

**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>

BAB 1 PENDAHULUAN

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	

BAB 2 PROSEDUR MEMBANGUNKAN PRODUK

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
	RUJUKAN	62
	LAMPIRAN	

SENARAI JADUAL

*Jadual**Muka Surat*

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".

(Mohamed Ghouse 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 betkenaan, 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. Ensembel 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 MastorHj 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