

# MARI BERMAIN CONGKAK : SUATU AKTIVITI DIDIK HIBUR DI ARJA ART ACADEMY

AZHARUDIN BIN RAMLI

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2022

MARI BERMAIN CONGKAK : SUATU AKTIVITI DIDIK HIBUR DI ARJA ART  
ACADEMY

AZHARUDIN BIN RAMLI

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENGAJIAN PERSEMBAHAN  
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)

FAKULTI MUZIK DAN SENI PERSEMBAHAN  
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2022



Sila tanda (✓)  
Kertas Projek  
Sarjana Penyelidikan  
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus  
Doktor Falsafah

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |

## INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

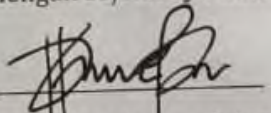
### PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada .....08.....(hari bulan).....Mac.....(bulan) 20.....22

#### i. Perakuan pelajar :

Saya, Azharudin Bin Ramli, M20191000657, Fakulti Muzik dan Seni Persembahan (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk Mari Bermain Congkak : Suatu Aktiviti Didik Hibur di Arja Art Academy

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 se jelasnya dan secukupnya

  
Tandatangan pelajar

#### ii. Perakuan Penyelia:

Saya, Prof. Madya Dr. Mohd Kipli bin Abdul Rahman (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk Mari Bermain Congkak : Suatu Aktiviti Didik Hibur di Arja Art Academy

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah

Sarjana Pengajian Persembahan

IJAZAH).

23/ 3 / 2022

Tarikh

(SILA NYATAKAN NAMA  
**DR. MOHD KIPLI ABDUL RAHMAN**  
ASSOCIATE PROFESSOR  
Fakulti Muzik dan Seni Persembahan  
Universiti Pendidikan Sultan Idris  
35900 Tanjong Malim, Perak

Tandatangan Penyelia



INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /  
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

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

Tajuk / Title: Mari Bermain Congkak : Suatu Aktiviti Didik Hibur di Arja Art Academy

No. Matrik / Matric's No.: M20191000657

Saya / I: Azharudin Bin Ramli

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)\* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

*acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) 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 dan penyelidikan.  
*Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.*
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. 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: 8 Mac 2022

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

**DR. MOHD KIPLI ABDUL RAHMAN**  
ASSOCIATE PROFESSOR  
Fakulti Muzik dan Seni Persembahan  
Universiti Pendidikan Sultan Idris  
35900 Tanjong Malim, Perak

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

Alhamdulillah, syukur ke hadrat Illahi kerana dengan izin dan berkatNya, dapatlah saya menyiapkan laporan disertasi bagi memperolehi Ijazah Sarjana Sastera (Mod Penyelidikan dan Kerja Kursus) dalam tempoh empat semester. Selain itu, saya juga amat bersyukur kerana segala rintangan dan dugaan di sepanjang perjalanan kajian ini dapat diatasi dengan sebaiknya. Segala masalah dan kekangan yang berlaku, memamatkan saya dalam mengenal erti kesabaran dan merasai nikmat sebuah kejayaan.

Setinggi-tinggi ucapan terima kasih dan sejuta penghargaan ditujukan kepada Prof. Madya Dr Mohd Kipli Abdul Rahman selaku penyelia tesis yang telah banyak memberi tunjuk ajar dan juga membimbing saya sepanjang melaksanakan kajian ini. Beliau juga telah banyak memberi dorongan dan kata-kata semangat kepada saya untuk menyiapkan kajian ini. Jutaan terima kasih juga kepada Dr. Muhammad Faisal Ahmad selaku penilai, Dr Sumathi Maniam, Dr. Muhammad Fazli, Dr. Salman AlFarisi, Dr. Man Tabla, Che Farihan, pensyarah-pensyarah, rakan-rakan seperjuangan dan semua kakitangan di Fakulti Muzik dan Seni Persembahan UPSI. Selain itu, ribuan terima kasih juga buat Puan Ezma dan semua kakitangan Institut Pengijazahan Siswazah IPS yang tidak pernah jemu membantu saya dalam menyempurnakan kajian ini sejak dari awal lagi.

Buat keluarga tercinta, arwah Abah Haji Ramli bin Uteh, dan arwah Mak Salmah bt Aziz, setinggi-tinggi penghargaan tidak dilupakan bersama ucapan jutaan terima kasih di atas segala sokongan, kasih sayang serta semangat sebagai pendorong pada saya agar sentiasa kuat dan cekal dalam menyiapkan kajian ini. Ini adalah hadiah teristimewa sebagai menghargai segala pengorbanan yang dilalui bersama selama ini.

Selain dari itu, ucapan terima kasih juga saya hулurkan kepada Nik Faiz Nik Amin, Rosnan Rahman, Radz Yusof, Ariza Mohd Yusoff, Pn. Nor Hayati, Prof Dr. AS Hardy Shafii, Dr. Mumtaz Begum, Dr. Norzizi Zulkifli, Prof Madya Aminah Raphoor, Pn. Ramnah Ramli, Andy Siti Nurhidayah Rahim, Maimun Hussain, Suhaida Mohd Sukri, Nik Nooraihan Nik Mohd Amin, Hakim Halym dan pada semua individu yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam menyempurnakan kajian ini.

Akhir sekali pastinya jutaan terima kasih yang tak terhingga juga buat Arja Art Academy, Malaysian Craft Council, Rumah Gahara, Ruzz Gahara Batik, JKKN Kelantan, Tourism Malaysia Kelantan, Sudara Beach Resort, Universiti Sains Malaysia, Universiti Malaysia Kelantan, Kelab Pusat Sumber SMK Damai Perdana Cheras dan SMK Jeli Kelantan atas kerjasama yang dihулurkan dalam merealisasikan impian saya untuk menyempurnakan kajian ini.

Alhamdulillah, kejayaan ini kejayaan semua. Terima kasih daun keladi, panjang umur kita berjumpa lagi.

SENI TIDAK PERNAH MATI

Azharudin Ramli



## ABSTRAK

Keindahan dan keistimewaan yang sememangnya wujud pada setiap permainan tradisional di negara ini merupakan aspek terpenting yang terkandung di dalamnya. Congkak adalah salah satu permainan tradisional yang masih lagi wujud hingga ke hari ini dan ianya berkembang mengikut peredaran zaman. Permainan tradisional congkak ini perlu diwarisi dari satu generasi ke satu generasi yang lain terutamanya golongan muda agar ianya tidak hilang ditelan zaman. Namun begitu, dalam kehidupan serba moden ketika ini dan kurangnya kajian serta penulisan ilmiah mengenainya adalah punca mengapa legasi permainan tradisional congkak ini semakin hari semakin dilupakan dan tidak mustahil ia akan terus malap dari pandangan mata. Dengan berpaksikan kepada kerangka teori *Fun Learning* oleh Raph Koster ke dalam projek pengkaryaan berbentuk persembahan eksperimentasi ini, penyelidik dapat memperkenalkan satu langkah strategi dalam menarik minat kanak-kanak dan golongan muda terhadap permainan congkak. Oleh kerana itu, kajian ini menggunakan Didik Hibur yang berasaskan nyanyian, pantun, cerita, puisi dan lakonan sebagai pendekatan dalam menarik minat kanak-kanak dan golongan muda dalam mengapresiasi permainan tradisional congkak. Melalui kajian ini, sebuah pengkaryaan baharu telah diwujudkan terhadap aktiviti permainan congkak dengan menampilkan ciri-ciri didik hibur yang lebih menyeronokkan dalam menarik minat golongan muda terhadap permainan tradisional. Kajian ini juga telah dijalankan menjadi sebuah projek persembahan eksperimentasi congkak dengan menggunakan media sosial seperti FaceBook, Instagram dan Tik Tok sebagai landasan pilihan dalam mengumpulkan data untuk dijadikan sebagai dapatan kajian oleh pengkaji.



## LET'S PLAY CONGKAK: AN EDU-TAINMENT ACTIVITY AT ARJA ART ACADEMY

### ABSTRACT

Traditional games in this country have long been acknowledged on the beauty of its content. Congkak is one of the many that still exist until today with a set of innovated applications while maintaining its character and there are narrations of folklore in the game of congkak passed down from generations. This traditional game of congkak should be kept alive and continuously trained to younger generation in ensuring this national treasure does not extinct. However the current scenario of modern era with high technological involvement in our daily lifestyle as well as inadequate academic articles and publications about congkak has resulted in low interest among younger generation upon this traditional game and it is not impossible congkak will absolutely dissappear in our modern life shall there be no actions taken to preserve it. Through the Raph Koster's theoratical framework as the foreground of this experimental research, the writer has introduced a strategic approach in the aim to attrack younger generation in keeping congkak game alive. Not only the platforms and channels can become point of reference but it can also spark more interest towards culturalizing congkak in our daily lives. From that perspectives, this academic research exist to adopt and introduce the concept of Fun Learning using method of singing, pantun, storytelling, poetic as well as acting. In contrast to all other approaches aiming to revive traditional games in Malaysia, this research has created new novelty move upon congkak by introducing fun learning elements with a set of attracting points of why this traditional game can be made relevant in current social lifestyle. This research has also conducted an experimental performances of congkak using social medias such as Facebook, Instagram and Tik Tok as plaform of choice in collection data to be used as research finding.

**ISI KANDUNGAN****Muka Surat**

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| <b>PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN</b>            | ii  |
| <b>PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI</b>        | iii |
| <b>PENGHARGAAN</b>                            | iv  |
| <b>ABSTRAK</b>                                | v   |
| <b>ABSTRACT</b>                               | vi  |
| <b>ISI KANDUNGAN</b>                          | vii |
| <b>SENARAI RAJAH</b>                          | ix  |
| <b>BAB 1 PENGENALAN</b>                       |     |
| 1.1    Inspirasi & Motivasi                   | 5   |
| 1.2    Matlamat Penciptaan                    | 10  |
| 1.3    Objektif Penciptaan                    | 11  |
| 1.4    Kontekstualisasi Topik                 | 12  |
| 1.5    Imaginasi dan Idea Penciptaan          | 19  |
| <b>BAB 2 KAJIAN LITERATUR</b>                 |     |
| 2.1    Kajian Literatur                       | 23  |
| 2.2    Kajian Karya Kreatif                   | 31  |
| 2.3    Keaslian Ciptaan                       | 36  |
| <b>BAB 3 KONSEP PENCIPTAAN</b>                |     |
| 3.1    Landasan Teori Penciptaan              | 46  |
| 3.2    Konseptualisasi Idea Penciptaan        | 48  |
| <b>BAB 4 PROSES PENCIPTAAN KARYA KREATIF</b>  |     |
| 4.1    Kaedah Pengumpulan Maklumat Penciptaan | 59  |
| 4.2    Pendekatan Penciptaan                  | 62  |



## **BAB 5DESKRIPSI KARYA KREATIF**

|     |                     |    |
|-----|---------------------|----|
| 5.1 | Pembentukan Karya   | 69 |
| 5.2 | Struktur Karya      | 72 |
| 5.3 | Program Persembahan | 75 |

## **BAB 6REFLEKSI DAN RUMUSAN**

|     |          |    |
|-----|----------|----|
| 6.1 | Refleksi | 78 |
| 6.2 | Rumusan  | 80 |

|                    |    |
|--------------------|----|
| <b>BIBLIOGRAFI</b> | 82 |
|--------------------|----|

## SENARAI RAJAH

| No. Rajah                                                                           | Muka Surat |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1.1 Model Utama Kajian Persembahan Karya Kreatif                                    | 16         |
| 1.2 Empat Pemboleh Ubah Yang Menjadi Rujukan Utama Kajian Persembahan Karya Kreatif | 22         |
| 5.1 Susunan Struktur Karya Untuk Pembentukan Projek Karya Kreatif                   | 73         |



## BAB 1

### PENGENALAN



Permainan tradisional setiap kaum di Malaysia harus dihargai oleh generasi yang ada pada hari ini. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh generasi zaman nenek moyang kita sejak dahulu lagi. Kebanyakan permainan tradisional di mainkan ketika usia kanak-kanak dan sebahagian permainan tradisional pula dimainkan oleh orang-orang tua. Permainan tradisional secara amnya dibahagikan kepada dua iaitu permainan laman dan permainan anjung dan itu yang dinyatakan oleh Mohd. Akib (2009). Yang dikatakan sebagai permainan anjung adalah seperti batu seremban, congkak, tutup botol, dam aji dan lain-lain. Manakala permainan laman pula seperti galah panjang, ketinting, gasing, baling selipar, konda kondi, rebut negeri dan lain-lain.

Menurut Mohd. Akib (2009), kebanyakan permainan tradisional menguji kekuatan diri, ketangkasan, dan sikap bantu-membantu antara satu sama lain.





Sememangnya permainan tradisional pelbagai kaum utama di Malaysia iaitu Melayu, Cina, dan India memberi banyak manfaat kepada masyarakat. Permainan tradisional juga berupaya membentuk sebahagian daripada kehidupan yang dilalui oleh nenek moyang masyarakat masing-masing. Asas penting yang menjamin kesinambungan permainan tradisional pada masa lalu ialah keseragaman cara hidup nenek moyang kita. Malah sejak dari kecil lagi mereka membiasakan diri dengan keadaan yang sedemikian. Ada di antara permainan ini tidak lagi dimainkan pada masa sekarang kerana hanya diketahui oleh ibu bapa dan datuk nenek kita sahaja. Namun terdapat juga permainan yang dimainkan oleh kanak-kanak sehingga hari ini seperti congkak, wau, batu seremban, sepak raga, gasing, mahjong, kabaddi, dan lain lain. Menurut Akib juga, sesetengah permainan tradisional seperti wau, rebana ubi, gasing dan batu seremban bukan sahaja dikenali oleh rakyat tempatan, malahan terkenal di seluruh dunia. Oleh sebab itu, permainan tradisional ini menjadi simbol dan identiti penting kepada negara kita Malaysia.

Mengungkap dari perspektif yang lain, permainan tradisional mampu dikembangkan menjadi satu pendekatan baharu dalam sistem pendidikan khususnya kepada golongan kanak-kanak. Ginsburg (2007) dalam tulisannya menyebut bermain adalah satu aktiviti penting dalam perkembangan kanak-kanak. Ini kerana kanak-kanak itu sendiri tidak dapat dipisahkan dengan permainan yang sememangnya cukup sinonim dengan jiwa mereka. Friedrich Froebel (1782) dan Spodek (2003) bersetuju dengan mengatakan bahawa bermain adalah fitrah kanak-kanak (*work of a child*). Permainan tradisional ini juga boleh dieksplorasi menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter sebagai satu pendekatan baharu dalam kaedah pembelajaran.





Sepertimana yang diketahui umum, congkak merupakan permainan rakyat yang sudah lama berkembang di kawasan Kepulauan Melayu dan rantau Asia. Nama congkak juga berbeza-beza mengikut kawasan. Di Kepulauan Carribean congkak dipanggil warri atau awari manakala di Indonesia pula congkak dikenali dengan nama congklak dan di Filipina congkak disebut sebagai sungka (Fad, 2014). Namun di beberapa daerah di Sumatera seperti di Sumatera Barat permainan ini disebut congkak (Ibrahim, 1982:112). Di Sri Lanka disebut cangka, di Thailand disebut tungkayon (Ibrahim, 1982:112).

Malaysia sememangnya cukup dikenali sebagai sebuah negara yang terdiri dari pelbagai kaum, adat, bahasa dan kebudayaan masyarakatnya. Di sebalik kepelbagaian itu, terdapat pula pecahan-pecahan pada setiap lapisan masyarakat yang mana tersimpan pula berbagai jenis budaya dan permainan rakyat yang berbeza-beza. Congkak merupakan salah satu permainan tradisional yang menjadi kegemaran dan masih dimainkan hingga ke hari ini. Congkak kebiasaannya dimainkan oleh orang dewasa tanpa mengira jantina sama ada lelaki atau pun perempuan. Kanak-kanak juga tidak melepaskan peluang menjadikan congkak sebagai satu aktiviti mengisi masa lapang. Seperti dalam tulisannya, Roza (2014) menyatakan congkak merupakan salah satu permainan yang telah merakyatkan masyarakat sejak dari zaman dahulu sehingga kini secara turun temurun. Congkak dilihat sebagai satu jambatan yang menyumbang ke arah pembelajaran warisan kesenian bangsa dan juga sebagai wadah pemikiran kepada generasi kini mahupun generasi akan datang.

Menurut portal Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), satu pembaharuan telah diperkenalkan iaitu kaedah alternatif khususnya dalam mata pelajaran Bahasa





Melayu yang dikenali sebagai Didik Hibur dan telah dilancarkan pada tahun 2010. Pembaharuan ini diwujudkan bertujuan untuk menarik minat golongan pelajar supaya sesi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu menjadi lebih meyeronokkan. Selain itu, Kementerian Pendidikan Malaysia (2003) ada menyatakan tentang fokus utama Didik Hibur ini adalah terhadap penguasaan kemahiran asas pembelajaran, apresiasi kandungan dan keutamaan pada kesenian kesusasteraan. Tujuan ia diperkenalkan di peringkat sekolah rendah adalah untuk mewujudkan satu perubahan baharu yang lebih efektif dalam pengajaran dan pembelajaran selain memberikan lebih fokus kepada pelajar untuk memiliki tahap kesungguhan paling maksima sewaktu di dalam kelas. Menurut Kementerian Pelajaran Malaysia juga, pelaksanaan Didik Hibur atau juga dikenali sebagai *Fun Learning* ini diharapkan mampu menjadi satu revolusi baharu yang bergerak laju seiring dengan landasan sedia ada iaitu Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Tambahan pula, inisiatif ini bakal menyediakan murid-murid dengan peluang baharu yang lebih baik selain menggalakkan mereka untuk terus mengintegrasikan, bereksperimentasi dan bijak dalam menggunakan apa yang telah dipelajari dalam modul berdasarkan aktiviti yang menyeronokkan dan lebih dekat dengan mereka.

Menurut Wan Norlisa (2011), Didik Hibur juga merupakan sebuah pendekatan yang digunakan dalam sistem pendidikan di Malaysia yang menerapkan beberapa elemen seni persembahan yang sangat menghiburkan seperti nyanyian, lakonan, bercerita dan berpuisi. Pendekatan ini pastinya dapat menarik minat kanak-kanak untuk melakukan atau melaksanakan sesuatu dengan penuh semangat kerana terdorong oleh perasaan yang penuh dengan keseronokan. Didik Hibur juga pada kebiasaannya dapat mengubah tanggapan dan persepsi kanak-kanak terhadap sesuatu yang dilakukan oleh



mereka untuk menjadikannya lebih seronok apabila diselitkan bukan sahaja dengan elemen-elemen yang menghiburkan malah ia menjadikan sesuatu itu nampak lebih mudah dan dekat dengan diri mereka. Secara tidak langsung minat kanak-kanak dan golongan muda ini untuk belajar dapat dicetuskan dengan baik.

Seperti yang kita tahu, kanak-kanak sangat gemar bermain tanpa mengira jenis permainan atau pun di mana mereka berada, asalkan mereka dapat menghabiskan serta meluangkan masa untuk bermain. Menyedari hal ini, pengkaji merasakan bahawa dengan memilih permainan congkak itu sendiri sebagai tunjang utama dalam penghasilan karya kreatif ini adalah sangat tepat dan bersesuaian dengan kanak-kanak dengan menyelitkan elemen-elemen Didik Hibur sebagai satu tarikan dalam menjadikan permainan congkak itu menjadi satu persembahan eksperimentasi yang berlandaskan teori *Fun Learning* oleh Raph Koster. Lebih jelas lagi, pengkaji mahu menarik minat terutamanya kanak-kanak dan golongan muda untuk mengenali dengan lebih dekat lagi permainan congkak ini sebagai satu aktiviti yang sangat menyeronokkan melalui persembahan eksperimentasi ini.

## 1.1 Inspirasi & Motivasi

Tercetusnya idea dalam menghasilkan karya ini adalah bertitik tolak daripada keinginan pengkaji sendiri untuk memperkenalkan permainan tradisional congkak ini kepada khalayak masyarakat terutamanya kanak-kanak dan golongan muda terhadap kerseronokan dan kegembiraan yang terkandung dalam permainan congkak itu sendiri. Congkak hanya dilihat sebagai satu permainan tradisional masyarakat zaman dahulu



yang jarang-jarang lagi dimainkan pada zaman ini oleh kebanyakan dari kita. Ini memungkinkan congkak akan terus dilupakan oleh generasi sekarang dan akan datang walhal terselit keistimewaan juga keindahan di sebalik permainan congkak itu sendiri jika dilihat secara halus.

Melihat dari kaca mata pengkaji pada sudut idea untuk menghasilkan persembahan eksperimentasi karya kreatif yang diinspirasi daripada permainan tradisional congkak ini, adalah berteraskan pada satu keinginan yang mendalam sebagai satu usaha memperkenalkan permainan tradisional ini dalam bentuk yang berbeza dari sebelumnya. Ia perlu mengambil kira dari sudut pandangan bagaimana ia dipersembahkan dan apakah medium terbaik yang bersesuaian dalam menyampaikannya agar menjadi satu bentuk persembahan yang mampu mendidik kanak-kanak dan golongan muda di luar sana terhadap keindahan dan keistimewaan yang terdapat dalam permainan congkak itu sendiri. Dalam usaha bagi menarik minat kanak-kanak dan golongan muda terhadap permainan congkak, ia memerlukan pemahaman yang menyeluruh serta terperinci pada setiap aspek permainan congkak seperti cara bermain dan peraturan untuk bermain congkak.

Tidak dinafikan terdapat banyak sumber dan bahan-bahan yang sedia ada pada hari ini yang boleh diperolehi oleh kanak-kanak dalam proses mengenali dan mempelajari secara asas apa yang dimaksudkan dengan permainan congkak. Antaranya adalah rujukan melalui buku-buku, internet dan sebagainya. Namun pengkaji merasakan perlu wujud satu pendekatan baharu yang lebih inovatif, kreatif dan lebih menyeronokkan berbanding dengan yang sudah ataupun yang pernah diwujudkan sebelum ini. Ia adalah bertujuan untuk memperlihatkan kecenderungan yang lebih





tinggi selain berpotensi untuk menarik minat generasi baharu secara menyeluruh untuk mendekati permainan congkak.

Sememangnya sudah menjadi misi penubuhan Arja Art Academy itu sendiri adalah untuk membuka mata dan memperluaskan kotak pemikiran minda masyarakat di luar sana untuk mengenali dan mengagumi secara dalam terhadap keindahan serta keistimewaan seni persembahan dan warisan di Malaysia dalam pelbagai bentuk dan konteks yang berbeza-beza. Permainan tradisional juga dilihat sebagai pembayang pada satu penceritaan indah yang kaya dengan nilai budayanya. Penceritaan yang mampu dijadikan sebagai pedoman, panduan, nasihat dan penuh dengan nilai-nilai murni yang tersirat buat tatapan masyarakat sejagat. Adalah menjadi satu kerugian sekiranya permainan tradisional ini tidak dipelihara, dikembangkan dan diwarisi oleh generasi muda hari ini. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk warisan yang perlu kekal hingga ke hari ini kerana nilai dan kepentingannya terlalu besar dalam kehidupan segenap golongan masyarakat yang mana permainan juga mengandungi nilai-nilai kebudayaannya yang tersendiri bila mana muzik dan seni itu diwujudkan perkaitannya melalui satu persembahan permainan.

Selain itu, menurut Akib (2009) permainan juga adalah satu alat yang menghubungkan antara satu individu pada satu individu yang lain. Permainan dilihat mampu menjurus dalam perkembangan individu bagi memenuhi keperluan biologi, kerohanian dan pendidikan. Melalui permainan juga mampu memberikan kita satu gambaran yang cukup jelas tentang konsep, falsafah dan hubung kaitnya pada masyarakat.





Setelah meneliti dan memahami secara menyeluruh tentang fungsi dan keseluruhan faktor yang ada pada permainan congkak, pengkaji merasakan satu proses mengeksplorasi perlu dilakukan ke atas permainan congkak dalam usaha untuk cuba melahirkan satu bentuk persembahan yang diinspirasikan daripada permainan congkak dengan menyelitikan elemen-elemen Didik Hibur sebagai tarikan utama yang berteraskan teori *Fun Learning* oleh Raph Koster (2004) sebagai satu hasil ciptaan yang segar dan bersesuaian dengan kehendak kanak-kanak pada masa kini.

Justeru itu, dalam memastikan persembahan eksperimentasi ini mendapat tempat dan mampu menarik minat kanak-kanak dan golongan muda sebagai sasaran, pengkaji perlu mengaplikasi beberapa elemen seni persembahan yang sememangnya wujud pada Didik Hibur itu sendiri seperti nyanyian, lakonan, bercerita, berpuisi atau bersajak seperti mana yang dikatakan oleh Ahmad Kamal Ramtan (2013). Dengan adanya suntikan elemen-elemen yang mampu memberikan nilai hiburan dan keseronokan pada persembahan eksperimentasi ini, kanak-kanak dan golongan muda ini khususnya akan lebih tertarik dan terdorong untuk mengambil bahagian seperti mana yang diharapkan oleh pengkaji melalui persembahan ini.

Dari huraian di atas, dapat pengkaji mewujudkan satu hipotesis bahawa penggunaan elemen didik hibur dalam permainan congkak dapat mewujudkan nilai-nilai murni seperti sahsiah diri, disiplin, strategi dan kepatuhan kepada undang-undang permainan. Lima elemen didik hibur yang dikenalpasti menerusi kenyataan Ahmad Kamal Ramtan sebelum ini boleh dihubungkan dengan teori kerangka Raph Koster iaitu *Fun Learning* yang akan diuraikan dalam bab 1.2 Matlamat Penciptaan selepas ini.





Pemilihan congkak sebagai idea dan juga inspirasi dalam menghasilkan persembahan eksperimentasi ini adalah disokong oleh beberapa faktor yang relevan pada pandangan pengkaji sendiri. Congkak dikategorikan sebagai permainan anjung atau lebih mudah untuk dijelaskan, permainan congkak ini pada kebiasaannya akan dimainkan di anjung rumah oleh dua orang pemain. Hanya dua pemain sahaja yang dibenarkan bermain pada satu satu masa dan menggunakan hanya papan congkak dan biji guli sahaja. Congkak menggariskan beberapa peraturan dan cara bermain seperti setiap lubang yang ada pada papan congkak itu perlulah di isi dengan tujuh biji guli kesemuanya dan pemain perlu memenuhi kesemua lubang yang ada. Pemain yang berjaya mengumpulkan jumlah biji guli terbanyak di penghujung permainan akan dikira sebagai pemegang.



telah sekian lama dipraktikkan, namun apa yang lebih mendorong pengkaji untuk mengangkat permainan tradisional congkak ini sebagai idea dan inspirasi adalah dari pemerhatian konseptual dan juga aspek nilai-nilai murni yang terkandung dalam permainan congkak itu sendiri. Sebagai contoh, pemain diharuskan untuk mematuhi setiap peraturan sepanjang permainan sedang berjalan kerana itu adalah syarat-syarat yang telah ditetapkan dan pemenang juga akan dinilai dari segi kejujuran bermain, kepantasan mengira, dan juga kebijaksanaan menyusun strategi untuk mengalahkan pihak lawan ketika bermain.

Faktor-faktor ini pada pendapat pengkaji adalah sifat-sifat terpuji dan daya berfikir secara kreatif yang dilihat menjadi senjata utama dalam permainan tradisional congkak, di mana setiap pemain harus bermain dengan penuh rasa tanggungjawab



dalam usaha untuk menjadi pemenang. Secara tidak langsung, ini mewujudkan satu kaedah baharu yang inovatif apabila elemen-elemen terkini yang dicetuskan seperti Didik Hibur yang diselitkan ke dalam permainan congkak melalui persembahan eksperimentasi congkak oleh pengkaji.

## 1.2 Matlamat Penciptaan

Matlamat pengkaryaan ini adalah tertumpu pada penghasilan satu persembahan berbentuk eksperimentasi yang diinspirasikan daripada permainan tradisional congkak. Eksperimentasi yang dijalankan adalah dengan menyuntik elemen-elemen Didik Hibur ke dalam permainan congkak selain mengaplikasikan konsep *Fun Learning* sebagai satu pendekatan yang berupa gabungan baharu yang segar bagi menarik minat generasi muda sebagai satu langkah untuk mengapresiasi permainan tradisional congkak. Secara dasarnya, Didik Hibur membawa maksud mendidik sambil berhibur dan pendekatan pengajaran ini telah pun diperkenalkan oleh kerajaan melalui Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) yang telah mula dilaksanakan pada tahun 2010.

Elemen didik hiburan ini sememangnya berpaksikan kepada lima bentuk persembahan yang diterapkan secara spesifik dalam projek kajian ini. Lima bentuk persembahan tersebut adalah menyanyi, berlakon, bersajak, bersyair dan bercerita, telah diguna pakai oleh pengkaji dalam penghasilan karya kreatif kajian ini. Matlamat penciptaan karya kreatif ini adalah bertujuan untuk meenediakan sebuah persembahan sebagai hasil kajian untuk mendekatkan kanak-kanak ini kepada permainan tradisional



congkak melalui pendekatan baru iaitu didik hibur supaya lebih sesuai dengan corak kehidupan zaman moden kini. Dengan adanya pendekatan Didik Hibur yang diterapkan dalam pengkaryaan ini memainkan peranan yang amat penting untuk mencetuskan keseronokan kepada kanak-kanak terhadap permainan tradisional congkak sekali gus mampu memperkenalkan mereka kepada permainan congkak dari sudut yang berbeza yang lebih relevan dengan cara hidup mereka pada masa kini.

Dalam kajian yang dijalankan oleh Grice dan Strianese (2000) pula, terdapat beberapa ciri penting dalam suasana pembelajaran melalui permainan, antaranya ialah menyediakan interaksi dan tindak balas yang tinggi, mempunyai motivasi, menyediakan alatan yang sesuai serta menyediakan suatu suasana yang tidak membosankan. Selain daripada itu, melalui penghasilan persembahan eksperimen ini juga secara tidak langsung akan mewujudkan satu proses pembelajaran sambil berhibur.

### 1.3 Objektif Penciptaan

Kajian ini berpaksikan kepada dua objektif utama yang di pegang oleh pengkaji dalam memastikan kelestarian permainan tradisional congkak untuk kekal relevan dalam arus kemodenan pada masa kini iaitu:-

- a) Mendedahkan golongan muda dengan keunikan permainan tradisional congkak melalui pengkaryaan berbentuk persembahan eksperimentasi



- b) Mengaplikasi kaedah *Fun Learning* untuk menarik minat kanak-kanak dan golongan muda terhadap permainan tradisional congkak sebagai suatu persembahan Didik Hibur

Melalui penyelidikan ini juga pengkaji melihat kanak-kanak berupaya memberikan respon dan tindak balas melalui beberapa elemen didik hiburan yang sesuai serta bertepatan yang diterapkan dalam persembahan eksperimentasi congkak ini bagi menarik minat golongan muda juga kanak-kanak untuk menyertai peraduan yang dianjurkan oleh Arja Art Academy.

Menggunakan Didik Hibur sebagai elemen utama di dalam persembahan eksperimentasi ini, lima jenis elemen berbeza yang digunakan adalah seperti bersyair, menyanyi, berlakon, bersajak dan bercerita. Setiap penyertaan yang dihantar perlulah menjadikan congkak sebagai subjek utama dan harus memilih salah satu daripada elemen Didik Hibur seperti dinyatakan di atas dalam menghasilkan bukan sahaja satu video bermain congkak malah menjadikan permainan congkak menjadi satu bentuk persembahan eksperimentasi, belajar sambil terhibur.

#### 1.4 Kontekstualisasi Topik

Konteks topik ini dipilih adalah bersandarkan pada rasa tanggungjawab yang di aplikasikan oleh Arja Art Academy sendiri sebagai satu akademi seni yang mengangkat kesenian, warisan dan budaya tradisional di negara ini sebagai satu panduan dan inspirasi dalam mempertahankannya agar ianya terus kekal relevan serta dapat



dinikmati keindahannya oleh generasi muda hari ini. Menurut Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka (2014), akademi seni merupakan penguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan dalam satu cabang atau sebahagian cabang ilmu yang lain seperti ilmu pengetahuan teknologi ataupun seni-seni tertentu, dan merupakan pusat pengajian yang menjadi tempat mengajarkan ilmu pengetahuan dalam pelbagai bidang termasuk ilmu kesusasteraan. Sehubungan dengan itu, ini juga dilihat sebagai satu usaha dalam sama-sama mengembeling tenaga cuba menyediakan platform terbaik khususnya untuk kanak-kanak dan golongan muda untuk melibatkan diri dalam penganjuran aktiviti-aktiviti yang bercorak kesenian dan kebudayaan sekali gus dapat menarik minat golongan muda ini dalam mengapresiasi permainan tradisional khususnya congkak.



projek pengkaryaan berbentuk persembahan eksperimentasi ini adalah bertujuan untuk menjadi satu langkah strategi dalam menarik minat kanak-kanak dan golongan muda terhadap permainan congkak. Menurut Raph Koster "Sekiranya anda pernah melihat kanak-kanak pertama kali belajar berjalan, wajah kegembiraan di wajah kanak-kanak itu menunjukkan keterujaan yang jelas, ia amat menyeronokkan, mereka sedang bermain!". Otak membebaskan sejenis hormon sebagai tindak balas kepada pembelajaran yang menyeronokkan, dan konsep asasnya adalah intipati teori *Fun Learning* Raph Koster (2004), yang meneroka corak dan sistem semula jadi manusia untuk mencari apa yang menarik pada seseorang itu tentang permainan. Raph Koster berpendapat, bermain atau melibatkan diri dalam sesuatu permainan adalah perlakuan yang amat menyeronokkan tanpa melihat kepada undang-undang atau syarat-syarat yang terkandung di dalam permainan itu. Lihat sahaja pada sudut keseronokan sesuatu



memainkan. Berpegang pada hakikat bahawa permainan yang menyeronokkan adalah faktor utama dalam menarik minat kanak-kanak dan golongan muda, pengkaji melihat melalui projek pengkaryaan eksperimentasi ini berpotensi menjadi satu persembahan yang mampu mewujudkan apresiasi mereka terhadap permainan tradisional khususnya congkak pada sudut pandangan dan penerimaan yang berbeza.

Dengan mengaplikasikan *Fun Learning* ke dalam projek pengkaryaan ini, pengkaji melihat wujudnya beberapa faktor yang memungkinkan cara permainan congkak ini dapat dieksperimentasikan menjadi satu persembahan bagi menarik minat kanak-kanak dan golongan muda yang mana melalui persembahan eksperimentasi ini mereka secara tidak langsung akan belajar sambil berhibur.

*Theory of Fun for Game Design* yang diterbitkan pada 2004 telah menjadi rujukan utama dan juga kerangka teori kajian oleh pengkaji. Sains telah merekodkan bahawa selalunya manusia menerapkan corak kepada realiti semasa dalam keadaan tanpa sedar. Beberapa tingkah laku, seperti menyusu, kita dilahirkan, dan yang lain yang kita pelajari dari semasa ke semasa. Bermain permainan adalah alat pendidikan dan latihan yang penting dari semasa ke semasa bukan hanya untuk manusia tetapi juga untuk haiwan, yang mempelajari tingkah laku asas untuk kelangsungan hidup mereka dengan bermain bersama.

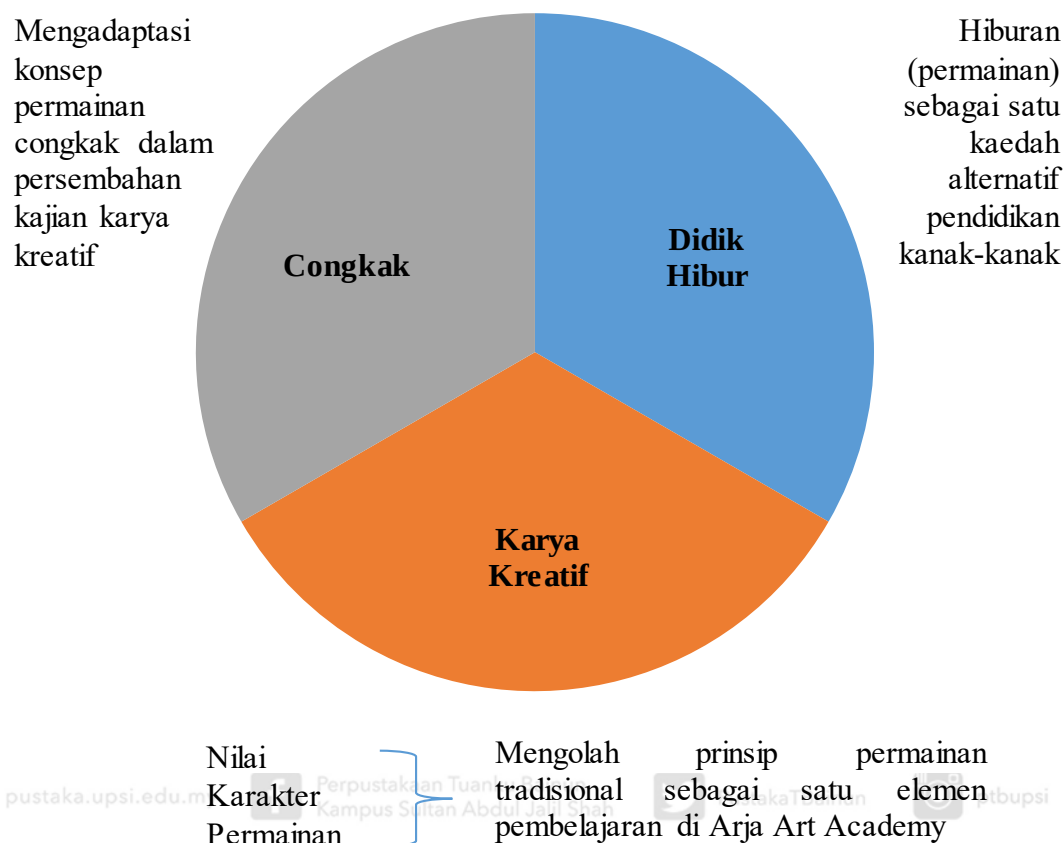
Didik Hibur yang merupakan satu kaedah pembelajaran bercorak hiburan namun masih menerapkan unsur-unsur penerapan ilmu telah sekian lama diperkenalkan dalam sistem pembelajaran (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2003). Kaedah

pembelajaran sebegini mampu meningkatkan sahsiah diri pelajar, di mana kaedah dan teknik proses pengajaran dan pembelajaran (PdP), iaitu Didik Hibur adalah amat bersesuaian untuk terus memupuk sahsiah diri pelajar. Menurut Kementerian Pendidikan Malaysia, kaedah ini selaras dengan Program Transformasi Sekolah 2025 (TS25) yang telah dirancang, di mana program ini menekankan tentang persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan bagi melahirkan modal insan yang memiliki jati diri yang mantap, berfikiran kreatif dan juga menonjolkan keutuhan sahsiah lebih unggul.

Mengolah prinsip permainan tradisional sebagai satu elemen untuk kanak-kanak ini belajar pemilihan congkak adalah amat tepat untuk perkembangan minda, menguasai kemahiran baru serta memberi pengalaman yang berbeza dari sebelumnya.

Tidak hanya dalam bentuk hiburan, congkak berperanan membantu proses perkembangan sikap positif kanak-kanak sewaktu berfikir. Melihat situasi di mana permainan tradisional semakin tidak diberi perhatian terutamanya oleh golongan muda, yang mana faktor utama penyebabnya ialah ibubapa tidak tahu apakah jalan terbaik dalam memperkenalkan atau mendedahkan anak-anak mereka tentang keistimewaan dan keseronokan permainan tradisional yang ada di Malaysia. Hal ini turut dipersetujui oleh Louv (2005) di dalam bukunya yang berjudul "*Last child in the wood*" yang menceritakan kekurangan interaksi antara kanak-kanak abad ke 21 dengan persekitaran luar rumah berbanding kanak-kanak dahulu.

Gambarajah di bawah merupakan model kajian utama yang menceritakan tentang pandangan keseluruhan penyelidik terhadap tajuk kajian "Mari Bermain Congkak: Suatu Aktiviti Didik Hibur di Arja Art Academy."



*Rajah 1.1. Model Utama Kajian Persembahan Karya Kreatif*

Gambarajah di atas menceritakan tentang tiga komponen utama yang menjadi asas di dalam projek persembahan karya kreatif eksperimentasi congkak. Pengkaji menjadikan congkak sebagai sumber inspirasi berdasarkan pada sifat dan ciri-ciri yang terdapat pada congkak seperti cara dan peraturan yang terdapat di dalam permainan congkak itu sendiri setiap kali ia dimainkan. Setelah memahami dan mendalami secara halus konsep permainan congkak, pengkaji cuba menterjemahkan permainan congkak ini ke dalam bentuk yang baharu dan berbeza khususnya untuk golongan muda dan kanak-kanak yang dianjurkan oleh Arja Art Academy. Pembaharuan yang dimaksudkan oleh pengkaji adalah dengan adanya penggunaan kaedah Didik Hibur



sebagai satu suntikan yang mengenengahkan elemen seni persembahan ke dalam permainan congkak yang bertujuan menghidupkan kembali permainan tradisional Melayu ini yang telah lama dilupakan terutamanya oleh golongan kanak-kanak masa kini.

Sudah menjadi lumrah kanak-kanak yang sememangnya gemar dan sangat suka bermain, pengkaji cuba menjadikan kelaziman ini sebagai satu imbuan dalam menggerakkan keseluruhan idea di dalam projek eksperimentasi ini yang mana menyuntik beberapa elemen Didik Hibur ke dalam permainan congkak sebagai satu alternatif mendekatkan golongan muda dan kanak-kanak pada keindahan dan keistimewaan permainan tradisional di negara ini sekali gus mewujudkan nilai-nilai apresiasi di dalam diri setiap dari mereka terhadap kesenian permainan tradisional khususnya congkak supaya tidak dilupakan begitu sahaja. Sehubungan dengan itu, projek persembahan eksperimentasi congkak ini juga akan ditayangkan, dikongsikan dan dihebahkan secara meluas pada beberapa saluran media sosial seperti Facebook, Instagram dan TikTok dalam usaha mendapatkan lebih ramai lagi penyertaan dari setiap golongan muda dan kanak-kanak di seluruh Malaysia. Ini selari dengan kecanggihan dan kemodenan arus perdana yang mana pengkaji merasakan ini adalah laluan terbaik dalam mempromosikan projek persembahan eksperimentasi ini memandangkan negara masih lagi berada di dalam tempoh Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). Ini juga dirasakan tepat dan bersesuaian kerana video yang dirakam dan dihantar sebagai penyertaan hanya perlu dilakukan di rumah sahaja. Jadi, ini memudahkan mereka dan pada masa yang sama mampu memutuskan rantai juga mengurangkan kadar penyebaran virus Covid 19.



Melihat kepada permainan congkak sebagai bahan rujukan utama untuk kajian ini, ia adalah sejenis permainan tradisional Melayu yang sering dimainkan sebagai aktiviti dalaman atau sebagai pertandingan. Selalunya congkak menggunakan papan kayu berlubang atau lubang di atas tanah dengan buah Congkak biasanya menggunakan biji getah atau guli. Di Asia Tenggara, Congkak sebagaimana yang ditulis oleh Mohd Akib mengatakan mungkin berkembang dari Melaka memandangkan negeri ini merupakan pusat perdagangan pada waktu dahulu. Nama "Congkak" dipercayai berasal dari perkataan Bahasa Melayu "congak" yang bermaksud pengiraan mental atau secara spontan. Selain orang Melayu, keturunan peranakan India dan Baba Melaka turut meminati permainan Congkak. Di Kepulauan Caribbean Congkak dikenali sebagai Warri atau Awari. Di Indonesia, Congkak dikenali dengan nama Congklak, manakala di Filipina, Sungka.

Perlaksanaan projek eksperimentasi congkak ini memperlihatkan penglibatan kanak-kanak berumur sekitar tujuh tahun sehingga tiga belas tahun dan jumlah yang terlibat adalah seramai sembilan orang kanak-kanak secara keseluruhannya. Mereka diberi kebebasan untuk memilih sendiri apakah elemen-elemen Didik Hibur yang perlu diterapkan dalam permainan congkak sebelum merakamkan video persembahan mereka. Kebanyakan dari mereka ini sememangnya sudah mengenali apa itu congkak namun belum pernah memainkannya sebelum ini. Melalui projek eksperimentasi congkak ini pengkaji dapat melihat bagaimana perkembangan minda kanak-kanak ini berkembang secara baik apabila mereka dapat mengenali apa itu congkak secara lebih dekat dalam beberapa aspek seperti bentuk, sejarah, teknik bermain serta bagaimana mereka mampu memberi ruang kepada diri mereka sendiri untuk mendalami congkak itu pada sudut yang lebih kreatif dan sesuatu yang meyeronokkan.

## 1.5 Imaginasi dan Idea Penciptaan

Pendekatan pengkaji untuk idea penciptaan kepada kajian ini adalah melalui rakaman persembahan. Rakaman ini seterusnya akan mengumpulkan video-video hasil dari satu peraduan berbentuk penyertaan yang dikhususkan untuk golongan kanak-kanak. Pengkaji akan menyediakan satu rakaman video berbentuk ucapan yang mengandungi maklumat asas serta syarat-syarat wajib yang perlu dipenuhi sekiranya berminat untuk menyertai peraduan istimewa ini. Video tersebut juga akan dipautkan pada setiap landasan media sosial peribadi milik pengkaji yang juga merupakan pengasas Arja Art Academy. Pemilihan akaun peribadi ini adalah untuk memastikan penyebaran secara meluas dan peraduan istimewa ini mendapat perhatian seluruh masyarakat di luar sana khususnya pengguna-pengguna media sosial. Video itu juga akan disiarkan di bawah akaun rasmi Arja Art Academy kerana bertindak sebagai penganjur.

Dalam melaksanakan projek eksperimetasi congkak ini pengkaji telah meletakkan beberapa syarat penyertaan sebagai garis panduan memudahkan kanak-kanak ini untuk menghantarkan penyertaan mereka dan pengkaji telah menggunakan tiga platform media sosial seperti Facebook, Tik Tok dan Instagram kepunyaan pengkaji sendiri beserta sebuah akuan Instagram di bawah kelolaan Arja Art Aacademy. Syarat-syaratnya adalah seperti berikut:

- a) Terbuka kepada kanak-kanak di seluruh Malaysia berumur dari enam tahun sehingga tujuh belas tahun.
- b) Boleh merakamkannya secara solo atau berkumpulan.



- c) Mestilah menggayakan busana tradisional atau pakaian kebangsaan yang menggambarkan kepelbagaian budaya dan bangsa di Malaysia.
- d) Perlu merakamkan video bermain congkak dengan menyelitkan elemen-elemen Didik Hibur seperti Bermain congkak sambil bersyair, Bermain congkak sambil bercerita, Bermain congkak sambil berpuisi/bersajak, Bermain congkak sambil menyanyi atau Bermain congkak sambil berlakon.
- e) Rakaman video yang sudah siap perlulah diletakkan di platform media sosial kepunyaan mereka sendiri dan perlu dipautkan pada akaun Arja Art Academy dan juga Arja Lee.

Peraduan ini juga sememangnya bertujuan untuk mengangkat congkak sebagai tema utama pelaksanaan karya persembahan dalam menarik minat kanak-kanak terhadap kesenian permainan tradisional congkak dan sekali gus membudayakan congkak secara kreatif dan relevan seiring dengan kepesatan arus perdana masa kini. Peserta hanya perlu merakamkan video persembahan congkak selama seminit dan perlu menepati syarat-syarat yang telah ditetapkan oleh pengkaji. Isi kandungan video haruslah mengandungi unsur-unsur congkak, nilai-nilai murni, dan haruslah menggayakan busana tradisional mengikut pilihan masing-masing beserta ulasan atau sedikit perkongsian pengalaman sepanjang menyertai peraduan ini. Video yang telah siap dirakamkan haruslah di letakkan di akaun media sosial pilihan mereka dan yang paling penting sekali, peserta harus meletakkan tanda akaun media sosial milik pengkaji sebagai tanda penyertaan sudah diterima.

Akhir sekali, hasil rakaman kedua-dua persembahan ini akan disunting menjadi satu video panjang seperti yang telah dinyatakan di atas. Video panjang ini akan

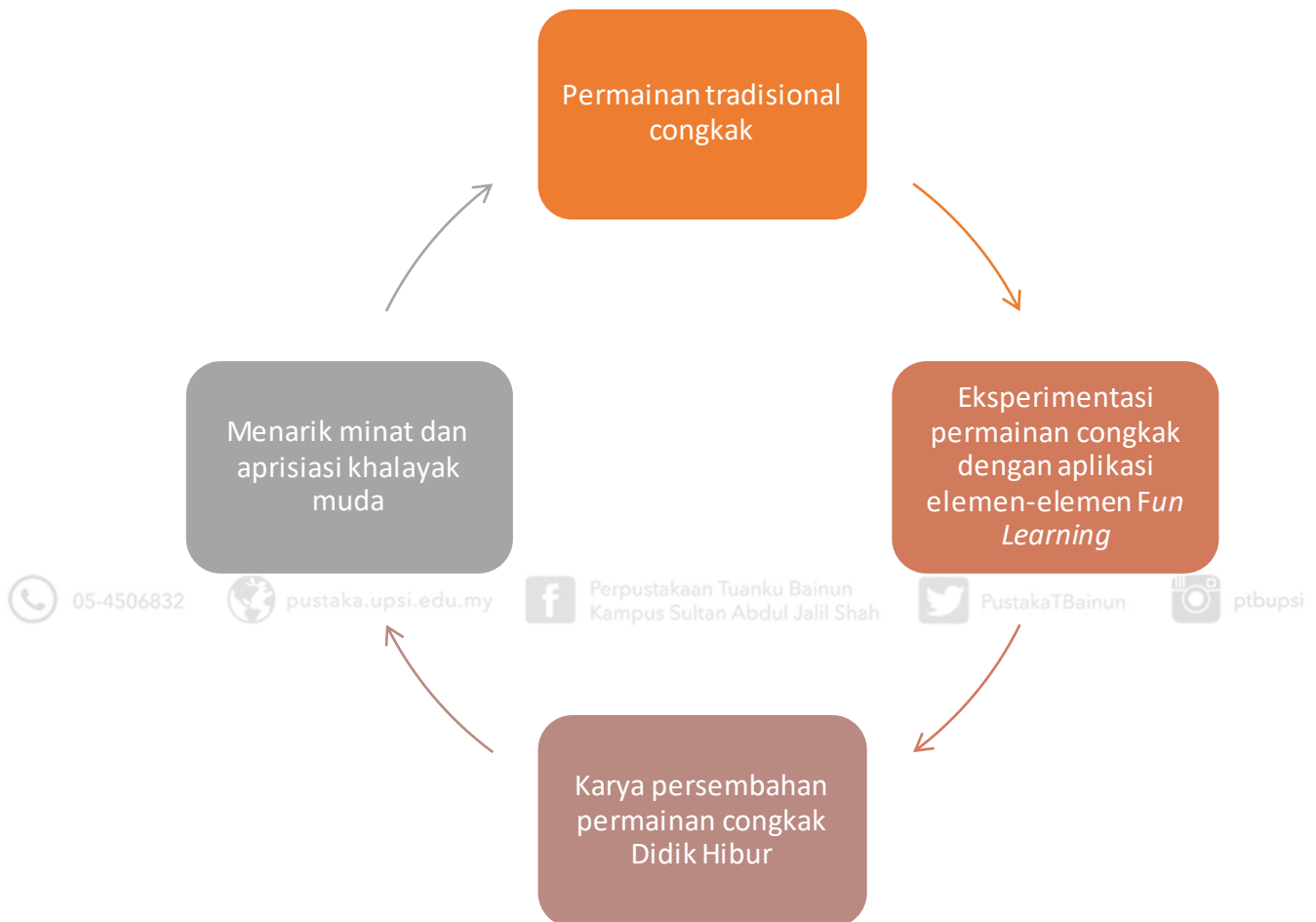


digunakan sebagai dapatan akhir kajian karya kreatif ini. Penerangan yang lebih terperinci akan dijelaskan di bab 5, Diskripsi Karya Kreatif dalam disertasi kajian penuh nanti.

Dengan penciptaan karya kreatif dalam bentuk persembahan eksperimentasi ini sekaligus akan melestarikan permainan congkak sebagai bukan hanya permainan rakyat, akan tetapi sekaligus akan mengangkat congkak sebagai medium pembelajaran yang berkesan. Menurut Ali (2016), bermain permainan adalah alat pendidikan dan latihan yang penting dari masa ke semasa bukan hanya untuk manusia tetapi untuk haiwan, yang mempelajari asas mempertahankan diri mereka dengan bermain bersama.

Menurut Raph Koster (2014), sekiranya penelitian dilakukan terhadap kanak-kanak yang pertama kali belajar berjalan, kegembiraan di wajah kanak-kanak tersebut menunjukkan keterujaan yang jelas. Ia amat menyeronokkan kerana mereka sedang bermain. Otak membebaskan hormon sebagai tindak balas kepada pembelajaran yang menyeronokkan, dan konsep asasnya adalah intipati teori *Fun Learning* oleh Raph Koster yang meneroka corak dan sistem semula jadi manusia untuk mencari apa yang menarik bagi orang tentang permainan. Mana-mana sistem boleh diadaptasi sebagai permainan, dan oleh kerana permainan sengaja dibuat untuk mengajar sistem yang mengubah cara otak kita beroperasi, permainan dapat dilihat sebagai sejenis kesenian yang menghubungkan kembali minda seseorang. Koster berpendapat manusia memiliki keupayaan istimewa, dan itu bermaksud kita semua mampu bertanggungjawab dalam setiap tingkah laku kerana kita benar-benar terlibat dalam kawalan minda secara langsung.

Asas idea penciptaan untuk kajian ini adalah berdasarkan kepada empat pemboleh ubah yang menjadi rujukan utama penyelidikan. Figura di bawah menceritakan tentang konsep kajian berasaskan empat elemet tersebut.



*Rajah 1.2. Empat Pemboleh Ubah Yang Menjadi Rujukan Utama Kajian Persembahan Karya Kreatif*