



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**KEBERKESANAN PENGGUNAAN KAEDAH
KOPERATIF JIGSAW TERHADAP
PEMBELAJARAN PERMAINAN SERTA MERTA
KIBOD DALAM KALANGAN
GURU PELATIH MUZIK**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UMMU RAHMAH BINTI ARIFIN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2019



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KEBERKESANAN PENGGUNAAN KAEDAH KOPERATIF JIGSAW
TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN SERTA MERTA KIBOD
DALAM KALANGAN GURU PELATIH MUZIK

UMMU RAHMAH BINTI ARIFIN

TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH (PENDIDIKAN MUZIK)

FAKULTI MUZIK DAN SENI PERSEMBAHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2019



Sila Taipkan (✓):

Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan Dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 13hb Ogos 2019 (Tahun).

i. Perakuan pelajar :

Saya, **UMMU RAHMAH BINTI ARIFIN , NO. MATRIK: P20111001024, FAKULTI MUZIK DAN SENI PERSEMBAHAN** dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk **KEBERKESANAN PENGGUNAAN KAEDAH KOPERATIF JIGSAW TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN SERTA MERTA KIBOD DALAM KALANGAN GURU PELATIH MUZIK** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, **PROF. MADYA DR. MOHD HASSAN BIN ABDULLAH** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **KEBERKESANAN PENGGUNAAN KAEDAH KOPERATIF JIGSAW TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN SERTA MERTA KIBOD DALAM KALANGAN GURU PELATIH MUZIK** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian / sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah **DOKTOR FALSAFAH (PENDIDIKAN MUZIK)**.

Tarikh

Tandatangan Penyelia



UPSI/IPS-3/BO 31
Pind : 00 m/s: 1/1

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN
"[TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK]"
DECLARATION OF "[THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM]"**

**Tajuk / Title: KEBERKESANAN PENGGUNAAN KAEDAH KOPERATIF JIGSAW
TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN SERTA MERTA KIBOD
DALAM KALANGAN GURU PELATIH MUZIK**

No. Matrik /*Matric's No.*: P20111001024
Saya / *I*: UMMU RAHMAH BINTI ARIFIN

mengaku membenarkan [Tesis/Disertasi/Laporan-Kertas-Projek] (Doktor-Falsafah/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-
acknowledged that my [Thesis/Dissertation/Project-Paper] is kept at Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) and reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The Library is not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissertation.
5. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) for category below:-*

SULIT/CONFIDENTIAL

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972.*

TERHAD/RESTRICTED

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS

(Tandatangan Pelajar/ Signature)
Tarikh: _____

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.

PENGHARGAAN

Segala puji-pujian kepada Allah, pemilik keagungan dan pengetahuan. Tiada daya dan upaya kecuali dengan kehendak Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dan Maha Mendengar keluh-kesah hamba-Nya. Dengan berkat rahmat dan kuasa Allah semata saya dapat menyelesaikan tesis ini. Selawat dan Salam kepada Jungjungan Besar Nabi Muhammad S.A.W. dan seluruh ahli keluarga Baginda. Setinggi-tinggi penghargaan ditujukan khas kepada Prof. Madya Dr. Mohd. Hassan bin Abdullah, penyelia yang banyak memberi ruang dan peluang kepada saya meneroka dunia penyelidikan, dan memberi nasihat serta pandangan yang berguna. Syukur kehadiran Allah dikurniakan penyelia yang sangat membantu dalam perjalanan Ph.D ini. Tidak lupa jutaan terima kasih khas buat pensyarah dan para peserta kajian Institut Pendidikan Guru Kampus Perlis yang terlibat secara langsung bagi merealisasikan kajian ini. Terima kasih juga kepada pihak pengurusan Institut Pendidikan Guru Malaysia dan Institut Pendidikan Guru Kampus Perlis kerana memberi ruang untuk saya menjalankan penyelidikan. Teristimewa penghargaan ini ditujukan khas buat ibu yang dikasihi dan dikagumi, Ichaah binti Din, sentiasa menjadi aspirasi dalam hidupku. Buat suamiku Shaifuddin bin Abdul Rahim, terima kasih tidak terhingga kerana kesabaran, ketabahan, menjadi sahabat setia dalam berkongsi keseronokkan dan perit jerih menimba ilmu. Buat anakku tersayang Abdul Mu'iz bin Shaifuddin, ketawa dan tangis serta keletah anakanda merupakan pemacu perjuangan berliku ini. Dengan Rahmat-Mu ya Allah, setinggi-tinggi kesyukuran kerana dikurniakan suami dan anak yang menjadikan kehidupan sebagai pelajar, isteri dan ibu pada satu masa, pengalaman menarik yang banyak mengubah sempadan kehidupan. Tidak lupa juga jutaan terima kasih kepada Dr Roslan, Dr Mahayuddin, Dr Shuhairi, Dr Ismail, Dr Norlida, Dr Azizah, Dr Sabariah, Dr Juliana dan Dr Nora di atas perkongsian ilmu. Kejayaan ini merupakan berkat doa dari kalian. Akhir sekali, penghargaan ini ditunjukkan khas buat insan-insan yang telah membantu secara langsung dan juga secara tidak langsung dalam kehidupanku sebagai pelajar, sebelum, semasa menyiapkan tesis ini. Ya Allah, rahmatilah mereka semua. Kurniakanlah kami kebahagiaan di dunia dan akhirat. Amiin.



ABSTRAK

Kegagalan menguasai kemahiran permainan serta merta kibod dalam kalangan guru pelatih muzik masih berterusan. Kegagalan ini akan membuatkan guru pelatih muzik ketinggalan untuk menguasai pembelajaran Kecekapan Kibod. Kajian ini bertujuan melihat keberkesanan penggunaan kaedah koperatif Jigsaw terhadap pembelajaran permainan serta merta kibod dalam kalangan guru pelatih muzik. Kajian kualitatif ini menggunakan reka bentuk kajian kes. Satu rancangan pengajaran berasaskan Model Pembelajaran Koperatif Jigsaw dan *Model Quality Appropriate Incentive Time (QAIT)* telah dibina untuk membantu permainan serta merta kibod guru pelatih muzik. Seramai enam orang guru pelatih telah dipilih secara bertujuan. Data diperoleh melalui pemerhatian, kajian dokumen dan temu bual. Dapatan kajian menunjukkan pembelajaran berasaskan kaedah koperatif Jigsaw membantu meningkatkan penguasaan peserta kajian dalam permainan serta merta kibod. Walau bagaimanapun, terdapat sedikit kelemahan dari sudut kelancaran dalam permainan serta merta kibod peserta kajian akibat dari permasalahan koordinasi antara pembacaan dan penjarian. Kajian ini juga mendapati pembelajaran melalui kaedah koperatif Jigsaw dapat membantu membina keyakinan diri peserta kajian dari aspek mengajar, memberi pendapat, menilai dan meningkatkan kemahiran kibod. Kesimpulannya, dapatan utama kajian menunjukkan bahawa kaedah pembelajaran koperatif Jigsaw dapat meningkatkan pembelajaran serta merta kibod. Implikasi kajian menunjukkan kaedah pembelajaran koperatif ini menyumbang kepada Pendidikan Muzik terutama dalam menguasai kemahiran permainan serta merta kibod.





THE EFFECTIVENESS OF USING JIGSAW COOPERATIVE METHOD IN KEYBOARD SIGHT READING LEARNING AMONG THE MUSIC TRAINEE TEACHERS

ABSTRACT

Failure to master keyboard sight reading skills among music trainee teachers is an ongoing predicament. This failure would make some of the music trainee teachers lagged behind in learning keyboard competency. This study aimed to determine the effectiveness of using Jigsaw cooperative method in keyboard sight reading learning among the music trainee teachers. Case study design was used in this qualitative study. Lesson plans were designed based on Jigsaw Cooperative Learning and Quality Appropriate Incentive Time (QAIT) models to assist the music trainee teachers. Six music trainee teachers were selected as participants. Data were collected through observations, document analysis and interviews. The result showed that Jigsaw cooperative method has assisted the participants to enhance their keyboard sight reading skills. However, the participants showed a slight incongruent in the keyboard sight reading due to difficulty in coordinating between reading and finger movement. This study revealed that learning through Jigsaw cooperative method has enhanced the participants' self-confidence in teaching, in giving opinions, in assessing and in keyboarding skills. In conclusion, the main result showed that Jigsaw cooperative method has enabled the participants to enhance their learning of keyboard sight reading. The implication of the study indicated that Jigsaw cooperative method has contributed to Music Education especially in the acquisition of keyboard sight reading skills.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN ii

PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS iii

PENGHARGAAN iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

KANDUNGAN vii

SENARAI JADUAL xiii

SENARAI RAJAH xv

SENARAI GAMBAR xvi

SENARAI LAMPIRAN xvii

SENARAI SINGKATAN xviii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan 1

1.2 Latar Belakang Kajian 6

1.3 Permasalahan Kajian 8

1.4 Objektif Kajian 12

1.5	Persoalan Kajian	13
1.6	Kerangka Konseptual Kajian	13
1.7	Kepentingan Kajian	16
1.8	Definisi Operasional	17
1.8.1	Permainan Serta Merta	17
1.8.2	Guru Pelatih	18
1.8.3	Kaedah Koperatif	18
1.8.4	Jigsaw	19
1.8.5	Model Quality Appropriate Incentive Time (QAIT).	19
1.8.6	Rancangan Pengajaran	19
1.9	Batasan Kajian	20

1.10	Rumusan	20
------	---------	----

BAB 2 SOROTAN KAJIAN

2.1	Pengenalan	22
2.2	Kepentingan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Serta Merta	23
2.3	Model Pembelajaran QAIT	25
2.4	Pembelajaran Koperatif	26
2.5	Jenis-Jenis Pembelajaran Koperatif	29
2.5.1	Pembelajaran Koperatif Jigsaw (PKJ)	33
2.5.2	Kelebihan Pembelajaran Koperatif Jigsaw	37
2.6	Perspektif Teoritik	38
2.6.1	Teori Konstruktivisme	38

2.6.2	Teori Tingkah Laku	39
2.6.3	Teori Pembelajaran Vygotsky	41
2.7	Gaya Pembelajaran	43
2.8	Keyakinan Diri (Self-Confident)	46
2.9	Kajian Yang Berkaitan Dengan Penyelidikan	49
2.10	Rumusan	54

BAB 3 KAEDAH KAJIAN

3.1	Pengenalan	55
3.2	Kajian Kes Sebagai Pendekatan Kajian	56
3.2.1	Reka Bentuk Kajian	57
3.2.2	Peranan Penyelidik	57
3.2.3	Peserta Kajian	58
3.2.4	Teknik Pengumpulan Data	61
3.2.5	Pemerhatian	64
3.2.6	Temu Bual Semi Struktur	66
3.2.7	Analisis Dokumen	67
3.3	Prosedur Pengumpulan Data	69
3.4	Analisis Data	72
3.5	Kesahan Dan Kebolehpercayaan	74
3.6	Triangulasi	75
3.6.1	Samakan Rakan Sebaya	76
3.6.2	Mendapat Maklum Balas Dan Pengesahan Daripada Peserta Kajian	77
3.7	Etika Pelaksanaan Kajian	77

3.8	Rumusan	78
-----	---------	----

BAB 4 RANCANGAN PENGAJARAN

4.1	Pengenalan	79
4.2	Model Pembelajaran Koperatif Jigsaw Dan Model QAIT	80
4.2.1	Model Pembelajaran Koperatif Jigsaw	80
4.2.2	Model QAIT	83
4.3	Langkah-Langkah Pembangunan Rancangan Pengajaran PKJ	84
4.4	Kandungan Rancangan Pengajaran	86
4.5	Pengesahan Pakar	98
4.6	Rumusan	102

BAB 5 DAPATAN KAJIAN

5.1	Pengenalan	103
5.2	Profil Peserta Kajian	104
5.3	Kerja Lapangan	110
5.4	Permainan Serta Merta	110
5.4.1	Permainan Corak Irama	111
5.4.2	Permainan Corak Irama Bermelodi	117
5.4.3	Permainan Kord	123
5.4.4	Permainan Pergerakan Kord	130
5.4.5	Amali Serta Merta	136
5.4.6	Pemerolehan Ilmu	147
5.5	Keyakinan Diri	154

5.5.1	Mengajar	154
5.5.2	Memberi Pendapat	160
5.5.3	Menilai	166
5.5.4	Amali Kibod	172
5.6	Gaya Pembelajaran	178
5.6.1	Perbincangan	178
5.6.2	Interaksi Sosial	185
5.6.3	Kerjasama Berkumpulan	191
5.6.4	Pembelajaran Kondusif	196
5.7	Rumusan	208

BAB 6 PERBINCANGAN, RUMUSAN, IMPLIKASI DAN CADANGAN

6.1	Pengenalan	225
6.2	Ringkasan Kajian	226
6.3	Perbincangan Dapatan Kajian	227
6.3.1	Soalan 1	227
6.3.2	Soalan 2	230
6.3.3	Soalan 3	233
6.4	Implikasi Kajian	236
6.5	Sumbangan Kajian	238
6.6	Cadangan	239
6.7	Rumusan Kajian	240

RUJUKAN

242

LAMPIRAN

255

SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
1.1	Pencapaian Sampel Bagi Permainan Serta Merta 9
2.1	Tahap-Tahap Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw 35
3.1	Matrik Pengumpulan Data 69
4.1	Penggunaan Teori Dalam Rancangan Pengajaran Berasaskan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw 82
4.4.1	Fasa I 87
4.4.2	Fasa II 89
4.4.3	Fasa III 91
4.4.4	Fasa IV 94
4.4.5	Fasa V 96
4.5.1	Maklumat Pakar Pengesahan Rancangan Pengajaran 98
4.5.2	Borang Pencapaian Kesahan Rancangan Pengajaran 99
5.1	Maklumat Demografi Pelajar-Pelajar Dalam Kajian Ini Berdasarkan Bangsa, Jantina Dan Umur 107
5.2	Pencapaian Pelajar Bagi Permainan Serta Merta, Kohort 2008 Hingga 2016 146
5.3	Pencapaian Peserta Kajian Bagi Ujian Amali Permainan Serta Merta 2016 146

5.4 Matrik Dapatan Kajian

209

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka Konseptual Kajian	15
2.1 Contoh Pembahagian Kelompok Jigsaw	36
2.2 Model Gaya Pembelajaran Dunn dan Dunn (1978)	44
3.1 Teknik Pengumpulan Data	63
3.2 Triangulasi Data	76
4.1 Ringkasan Maklumat Penggunaan Teori-Teori Dalam Pembelajaran Koperatif Jigsaw	83
4.2 Model QAIT	84
4.3 Proses Pembinaan Rancangan Pengajaran Permainan Serta Merta Kibod Berasaskan Pembelajaran Koperatif Jigsaw (PKJ)	86

SENARAI GAMBAR

No. Gambar		Muka Surat
5.1	Menunjukkan Peserta Kajian Perlu Berbincang Bersama Rakan-Rakan Bagi Menyelesaikan Masalah Dalam Pembelajaran.	184
5.2	Menunjukkan Suasana Yang Kondusif Dari Aspek Keselesaan Bilik Kuliah Membantu Pembelajaran Peserta Kajian	199
5.3	Menunjukkan Peserta Kajian Belajar Melalui Tunjuk Ajar Daripada Rakan-Rakan.	202
5.4	Peserta Kajian Belajar Bersama Rakan-Rakan Dalam Keadaan Yang Menyeronokan.	206

SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Kebenaran Menjalankan Kajian Daripada BPPDP
- B Surat Kebenaran Menjalankan Kajian Daripada IPG Kampus Perlis
- C Spesifikasi Ujian Amali Kecekapan Kibod
- D Indikator Prestasi Dan Pemarkahan Kecekapan Kibod
- E Helaian Log Pemerhatian
- F Helaian Log Temubual
- G Instrumen Temu Bual
- H Instrumen Penilaian Kendiri Pelajar

SENARAI SINGKATAN

IPGM	Institut Pendidikan Guru Malaysia
IPGKP	Institusi Pendidikan Guru Kampus Perlis
IPT	Institusi Pengajian Tinggi
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
LT	Learning Together
PPISMP	Program Persediaan Ijazah Sarjana Muda Pendidikan
PISMP	Program Ijazah Sarjana Muda Pendidikan
PKJ	Pembelajaran Koperatif Jigsaw
PPG	Program Pensiswazahan Guru
QAIT	Quality Appropriateness Incentive Time
RMK	Ringkasan Maklumat Kursus
RP	Rancangan Pengajaran
STAD	Student Team Achievement Division
TAI	Team-Accelerated Instruction
TGT	Team Games Tournament

BAB 1

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengalaman penyelidik sebagai pensyarah, didapati penyelidik sering berhadapan dengan pelajar yang berbeza dari segi latar belakang dan kebolehan. Hal ini memerlukan kepakaran seseorang pensyarah itu dalam menentukan strategi pengajaran dan pembelajaran. Hal ini bermakna pensyarah boleh menentukan pendekatan, memilih kaedah dan menetapkan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan perkembangan dan kebolehan pelajar bagi memudahkan pembelajaran mereka. Oleh itu untuk memenuhi tugas ini, pensyarah bukan sahaja harus menyediakan suasana pembelajaran yang menarik tetapi juga menghasilkan suatu pengajaran yang berkesan. Pensyarah perlu mewujudkan suasana pembelajaran yang boleh merangsang minat



serta sentiasa memikirkan kebajikan dan keperluan pelajar. Aktiviti-aktiviti yang dirancang harus mempunyai potensi yang tinggi untuk membolehkan isi pelajaran dapat diterjemahkan dengan jelas.

Dalam merancang aktiviti-aktiviti pengajaran dan pembelajaran, pensyarah perlu memikirkan urutan yang baik serta kaedah atau pendekatan yang selaras dengan isi, kemahiran, agar objektif pengajaran tercapai. Pemilihan strategi secara bijaksana mampu menjamin kelincinan pengajaran dan pembelajaran malah melibatkan pelajar secara aktif. Menurut Conway dan Hodgman (2009), pelajar sama ada tua mahupun muda belajar dalam pelbagai cara, manakala Mark dan Mandura (2010) mengatakan bahawa ada prinsip-prinsip pengajaran dan pembelajaran tertentu boleh diaplikasikan pada semua peringkat umur. Oleh itu, pensyarah perlu menggabungkan semua keperluan yang disarankan bagi melahirkan satu pengajaran dan pembelajaran yang berkesan dan bermakna.

Sehubungan dengan hal ini, penyelidik telah membina rancangan pengajaran dan pembelajaran permainan serta merta kibod yang berasaskan Model Pembelajaran Koperatif Jigsaw dan *Model Quality Appropriate Incentive Time (QAiT)*. Rancangan pengajaran dan pembelajaran yang dibina ini mengikut sukatan kurikulum Institut Pendidikan Guru Malaysia (IPGM).





Berdasarkan kurikulum IPGM atau juga dikenali sebagai Ringkasan Maklumat Kursus (RMK), terdapat perbezaan antara pembelajaran serta merta piano dan kibod. Pelajar yang belajar bermain piano perlu menguasai permainan serta merta dengan membaca dua barisan baluk secara serentak manakala kibod pula hanya satu barisan sahaja. Di samping itu, pelajar juga perlu membaca kord-kord, simbol-simbol atau terminologi muzik yang terdapat pada baluk. (Institut Pendidikan Guru Malaysia, 2016).

Menurut (Meulink, 2011; Gudmundsdottir, 2010; dan Maydwel, 2007), kebanyakan kaedah pengajaran untuk membaca, memainkan notasi muzik adalah berbentuk tradisional iaitu secara individu. Baker (2008) pula mengatakan bahawa 'peer teaching' berkesan dalam pembelajaran piano secara berkumpulan. Meulink (2011) dan Fisher (2006), menyatakan bahawa pengajaran permainan serta merta boleh dilaksanakan secara berkumpulan. Oleh itu, rancangan pengajaran dan pembelajaran permainan serta merta kibod yang dibina adalah berbentuk pengajaran berkumpulan di mana pembelajaran bukan lagi secara individu tetapi bersama rakan-rakan.

Dalam konteks kajian ini, penyelidik bukan hanya melihat samada rancangan pengajaran yang dibina membantu permainan serta merta peserta kajian, malah gaya pembelajaran peserta kajian semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Penyelidik melihat sama ada gaya pembelajaran secara berkumpulan ini membantu permainan serta merta peserta kajian. Di samping itu, penyelidik juga melihat sama ada





penggunaan rancangan pengajaran ini dapat membantu keyakinan diri peserta kajian dalam pembelajaran permainan serta merta.

Terdapat pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang boleh diguna pakai untuk penyediaan rancangan mengajar, antaranya ialah kaedah koperatif. Kaedah pengajaran dan pembelajaran koperatif mempunyai pelbagai jenis, seperti *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team-Accelerated Instruction (TAI)*, *Team Games Tournament (TGT)* dan lain-lain lagi. Kaedah koperatif *Jigsaw* merupakan kaedah yang telah dibangunkan oleh Aronson E. dan rakan-rakan dari Austin, Texas pada tahun 1978 bagi meningkatkan hasil pembelajaran pelajar. Pembelajaran koperatif *Jigsaw* merupakan satu kaedah di mana pelajar akan berbincang dalam kumpulan bagi menyelesaikan tugas yang diberikan.



Kaedah pengajaran dan pembelajaran koperatif ini bukanlah satu perkara baharu dalam sistem pendidikan sama ada di dalam mahupun di luar negara. Pengajaran berbentuk koperatif ini mula popular sekitar tahun 1970-an lagi (Compton, 2015). Zainuddin Jamia'an dan Zanariah Jano (2016), menyatakan bahawa penggunaan kaedah pembelajaran koperatif menggalakkan pencapaian akademik. Terdapat banyak kajian telah dijalankan di luar negara dan di tanah air berkaitan dengan penggunaan kaedah pembelajaran ini bagi mata pelajaran seperti sains, matematik, bahasa dan lain-lain. Menurut Slavin (2011), banyak kajian tentang penggunaan kaedah koperatif dalam pelbagai mata pelajaran dan peringkat pengajian telah dijalankan. Bagi mata pelajaran pendidikan muzik, terdapat kajian-kajian yang telah dijalankan oleh penyelidik-





penyelidik luar negara seperti (Compton, 2015; Meulink, 2011; McGree, 2010; Cornacchio, 2008; dan Fisher, 2006), namun penyelidikan dalam negara agak kurang.

Antara kajian yang telah dijalankan oleh penyelidik luar negara seperti Cornacchio (2008), beliau telah mengkaji penggunaan kaedah koperatif bagi pembelajaran gubahan muzik terhadap murid-murid di sekolah menengah. McGree (2010) pula, menggunakan kaedah koperatif bagi mengkaji sikap dan pencapaian pelajar-pelajar untuk pengajaran piano, manakala Compton (2015), mengkaji tentang keberkesanan penggunaan kaedah koperatif bagi persembahan pancaragam sekolah menengah. Fisher (2006), dalam kajiannya menyarankan penyelidik lain boleh melaksanakan kajian lanjutan pembelajaran piano secara berkumpulan yang melibatkan pelajar pra-kolej. Begitu juga Egger (2014), menyarankan kajian lanjutan boleh dilaksanakan kepada pelajar-pelajar yang berada di Institusi Pengajian Tinggi mahupun yang berada di sekolah menengah. Oleh itu, Meulink (2011) telah menggunakan saranan Fisher (2006), dengan mengkaji penggunaan kaedah pengajaran dan pembelajaran koperatif bagi pengajaran piano secara berkumpulan di Institusi Pengajian Tinggi (IPT). Kajian oleh penyelidik-penyelidik ini telah menunjukkan keberhasilan yang amat baik berdasarkan soalan-soalan kajian yang dikemukakan.

Dalam konteks kajian ini, penyelidik menggunakan Rancangan Pengajaran yang telah dibina untuk melihat permainan serta merta, keyakinan diri dan gaya pembelajaran peserta kajian selepas proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Kajian terhadap pelajar-pelajar muzik di IPG Kampus Perlis ini bertepatan dengan





saranan-saranan yang dikemukakan oleh (Egger, 2014; Meulink, 2011; McGree, 2010; Cornacchio, 2008; dan Fisher, 2006).

Kajian dilaksanakan terhadap pelajar-pelajar di Institut Pendidikan Guru Kampus Perlis yang mana bakal menjadi guru muzik. Hal ini selaras dengan kehendak sistem pendidikan di Institut Pendidikan Guru Malaysia masa ini iaitu ke arah keberhasilan pelajar dari aspek kualiti, kecekapan, peningkatan kecemerlangan dan penambahbaikan seiring dengan permintaan semasa bagi memenuhi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025.

1.2 Latar Belakang Kajian



Untuk membolehkan pelajar membentuk kefahaman yang betul, pensyarah perlu memilih satu pendekatan atau kaedah untuk memastikan setiap konsep muzik disampaikan dengan berkesan. Menurut Azizi (2010), proses pengajaran dan pembelajaran yang betul dapat digambarkan melalui kefahaman yang mendalam tentang interaksi dalam bilik darjah dan alam persekitaran. Hal ini bermaksud sesuatu pengajaran dan pembelajaran yang baik perlu mengambil kira keperluan, minat, pedagogi yang sesuai bagi menangani pelbagai permasalahan yang mungkin timbul.





Terdapat banyak kaedah pengajaran yang telah disarankan oleh tokoh-tokoh pendidikan dalam menyampaikan pengajaran dan pembelajaran. Antaranya ialah kaedah koperatif, kolaboratif, *problem based learning*, *project based learning* dan banyak lagi. Banyak kajian telah dijalankan, contoh oleh (Compton, 2015; Egger, 2014; Meulink, 2011; McGree, 2010; Fisher, 2006; Slavin, 1995; dan Johnson & Johnson, 1989), yang menunjukkan pengajaran dan pembelajaran menggunakan kaedah koperatif memberi banyak kebaikan dari aspek pencapaian pelajar.

Dalam konteks kajian ini, penyelidik telah memilih penggunaan kaedah koperatif Jigsaw untuk pengajaran dan pembelajaran permainan serta merta kibod. Menurut Nurul Saila (2016), terdapat perbezaan yang signifikan antara hasil pelajar siswa yang diajar secara tradisional dan yang menggunakan model pembelajaran koperatif Jigsaw. Siswa yang diajar dengan model koperatif Jigsaw menunjukkan pencapaian yang lebih baik. Hasil kajian Davidson dan Major (2014) pula, menunjukkan setelah analisis dibuat ke atas ke semua kaedah pengajaran, kaedah koperatif Jigsaw merupakan satu kaedah yang sesuai untuk pengajaran berbentuk kumpulan. Kaedah ini banyak diguna pakai oleh penyelidik-penyelidik terdahulu untuk pengajaran muzik antaranya Meulink (2011), beliau menggunakan kaedah koperatif Jigsaw dalam kajian berkaitan dengan pengajaran dan pembelajaran muzik secara berkumpulan sebanyak lima kali. Oleh itu, satu kajian telah dijalankan untuk melihat sama ada penggunaan kaedah koperatif Jigsaw ini dapat membantu meningkatkan pencapaian kemahiran pelajar, iaitu bakal-bakal guru muzik dalam penguasaan permainan serta merta kibod.





1.3 Permasalahan Kajian

Melalui pengalaman penyelidik sebagai tenaga pengajar pendidikan muzik selama 30 tahun, terdapat beberapa situasi yang dialami sepanjang perkhidmatan tentang permasalahan berkaitan dengan pembacaan dan permainan notasi muzik secara serta merta. Pertama, semasa bertugas sebagai Jurulatih Utama Kebangsaan bagi Pendidikan Muzik, penyelidik mendapati ramai guru yang menghadiri kursus Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR), tidak dapat meniup rekoder melalui pembacaan notasi secara serta merta semasa aktiviti dijalankan. Guru-guru ini kelihatan tidak yakin untuk meniup rekoder berdasarkan skor yang diberi. Kedua, semasa menjadi pensyarah bagi Program Pensiswazahan Guru (PPG), penyelidik juga mendapati ramai pelajar yang terdiri daripada guru-guru muzik tidak dapat membaca dan memainkan notasi muzik secara serta merta semasa proses pengajaran dan pembelajaran Kecekapan Kibod. Hal ini terbukti apabila pelajar-pelajar ini tidak yakin untuk menepuk corak irama, malahan tidak mampu memberi jawapan kepada soalan-soalan yang berkaitan dengan notasi yang terdapat pada skor lagu. Ketiga, penyelidik juga mendapati semasa pelajar Program Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (PISMP) diberi skor lagu baharu semasa proses pengajaran dan pembelajaran, didapati pelajar tidak dapat membaca notasi yang terdapat pada skor. Keempat, berdasarkan keputusan ujian amali kibod bagi tiga kohort pengambilan pelajar (PISMP) bagi tahun 2008, 2012 dan 2014 untuk kursus Kecekapan Kibod, didapati ramai pelajar tidak dapat menguasai kemahiran permainan serta merta pada tahap yang dikehendaki.



Dalam permainan serta merta, pelajar dikehendaki membaca notasi muzik dan memainkan secara serta merta. Menurut Gudmundsdottir (2010), penguasaan dalam bacaan notasi muzik secara serta merta merupakan satu kemahiran yang rumit dalam kalangan banyak pemuzik. Manakala Mills dan McPherson (2006) pula menyatakan bahawa kegagalan dalam menguasai kemahiran membaca secara serta merta adalah penyebab utama yang akan mengakibatkan pelajar-pelajar ketinggalan dalam pembelajaran muzik. Oleh itu, penyelidik berpendapat bahawa perlu ada satu cara dalam melihat permasalahan ini agar pelajar-pelajar ini tidak ketinggalan dalam pembelajaran muzik walaupun untuk mempelajari muzik merupakan sesuatu yang rumit.

Setelah dianalisis markah amali kibod bagi tiga kohort pelajar muzik, dapatan menunjukkan lebih separuh dari jumlah pelajar bagi setiap kohort berada pada tahap pencapaian lemah. Hal ini menunjukkan pelajar tidak dapat membaca dan memainkan notasi muzik pada baluk dalam masa yang diperuntukkan.

Jadual 1.1

Pencapaian sampel bagi Permainan Serta Merta

Tahun	Tahap Pencapaian					
	Cemerlang		Sederhana		Lemah	
	N	%	N	%	N	%
2008			2	10	19	90
2012	6	27	4	18	12	55
2014			5	36	9	64



Sedia maklum bahawa ketika memainkan sesuatu keratan lagu, seseorang itu perlu membaca bukan hanya not-not yang terdapat pada skor malah simbol-simbol yang terdapat pada skor perlu diketahui. Hal ini kerana membaca notasi muzik secara serta merta dan pengetahuan teori muzik adalah seiring dan menjadi tunjang asas kepada permainan serta merta. Menurut Ming (2012), seseorang itu tidak akan menjadi pembaca serta merta yang baik tanpa pengetahuan teori muzik. Menurut (Spillman, 1990; Harris dan Crozier, 2000), keupayaan membaca notasi dan memainkan secara serta merta adalah salah satu kemahiran asas yang perlu ada pada seseorang pemuzik muda. Hal ini bermaksud sekiranya ingin menjadi seorang guru muzik sudah tentu kemahiran membaca notasi muzik secara serta merta adalah satu keperluan asas yang amat perlu dikuasai.



Di samping itu, penyelidik juga merasakan pelajar perlu ada keyakinan diri,

mempunyai keupayaan membaca dan memainkan notasi muzik secara serta merta. Egger (2014), menyarankan satu kajian lanjutan boleh dilaksanakan dari aspek sikap dan keyakinan diri pelajar-pelajar pra perkhidmatan terhadap pembelajaran muzik. Baker (2008), pula menyatakan bahawa pengajaran secara berpasangan dapat meningkatkan keyakinan diri pelajar semasa bacaan serta merta.

Selain itu, pelaksanaan aktiviti-aktiviti pengajaran yang sesuai bukan hanya dapat membantu meningkatkan kemahiran dan keyakinan diri pelajar malah ia membentuk gaya pembelajaran pelajar. Menurut Dunn dan Dunn (1978), penggunaan kaedah, sumber dan program yang disesuaikan dengan gaya pembelajaran seseorang





dapat mempertingkatkan pencapaian akademik. Oleh itu, penyelidik merasakan kajian ini bukan sekadar melihat kepada pencapaian, perkembangan kemahiran, keyakinan diri pelajar malah juga gaya pembelajaran pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran permainan serta merta kibod.

Permasalahan ini juga mungkin berpunca daripada kekurangan dan kelemahan pelajar yang datang dari pelbagai latar belakang. Majoriti pelajar hanya mempunyai ilmu muzik semasa di peringkat sekolah rendah dan dua semester semasa mengikuti Program Persediaan Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (PPISMP). Mungkin juga pendekatan, kaedah atau teknik yang diguna pakai oleh pensyarah tidak membantu pelajar. Seperti yang disarankan oleh Noraini (2005), tenaga pengajar perlu memahami secara mendalam terhadap proses pembelajaran, perlu tahu ciri-ciri pelajar yang berada di tahap perkembangan yang berbeza serta faktor-faktor lain yang mempengaruhi pengajaran dan pembelajaran. Di samping itu, tiada buku panduan khas untuk pembelajaran permainan serta merta bagi kursus Kecekapan Kibod. Di pasaran terdapat banyak buku rujukan cara bacaan dan permainan serta merta piano, kibod namun kebanyakannya adalah dalam Bahasa Inggeris dan pendekatan yang digunakan berbentuk pembelajaran secara individu. Penyelidik percaya terdapat beberapa langkah yang boleh dilaksanakan bagi memenuhi keperluan untuk memastikan kejayaan bakal guru-guru muzik tersebut.



Seperti yang telah dikemukakan oleh penyelidik-penyelidik terdahulu, menunjukkan bahawa keupayaan untuk membaca notasi muzik secara serta merta adalah satu kemahiran yang amat penting bagi seorang bakal guru muzik (Egger, 2014; Meulink, 2011; Tsangari, 2010; McGree, 2010; Baker, 2008; Cornacchio, 2008; Fisher, 2006; Udtaisuk, 2005; Harris dan Crozier, 2000; McPherson, 1994; dan Spillman, 1990). Di samping itu, penggunaan kaedah koperatif dalam pengajaran dan pembelajaran muzik juga telah banyak menunjukkan hasil yang baik. Oleh itu, dalam konteks kajian ini, penyelidik telah menjalankan penyelidikan berpandukan kajian-kajian lepas serta saranan-saranan yang telah diutarakan bagi menangani permasalahan permainan serta merta kibod.

Secara amnya, kajian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan kaedah koperatif terhadap peserta kajian yang mengikuti pembelajaran Kecekapan Kibod terutama pada bahagian permainan serta merta.

1. Mengkaji tentang Pembelajaran Koperatif Jigsaw dalam membantu permainan serta merta kibod peserta kajian.
2. Mengkaji keyakinan diri peserta kajian dalam pembelajaran permainan serta merta setelah mengikuti Pembelajaran Koperatif Jigsaw.

3. Mengkaji gaya pembelajaran permainan serta merta peserta kajian setelah mengikuti Pembelajaran Koperatif Jigsaw.

1.5 Persoalan Kajian

1. Sejauhmanakah Pembelajaran Koperatif Jigsaw membantu permainan serta merta kibod peserta kajian?
2. Sejauhmanakah Pembelajaran Koperatif Jigsaw membantu peserta kajian membina keyakinan diri dalam pembelajaran permainan serta merta?
3. Sejauhmanakah Pembelajaran Koperatif Jigsaw mengubah gaya pembelajaran permainan serta merta peserta kajian?

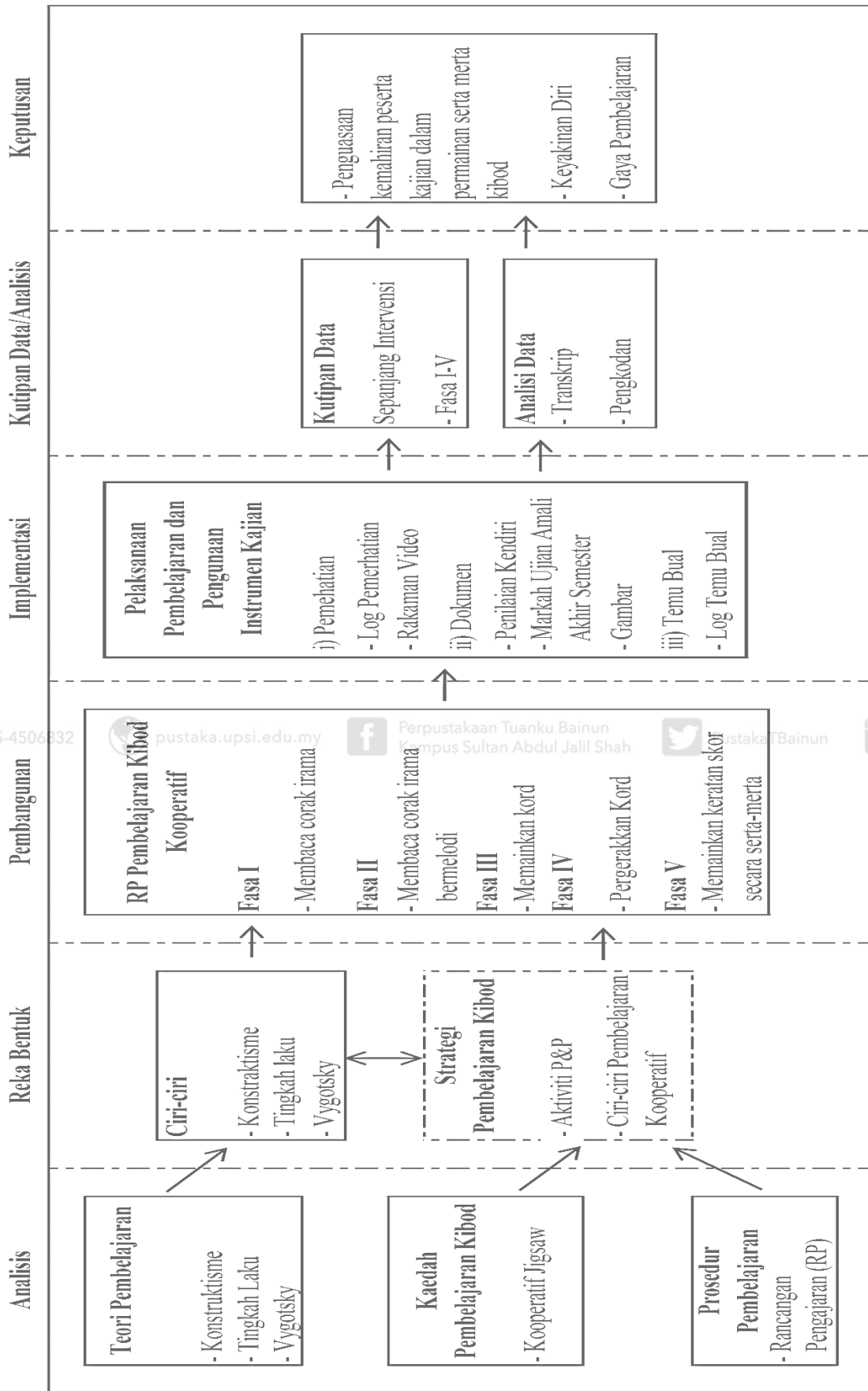
1.6 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual kajian ini adalah berdasarkan teori, aktiviti yang terkandung dalam prosedur pengajaran dan pembelajaran, iaitu rancangan pengajaran yang dibina bagi pembelajaran permainan serta merta kibod melalui kaedah Pembelajaran Koperatif Jigsaw (PKJ). Berdasarkan rajah 1, peringkat-peringkat yang terkandung dalam prosedur kajian dapat menggambarkan keseluruhan perjalanan kajian. Teori Konstruktivisme diguna pakai kerana peserta kajian dijangka berupaya membina pengetahuan atau pengalaman baharu berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia



ada. Teori Tingkah Laku pula dapat melihat perkembangan penguasaan kemahiran peserta kajian dalam membaca notasi muzik dan akhirnya dapat memainkannya secara serta merta. Manakala teori pembelajaran Vygotsky sangat relevan dengan pembelajaran kaedah koperatif, pembelajaran ini berpusatkan pelajar dan berlakunya interaksi sosial dalam kalangan peserta kajian yang dapat mewujudkan sikap keyakinan diri peserta kajian sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Strategi urutan perjalanan kajian ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kemahiran peserta kajian dalam pembacaan notasi muzik dan memainkannya secara serta merta pada kibod. Di samping itu, dapat meningkatkan keyakinan diri peserta kajian serta mengubah gaya pembelajaran peserta kajian setelah mengikuti pengajaran berbentuk koperatif Jigsaw.





Rajah 1.1 : Kerangka Konseptual Kajian



1.7 Kepentingan Kajian

Hasil kajian ini diharap dapat memberi maklumat tentang Pembelajaran Koperatif Jigsaw (PKJ) dalam memantapkan aplikasi teori dan amalan pengajaran dan pembelajaran permainan serta merta kursus Kecekapan Kibod di Institut Pendidikan Guru Malaysia. PKJ juga akan dapat membantu pensyarah memperkaya aktiviti pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran dalam usaha untuk meningkatkan kemahiran peserta kajian dalam membaca dan memainkan notasi muzik secara serta merta. Hasil kajian ini juga secara tidak langsung akan membangun dan memperkaya dokumen seperti panduan pengajaran permainan serta merta kibod berdasarkan pembelajaran koperatif Jigsaw kepada Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM). Hal ini kerana kurangnya bahan rujukan yang berkaitan dengan bacaan dan permainan notasi muzik secara serta merta dalam Bahasa Melayu di pasaran. Hasil dapatan kajian juga diharap dapat menjadi panduan kepada guru-guru Pendidikan Muzik, para pelajar, mahasiswa ataupun penyelidik lain yang berhasrat untuk meneruskan penyelidikan dalam bidang ini.





1.8 Definisi Operasional

Bahagian ini menghuraikan definisi subjek utama kajian mengikut kesesuaiannya dengan konteks kajian yang dijalankan. Subjek yang didefinisikan dalam kajian ini ialah permainan serta merta, guru pelatih, kaedah koperatif, Jigsaw, *Model Quality Appropriate Incentive Time* (QAIT) dan rancangan pengajaran.

1.8.1 Permainan serta merta

Dalam kajian ini, permainan serta merta adalah merujuk kepada pembacaan dan permainan notasi muzik secara serta merta atau dalam istilah Inggeris lebih dikenali sebagai *sight-reading*.

Keratan skor diberi kepada seseorang dan berkebolehan untuk membaca notasi muzik serta memainkannya dalam satu jangka masa yang ditentukan. Jangka masa yang ditetapkan sangat singkat sehingga seseorang itu boleh dikatakan membaca dan memainkan keratan skor secara spontan. (Institut Pendidikan Guru Malaysia, 2016; Tsangari, 2010; dan Maydwell, 2007).





1.8.2 Guru pelatih

Guru pelatih merupakan pelajar yang mendapat latihan keguruan di Institut Pendidikan Guru atau di universiti. Pelajar-pelajar ini merupakan bakal guru yang masih kurang pengalaman atau mahir dalam bidang masing-masing walaupun tahap pengetahuan mereka adalah baik. Oleh itu, seseorang guru pelatih dituntut memiliki kompetensi pedagogi dan kompetensi profesional sebelum digelar guru (Ab. Hamid Ali, Abdullah Yusoff, Muhammad Ridzuan Idris, Abd. Aziz Zaki Razali, 2017)

1.8.3 Kaedah Koperatif

Pembelajaran secara koperatif menggalakkan pelajar-pelajar yang lemah dalam pembelajaran bergaul dengan kumpulan pelajar berkemampuan tinggi. Pelajar-pelajar diagih mengikut kumpulan dan bekerjasama dalam menyelesaikan soalan, tugas atau permasalahan pembelajaran yang timbul. Berlaku banyak interaksi sosial antara pelajar. Terdapat banyak cara untuk menjalankan pengajaran dan pembelajaran melalui kaedah koperatif seperti Jigsaw, *Student Team Achievement Division* (STAD), *Team-Accelerated Instruction* (TAI) dan lain-lain dan lain-lain (Dyson, Linehan, & Hastie, 2010; Williams, 2002; Johnson, Johnson, & Holubec, 1998).





1.8.4 Jigsaw

Jigsaw dibangunkan oleh Aronson E. dan rakan-rakannya (1978) di Universiti Texas. Merupakan satu jenis pembelajaran koperatif yang terdiri daripada anggota dalam satu kelompok atau kumpulan yang bertanggungjawab atas penguasaan bahagian bahan pembelajaran dan mampu mengajar bahagian pembelajaran tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Jigsaw merupakan satu strategi pembelajaran koperatif yang mengambil pola cara bekerja sebuah *puzzle*, iaitu pelajar melakukan sesuatu kegiatan belajar dengan cara bekerjasama dengan pelajar lain untuk mencapai tujuan bersama.

1.8.5 Model Quality Appropriate Incentive Time (QAIT).



Model QAIT digunakan sebagai panduan pembinaan rancangan pengajaran. Terdapat empat ciri utama yang mempengaruhi amalan pengajaran, iaitu *Quality, Appropriateness, Incentive, Time* (QAIT). Kualiti (Q), rancangan pengajaran dibina berdasarkan kurikulum. Rancangan pengajaran disusun mengikut aras pengajaran (A). Memastikan pelajar bermotivasi (I), serta mempunyai waktu (T), yang mencukupi untuk pelajaran yang diajar (Slavin, 2006).

1.8.6 Rancangan Pengajaran

Rancangan pengajaran merupakan satu rancangan atau keputusan yang harus dibuat oleh guru mengenai perkara yang hendak diajar dan bagaimana untuk diajar supaya dapat difahami pelajar. Perancangan yang efisien dan teliti perlu dibuat dahulu yang melibatkan pemilihan





kandungan, matlamat dan objektif, tugas pelajar, keperluan pelajar, aktiviti pengajaran yang sesuai, penilaian, pemulihan dan persediaan bahan pengajaran (Syed Kamaruzaman Syed Ali, Parwazalam Abdul Rauf, Norkhalid Salimin, (2017).

1.9 Batasan Kajian

Limitasi kajian ini hanya melibatkan pelajar-pelajar Institut Pendidikan Guru Kampus Perlis. Seramai 12 orang pelajar opsyen muzik terlibat dalam pengajaran dan pembelajaran, namun untuk kajian ini hanya 6 orang peserta kajian sahaja diambil data, iaitu terdiri dari 4 orang pelajar perempuan dan 2 orang pelajar lelaki. Peserta kajian ini merupakan pelajar yang berada dalam kategori tidak mempunyai sebarang pengalaman muzikal semasa di bangku sekolah menengah dan tidak mempunyai sebarang kelayakan (gred) dalam bidang muzik. Pelajar-pelajar ini juga terdiri daripada pelbagai kaum, iaitu Melayu, Cina, India, Bidayuh dan Kenyah. Kajian hanya meliputi skop pembelajaran permainan serta merta untuk kursus Kecekapan Kibod bagi pelajar Program Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Muzik.

1.10 Rumusan

Bab ini merumuskan beberapa aspek iaitu pernyataan masalah, objektif kajian, soalan kajian, kerangka konsep, kepentingan kajian, batasan kajian serta definisi operasional. Pernyataan masalah menunjukkan sesuatu perlu dilakukan untuk melihat perkembangan pelajar dalam menguasai kemahiran membaca notasi muzik dan memainkan notasi tersebut pada kibod secara serta merta. Kajian dilakukan untuk menyahut kehendak kerajaan untuk memastikan



keberhasilan pelajar dari aspek kualiti, kecekapan dan peningkatan kualiti bakal guru dalam membudayakan kecemerlangan berasaskan proses pensijilan.