningkatkan lagi mutu buku dan mempelbagaikan bentuk keluarannya pada masa akan datang.

### S3 Fungsi- fungsi Produk

'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ini bertindak sebagai tutor kepada guru yang ingin memperkenalkan dan mengajar elemen irama melalui permainan kertok. Di samping itu juga buku ini juga dapat:

- Membantu dan menyediakan pilihan bahan pengajaran kepada sekolah-sekolah yang sedang melaksanakan Kurikulum Pendidikan Muzik KBSM.
- Menyediakan peluang kepada guru muzik untuk mempelbagaikan bahan pengajaran elemen irama dan tidak hanya bergantung kepada alat-alat moden yang dibekalkan sahaja.
- Menyumbang kepada pekekalan warisan budaya. Guru-guru dan pelajar akan memertabatkan permainan muzik tradisional apabila guru mengajar elemen irama melalui permainan kertok.

### 5.4 Sasaran Pengguna

Produk 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ini khusus ditujukan kepada semua guru muzik yang tidak mempunyai pengalaman bermain kertok tetapi ingin mempelajari dan mempraktikkan permainan kertok dalam pengajaran elemen irama. Melalui penggunaan buku ini guru akan belajar segala

aspek berkaitan dengan kertok secara sendiri tanpa kehadiran jurutunjuk seni permainan kertok.

Pengkhususan sasaran pengguna hanya kepada guru muzik sahaja kerana pakej pembelajaran permainan ini digarap secara sistematik. Penggunaan pendekatan notasi dan terma-terma muzik barat dan ini kurang bersesuaian kepada pengguna yang tidak mempelajai muzik secara formal.

Selain daripada itu, 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' ini juga dapat membantu bakal-bakal guru muzik yang sedang menuntut di institusi pengajian tinggi. Buku ini juga dapat membantu guru-guru praktikal dalam membuat rujukan tambahan bagi pengajaran mereka. Kebiasaannya kebanyakan guru-guru pelatih kurang mahir dan kurang berani untuk menggunakan bahan-bahan yang bersesuaian seperti kertok dalam pengajaran elemen irama. Dengan adanya buku sebegini, sedikit sebanyak telah membantu bakal-bakal guru melancarkan proses praktikumnya.

Sungguhpun begitu, sesiapa sahaja akan mampu untuk memahami dan beroleh manfaat daripada buku ini asalkan mempunyai minat dan keinginan untuk membaca, mempelajai, mengkaji dan mengikuti setiap urutan-urutan yang disediakan dalam 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'.

## 5.5 Perbincangan Kekuatan dan Kelemahan Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok

Penulis telah menggunakan kaedah temu bual atau temu duga yang berbentuk *semistructured* dalam membincangkan kekuatan dan kelemahan buku ini. Guru-guru atau *informant* diberi peluang menyatakan pendapat mereka mengenai buku tersebut.

Pemilihan kaedah temu bual sebegini adalah selaras dengan kata-kata yang berbunyi:

*Soalan yang dikemukakan kepada responden disusun dan diadualkan tetapi responden diberi kelonggaran semasa memberikan jawapan. Ia tidak begitu tegas seperti temu duga berstruktur dan tidak begitu longgar seperti temu duga tak berstruktur. Soalan mungkin diubah suai dari segi susunan dan cara menyoal lebih fleksibel.*

*(Sidek Mohd Noah, 2002)*

Temu bual jenis *semistructured* adalah lebih sesuai untuk membincangkan kekuatan dan kelemahan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' kerana ianya lebih berfokus dan fleksibel. Temu bual ini bertujuan untuk mendapatkan maklum balas yang disampaikan oleh responden. Dapatan temu bual ini mempunyai keesahan dan kebolehpercayaan yang tinggi kerana responden bebas dan tiada keraguan semasa mengeluarkan pendapatnya mengenai segala aspek yang berkaitan dengan buku ini.

### 5.5.1 Kekuatan Produk Yang Dibangunkan

Terdapat banyak kekuatan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' yang telah dibangunkan. Diantaranya ialah:

Kebanyakan guru berpendapat bahawa buku yang telah dibangunkan menggalakkan pembelajaran sendiri di mana pembaca dapat mempelajarinya sendiri.

Berdasarkan pembentangan kertas kerja oleh Mohd Arif & Norsiaty (2004), kebaikan pengajaran dan pembelajaran berasaskan ICT adalah kerana prinsip pembelajaran yang menekankan kepada empat domain pembelajaran iaitu *Self-Directed*, *Self-Access*, *Self-Asses*, dan *Self-Paced*. *Self Directed* adalah pembelajaran terarah sendiri di mana pelajar akan menentukan sendiri tajuk dalam sesuatu bidang yang ingin dipelajari. *Self Access* adalah pembelajaran akses sendiri di mana pelajar mencari dan mendapatkan maklumat mengenai tajuk yang ingin dipelajari daripada pelbagai sumber bukan guru.

Dalam konteks penghasilan buku ini, ia adalah bertepatan dengan kenyataan tersebut di mana tujuan pembinaan buku ini adalah untuk menyediakan satu 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' untuk guru muzik yang boleh diakses secara pembelajaran sendiri.

Buku yang dibangunkan dapat menarik minat dan memotivasikan pembaca

'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' dibangunkan dengan gabungan elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik dan gambar dengan pelbagai gabungan warna yang berupaya menarik minat pembaca. Pembaca akan menjadi lebih seronok dan bersemangat untuk terus

belajar dengan menggunakan buku yang dibangunkan berbanding dengan kaedah tradisional yang masa belajarnya terbatas semasa kehadiran jurutunjuk sahaja.

Buku yang mesra pengguna

Buku yang dibangunkan dalam bentuk yang kecil dan ringan memudahkan pengguna membawanya serta boleh digunakan di mana-mana sahaja. Setiap penerangan dan isi yang dimuatkan dengan menggunakan perkataan dan ayat yang mudah serta diikuti dengan gambar-gambar untuk menjelaskan lagi maksudnya. Ciri-ciri sebeginilah yang dapat membantu guru untuk belajar dan menggunakan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' semasa pengajaran atau pada bila-bila masa yang dikehendakinya.

Menjadikan pengajaran lebih sistematik dan berkesan

Pembangunan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' mampu menjadikan pengajaran lebih sistematik dan berkesan. Isi kandungannya yang ringkas, jelas, padat dan menepati huraian sukatan mata pelajaran Pendidikan Muzik berupaya membantu meningkatkan pemahaman guru untuk mengajar elemen irama kepada pelajar-pelajar.

Buku ini dilengkapi dengan pelbagai aspek yang berkaitan dengan permainan kertok. Urutan latihan-latihan yang disediakan dalam pelbagai meter dan dari irama yang senang kepada yang lebih sukar dapat membantu

meningkatkan tumpuan pembaca. Apabila guru menggunakan buku ini dalam pengajarannya adalah dirasakan sesi pengajarannya akan lebih sistematik dan berkesan.

### 5.5.2 Kelemahan Produk Yang Dibangunkan

Memang kita tidak lari daripada melakukan kesilapan. Setiap apa yang kita lakukan pasti ada kelemahannya. Melalui pendapat yang dikemukakan oleh guru-guru muzik berdasarkan pemerhatian yang teliti ke atas 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' didapati terdapat beberapa kelemahan yang perlu dibaiki bagi memantapkan lagi pembangunannya. Antara kelemahan dalam membangunkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' adalah seperti berikut:

i) Penggunaan dailek Kelantan

Pada dasarnya penggunaan dailek Kelantan adalah sesuai untuk mengekalkan keaslian istilah dan tradisi sesuatu ensembel muzik tradisional seperti kertok. Namun begitu, dikhuatiri terdapat kekeliruan di kalangan pembaca terutamanya pembaca dari negeri-negeri lain walaupun perkataannya ditulis dengan ejaan yang betul ataupun sama. Pembaca di negeri lain akan menyebutnya dengan bunyi yang berbeza daripada sebutan sebenar yang disebut oleh orang Kelantan dalam dailek Kelantan.

Menurut Lee Ong Kim (1999) dalam kajiannya, untuk menjadikan sesuatu pembelajaran itu menarik, penggunaan bahasa perlu dititik beratkan kerana ia mempengaruhi pengguna untuk terus menggunakannya dan ianya bertepatan juga dengan kajian yang dijalankan oleh Chong Beng Hooi (2004).

Huraian isi tidak disertakan dengan gambar

Kebanyakan isi dan keterangan dalam setiap bab ada disertakan dengan gambar, cuma dalam bab 1 sahaja penerangan tidak disertakan dengan gambar untuk membantu pembaca mendapatkan gambaran yang jelas terhadap sesuatu perkara yang telah dijelaskan. Keadaan ini menjadikan ayat-ayat yang digunakan akan menjadi panjang dan dikhuatiri akan mengurangkan tumpuan pembaca.

Menurut Harun Sarail (1999) dalam menggunakan multimedia supaya lebih efisien, penerangan terlalu panjang dalam menerangkan sesuatu topik seharusnya dielakkan. Kenyataan ini bertepatan dengan tulisan Nazrul Samsudin (2008) untuk memudahkan sesuatu difahami ialah dengan cara menjadikan sesuatu ayat itu pendek. Dalam konteks nulis buku, perkara ini juga perlu diberikan perhatian yang utama.

Keberkesanan aktiviti latihan

Sukar untuk mengenal pasti keberkesanan aktiviti latihan yang disediakan. Latihannya juga agak terhad. Tidak ada instrumen khusus untuk menguji setiap aktiviti dan latihan yang disediakan itu dilaksanakan dan diikuti oleh

pembaca. Pembaca mungkin tidak mencuba untuk memainkan latihan yang disediakan. Kemungkinan pembaca hanya mengambil jalan mudah seperti 'melihat tanpa berbuat apa-apa' ke atas latihan yang telah disediakan.

### 5.5 Cadangan-cadangan

Dalam membangunkan 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' mempunyai beberapa batasan seperti yang dinyatakan dalam bab pertama. Oleh itu penulis mencadangkan beberapa kajian lanjutan yang boleh dijalankan agar ia dapat membantu memperbaiki dan memperkembangkan lagi pembangunan produk dalam bidang ini.

Penilaian buku ini dibuat oleh 3 orang guru muzik sahaja. Beliau telah menilai dan mengenal pasti pelbagai aspek yang berkaitan dengan Pengajaran Elemen Irama Melalui Permainan Kertok. Besar kemungkinan ianya tidak cukup untuk mewakili keperluan dan pendapat guru di seluruh Malaysia. Oleh itu untuk produk seterusnya, hendaklah memperbanyakkan lagi sampel bagi mengenal pasti keperluan guru dalam pengajaran mereka.

Oleh kerana penulisan ini melibatkan pembinaan sebuah 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' sahaja, maka terdapat kemungkinan beberapa kelemahan dari segi kandungan dan reka bentuk buku yang tidak dapat diatasi semasa penghasilannya. Pembangunan produk seterusnya boleh dilakukan dengan mengenal pasti kelemahan dan seterusnya melakukan beberapa

pemurnian terhadap 'Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok' yang telah dihasilkan,

Adalah dicadangkan untuk pembangunan produk yang seterusnya ialah dengan membangunkannya dalam bentuk perisian multimedia CD interaktif ataupun dalam bentuk modul pengajaran berasaskan laman web. Melalui cara ini kekurangan dalam penghasilan buku ini dapat diatasi. Sebagai contoh, kekeliruan di kalangan pembaca untuk menyebut perkataan dalam dialek Kelantan dapat di atasi dengan melihat dan meniru rakaman video bunyi sebutan sebenar yang dimuatkan dalam bentuk perisian multimedia CD interaktif ataupun dalam bentuk modul pengajaran berasaskan laman web.

Rakaman video juga boleh digunakan untuk menjelaskan lagi teknik memegang *mmalu*, menghasilkan paluan *hung*, menghasilkann paluan *cak* dan sebagainya. Melalui pembangunan perisian multimedia CD interaktif ataupun modul pengajaran berasaskan laman web juga dapat memperbanyakkan lagi situasi sebenar permainan kertok dirakamkan dan ianya boleh mengukuhkan kefahaman guru untuk mendalami permainan ini tanpa kehadiran jurutunjuk.

Buku ini hanya memfokuskan kepada pengajaran elemen irama melalui permainan kertok sahaja. Adalah dicadangkan untuk pembangunan produk yang seterusnya ialah dengan menambah elemen-elemen lain yang bersesuaian dengan permainan kertok seperti ekspresi (dinamik dan tempo). Pembangunan produk yang seterusnya juga boleh memuatkan ataupun memfokuskan kepada *lagu-lagu kertok* seperti *Lagu Masuk Bangsal*, *Lagu Tukar Dalang*, *Lagu Hala*, *Lagu Hulubalang*, *Lagu Kuda Melompat* dan sebagainya.

Dicadangkan agar individu ataupun pihak-pihak lain yang berminat dalam bidang ini dapat meneruskan usaha-usaha mendokumentasikan seni permainan muzik etnik Malaysia. Seni permainan muzik etnik Malaysia yang telah didokumentasikan itu boleh digunakan sebagai BBM dalam pendidikan formal di sekolah. Selain daripada kertok, muzik-muzik etnik seperti Wayang Kulit, Rebana Ubi, Cempuling, Dikir Laba, Kompong Telu, Kompong Pitu, muzik etnik kaum Cina, muzik etnik kaum India dan sebagainya boleh juga dibangunkan agar khazanah warisan budaya bangsa akan terus terpelihara.

Penghasilan buku ini adalah sebagai langkah permulaan dalam membantu dan mencetuskan minat di kalangan guru muzik yang tidak mempunyai jurutunjuk untuk mengajar elemen irama melalui permainan kertok. Sungguhpun begitu interaksi bersama jurutunjuk perlu digunakan bagi memperolehi *roh* dan pengalaman sebenar di samping mendapatkan nilai tambah sama ada yang tersurat mahupun yang tersirat. Menyedari hakikat bahawa kebanyakan golongan pakar dalam bidang ini semakin berkurangan dan berada di penghujung usia. Usaha-usaha mendokumentasikan kepakaran mereka perlu ditingkatkan dan diusahakan secara terperinci serta bersistematik agar khazanah warisan budaya bangsa tidak akan pupus ditelan zaman.

## 5.6 Rumusan

Bab ini telah mengupas dan membuat rumusan tentang pembangunan '\*Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok'. Penjelasan mengenai huraian hasil produk, fiingsi produk dan sasaran pengguna prodok telah diberikan dengan



## RUJUKAN

- Ab. Halim Abdul Rahim (2004). *Pengurusan Gerak Kerja Kokurikulum, Kursus Perguruan Lepas Ijazah*. Kuala Lumpur: Fajar Bakti.
- Abu Bakar Nordin (1986). *Asas Penilaian Pendidikan*. Petaling Jaya: Longman Malaysia Sdn. Bhd.
- Abdul Rahim Mohd Saad (1994). *Merancang Pengajaran Yang Efektif*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Abdul Rahim Abdul Rashid (1992). *Panduan Latihan Mengajar*. Selangor: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Bermesra Dengan Kompang* (2004). Unik Kurikulum, Jabatan Pendidikan Perak.
- Chong Beng Hooi (2004). Penggunaan ICT Dalam Pengajaran Sains dan Matematik Tahun Satu: Satu Kajian Kes. *Jurnal Penyelidikan MPSAH*, 8, 14-33.
- Harun Sarail (1999). Penggunaan Maltimedia Dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan MPS*, 7, 70-75.
- Ismail Zain (2001). *Kecerdasan Muzik Dalam Pembelajaran*. Kuala Lumpur: Utusan Malaysia. Utusan Publication.
- Johami Abdullah (1993). *Pendidikan Muzik Semasa*, Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kamus Dewan* (2007). Edisi Keempat, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- Ramus Inggeris-Melayu Dewan Bahasa* (1992). Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (Semakan 2004). *Huraian Sukatan Pelajaran Kurikulum Pendidikan Menengah Rendah*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Kurikulum.
- Kerlinger, F.N (1973). *Foundation of Behavioral Research*. New York: Holt, Rinehart & Wintson.
- Kertok*. (2009). Diperoleh Ogos 17,2009 daripada <http://rlizai.bloespot.com/2009/06/kertok.html>
- Lee Ong Kim (1999). Penguasaan Kemahiran IT Untuk Abad ke - 21: Fokus Kepada Pengajaran dan Pembelajaran. *Jurnal Pengurusan dan Kepimpinan Pendidikan*, 9(2), 29-39.

- Marsha Tambunan (2004). *Sejarah Muzik Dalam Eustrasi*. Jakarta: Penerbit Progres.
- Mastor Jarkaseh (2007). *Asas Pendidikan Muzik 1*. Teluk Intan: Tabuh Emas Productions.
- Mohd Arif & Norsiaty (2004). Modul Pengajaran Kendiri (MPK): Satu inovasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. *Dalam prosiding seminar penyelidikan Universiti Kebangsaan Malaysia* (m.s. 45-56). Kuala Lumpur: UKM,
- Mohd Azam Hj Sulong dan Mastor Jarkaseh (2009). *Asas Pendidikan Muzik 11*. Teluk Intan: Tabuh Emas Productions.
- Mohd. Majid Konting (2004). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohohamed Ghouse Nasuruddin (1989). *Muzik Melayu Tradisi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohohamed Ghouse Nasuruddin (2003). *Muzik Tradisional Malaysia*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mok Soon Sang (1997). *Pedagogi 2: Pelaksanaan Pengajaran*. Subang Jaya: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Mok Soon Sang (2001). *Pendidikan Di Malaysia Edisi Ke-8*. Subang Jaya: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Music Educators National Conference (1990). *The School Music Program: Description And Standards*. Edisi 4. Virginia: Music Educators National Conference.
- Nazrul Samsudin (2008). *Buat Duit Dengan Terbit Sendiri Buku*. Rawang: MNS Infobiz Consultancy.
- Nik Mustapha (1998). *Kertok Kelapa*. Diperoleh Julai 23,2009 daripada <http://www.musicmall-asia.com/malaysia/mstmmments/kertukkelapa.html>
- Omar Farouk Bajunid (1989). *Warisan Kesenian Kelantan*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya Lembah Pantai.
- Patricia Matusky (1985). *Independent Songs: Kertok Kelapa*. Diperoleh Ogos 7,2009 daripada [http://www.musicmall-asia.com/malaysia/folk/kertok\\_kelapa.html](http://www.musicmall-asia.com/malaysia/folk/kertok_kelapa.html)
- Patricia Matusky dan Tan Sooi Beng (1997). *Muzik Malaysia: Tradisi Klasik, Rakyat dan Sinkretik Pulau Pinang*: The Asian Centre.
- Ramlah Jantan & Mahani Razali (2002). *Psikohgi Pendidikan*. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Sabitha Marican (2005). *Kaedah Penyelidikan Sains Sosial*. Petaling Jaya: Prentice Hall.

Saufi Abdullah (2009). *Kertok: Muzik Rakyat Malaysia*. Diperoleh September 7, 2009 daripada <http://kertok.blogspot.com/>

Sidek Mohd. Noah & Jamaluddin Ahmad (2005). *Pembinaan Modul: Bagaimana Membina Modul Latihan dan Modul Akademik*. Serdang: Penerbitan Universiti Putra Malaysia.

Othman Lebar (2007). *Penyelidikan Kualitatif, Pengenalan Kepada Teori dan Metod*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Zaharul Lailiddin Saidon (2008). *Historical Perspective of Formal music Education In Malaysia: Outdated, Irrelevant & Problematic Music Education Practices*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

## PANDUAN TEMU BUAL

TARIKH :  
MASA :  
TEMP AT :  
NAMA :  
NOI/C :  
TEL :

ALAMAT RUMAH :

ALAMAT SEKOLAH %

### Soalan Temu Bual

1. Berapalamakah anda telah menjadi guru muzik dan mengajar muzik?
2. Adakah anda pernah bermain kertok sebelum ini?
3. Anda sebagai guru muzik, adakah Buku Panduan Guru Untuk Mengajar Elemen Irama Melalui Permainan Kertok ini boleh diakses oleh anda secara pembelajaran sendiri?
4. Anda sebagai guru muzik, Apakah tanggapan awal saudara apabila menihat buku ini dan adakah akan menggunakannya sebagai bahan bantu mengajar (BBM)?
5. Merujuk kepada isi kandungan buku, apakah pandangan anda mengenai susunan bab bab?
6. Adakah penerangan yang disampaikan dalam setiap bab sesuai?
7. Jika tidak, bagaimanakah yang sebaiknya?
8. Bagaiman pula dengan reka bentuk buku?
9. Bagaiman dengan gambar-gambar yang dimuatkan?
10. Bagaiman dengan bahasa yang digunakan dalam penulisan?
11. Bagaiman pula dengan urutan latihan pembelajaran irama?
12. Kalau mahu penambahbaikan, apakah cadangan-cadangan anda?
13. Setelah meneliti buku ini, apakah yang boleh anda rumuskan?

**UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

35900 Tanjung Malim  
Perak Darul Ridzuan, Malaysia

Tel : 05 - 450 6702

Fax : 05 - 458 3602

<http://fsm.upsi.edu.my>



Fakulti Seni dan Muzik

Rujukan Tuan :

Rujukan Kami :

UPSIFSM/PASCA/650/662

Tarikh :

22 Julai 2009

Saufi Bin Abdullah  
M20072000716  
PT 517 Taman Desa Mumi  
Pasir Tumbuh  
16150 Kota Bharu  
Kelantan

Saudara/i,

**PELANTIKAN PENYELIA PELAJAR SARJANA PENDIDIKAN (MUZIK)  
KERTAS PROJEK MOD-A (SPM6006)**

Dengan hormatnya perkara di atas dirujuk.

2. Dimaklumkan bahawa berdasarkan kepada Mesyuarat Penyelesaian Pasca Siswazah Jabatan Muzik, Fakulti Seni dan Muzik yang lalu, pihak fakulti telah bersetuju memilih **Prof. Madya Zaharul Laifuddin bin Saidon** sebagai Penyelia bagi pihak tuan.

3. Sehubungan itu, bersama-sama ini disertakan **Postgraduate Research Supervision Logbook For Student (warna kuning)** bertujuan untuk merekodkan tarikh, masa dan perkara yang dibincangkan dengan Penyelia dari masa ke semasa.

4. Tarikh akhir penyerahan **Kertas Projek (Mod A) Semester 1 Sesi 2009/2010** kepada pihak Fakulti Seni dan Muzik sebelum atau pada **18 Oktober 2009** bagi urusan kemasukan markah.

Sekian untuk perhatian dan tindakan, terima kasih.

**"PENDIDIKAN GEMILANG MENUJU WAWASAN"**

Saya yang menurut perintah,

(DR. MOHD HASSAN BIN ABDULLAH)

Dekan

Fakulti Seni dan Muzik

s.k. - Timbalan Dekan (Pengajian Siswazah & Penyelidikan)  
- Penyelaras Pasca Siswazah Muzik  
- Fall Pelajar


**UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

35900 Tanjung Malim

Perak Darul Ridzuan, Malaysia

Tel : 05 - 450 5247 (Dekan), 450 5483, 450 5480, 450 5481, 450 5490

Fax : 05 - 459 4649

http://ips.upsi.edu.my

E-mail : ips@upsi.edu.my


**Institut Pengajian Siswazah**

"Universalisme Profesionalisme Spiritualisme Intelektualisme"

Rujukan Tuan : UPSI/IPS-1/623.5

Rujukan Kami : 06 Ogos 2009

Tankh :

**KEPADA SESIAPA YANG BERKENAAN**

Tuan/Puan ,

**PENGESAHAN PELAJAR UNTUK MEMBUAT PENYELIDIKAN**

Perkara di atas adalah dirujuk dengan segala hormatnya.

2. Adalah dimaklumkan pelajar sebagaimana nama dan nombor matrik seperti di bawah adalah pelajar Program Pengajian Siswazah , Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI);

**Nama Pelajar** : Saufi Bin Abdullah  
**No. Kad Pengenalan** : 721101035385  
**No. Matrik** : M20072000716  
**Program Pengajian** : Sarjana Pendidikan  
**Bidang Pengajian** : Muzik  
**Fakulti** : Fakulti Seni Dan Muzik  
**Sesi Kemasukan** : Semester 2 Sesi 2007/2008

3. Sehubungan itu, pihak kami memohon jasa baik pihak tuan supaya dapat membenarkan pelajar tersebut membuat kajian serta penyelidikan di tempat tuan/puan bagi memenuhi pengajian beliau di UPSI.

Sekian, untuk makluman.

" PENDIDIKAN GEMILANG MENUJU WAWASAN "

Yang benar,

SUHAILA SIDEK  
 ( Timbalan Pendatar )  
 Institut Pengajian Siswazah  
 Universiti Pendidikan Sultan Idris.