

MODUL TERAS KEBUDAYAAN



(C) Kementerian Pengajian Tinggi

Cetakan Pertama 2013

Hak cipta terpelihara. Mana-mana bahagian penerbitan ini tidak boleh dihasilkan semula, disimpan dalam sistem simpanan kekal, atau dipindahkan dalam sebarang bentuk atau sebarang cara elektronik, mekanik, penggambaran semula, rakaman dan sebagainya tanpa terlebih dahulu mendapat izin daripada pihak Kementerian Pengajian Tinggi.

ISBN

978-967-0334-68-4

Reka Bentuk Penerbitan

Mohd Hafiz Mohd Yusoff

Wan Mohammad Fauzi Saim

Diterbitkan oleh

Majlis Kokurikulum Universiti-Universiti Malaysia (UniCC),
Jabatan Pengajian Tinggi, Malaysia

PENULIS MODUL

**HAJI IBRAHIM ALI
MOHAMMAD SHATAR SABRAN
AHMAD TAJUDDIN OTHMAN
HAJI MOHAMMED YAZIZ HAJI AHMAD**

**RAHMAT WADIO
FAUDZIAH MD. DIN**

**MOHAMMAD NIZAMUDDIN ADBUL RAHIM
HAJI AWANG KODING CHE TOM
KHAIDZIR HAJI ISMAIL
RUSLI BIN AHMAD
AHMAD FAHMI BIN MAHAMOD
FAROK BIN ZAKARIA
ROS DALILAH BINTI ABD GANI
WAN AHMAD KHAIRUL BIN WAN AHMAD NAJIB
SITI MARIANI BINTI HAMLIN
ROSMANTI BINTI KIFLIE
SITI RAUDZAH GHAZALI
JOHAR HAJI MD. LAJIS
ABDUL JAMAL ABD HAMID
MAYA KHEMLANI DAVID
RAMAN NORDIN
AHMAD ARIFFIAN BUJANG
CHE AMNAH BAHARI
SYAMSUL ANUAR CHE MEY @ ISMAIL
AZALI RAHMAT
KAMARUDIN KHALID
NORIDA ABDULLAH
RAMLE ABID
SHAHZOO HAZIMIN AZIZAM
WAN MAHAZOM AHMAD SHAH
HISHOMUDIN AHMAD**

**Majlis Kokurikulum Universiti-Universiti Malaysia (UniCC)
Jabatan Pengajian Tinggi**

2013





Kandungan

Kata Alu-aluan Menteri Pengajian Tinggi Malaysia	vii
Kata Alu-aluan Ketua Pengarah, Jabatan Pengajian Tinggi	ix
Kata Alu-aluan Pengarah Bahagian Hal Ehwal dan Pembangunan Pelajar, Jabatan Pengajian Tinggi	xi
Kata Alu-aluan Pengerusi UniCC	xiii
Pengenalan	xv
Unit 1: Hasil Pembelajaran Kemahiran Insaniah (LOKI) Teras Kebudayaan	1
Unit 2: Pengajaran dan Pembelajaran dalam Teras Kebudayaan	7
Unit 3: Teori dan Jenis Kebudayaan	14
Unit 4: Pengurusan dalam Kebudayaan	31
Unit 5: Pengukuran dan Penilaian Teras Kebudayaan dalam KKB	56
Rumusan	61
Rujukan	62





**KATA ALU-ALUAN
MENTERI PENGAJIAN TINGGI**



Assalamualaikum dan Salam 1 Malaysia.

Terlebih dahulu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Majlis Kokurikulum Universiti-Universiti Malaysia (UniCC) kerana memberi peluang kepada saya merakamkan sepatah dua kata dalam Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit ini. Tahniah saya ucapkan kepada Jabatan Pengajian Tinggi (JPT) dan UniCC atas kejayaan menghasilkan modul ini yang mendokong Pelan Strategik Pengajian Tinggi Negara (PSPTN) Fasa II ke arah mempertingkatkan pembangunan modal insan untuk memacu transformasi pembangunan negara.

Inisiatif ini amat penting untuk memartabatkan lagi keupayaan pengetahuan dan inovasi graduan ke peringkat tertinggi. Harus diingatkan salah satu hasrat dan intipati negara ialah mempunyai masyarakat yang memiliki minda kelas pertama dan mempunyai kepelbagaian kemahiran generik yang membolehkan mereka bersaing sama ada pada peringkat nasional atau pun antarabangsa.

Jalinan usaha sama antara Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) dengan UniCC turut membayangkan betapa utuhnya perpaduan ini untuk menyahut seruan rakyat untuk merekayasakan kualiti graduan. Seterusnya, hal ini dapat membantu menyelesaikan isu kebolehdapatan pekerjaan dalam kalangan siswazah.



Untuk memastikan hasrat ini dapat dicapai, usaha untuk memantapkan dan meningkatkan keberkesanan kemahiran insaniah graduan Malaysia pada peringkat Institusi Pengajian Tinggi (IPT) telah dilaksanakan secara berterusan. Antara usaha yang dilaksanakan adalah pembangunan instrumen Skala Kemahiran Insaniah Malaysia (My3S) dan Modul Pembangunan Kemahiran Insaniah.

Saya amat berharap agar setiap pengajar dan bakal tenaga pengajar akan menjadikan modul ini sebagai panduan untuk meningkatkan kefahaman mengenai kemahiran insaniah dalam kursus kokurikulum.

Akhir kata, saya sekali lagi merakamkan penghargaan kepada semua pihak yang terlibat secara langsung dalam pembangunan modul ini. Saya juga berharap agar usaha ini akan menyumbang kepada komitmen semua IPT untuk menghasilkan graduan yang berkualiti serta memberi sumbangan kepada kesejahteraan masyarakat dan negara.

Sekian.

DATO' SERI MOHAMED KHALED NORDIN



**KATA ALU-ALUAN
KETUA PENGARAH
JABATAN PENGAJIAN TINGGI**



Assalamualaikum w.b.t dan Salam Sejahtera.

Pertama sekali marilah kita bersama-sama memanjatkan kesyukuran kepada Allah SWT kerana telah memberi keizinan kepada kita semua untuk merancang dan menyiapkan Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit ini. Penghasilan modul ini bertujuan membantu semua Institusi Pengajian Tinggi (IPT) yang terlibat untuk memperkasakan Kemahiran Insaniah melalui Kursus Kokurikulum Berkredit dalam kalangan graduan IPT agar mereka mampu bersaing di persada nasional dan antarabangsa.

Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit ini adalah bertepatan dengan senario semasa untuk memenuhi keperluan memperkasa kualiti tenaga pengajar serta graduan yang dihasilkan oleh IPT. Modul seperti ini sangat perlu untuk membantu tenaga pengajar lebih bersedia menghadapi cabaran pada masa hadapan seterusnya menghasilkan graduan yang berkualiti tinggi dalam menghadapi persaingan dalam dunia pekerjaan yang semakin sengit. Hanya graduan yang mempunyai keputusan akademik yang baik dan memiliki segala kemahiran insaniah yang diperlukan oleh majikan sahaja mempunyai peluang yang cerah untuk mendapatkan pekerjaan yang ditawarkan.

Modul yang digarap secara jelas dan komprehensif ini diharap



mampu untuk memberi input berguna kepada tenaga pengajar agar mampu melahirkan modal insan yang baik. Modul ini diharap mampu memacu perkembangan teras daya usaha dan inovasi dalam kemahiran insaniah untuk menghasilkan graduan yang lebih kompetitif dan dinamik.

Akhir kata, saya memohon kerjasama semua pihak agar bersama-sama membulatkan tekad dan bersatu hati bagi melaksanakan modul ini. Syabas dan tahniah.

Sekian.

PROF. DATO' DR. RUJHAN MUSTAFA



**KATA ALU-ALUAN
PENGARAH BAHAGIAN HAL EHWAL DAN PEMBANGUNAN PELAJAR (BHEPP)
JABATAN PENGAJIAN TINGGI**



Assalamualaikum w.b.t. dan Salam 1 Malaysia.

Terlebih dahulu saya ingin merakamkan ucapan tahniah di atas kejayaan Majlis Kokurikulum Universiti-Universiti Malaysia (UniCC) dalam menerbitkan Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit ini.

Pelbagai inisiatif telah dilaksanakan oleh pihak Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) dan Institusi Pengajian Tinggi (IPT) untuk meningkatkan kemahiran insaniah graduan. Inisiatif terkini KPT dengan kerjasama UniCC, adalah menerbitkan lapan Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit. Matlamat utama pembangunan modul-modul tersebut ialah untuk memastikan setiap jurulatih dan fasilitator kursus kokurikulum berkredit yang dilantik memenuhi kualiti dan menepati standard yang telah ditetapkan oleh pihak KPT.

Lapan Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit ialah Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit Teras Kepimpinan, Kesukarelawanan, Daya Usaha dan Inovasi, Pengucapan Awam, Sukan, Kebudayaan, Khidmat Komuniti dan Keusahawanan. Melalui lapan Modul Kejurulatihan tersebut, pelaksanaan Kursus Kokurikulum Berkredit akan lebih tersusun dan dapat mencapai hasrat Kementerian Pengajian Tinggi bagi melahirkan graduan yang holistik.



Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat kerana telah bertungkus lumus menjayakan pembangunan modul kejurulatihan ini.

Sekian.

HAJI IBRAHIM ALI



**KATA ALU-ALUAN
PENGURUSI
MAJLIS KOKURIKULUM UNIVERSITI-UNIVERSITI MALAYSIA (UNICC)**



Assalamualaikum w.b.t dan Salam 1 Malaysia.

Pertama sekali mari kita bersama-sama memanjatkan kesyukuran kepada Allah SWT kerana telah memberi keizinan kepada kita semua untuk menyiapkan Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit ini. Penerbitan Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit ini adalah salah satu daripada siri penerbitan berteraskan elemen kemahiran insaniah. Modul ini dapat membantu tenaga pengajar dalam memvariasikan penyampaian modul dan kemahiran mereka berdasarkan kemahiran insaniah yang pelbagai. Kepelbagaian ini merupakan transformasi pengajaran dan pembelajaran dalam menerapkan nilai kemahiran insaniah berkualiti terhadap graduan Institusi Pengajian Tinggi (IPT).

Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih dan syabas kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak dalam menterjemahkan modul ini. Penghasilan modul komprehensif ini adalah salah satu usaha berterusan Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) dan Majlis Kokurikulum Universiti-Universiti Malaysia (UniCC) untuk memberi tumpuan kepada pembangunan modal insan dalam usaha melahirkan rakyat Malaysia yang berfikiran kreatif dan inovatif.

Kita seharusnya sedar bahawa pembangunan negara turut



bergantung kepada kehebatan modal insannya. Untuk itu, kita mesti memastikan tenaga kerja kita dibekalkan dengan ilmu dan kemahiran tertinggi supaya kuasa daya saing mereka mampu responsif dengan tuntutan perkembangan dunia semasa. Bagi mencapai hasrat ini, kita memerlukan pendekatan pembelajaran tersendiri yang mampu memberi nilai tambah kepada graduan.

Harapan saya agar setiap tenaga pengajar akan menjadikan modul ini sebagai panduan untuk menambah pengalaman pendidikan kepada graduan. Penulisan modul yang bersifat anjal dan 'student driven' ini juga akan membantu pemahaman kepada graduan atau sesiapa sahaja yang ingin mempertingkatkan nilai tambah individu.

Akhir kata, saya sekali lagi merakamkan penghargaan kepada semua pihak yang terlibat dan berharap usaha ini akan menyumbang kepada komitmen semua IPT untuk mengarusperdanakan graduan berkualiti serta memberi sumbangan kepada kecemerlangan masyarakat dan negara.

Sekian.

PROF. DR. MOHAMMAD SHATAR SABRAN



PENGENALAN

Tujuan utama Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit ini dihasilkan ialah untuk membantu melahirkan barisan fasilitator kursus kokurikulum berkredit yang efektif dan kompeten. Fasilitator yang efektif dan kompeten mampu untuk menterjemah kemahiran insaniah kepada pelajar yang mengikuti Kursus Kokurikulum Berkredit.

Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit menggunakan konsep 70-30 iaitu 70% praktikal dan 30% teori. Fasilitator yang mengikuti modul ini akan mendapat pendedahan dengan kaedah tersebut agar mereka mampu memahami dan menghayati kemahiran insaniah dan kepentingannya kepada kerjaya dan masa depan pelajar.

Melalui modul ini fasilitator akan didedahkan dengan kaedah pelaksanaan Kursus Kokurikulum Berkredit mengikut teras, hasil pembelajaran, kemahiran insaniah, pengajaran dan pembelajaran, pengukuran dan penilaian.

Diharapkan modul ini dapat membantu melahirkan barisan fasilitator yang mempunyai pelbagai kemahiran yang diperlukan untuk membantu menterjemah kemahiran insaniah kepada pelajar yang mengikuti Kursus Kokurikulum Berkredit di universiti masing-masing.

Semoga modul yang dihasilkan ini dapat membantu pihak Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) dan negara melahirkan graduan yang berketerampilan dan mempunyai daya saing yang tinggi dapat dicapai dengan jayanya.





1.0 OBJEKTIF

Membantu peserta mengetahui dan memahami *Outcome Based Education* (OBE), dan Hasil Pembelajaran Kemahiran Insaniah (LOKI) dalam Kursus Kokurikulum Berkredit (KKB).

2.0 HASIL PEMBELAJARAN

Peserta dapat:

- 2.1 memahami LOKI dalam KKB
- 2.2 mengaplikasi LOKI dalam KKB
- 2.3 menilai pencapaian LOKI

3.0 KATA KUNCI

- 3.1 Kemahiran Insaniah
- 3.2 Hasil Pembelajaran (*Learning Outcome*)

4.0 MASA

Peruntukan Masa: 2 Jam

**Jadual 1: Hasil Pembelajaran Kemahiran Insaniah (LOKI)
dalam Teras Kebudayaan**

No.	Aktiviti	Kaedah	Masa	Catatan
1.	Memahami LOKI dalam KKB	Perbincangan	30 minit	Lampiran 1a
2.	Aplikasi LOKI dalam KKB	Syarah dan Soal Jawab	60 minit	Lampiran 1b
3.	Refleksi	Perbincangan	30 minit	



5.0 BAHAN-BAHAN PENGAJARAN

- 5.1 Kertas A4 dan pita pekat.
- 5.2 Alat tulis dan kertas mahjong.
- 5.3 Kertas edaran Lampiran 1a.

6.0 AKTIVITI

6.1 Aktiviti 1

- a. Peserta dibahagikan kepada kumpulan kecil (bergantung kepada jumlah peserta).
- b. Sampel LOKI diedarkan kepada peserta.
- c. Peserta diminta berbincang tentang kandungan LOKI teras kebudayaan.
- d. Ketua kumpulan membentangkan kefahaman mereka tentang LOKI yang telah dibincangkan.

6.2 Aktiviti 2

- a. *Input* diberikan oleh penceramah berkaitan LOKI. Rujuk Lampiran 1b.
- b. Sesi soal jawab antara penceramah dengan peserta berkaitan LOKI tersebut.

6.3 Aktiviti 3

- c. Peserta diminta berkongsi pengalaman dalam penglibatan serta pengendalian aktiviti kebudayaan.
- d. Fasilitator akan mengaitkan pengalaman tersebut dengan LOKI kebudayaan.

LAMPIRAN 1a: *OUTCOME BASED EDUCATION (OBE)* DAN HASIL PEMBELAJARAN TERAS KEBUDAYAAN

1.0 *Outcome-based Education (OBE)*

OBE atau pendidikan berdasarkan hasil memberi tumpuan kepada pembelajaran pelajar dengan:

- menggunakan hasil pembelajaran untuk menyatakan dengan jelas apa yang pelajar dijangka dapat mengetahui, memahami atau melakukan.
- menyediakan kemudahan pembelajaran dan aktiviti-aktiviti yang akan membantu pelajar untuk mencapai hasil pembelajaran tersebut.
- menilai sejauh mana pelajar memenuhi hasil ini melalui penggunaan kriteria penilaian yang jelas.

1.1 Prinsip-prinsip *OBE*

- Tiga komponen penting dalam perancangan bilik kuliah dalam *OBE*: Pengetahuan yang pelajar perolehi dan boleh diaplikasikan pada akhir proses pengajaran.
- Hasil pembelajaran perlu dikemukakan bagi menunjukkan pelajar telah mencapai hasil pembelajaran tersebut.
- Kaedah pengajaran yang digunakan oleh peserta merangkumi kandungan kursus, kaedah dan sumber P&P.

2.0 Peranan Peserta dalam *OBE*

- a. Mewujudkan suasana yang menggalakkan pelajar bersoal jawab dan berbincang dengan peserta.
- b. Meminta pelajar memperincikan hujah mereka melalui aktiviti tertentu.
- c. Mewujudkan pelbagai aktiviti bagi memastikan pelajar melalui proses pembelajaran yang merentasi pelbagai isu.

- d. Menggalakkan pelajar untuk belajar melalui perbincangan dan membentangkan hasil perbincangan mereka.
- e. Menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang sedia ada pada pelajar melalui proses percambahan minda, perbincangan dan pembentangan.



**LAMPIRAN 1b: OUTCOME BASED EDUCATION (OBE)
DAN HASIL PEMBELAJARAN TERAS
KEBUDAYAAN**

No.	Perkara	Kaedah						
1.	Nama Kursus/ Modul							
2.	Kod Kursus							
3.	Nama Fasilitator							
4.	Semester dan Tahun Ditawarkan							
5.	Jumlah Jam Pembelajaran Pelajar (SLT)							
			Pengajaran Bersemuka				Pengajaran Tidak Bersemuka	Jumlah Pembelajaran Berbantu dan Tidak Berbantu
		K (Kuliah) T (Tutorial) A (Amali) L (Lain-lain) SDL (Pembelajaran Berpusatkan Pelajar)	K	T	A	L	PTB	
6.	Jumlah Kredit							
7.	Prasyarat (jika ada)	Tiada						
8.	Objektif	<ol style="list-style-type: none"> Meningkatkan kemahiran insaniah (soft skill) peserta terutama dalam aspek pembelajaran sendiri, kepimpinan, komunikasi, perundingan, etika dan sebagainya bagi aspek kebudayaan. Membantu peserta untuk mengetahui dan mengaplikasikan pelbagai kaedah apresiasi budaya dalam kehidupan. Membantu peserta memahami, mengenalpasti dan mengaplikasi modul P&P Teras Kebudayaan. Membantu peserta memahami jenis dan kategori aspek kebudayaan dalam kehidupan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Peserta memahami kepelbagaian teori berkaitan dengan aspek kebudayaan. Memberi kesedaran kepada peserta tentang kepentingan aspek kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat. 						
9.	Hasil Pembelajaran	<p>Kursus ini akan memberi tumpuan kepada sejarah, teori budaya, skop dan konsep serta jenis-jenis budaya. Pada akhir kursus ini peserta akan dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami pengenalan, konsep dan kepentingan aspek kebudayaan dalam KKB. Memikirkan pendekatan aplikasi konsep kebudayaan dalam masyarakat Malaysia yang pelbagai etnik. 						

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Menghargai hubungan antara aspek kebudayaan yang diamalkan dalam masyarakat dan kehidupan masyarakat majmuk di Malaysia. 4. Mengenalpasti kaedah-kaedah P&P dan sub teras yang bersesuaian dalam modul inovasi. 5. Mengenal pasti jenis dan kategori kebudayaan setempat yang perlu dijaga dan disemarakkan kegiatannya. 6. Menggalakkan kerjasama berpasukan melalui penganjuran aktiviti kebudayaan yang dijalankan. 7. Mengenalpasti aspek etika dalam pelaksanaan aktiviti kebudayaan yang perlu dipelihara dalam pelaksanaan projek. 										
10.	Pengajaran dan Pembelajaran Serta Strategi Pengukuran	<p>Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Kaedah pengajaran merangkumi aktiviti dalam dan luar bilik kuliah. Aktiviti pengajaran pembelajaran mengaplikasikan konsep pembelajaran berpusatkan pelajar, pembelajaran berasaskan masalah, pendidikan berdasarkan hasil dan pembelajaran berasaskan pengalaman.</p> <p>Strategi Pengukuran Strategi pengukuran utama dalam teras kebudayaan adalah gera kerja berkumpul dan persembahan dengan penekanan kepada elemen kreativiti, keaslian dan idea-idea baru. Peserta juga akan diberi pendedahan tentang bagaimana menilai kemahiran insaniah dan mewujudkan rubrik penilaian serta penilaian rakan sebaya.</p>										
11.	Sinopsis	Kursus ini akan membantu peserta memahami konsep kebudayaan dan jenis-jenis kebudayaan yang diamalkan dalam masyarakat Malaysia. Aktiviti pengajaran pembelajaran adalah berdasarkan aktiviti berkumpul dan latihan praktikal serta persembahan tugasan. Tugasan merangkumi pemahaman konsep dan teori, aplikasi jenis dan kategori kebudayaan serta aktiviti kebudayaan dan bagaimana aktiviti serta strategi pengukuran dijalankan.										
12.	Kaedah Penyampaian	Kuliah, perbincangan, simulasi dan persembahan kumpulan										
13.	Jenis dan Kaedah Pengukuran	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">Tugasan</td> <td style="text-align: right;">40 %</td> </tr> <tr> <td>Penglibatan/ Kehadiran</td> <td style="text-align: right;">10 %</td> </tr> <tr> <td>Pengukuran Kemahiran Insaniah</td> <td style="text-align: right;">30 %</td> </tr> <tr> <td>Persembahan Hasil</td> <td style="text-align: right;">20 %</td> </tr> <tr> <td>JUMLAH</td> <td style="text-align: right;">100%</td> </tr> </table>	Tugasan	40 %	Penglibatan/ Kehadiran	10 %	Pengukuran Kemahiran Insaniah	30 %	Persembahan Hasil	20 %	JUMLAH	100%
Tugasan	40 %											
Penglibatan/ Kehadiran	10 %											
Pengukuran Kemahiran Insaniah	30 %											
Persembahan Hasil	20 %											
JUMLAH	100%											
14.	Rujukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Azizan Bahari. (2007). Becoming A Volunteer. Kuala Lumpur: International Youth Centre 2. Hybels, B. (2004). The Volunteer Revolutionary Unleashing the Power of Everybody. Canada: Harper Collins 3. Jamaludin Haji Badusah et. Al. (2009). Pembangunan Pelajar Memperkasakan Kokurikulum Institusi Pengajian Tinggi Malaysia. Selangor: Penerbit Universiti Putra Malaysia. 4. Zakaria Abdullah dan Ahmad Buyong. (1990). Kebudayaan Rakyat di Malaysia. Kuala Lumpur: Pam Publishing. 										

1.0 OBJEKTIF

Membantu peserta memahami dan mengaplikasi teknik pengajaran dan pembelajaran (P&P) dalam KKB.

2.0 PEMBELAJARAN

Peserta dapat:

- 2.1 menyenaraikan pelbagai kaedah P&P dalam KKB
- 2.2 mengaplikasi kaedah yang pelbagai dalam P&P
- 2.3 menilai keberkesanan kaedah yang digunakan dalam P&P.

3.0 MASA

Peruntukan masa: 2 Jam

**Jadual 2: Pengajaran dan Pembelajaran dalam Teras
Kebudayaan**

No.	Aktiviti	Kaedah	Masa	Catatan
1.	Kaedah P&P dalam KKB	Perbincangan dalam Kumpulan	30 minit	Penggunaan teknologi dalam pengajaran
2.	SCL, PBL, Amali dan Syarahan dalam KKB	Syarahan dan Soal Jawab	30 minit	Lampiran 2a
3.	Aplikasi Teknik SCL	Role Play dan Perbincangan	45 minit	
4.	Refleksi	Perbincangan	15 minit	



4.0 BAHAN-BAHAN PENGAJARAN

- 4.1 Kertas A4 dan Pita pelekat.
- 4.2 Alat tulis.
- 4.3 *Laptop* dan projektor *LCD*.

5.0 AKTIVITI

5.1 Aktiviti 1

- a. Peserta masih berada dalam kumpulan yang sama seperti Unit 1.
- b. Peserta diminta berbincang tentang kaedah-kaedah yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran kebudayaan. Contoh: penggunaan teknologi seperti, klip video dan *Youtube*.
- c. Ahli kumpulan membentangkan kefahaman mereka tentang kaedah-kaedah yang telah dibincangkan.

5.1 Aktiviti 2

- a. Input diberikan oleh penceramah berkaitan *Student Centered Learning (SCL)*, *Problem Based Learning (PBL)*, amali dan syarahan dalam KKB. Rujuk Lampiran 2a.
- b. Peserta diminta untuk memberikan contoh-contoh kebudayaan berkaitan kaedah-kaedah P&P yang telah dibincangkan.
- c. Sesi soaljawab antara penceramah dengan kumpulan berkaitan Lampiran 2a tersebut.

5.1 Aktiviti 3

- a. Penceramah memberi beberapa tajuk yang berkaitan dengan kaedah P&P. Contoh: *SCL*
- b. Peserta diminta membuat pengubahsuaian berdasarkan kaedah P&P yang sesuai.
- c. Kumpulan peserta diminta membuat *role play* berdasarkan tajuk yang dipilih.
- d. Penceramah akan memberi maklum balas dan membuat rumusan.

5.1 Aktiviti 4

- a. Peserta diminta berkongsi pengalaman dalam penglibatan serta pengendalian aktiviti berdasarkan P&P kebudayaan.

Bagi memantapkan proses P&P dalam modul kebudayaan, fokus diberikan kepada beberapa kaedah seperti berikut:

1.0 Problem Based Learning (PBL)

Di dalam *PBL*, kumpulan-kumpulan kecil pelajar diberikan situasi tertentu dan diminta untuk mentakrifkan masalah, membuat keputusan serta memikirkan kemahiran dan sumber yang perlu bagi menyasat masalah tersebut dan membuat penyelesaian yang bersesuaian. Kursus *PBL* bermula dengan pembentangan masalah dan bukannya dengan penjelasan teori. Penyelesaian sesuatu masalah adalah berdasarkan pengetahuan dan pertimbangan individu.

a. Cara mengaplikasikan *PBL* dalam *P&P*

- Pelajar dipecahkan kepada kumpulan-kumpulan kecil (<8 orang).
- Pada perjumpaan pertama, pelajar dibentangkan dengan situasi atau masalah sebagai pencetus kepada gerak kerja seterusnya.
- Pelajar mengenal pasti isu-isu utama dan isu-isu yang berkaitan.
- Pelajar berkumpul semula untuk berbincang tentang apa yang mereka telah pelajari dan mengaplikasikannya kepada masalah asal.

b. Model 7 Langkah dalam *PBL*

- Langkah 1- Mengetahui dan menjelaskan istilah-istilah yang dibentangkan di dalam permasalahan.
- Langkah 2 - Tentukan masalah atau bincangkan masalah yang telah ditentukan.
- Langkah 3 - Sumbang saran idea untuk menyelesaikan masalah.
- Langkah 4 - Menyediakan penjelasan kepada penyelesaian tentatif.
- Langkah 5 - Merangka objektif pembelajaran.

- Langkah 6 - Semua pelajar mengumpul maklumat yang berkaitan dengan setiap objektif pembelajaran.
- Langkah 7 - Berkongsi maklumat tentang keputusan yang telah diambil.

c. Peranan Peserta dalam PBL

- Peranan peserta adalah sebagai pemudah cara serta pakar rujuk untuk memastikan isu-isu pembelajaran telah dikenal pasti, dikaji dan dibincangkan.
- Soalan berbentuk *open-ended* perlu digunakan untuk memupuk pertumbuhan metakognitif pelajar.
- Perlu memberi masa untuk membenarkan pelajar memproses maklumat dan merumuskan idea-idea mereka.
- Setelah pelajar mengambil bahagian dalam *PBL*, mereka akan melalui pembelajaran sendiri dan mampu menyodal serta mengenal pasti apa yang mereka perlu tahu untuk meneruskan pembelajaran mereka.

d. Ciri-ciri Peserta PBL yang baik

- Berpengetahuan dalam langkah-langkah melaksanakan *PBL*.
- Komited terhadap melaksanakan *SCL*.
- Berkebolehan untuk mewujudkan suasana yang dapat menjana diskusi dan pemikiran kritis pelajar.
- Berperanan sebagai pemudah cara.
- Berkebolehan untuk membuat penilaian konstruktif kepada pencapaian pelajar dan prestasi kumpulan.

2.0 Student-centered Learning (SCL)

SCL memberi tumpuan kepada pembelajaran pelajar dan apa yang pelajar lakukan untuk mencapai matlamat ini. Takrif ini menekankan konsep pelajar 'melakukan'. Kaedah P&P ini memberi fokus kepada:



- tumpuan kepada perkembangan pembelajaran pelajar sebagai individu.
- pilihan kepada pelajar tentang jenis-jenis pengetahuan dan apa yang ingin dipelajari.
- mewujudkan kolaborasi dalam membina pengetahuan dan persekitaran positif.
- penilaian yang berterusan.
- peranan peserta yang menerima pandangan pelajar dan melibatkan pelajar dalam perancangan aktiviti kuliah.

a. Cara mengaplikasikan SCL dalam P&P

- Memberi tanggungjawab kepada pelajar terhadap pembelajarannya.
- Melibatkan pelajar secara terus dalam penerokaan pengetahuan.
- Menggunakan bahan yang mencabar pengetahuan sedia ada dan pemahaman konsep baru yang mendalam.
- Melibatkan interaksi sosial. Sebagai contoh, mengadakan aktiviti luar untuk meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan kawasan kampus, rumah dan komuniti sebagai sumber.

b. Prinsip-prinsip SCL :

- pemusatan kepada pembelajaran aktif.
- penekanan kepada pembelajaran dan pemahaman yang mendalam.
- peningkatan tanggungjawab dan akauntabiliti pelajar.
- peluasan autonomi pelajar dalam sesi pembelajaran.
- kerjasama di antara peserta dan pelajar.
- saling menghormati dalam hubungan peserta dan pelajar.
- pendekatan reflektif oleh peserta dan pelajar.

c. Peranan Peserta dalam SCL

- Mewujudkan pengalaman pembelajaran yang dapat menarik minat pelajar.
- Menggalakkan penglibatan pelajar dalam proses

P&P.

- Memberi peluang kepada pelajar untuk belajar secara individu atau kumpulan.
- Melibatkan pelajar dalam membentuk proses pembelajaran melalui rundingan berasaskan kekuatan dan kelemahan individu.
- Memberi kebebasan kepada pelajar membuat pilihan tentang bahan, sumber dan aktiviti pembelajaran.
- Mewujudkan prosedur pemantauan agar pelajar bertanggungjawab ke atas apa yang dipelajari oleh mereka.
- Merancang penilaian berterusan secara kolaboratif.



1.0 OBJEKTIF

Menerangkan kepada peserta tentang teori-teori dan jenis-jenis kebudayaan dalam pengajaran KKB.

2.0 HASIL PEMBELAJARAN

Peserta dapat:

- 2.1 mengenal pasti teori-teori dalam kebudayaan.
- 2.2 menerangkan jenis-jenis kebudayaan dalam pengajaran KKB.

3.0 MASA

Peruntukan masa : 2 jam

Jadual 3:Teori dan Jenis Kebudayaan

No.	Aktiviti	Kaedah	Masa	Catatan
1.	Teori Kebudayaan	Perbincangan dalam Kumpulan	30 minit	Lampiran 3a
2.	Jenis Kebudayaan	Syarah dan Soal Jawab	30 minit	Lampiran 3b
3.	Refleksi	Pembentangan Kumpulan	60 minit	

4.0 BAHAN-BAHAN PENGAJARAN

- 4.1 Kertas A4, Kertas Mahjong, *Masking Tape*,
- 4.2 Pen/Pensil/Marker Pen
- 4.3 LCD, Komputer, Nota dan Edaran.



5.0 AKTIVITI

5.1 Aktiviti 1

- a. Peserta dibahagikan dalam beberapa kumpulan kecil.
- b. Peserta diminta berbincang dan menyenaraikan teori penting dalam kebudayaan.
- c. Ahli kumpulan membentangkan kefahaman mereka tentang teori-teori kebudayaan yang telah dibincangkan.
- d. Urus setia memberi rasional dan kesimpulan kepada perbincangan yang telah dilakukan oleh semua kumpulan.

5.2 Aktiviti 2

- a. Input diberikan oleh penceramah berkaitan teori kebudayaan. Rujuk Lampiran 3a.
- b. Sesi soal jawab di antara penceramah dan kumpulan berkaitan Lampiran 3a tersebut.

5.3 Aktiviti 3

- a. Peserta akan membentangkan hasil kerja kumpulan masing-masing. (10-15 minit diperuntukkan untuk setiap kumpulan bergantung kepada jumlah kumpulan yang ada).
- b. Peserta akan diberi peluang untuk mengajukan soalan kepada pembentang bagi menjelaskan sesuatu perkara yang telah dibentangkan.
- c. Pada akhir sesi, penceramah akan memberi maklum balas dan membuat rumusan.



Budaya adalah satu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang kompleks termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakasan, pakaian, bangunan dan karya seni. Pengertian budaya dalam konteks penyediaan ini merujuk kepada perihal seni budaya. Contoh-contoh teori dalam karya seni adalah seperti berikut:

1.0 Teori Estetika

"aesthetics is the branch of philosophy that is concerned with the analysis of concepts and the solutions of problems that arise when one contemplates aesthetic objects. Aesthetic objects, in turn, comprise all the objects of aesthetic experience; thus, it is only after aesthetic experience has been sufficiently characterized that one is able to delimit the class of aesthetic objects". (Hospers)

Teori Estetika pada dasarnya dapat dibahagi menjadi 3 bahagian :

- a. **Teori Estetik Formal (Aesthetics Theory of Formalism)**
Teori ini dikemukakan oleh Plato yang menyatakan sesuatu keindahan kebudayaan adalah berkaitan dengan ciri-ciri luaran seperti bentuk, budaya, warna dan adat sesuatu komuniti yang dapat dilihat secara fizikal. Teori ini beranggapan bahawa keindahan merupakan hasil ketinggian, kelebaran, ukuran (dimensi) dan warna. Keindahan adalah merupakan emosi langsung yang diakibatkan oleh reka bentuk tanpa memandangkan konsep-konsep lain. Teori ini menuntut konsep ideal yang merujuk kepada bentuk-bentuk indah, khusus dan unik.
- b. **Teori Estetik Ekspresi**
Teori menyatakan bahawa keindahan tidak selalu wujud dari bentuknya tetapi dari maksud dan tujuan atau ekspresinya. Teori ini beranggapan bahawa keindahan karya seni bergantung pada apa yang diekspresikannya. Dalam reka bentuk

bahan, keindahan dihasilkan oleh ekspresi yang paling sempurna antara kekuatan daya tarikan dan kekuatan bahan.

c. Teori Estetik Psikologi

Menurut teori ini keindahan mempunyai 3 aspek :

- a. Keindahan dalam reka bentuk merupakan faktor yang sederhana dan mudah. Dalam reka bentuk, bagi pereka merasa dirinya mengaplikasikan reka bentuk dengan cara sederhana dan mudah.
- b. Keindahan merupakan kesan daripada perubahan emosi yang hanya dapat diperlihatkan dengan prosedur psikologi. Karya seni mendapat kekuatan keindahannya dari reaksi emosi yang berbeza secara keseluruhan.
- c. Keindahan merupakan akibat rasa kepuasan pereka bentuk terhadap objek yang dilihatnya.

Ketiga-tiga teori ini merupakan manifestasi untuk menerangkan keindahan dari segi sudut pandang, keaslian budaya, emosional atau ilmiah intelektual. Teori keindahan secara umum menurut dasar pemikiran Timur, seperti diuraikan Sachari (1988 : 29-33), antara lain dikaitkan dengan hubungan alam dengan semesta (Taoisme), manusia dengan masyarakat (Confusianisme), hubungan manusia dengan yang mutlak (Buddhisme). Keseimbangan alam merupakan ukuran keindahan menurut pemikiran timur.

2.0 Teori Evolusi

Teori Evolusi menggambarkan bahawa perubahan kebudayaan terjadi secara perlahan-lahan dan berperingkat. Setiap masyarakat mengalami proses evolusi. Oleh itu, terdapat perubahan masyarakat yang mewujudkan pelbagai jenis kebudayaan mengikut perubahan semasa. Berdasarkan perubahan kebudayaan ini maka wujudnya Teori Evolusi dalam masyarakat. Teori Evolusi terbahagi kepada dua:

a. Teori Evolusi Universal

Kebudayaan yang ada dalam komuniti manusia adalah hasil dari pemakaian atau penggunaan tenaga dan teknologi yang digunakan dalam kehidupan mereka. Ia merupakan merupakan hasil dari perubahan sistem transformasi tenaga dengan



bantuan teknologi pada masa kini.

b. Teori Evolusi *Multilinear*

Menurut Teori *Multilinear*, evolusi kebudayaan berkait rapat dengan teras kebudayaan (*culture core*), yang merangkumi aspek teknologi dan sistem organisasi. Terjadinya evolusi dalam sebuah kebudayaan ditentukan oleh adanya interaksi yang terjalin antara kebudayaan tersebut yang mewujudkan konsep-konsep baru yang belum pernah ada

c. Teori Difusi

Teori Difusi merupakan penyebaran kebudayaan yang disebabkan adanya migrasi masyarakat daripada satu tempat ke satu tempat akan mewujudkan suatu penularan budaya tertentu. Ini akan mewujudkan penggabungan dua kebudayaan atau lebih. Kemajuan teknologi komunikasi, juga meyumbang kepada terjadinya budaya difusi. Keadaan ini memungkinkan kebudayaan semakin rumit dan bersifat pelbagai budaya.



LAMPIRAN 3b: JENIS-JENIS KEBUDAYAAN

Kesenian atau seni boleh dibahagikan kepada 4 bahagian utama iaitu :

- Seni Suara
- Seni Gerak
- Seni Rupa
- Permainan Tradisional

Menurut Kamus Dewan, seni didefinisikan sebagai karya (sajak, lukisan, muzik, dll) yang dicipta dengan bakat (kecekapan), hasil daripada sesuatu ciptaan.

Manakala *kesenian* bermaksud perihal seni, yang berkaitan dengan seni, keindahan (kehalusan).

Kesenian ini menjadi tunjang kepada kebudayaan masyarakat Melayu sejak turun temurun lagi. Dengan adanya kesenian seperti ini identiti masyarakat Melayu lebih terserlah dan dikenali ramai.

SENI SUARA

Kesenian mengikut definisi Herberth Read adalah suatu usaha untuk mencipta bentuk-bentuk yang menyenangkan dan seni itu dijalankan pula daripada estetika.

Dalam seni suara kesenian Melayu dapat dibahagikan kepada dua bahagian iaitu :

1. Seni Vokal

Seni Vokal lahir daripada pita suara yang boleh memberi kepuasan kepada pendengar. Setiap seni vokal itu berbeza mengikut masyarakat. Dalam masyarakat Melayu terdapat seni vokal tanpa muzik dan seni vokal yang bergabung dengan muzik.

Seni Vokal tanpa muzik yang sering dinyanyikan dalam masyarakat Melayu ialah:





- a. **Endoi atau dendang Siti Fatimah dan ulit anak**
Endoi atau dendang Siti Fatimah terkenal di negeri Perak, Selangor dan Negeri Sembilan manakala ulit anak di negeri Terengganu. Biasanya dilagukan dalam upacara berbentuk keislaman seperti menyambut kelahiran anak atau upacara bercukur kepala.
- b. **Nazam atau naban**
Berasal daripada Terengganu, Pahang dan Melaka. Dikarang dalam Bahasa Melayu yang mengisahkan riwayat Nabi Muhamad s.a.w, para Nabi Allah dan para sahabat Rasul. Persembahan yang tidak disertai alat muzik ini memerlukan kemerduan suara.
- c. **Marhaban, nasyid dan qasidah**
Merupakan nyanyian keagamaan. Marhaban ialah pujian kepada Nabi Muhamad s.a.w dan dinyanyikan dalam Bahasa Arab. Nasyid ialah nyanyian dan berbentuk dakwah Islam iaitu terdapat dalam senikata Arab dan Melayu. Qasidah biasanya dinyanyikan dalam bahasa Arab yang mengandungi puisi memuji Nabi Muhamad s.a.w dan para sahabat.

Lagu yang digabungkan dengan muzik ialah:

- a. **Dikir**
Dikir dikenali dengan pelbagai nama seperti dikir maulud, dikir Pahang, dikir Rebana dan dikir berarak. Dikir-dikir ini dilagukan dengan iringan pukulan rebana atau kompang.
- b. **Hadrah**
Sejenis nyanyian yang berasal daripada dikir. Dinyanyikan dengan iringan sejenis alat bercorak rebana yang hampir sama dengan kompang.
- c. **Beduan**
Sejenis nyanyian rakyat negeri Perlis dan diringi dengan bunyi-bunyian gendang. Beduan mempunyai persamaan dengan bentuk zikir dan burdah yang diiringi dengan pukulan rebana.

- d. **Dikir barat**
Sejenis nyanyian yang terkenal di negeri Kelantan. Nyanyiannya diiringi dengan pukulan rebana.
- e. **Ghazal**
Sejenis puisi Arab yang berbentuk percintaan. Ghazal dinyanyikan dengan iringan alat seperti syeringgi, sitar, harmonium dan tabla.

2. Seni Muzik

Menurut Kamus Dewan muzik didefinisikan sebagai gubahan bunyi yang menghasilkan bentuk dan irama yang indah dan menyenangkan, bunyi-bunyian.

Muzik adalah satu daya tarikan kepada manusia. Ahli-ahli falsafah berpendapat bahawa setiap manusia mempunyai minat terhadap muzik. Keadaan ini jelas dilihat kepada reaksi manusia terhadap bunyi-bunyian yang sudah menjadi kegemaran sejak manusia dilahirkan. Muzik sebenarnya tidak dapat dilihat dan dinikmati dengan pancaindera penglihatan, tetapi dirasai dengan hati atau perasaan.

a. **Muzik Tradisi Warisan Istana**

Dalam masyarakat terdapat dua kelompok masyarakat iaitu :

- Tradisi tinggi (*great tradition*)
- Tradisi rendah (*little tradition*)

Kumpulan masyarakat tradisi tinggi terdiri daripada golongan bangsawan yang merupakan golongan kelas pemerintah yang menjadikan istana sebagai pusat kebudayaan.

Raja-raja menubuhkan kumpulan-kumpulan muzik di istana dan latihan dianjurkan untuk meningkatkan mutu persembahannya. Muzik nobat menjadi satu pasukan muzik istana sejak abad ke-15 lagi. Muzik ini dimainkan dalam upacara pertabalan, kematian raja dan upacara mengadap oleh para pembesar di hadapan balairung. Selain nobat muzik yang berkembang melalui tradisi istana di Malaysia ialah gamelan. Gamelan yang terkenal



di Tanah Melayu berasal dari kerajaan Riau-Lingga dan Johor. Alat-alat muzik yang digunakan dalam gamelan termasuklah saron, bonang, kerompong, gendang dan gong.

b. Tradisi Muzik Rakyat

Di samping tradisi tinggi yang berpusat di istana, terdapat pula tradisi rendah dikalangan rakyat biasa yang terdiri daripada kaum petani dan nelayan. Perkembangan seni muzik diperingkat masyarakat tradisi rendah lahir daripada minat anggota masyarakat itu sendiri. Sebahagian daripada mereka mewarisi keahlian bermain alat-alat muzik itu daripada keluarganya. Alat-alat muzik ini diperbuat daripada bahan-bahan yang diperolehi di sekeliling mereka seperti buluh, kayu, kulit binatang dan lain-lain. Muzik rebana merupakan sejenis alat muzik yang berkembang dalam masyarakat Melayu tradisional. Rebana dimainkan dalam persembahan yang berunsur keislaman seperti dikir, ratib, nazam, hadrah, rodah, maulud dan lain-lain.

c. Tradisi Muzik Melayu yang lain

Tradisi muzik Melayu yang lain seperti muzik makyong dan gendang keling diwarisi dari zaman pra-Islam. Gendang keling dan Mek Mulung di Kedah dan Perlis menggunakan alat muzik seperti Gong, rebab, gendang dan serunai. Di samping berbagai – bagai jenis muzik yang dinyatakan, muzik wayang kulit, kuda kepang dan ghazal juga merupakan muzik Melayu tradisional dari zaman silam. Muzik wayang kulit mengandungi alat muzik seperti gamelan dan mempunyai hubungan dengan tradisi dan kepercayaan masyarakat pribumi. Ghazal pula berasal dari pengaruh Arab Parsi, yang dibawa melalui India sebelum berkembang di alam Melayu. Muzik Melayu asli ialah muzik yang menyertai tarian ronggeng atau joget yang mempunyai hubungan dengan dongdang sayang yang berkembang di Melaka dan canggung di Perlis. Dalam Tarian kuda kepang pula terdapat alat – alat muzik paluan yang dibunyikan mengikut rentak kuda berlari. Tarian

kuda kepang ini berkembang di Johor dalam kalangan masyarakat Melayu keturunan Jawa.

SENI GERAK

Seni gerak mengandungi segala gerakan tubuh badan yang mempunyai unsur – unsur keindahan. Seni ini dapat dilihat pada gerakan tangan, kaki, badan, mata dan anggota badan yang lain. seni gerak orang melayu dapat dibahagikan kepada dua jenis iaitu seni tari dan seni drama.

1. Seni Tari

Seorang ahli sejarah tarian dan muzik Jerman bernama C. Sachs telah memberikan definisi seni tari sebagai gerakan yang berirama. Seni tari adalah pengucapan jiwa manusia melalui gerak – geri berirama yang indah. Dalam kebudayaan Melayu terdapat berbagai – bagai jenis tarian , sama ada tarian asli ataupun tarian yang telah dipengaruhi oleh unsur – unsur moden. Menurut Jaafar Mampak, tarian Melayu asli terbahagi kepada dua jenis. Pertama , tarian yang bercorak lemah lembut seperti tarian Mak Inang dan Siti Payung. Kedua , tarian rancak yang merupakan hasil daripada pengaruh tarian Portugis seperti tarian Ronggeng , Serampang Laut dan Singapura Dua.

Seni tari boleh dikategorikan dalam berbagai – bagai jenis. Antara pembahagian yang boleh dibuat terhadap seni tari Melayu adalah seperti berikut :

- Tarian – tarian yang bercorak seni tari istana yang dipersembahkan pada waktu perkahwinan, pertabalan, istiadat menyembah dan sebagainya. Tarian – tarian ini termasuklah tarian Siti Payung, Mak Inang, Asyik, Gamelan dan sebagainya.
- Tarian – tarian yang memperlihatkan wujudnya pengaruh Arab dan Parsi seperti tarian Rodat, Hadrah dan sebagainya.
- Tarian rakyat seperti Dondang Sayang, Ronggeng, Joget dan sebagainya.
- Tarian yang khusus ditarikan oleh kaum lelaki sahaja seperti tarian Kuda Kepang, tarian Labi



– labi, tarian Berdayung dan sebagainya.

a. Tarian Asli

Tarian ini dicipta berdasarkan lagu – lagu Melayu asli dengan mengikuti irama lagu – lagu Melayu asli yang tertentu. Seni tari jenis ini ialah tarian yang dicipta daripada lagu Makan Sirih, Gunung Banang, Sapu Tangan, Asli Selendang, Bentan, Telani, Asli Abadi dan sebagainya.

b. Tarian Asyik

Tarian ini adalah sejenis tarian klasik dari daerah - daerah di Kelantan yang ditarikan di istana raja – raja Kelantan dan Patani. Asyik bererti kekasih, oleh itu tarian ini bersesuaian dengan gerak–geri bersifat lemah lembut dan penuh dengan ketertiban. Tarian ini dimulai dengan sepuluh orang penari masuk ke dewan tarian terlebih dahulu, lalu duduk bersimpuh dengan tertibnya. Kemudian tampillah Puteri Asyik dan mereka pun mula menari. Tarian asyik ini ditarikan dalam upacara perkahwinan dan pada malam berinai. Tiga alat muzik penting yang digunakan ialah rebab, gambang dan gedombak.

c. Tarian Ayam Didik

Tarian ini dikatakan berasal daripada gerakan berlaga ayam, iaitu sejenis sukan yang diminati oleh orang Melayu pada masa lampau. Tarian ini dicipta oleh ahli tarian di negeri Perlis. Tarian ini diringi dengan nyanyian lagu ayam didik.

d. Tarian Balai

Tarian ini berasal dari daerah-daerah di negeri Terengganu. Tarian ini ditarikan oleh gadis-gadis kampung dalam bentuk simbolik seperti melakukan pekerjaan sawah. Penari-penari akan menari mengelilingi balai, iaitu sejenis payung panjang berwarna-warni yang diletakan di bawah gelanggang.

e. Tarian Canggung

Kata tanggung berasal dari bahasa Thai yang bererti menari. Tarian Canggung berasal dari negeri Perlis dan menjadi popular di negeri Kedah, Perlis

dan Pulau Pinang. Tarian ini dicipta oleh seorang ahli tarian dari Kangar selepas perang dunia kedua

f. Tarian Siti Wau Bulan

Tarian ini berasal dari negeri Kelantan, ditarikan pada musim menuai sempena dengan temasya dan permainan wau.

g. Tarian Cinta Sayang

Tarian ini berasal dari yang menggambarkan keluarga nelayan. Tarian ini menunjukkan bagaimana keluarga nelayan mengucapkan selamat jalan kepada para nelayan sebelum turun ke laut.

h. Tarian Dabus

Tarian ini berasal dari negeri Perak dan mengandungi unsur keagamaan yang berkait dengan kepahlawanan Sayidina Ali r.a.

i. Tarian Gambus

Tarian ini berasal dari daerah Kuala Kangsar Perak. Tarian ini dikatakan telah dikenali di daerah ini sejak 50 tahun yang lalu, dipercayai berasal dari negeri Arab.

j. Tarian Inai

Tarian ini adalah tarian istana yang ditarikan semasa majlis berkhatan anak pembesar-pembesar istana. Ianya dipersembahkan kepada kanak-kanak ini semasa mereka hendak dikhatankan dan duduk di atas pelamin.

k. Tarian Joget

Tarian ini dipengaruhi oleh kebudayaan Portugis dan dijadikan sebagai tarian sosial serta diterima oleh berbagai-bagai kaum di Malaysia.

l. Tarian Kuda Kepang

Tarian ini ialah tarian warisan budaya Jawa yang terpengaruh dengan Islam. Ciri kejawaan itu jelas pada pakaian penari-penari dan unsur Islam jelas semasa cerita itu ditarikan iaitu mengisahkan berperangan Rasulullah s.a.w dan para sahabat.



m. Tarian Mak Inang

Pada zaman kesultanan Melayu Melaka, tarian mak inang sangat popular ditarikan pada hari-hari kerja kahwin tetapi kini ditarikan majlis-majlis sosial.

n. Tarian Zapin

Tarian ini dikatakan berasal dari negeri Parsi. Ianya diringi dengan alat-alat muzik seperti dabus dan marwas. Pakaian yang digunakan ialah baju melayu.

2. Seni Drama

Drama tradisional mengikut pendapat Amin Sweeney ialah karya drama yang dianggap oleh masyarakat yang mewarisinya sebagai hasil yang diwarisi secara turun temurun dari generasi yang lampau. Antara seni drama tradisional yang popular dalam masyarakat Melayu adalah seperti berikut:

a. Main Puteri

Drama tradisional ini berkembang dengan popular sekali di desa-desa di negeri Kelantan. Drama ini digunakan untuk mengubati orang sakit. Tok Puteri memainkan peranan sebagai pawang atau bomoh untuk mengawal penyakit yang dibawa oleh roh-roh atau semangat jahat.

b. Makyung

Makyung ialah drama tradisional yang popular di negeri Kelantan. Drama ini berasal daripada ritual memuja roh datuk nenek. Permainan Makyung ini dikatakan berasal dari negeri Patani.

c. Menora

Menora ialah sejenis drama tradisional Melayu yang dikatakan dipengaruhi oleh seni drama Siam. Menora telah menjadi popular di negeri Perlis, Kedah dan Kelantan.

d. Wayang Kulit

Wayang kulit merupakan sejenis drama tradisional Melayu yang terbahagi kepada beberapa jenis seperti wayang golek, wayang wang, wayang

topeng dan wayang beber. Kini hanya wayang kulit yang masih kekal.

SENI RUPA

Seni rupa dalam masyarakat Melayu merupakan ciptaan yang megandung unsur-unsur seni yang dihasilkan oleh orang melayu melalui ukiran, anyaman, tenunan, seni bina dan sebagainya.

a. Seni Ukir

Seni Ukir dalam masyarakat Melayu mempunyai hubungan rapat dengan hasil-hasil kerja tangan yang dicipta melalui kepandaian mengukir. Ciri-ciri ukiran itu dihasilkan melalui ukiran timbul, ukiran terbenam, ukiran tebuk dan ukiran timbus.

b. Seni Kraftangan

Seni kraftangan adalah hasil seni yang dicipta untuk digunakan, tetapi digubah dengan memasukkan unsur-unsur seni untuk memberi bentuk yang indah dan menarik hati. Penciptaan kraftangan itu memerlukan keahlian dan kecekapan dalam penggunaan bahan-bahan asas yang teratur sejak dari proses awal hinggalah sesuatu hasil kraftangan itu tercipta. Proses penciptaan kraftangan tersebut memerlukan daya estetika demi untuk memberikan reka bentuk yang indah dan menarik.

c. Seni Tembikar

Seni tembikar merupakan sejenis hasil kraftangan orang Melayu yang menggunakan tanah liat yang dibakar dan digilap. Reka bentuknya dicipta berdasarkan fungsi sesuatu barang itu seperti periuk nasi, bekas air, bekas menyimpan makanan seperti jeruk, pekasam dan lain-lain. Perusahaan membuat tembikar secara tradisional ini masih dilakukan oleh orang Melayu khususnya di Sayung, Perak.

d. Seni Anyaman

Menganyam merupakan proses menjalin jaluran daun, lidi, rotan, akar, buluh dan beberapa jenis tumbuhan yang lain. Beberapa jenis reka bentuk kraftangan dihasilkan melalui anyaman demi untuk mencipta sesuatu alat keperluan harian contohnya menghasilkan topi, tudung



saji, bakul dan mengayam tikar untuk mengalas tempat duduk.

e. Seni Tekatan

Tekatan dikenali juga dengan nama suji dan merupakan sejenis seni kraftangan yang popular dalam masyarakat Melayu. Tekatan menggunakan kain baldu sebagai kain dasar dan bentuk hiasannya menggambarkan rekabentuk bunga dan pohon – pohon. Tekatan digunakan untuk membuat kasut, kipas, muka bantal dan balutan tepak sirih. Hasil tekatan ini dibuat bagi tujuan upacara tertentu seperti dijadikan hiasan pada upacara perkahwinan, upacara berkhatan, pertabalan raja dan upacara-upacara kebesaran yang lain.

f. Seni Tenunan

Seni tenunan terbahagi kepada tiga jenis iaitu tenunan biasa, tenunan ikat celup dan songket. Tenunan songket merupakan tenunan yang paling lengkap dan cantik. Tenunan ini merupakan satu perkembangan daripada proses tenunan biasa. Sementara tenunan ikat pula dipercayai berkembang di istana raja-raja. Penciptaannya lebih rumit terutama dalam proses menyongket solek atau menyolek. Jenis kain tenunan ini dikenali juga dengan panggilan kain benang emas.

g. Seni Batik

Batik merupakan seni tekstil yang dihasilkan melalui proses menerapkan lilin dan mencelup kain. Pada permulaannya kain putih yang hendak diproses menjadi kain batik itu direbus dan dikeringkan. Kemudian kain batik itu diterapkan dengan blok tembaga yang dicelupkan ke dalam lilin cair yang dipanaskan. Selepas diterapkan kain itu akan diwarnakan dengan cara celupan yang berperingkat – peringkat. Selanjutnya kain itu direbus dan dibasuh sehingga bersih lalu dijemur hingga kering.

h. Seni Tembaga

Seni tembaga merupakan satu lagi kraftangan orang Melayu. Seni ini diperkenalkan dengan tujuan untuk mencipta alat-alat daripada tembaga yang cantik dan indah bentuknya. Alat-alat yang dicipta dalam proses seni tembaga ini digunakan dalam upacara-upacara adat khususnya di istana raja-raja Melayu seperti alat-alat



pertabalan raja, upacara perkahwinan atau upacara diraja yang lain. Alat-alat tembaga ini digunakan sebagai hiasan atau perkakasan kegunaan di rumah seperti dulang, tempat letak sireh, sudu, tempat bara, bekas perenjis air mawar dan sebagainya

i. Seni Bina

Reka bentuk seni bina Melayu lahir daripada bentuk rumah-rumah yang menjadi tempat penginapan orang Melayu. Walaupun terdapat berbagai jenis rumah melayu namun struktur binaanya tidak banyak berbeza. Reka bentuk rumah-rumah Melayu juga memperlihatkan wujudnya unsur-unsur seni bina dari daerah-daerah lain di alam Melayu atau dari luar alam Melayu. Contohnya rumah-rumah orang Melayu di negeri Sembilan adalah bercorak seni bina rumah Minangkabau.

PERMAINAN TRADISIONAL

Dalam tradisi lisan, permainan ini yang dikenali juga sebagai permainan masa lapang atau sukan rakyat termasuk dalam kategori “folk games”. Permainan ini bukan sahaja berfungsi sebagai alat hiburan tetapi juga berperanan dalam aktiviti sosial untuk menyerikan majlis-majlis keramaian, perkahwinan dan sebagainya.

Permainan masa lapang dan sukan rakyat yang lahir di dalam kebudayaan Melayu, malah dalam kebudayaan semua dikatakan sebagai satu cara untuk pelepasan emosi manusia itu sendiri.

Di samping berfungsi seperti di atas permainan tradisional dalam masyarakat Melayu memainkan beberapa peranan yang lain seperti bertindak sebagai alat komunikasi dalam kalangan anggota masyarakat.

Permainan masa lapang bagi orang Melayu boleh dibahagikan kepada permainan untuk orang dewasa dan permainan untuk kanak-kanak.

Permainan untuk orang dewasa termasuklah permainan wau, sepak raga, gasing, laga buah keras, congkak dan lain-lain.

Permainan untuk kanak-kanak pula termasuklah main telaga buruk, guli-guli, main galah, main kapal terbang, cina buta, ketup atau



sembunyi dan lain-lain.

a. Permainan Gasing

Gasing ialah permainan rakyat yang popular di kalangan orang Melayu. Di negeri-negeri Pantai Barat gasing diperbuat daripada kayu, sementara di negeri-negeri Pantai Timur khususnya di negeri Kelantan gasing diperbuat daripada timah.

Permainan gasing dapat dibahagikan kepada tiga jenis iaitu :

- Permainan untuk bersuka ria
- Pertandingan gasing
- Permainan untuk pertunjukkan.

b. Permainan Layang-Layang atau Wau

Permainan layang-layang atau wau mempunyai hubungan dengan kepercayaan kepada semangat padi. Permainan wau dipercayai telah dilakukan sebagai satu cara untuk memohon maaf kepada semangat padi yang telah menjelma menjadi seorang anak gadis.

Permainan wau diadakan sebagai hiburan untuk pelbagai peringkat umur. Permainan wau juga diadakan untuk pertandingan. Pertandingan yang melihat bentuk kecantikannya diukur dari segi keindahannya kepada bentuk, corak ciptaan, warna, keaslian ciptaan dan ukirannya.

c. Permainan Congkak

Permainan congkak ialah sejenis permainan Melayu tradisional yang digemari oleh kaum wanita dan kanak-kanak. Permainan ini dipercayai mula berkembang di istana iaitu di kalangan wanita-wanita istana dan para pembesar. Mereka memainkan permainan ini untuk menghiburkan hati pada waktu lapang dan juga bagi mengisi masa yang banyak terluang.

Permainan congkak menggunakan dua bahan, iaitu papan congkak dan buah congkak. Kadang-kadang sebagai ganti papan congkak, lubang-lubangnya dibuat di atas tanah. Sementara biji-biji congkak pula ialah guli-guli kaca, buah getah, biji saga, batu-batu kecil dan sebagainya. Setiap papan congkak hanya boleh dimainkan oleh dua orang sahaja.



1.0 OBJEKTIF

Menerangkan kepada peserta elemen penting pengurusan dalam kebudayaan serta mempraktikkannya dalam pengajaran KKB.

2.0 HASIL PEMBELAJARAN

Peserta dapat:

- 2.1 mengenal pasti dan menyenaraikan elemen-elemen penting pengurusan dalam kebudayaan.
- 2.2 merancang satu projek kebudayaan dan mengaplikasi elemen penting pengurusan dalam kebudayaan.

3.0 MASA

Peruntukan masa : 4 Jam

Jadual 4: Pengurusan dalam Kebudayaan				
No.	Aktiviti	Kaedah	Masa	Catatan
1.	Pengurusan dalam Kebudayaan	Perbincangan dalam Kumpulan	30 minit	Lampiran 4a - 4e
2.	Lima Elemen Penting dalam Pengurusan Kebudayaan	Syarahan dan Soal Jawab	60 minit	
3.	Aplikasi Pengurusan Kebudayaan (Merancang Aktiviti)	Perbincangan dalam Kumpulan	60 minit	
4.	Refleksi	Pembentangan Kumpulan	90 minit	





4.0 BAHAN-BAHAN PENGAJARAN

- 4.1 Kertas A4, Kertas Mahjong
- 4.2 Masking Tape, Pen/Pensil/Marker Pen
- 4.3 LCD, Komputer, Nota & Edaran.

5.0 AKTIVITI

5.1 AKTIVITI 1

- a. Peserta dibahagikan dalam beberapa kumpulan kecil.
- b. Peserta diminta berbincang dan menyenaraikan elemen-elemen penting pengurusan dalam kebudayaan.
- c. Ahli kumpulan membentangkan kefahaman mereka tentang elemen-elemen yang telah dibincangkan.
- d. Urusetia memberi rasional dan kesimpulan kepada perbincangan yang telah dilakukan oleh semua kumpulan

5.2 AKTIVITI 2

- a. Input diberikan oleh penceramah berkaitan elemen penting pengurusan dalam kebudayaan. Rujuk Lampiran 4a-4e.
- b. Sesi soal jawab di antara penceramah dan kumpulan berkaitan Lampiran 4a - 4e tersebut.

5.3 AKTIVITI 3

- c. Peserta dibahagikan kepada kumpulan kecil (5-6 peserta dalam satu kumpulan)
- d. Penceramah akan memberi penerangan kepada aktiviti perbincangan yang akan dilakukan dalam kumpulan
- e. Peserta diminta untuk menyediakan satu perancangan awal/draf awal suatu program/aktiviti dalam bidang kebudayaan dalam kumpulan masing-masing. Peserta boleh memilih mana-mana program kebudayaan dan kesenian yang berkaitan dengan kokurikulum kebudayaan.

5.4 **AKTIVITI 4**

- a. Peserta akan membentangkan hasil kerja kumpulan masing-masing.(10-15 minit diperuntukan untuk setiap kumpulan bergantung kepada jumlah kumpulan yang ada)
- b. Peserta akan diberi peluang untuk mengajukan soalan kepada pembentang bagi menjelaskan sesuatu perkara yang telah dibentangkan.
- c. Pada akhir sesi, penceramah akan memberi maklum balas dan membuat rumusan.



LAMPIRAN 4a: PROTOKOL DAN ETIKA MAJLIS

DEFINISI

- Protokol berasal daripada perkataan Greek:

Protos - pertama
Kola - pelekat
"Pelekat yang pertama".

- Protokol ialah satu susunan keutamaan dalam pangkat dan status serta prosedur yang betul dalam pertukaran diplomatik dan upacara-upacara negara.
- Peraturan dalam adat istiadat rasmi yang mementingkan adab dan ketertiban.
- Peraturan-peraturan yang telah diterima oleh semua pihak sama ada dalam hubungan hariannya dan masyarakat atau dalam pelbagai istiadat atau majlis yang rasmi dan bukan rasmi.

TUJUAN

- Mengamalkan sopan-santun.
- Memudahkan pengurusan dan pengendalian majlis.
- Memberi penghormatan yang sewajarnya kepada seseorang.
- Mengamalkan adab-adab seharian.

JENIS-JENIS MAJLIS

a. **Majlis Beristiadat**

- Melibatkan Ketua Negara.
- Jemputan terdiri daripada pembesar negara dan acara diadakan untuk menzahirkan tetamu kehormat majlis berkenaan.
- Contoh: Istiadat Pertabalan / Majlis Konvokesyen

b. **Majlis Rasmi**

- Majlis anjuran kerajaan.
- Melibatkan pembesar utama negara dan masyarakat.
- Contoh: Majlis Sambutan Maal Hijrah, Sambutan Hari Kemerdekaan.



c. Majlis Tidak Rasmi

- Majlis yang sederhana dari segi persiapan, jemputan dan tertib protokol.
- Majlis Perpisahan Pengetua.

PENGURUSAN PROTOKOL DAN ETIKA MAJLIS

- Susunan keutamaan
- Susunan tempat duduk
- Susunan ketibaan dan kepulangan
- Susunan dan kibaran bendera
- Panggilan hormat
- Pegawai Perhubungan
- Pakaian
- Bahasa Istana

a. Susunan Keutamaan

Pengiktirafan status dan pangkat mengikut giliran yang sewajarnya.

b. Susunan Tempat Duduk

Menentukan siapa duduk di mana berdasarkan keutamaan, kekananan, fungsi dan pertimbangan akal.

c. Susunan Ketibaan dan Kepulangan

Menentukan Siapa Tiba Dan Pulang Dahulu (Konsep *Last In First Out*)

d. Susunan dan Kibaran Bendera

- Malaysia
- Kedah
- Kelantan
- Pahang
- Perak
- Perlis
- Terengganu
- Selangor
- Negeri Sembilan
- Johor
- Melaka
- Pulau Pinang
- Sabah
- Sarawak
- Wilayah Persekutuan



e. Panggilan Hormat

Menentukan panggilan orang kenamaan berdasarkan gelaran di raja, keturunan, darjah kebesaran, jawatan, keagamaan.

Kebawah Duli Yang Maha Mulia, Tuan Yang Terutama, Yang Amat Berhormat, Yang Berhormat, Yang Berbahagia, Yang Amat Arif, Yang Arif, Yang Mulia, Tuan, Puan dan lain-lain.

f. Pakaian

Menentukan jenis dan cara berpakaian yang sesuai dengan sesuatu majlis.

g. Bahasa Istana

Memastikan rakyat menggunakan bahasa Istana yang betul ketika bertutur dengan Raja.

JEMPUTAN

a. Senarai Jemputan

- Senarai ringkas – mengikut kumpulan jemputan
- Senarai penuh – mengikut susunan keutamaan
- Senarai susunan abjad – mengikut abjad

b. Jenis Jemputan

- Jemputan seorang – bila tetamu kehormat hadir
- Jemputan berpasangan

c. Bilangan Jemputan / Tetamu Kehormat

- SPB Yang Dipertuan Agong – 2,000 – 3,000 orang
- Raja / Yang Dipertua Negeri – 1,500 – 2,000 orang
- PM / TPM – 1,000 – 2,000 orang
- MB / KM / Menteri – 500 – 1,000 orang

d. Kaedah Jemputan

- SPB Yg.DiPertuan Agong/ Sultan/TYT Yang Di Pertua Negeri - Warkah dibawa mengadap
- PM/TPM - Surat Jemputan
- MB/KM/Menteri - Surat Jemputan
- MB/KM/Menteri - Surat Jemputan
- VC/TTNC/Ahli JPU - Surat Jemputan
- Lain-lain - Kad Jemputan



DOA

- Dibaca awal Majlis dalam Bahasa Melayu/Inggeris/Arab di rostrum.
- Pembaca doa berdasarkan Tetamu Kehormat dan majlis.

CENDERAMATA

- Surat Pekeliling Am Bil 17/1984 tidak menggalakkan pemberian Cenderamata.
- Boleh disampaikan dalam majlis.
- Ketertiban penyampaian.

PERMAIDANI MERAH

- SPB Yang DiPertuan Agong/Raja Permaisuri Agong
- DYMM Sultan-sultan/Raja Negeri/TYT Yg DiPertua Negeri dan Isteri.
- YAB Perdana Menteri dan Isteri
- YAB Timbalan Perdana Menteri dan Isteri
- DYT Raja Muda/Raja Puan Muda

BILIK MENUNGGU

- Majlis yang melibatkan TPM ke atas.
- Memudahkan penyelarasan dan penyediaan dewan.
- Memperkenalkan dif-dif yang akan berada di pentas kepada Tetamu Kehormat.

BACK DROP

- Dalam Bahasa Melayu.
- Bahasa Inggeris boleh digunakan bagi majlis antarabangsa.
- Darjah kebesaran tidak dicatat pada *back drop*.

ROSTRUM

- Lazimnya terdapat 3 Rostrum - Kiri/Kanan dan untuk Pengacara Majlis.
- Elakkan meletakkan jambangan bunga di atas rostrum untuk mengelakkan ketidakselesaan.



DEFINISI

Menurut Kamus Dewan Edisi Ke-4, kertas kerja ialah makalah (artikel atau rencana) bertulis yang mengandungi perbincangan mengenai sesuatu persoalan dan cadangan tertentu

TUJUAN KERTAS CADANGAN

Pada umumnya kertas cadangan disediakan bertujuan mendapat kelulusan penganjuran dan kewangan daripada pihak pengurusan universiti bagi menjalankan sesuatu projek / aktiviti.

Nama nama lain Kertas Cadangan

- Kertas konsep
- Kertas kerja

CIRI-CIRI KERTAS CADANGAN

- Memenuhi tema & objektif
- Maklumat lengkap, jelas, tepat & jelas.
- Maklumat ringkas dan mudah
- Bahasa yang sopan
- Panjang patah perkataan tidak lebih 4000
- Tidak guna singkatan penulisan
- Jadual / rajah diberi tajuk
- Gunakan komputer untuk menaip dan gunakan langkau yang sesuai.

ISI KANDUNGAN

- a. Tujuan
Kertas kerja ini bertujuan untuk memohon daripada mana-mana pihak untuk mendapatkan kelulusan atau peruntukan kewangan bagi menganjurkan seminar/konvensyen dan lain-lain.
- b. Latar Belakang
Menerangkan latar belakang program yang akan dijalankan, tarikh, tempat, tema dan penganjur

- c. Rasional
Bukti perkara tersebut patut dilaksanakan
- d. Objektif
Nyatakan objektif / matlamat program tersebut dengan jelas, sekurang-kurangnya tiga hingga enam sahaja.
- e. Sasaran Peserta
Nyatakan bilangan peserta dan siapa yang bakal terlibat.
- f. Pengisian Program
Aktiviti yang bakal dijalankan dengan jelas seperti:
 - Tarikh, hari, masa, tempat
 - Apa yang berlaku
 - Perjalanan program
 - Tajuk pembentangan
- g. Jawatankuasa
 - Pengarah Projek
 - Timbalan Pengarah Projek
 - Setiausaha Projek
 - Penolong Setiausaha Projek
 - Bendahari
 - JK Jemputan, sambutan & protokol
 - JK Persembahan / pementasan
 - JK Percetakan & rakaman
 - JK Keperluan fizikal
 - JK Teknikal
 - JK Keselamatan
 - JK Jamuan
 - JK Publisiti
- h. Implikasi Kos/ Anggaran Kewangan
 - Nyatakan pendapatan yang akan diperolehi
 - Nyatakan perbelanjaan yang akan ditanggung
 - i. Jamuan
 - ii. Penginapan
 - iii. Hadiah
 - iv. Publisiti
 - v. Penerbitan
 - vi. Hiasan pentas
 - Perbezaan pendapatan dan perbelanjaan
 - Perbezaan itu akan menentukan kelulusan yang akan diberi atau biayai.



- g. Syor/ Kelulusan
Dalam syor, penulis memohon dari pihak yang dipohon untuk meluluskan kertas kerja dan program yang dirancang.



LAMPIRAN 4c: PENGURUSAN KEWANGAN

DEFINISI

Pengurusan Kewangan adalah satu bidang pengurusan yang menjurus kepada tiga perkara iaitu:

- perancangan kos melaksanakan sesuatu projek
- dana untuk membiayai pelaksanaan projek yang dirancangkan
- pengiraan perbelanjaan dan hasil yang diperolehi daripada pelaksanaan projek

ATAU

“Bagaimana wang diperolehi dan diurus secara cekap”

KOMPONEN PENGURUSAN KEWANGAN

- a. Perancangan melaksanakan tugas dengan cara sistematik.
- b. Pelaksanaan proses, cara, perbuatan melaksanakan (rancangan, keputusan, dsb)
- c. Penyelarasan aktiviti diselaras dengan baik dan saling berkait. Pihak yang bertanggungjawab dikenalpasti dan diberikan tugas secara khusus.
- d. Kawalan apa yang perlu dikawal; usaha atau tindakan mengawal (menjaga, mengawasi) merujuk kepada pengukuran terhadap yang benar-benar dicapai dan membandingkannya dengan apa yang dirancang (Actual versus Planned outcomes). Sekiranya terdapat berbezaan yang ketara, sesuatu tindakan pembetulan perlu dilaksanakan.



- e. Penilaian tindakan untuk melihat pencapaian projek sama ada telah menggunakan peruntukan dengan baik atau sebaliknya, mendapat maklum balas yang baik daripada audien dan pelaksanaan yang berkesan.

KEPENTINGAN PENGURUSAN KEWANGAN ?

- Mengenal pasti kos melaksanakan sesuatu projek
- Mengenal pasti alternatif sumber pembiayaan projek
- menggunakan sumber-sumber (manusia, wang, bahan dan masa) yang terhad secara lebih berkesan dimana ia digunakan untuk perkara yang amat penting sahaja.
- Pengurusan kewangan adalah nadi bagi sesuatu organisasi yang mana jika sumbernya tidak digerakkan secara teratur dan berkesan, ia akan mengakibatkan kerugian kepada pelaksanaan sesuatu projek.

APAKAH OBJEKTIF PENGURUSAN KEWANGAN?

- Hasil dapat dijana dengan efektif.
- Peruntukan mencukupi untuk menampung perbelanjaan.
- Membelanjakan peruntukan secara efektif dan mencapai objektif organisasi.
- Perbelanjaan dilakukan dengan mempunyai kelulusan.
- Meminimumkan pembaziran / penyalahgunaan sumber.

APAKAH PRINSIP PENGURUSAN KEWANGAN?

- a. LEGALITI
Bermaksud pengurusan kewangan mestilah mematuhi semua undang-undang dan peraturan yang digubal untuknya.
- b. AKAUNTABILITI
Bermaksud memikul amanah untuk menjalankan aktiviti yang ditentukan secara bertanggungjawab ke atas kejayaan ataupun kegagalannya.
- c. TUGAS-TUGAS BENDAHARI
- Berperanan dalam menyediakan bajet (Cadangan bagi setiap butiran disokong dengan justifikasi yang jelas);
 - Menyediakan laporan bajet untuk pembentangan

- dalam mesyuarat Jawatankuasa ;
- Menyemak bajet permohonan dari setiap Jawatankuasa;
- Bertanggungjawab dalam mengawal selia perbelanjaan setiap Jawatankuasa;
- Merekodkan, mengawal, setiap pembelian barang dan menyimpan resit pembelian bagi tujuan rekod;
- Berperanan dalam membuat permintaan / tempahan barang bagi kegunaan sesuatu projek dan membuat bayaran ;
- Menyediakan, menguruskan dan mengemaskini rekod keluar masuk duit;
- Menguruskan dan mengemaskini fail bendahari dari semasa ke semasa;
- Menyediakan Laporan Kewangan untuk dibentangkan dalam Mesyuarat Jawatankuasa ;
- Sentiasa berbincang dengan Pengarah Projek berkenaan bajet;
- Mematuhi Peraturan Kewangan Universiti dan Etika Kerja ;
- Menerima arahan semasa oleh Pengarah Projek dan pihak atasan Universiti;

d. ANGGARAN PERBELANJAAN

- Jawatankuasa Pentadbiran & Sekretariat
- Jawatankuasa Jamuan
- Jawatankuasa Promosi dan Publisiti
- Jawatankuasa Jemputan, Sambutan dan Protokol
- Jawatankuasa Teknikal
- Jawatankuasa Persembahan
- Jawatankuasa Pertandingan
- Jawatankuasa Penginapan
- Jawatankuasa Pengangkutan
- Jawatankuasa Hadiah dan Cendermata
- Jawatankuasa ICT, Pangkalan Data dan Laman Web
- Jawatankuasa Tajaan
- Jawatankuasa perasmian dan penutupan
- Jawatankuasa Kebajikan & Kecemasan
- Jawatankuasa Keselamatan
- Sumber Pembiayaan
- Universiti
- Kementerian
- Tajaan/ Sumbangan
- Yuran



- Jualan

GARIS PANDUAN PERBELANJAAN PROGRAM PELAJAR (UMUM)

Resit yang disertakan mestilah yang asal dan memenuhi kriteria – kriteria berikut:

- Jumlah yang tepat, jelas dan terang.
- Tarikh resit dan cop nama syarikat.
- Item perbelanjaan yang munasabah sahaja
- Tambahan item pada resit mestilah disahkan oleh syarikat penjual.
- Sebarang pindaan pada resit adalah dilarang.
- Penggunaan i-Talk dan Ring-ring kad sahaja dibenarkan untuk kemudahan komunikasi.
- Salinan baucar pendahuluan/makluman penerimaan pendahuluan hendaklah disertakan bersama- sama laporan kewangan (mengikut kebiasaan Universiti Awam.....)
- Program yang dijalankan di dalam Kampus digalakkan menggunakan katerer dalaman kampus.
- Penganjur program digalakkan mengambil penceramah di kalangan kakitangan dalaman univerisiti. Kebiasaannya bayaran elaun akan dibayar terus oleh Jabatan Bendahari kepada penceramah.
- Sebarang penajaan luar yang akan diberi pengecualian cukai mestilah dipohon melalui Hal Ehwal Pelajar dan surat kebenaran akan dikeluarkan melalui Jabatan Bendahari.

ISU/MASALAH DALAM PENGURUSAN KEWANGAN

- Penyediaan Peruntukan Belanjawan Yang Melebihi Daripada Keperluan;
- Peruntukan-Peruntukan Tambahan Yang Tidak Dibelanjakan;
- Perbelanjaan Yang Melebihi Peruntukan;
- Laporan Kewangan Tidak Lengkap Dan Kemaskini;
- Baucer Bayaran Tidak Disokong Dengan Lengkap Dan Disahkan Dengan Sewajarnya;
- Kelemahan Dalam Pengurusan Kewangan;
- Kelemahan Dari Segi Perancangan

ISU-ISU INTERGRITI

- Pembaziran Sumber
- Salah Guna Kuasa dan sumber
- Penyelewengan

- Rekod Kewangan Tidak Lengkap
- Kawalan Yang longgar
- Ketelusan Perbelanjaan
- Sistem Semakan
- Mematuhi Pekeliling/Peraturan
- Bayaran mematuhi piagam
- Kelulusan atasan bila peruntukan tak mencukupi



DEFINISI

Pengurusan teknikal merujuk kepada pengurusan teknologi yang berkaitan dengan peralatan dan kepakaran sumber tenaga kerja.

SISTEM BUNYI

- a. BUNYI
 - Pergeseran antara pepejal, gas dan cecair.
 - Penumpuan secara dinamik dan tekanan udara dalam keadaan vakum pada telinga manusia.
- b. AUDIO
 - Produksi secara elektronik dari bunyi.
 - Pendengaran manusia normal adalah diantara 40Hz hingga 16kHz manakala pembuatan audio sistem dalam industri diantara 20Hz hingga 20kHz.
 - Paras tekanan bunyi (sound pressure level, SPL) atau kelantangan diukur dengan unit pascal (Pa).
 - 1pascal = 1 newton per meter persegi

SISTEM TEKNIKAL

Satu bidang pengetahuan sains dan teknologi yang memerlukan kemahiran dan teknik dalam mengendalikan sesuatu peralatan teknikal.

- a. KERJA-KERJA TEKNIKAL
 - Kerja-kerja yang melibatkan pengendalian peralatan, tenaga fizikal dan kemahiran seseorang.
 - Apa yang dimaksudkan dengan teknikal persembahan?
 - Teknikal persembahan adalah peralatan yang diperlukan bagi membantu sesuatu pementasan atau persembahan supaya mencapai hasrat dan tujuan persembahan tersebut.
- b. TANGGUNGJAWAB DAN FUNGSI KREW TEKNIKAL
 - Mengadun berbagai bunyi/suara dan mewujudkan

satu suara yang boleh didengar dengan jelas dan selesa.

- Memastikan gangguan teknikal yang minima dan mengambil tindakan segera untuk mengatasi sebarang gangguan, semasa pertunjukkan sedang berjalan.

SISTEM SIARAYA

- Suara semulajadi tidak cukup kuat bagi pendengar yang berada jauh dari sumber bunyi, terutama dalam jumlah yang ramai.
- Keadaan ini lebih teruk lagi sekiranya wujud gangguan lain dan bunyi bising persekitaran yang tinggi.
- Untuk mengatasi masalah ini sistem siaraya diperlukan dimana ianya terdiri dari mikrofon, penguat kuasa dan pembesar suara.

TUJUAN SISTEM SIARAYA

Memperbesarkan suara/bunyi supaya dapat didengar dengan jelas dan selesa oleh semua pendengar.

SISTEM SIARAYA (PA SYSTEM)

PA System (*Public Address System*) merupakan satu sistem yang mengandungi beberapa peralatan elektronik yang berfungsi untuk mengadun, memproses dan menguatkan sumber bunyi untuk dihantar ke pembesar suara atau rakaman atau siaran radio dan TV.

KATEGORI SISTEM SIARAYA

- a. Sistem paras tinggi
 - kawasan yang akan diliputi oleh pembesar suara yang luas
 - contoh : auditorium, stadium, masjid
- b. Sistem paras rendah
 - kawasan yang sempit dan jumlah pendengar yang sedikit
 - contoh : bilik kuliah, bilik mesyuarat, bilik taklimat



- c. Sistem Siaraya (kategori A)
 - Tempat terbuka
 - Jumlah penonton melebihi 5000 orang
- d. Sistem Siaraya (kategori B)
 - Di dalam dewan
 - Jumlah penonton melebihi 1000 orang
- e. Sistem Siaraya (kategori C)
 - Di dalam dewan
 - Jumlah penonton lebih kurang 500 orang

KECEKAPAN SISTEM SIARAYA

Empat faktor yang mempengaruhi kecekapan sistem siaraya:

- a. Kekuatan Bunyi
 - Pembesar suara perlu diletakkan di tempat yang tinggi supaya penonton yang berada di belakang dan di hadapan berada di dalam lingkungan polar pembesar suara.
- b. Kualiti Bunyi
 - Mutu atau kualiti keluaran sistem siaraya adalah dikatakan terbaik jika terdapat penyesuaian di antara arah pembesar suara yang berubah-ubah dengan kawasan yang diliputi oleh bunyi terus dari puncanya.
 - Kedudukan mikrofon (dari punca bunyi) dan pembesar suara mestilah dianggap sebagai suatu kendalian yang saling bergantung antara satu sama lain.
- c. Kestabilan Bunyi
 - Sistem dikatakan stabil sekiranya mikrofon tidak berada dalam julat liputan pembesar suara.
- d. Kesan Arah
 - Apabila terdapat lebih daripada satu punca bunyi, biasanya telinga akan mendengar bunyi dari sumber yang lebih dekat
 - Dalam kerja-kerja siaraya adalah perlu untuk mengaturkan jarak dari pembesar suara ke penonton-penonton adalah lebih jauh jaraknya daripada bunyi terus dari sumbernya



PROSES SISTEM SIARAYA



SUMBER (SOURCES)

- Mikrofon (Vokal, Alat Muzik)
- Pemain Audio (VCD Player, DVD Player, CD, pita, kaset dll.)
- Komputer Riba
- Isyarat masukan (OB, Codec, Telephone)
- dan lain-lain

a. MIKROFON

- Menukarkan isyarat bunyi kepada isyarat audio
- Menukarkan gelombang bunyi kepada gelombang elektrik.
- Terdapat 3 jenis mikrofon:
 - i. Gelung Bergerak
 - ii. Ribbon
 - iii. Kondenser

b. PENGADUN (MIXER)

- Alat untuk menghimpun sumber-sumber audio, dilaras, diproses, diadun untuk kegunaan sistem siaraya, rakaman dan penyiaran
- Setiap *mixer* mempunyai kelebihan tersendiri bergantung kepada pembuatan.
- Penggunaan setiap unit di dalam *mixer console* ini bergantung kepada kemahiran jurutera bunyi (*sound engineering*).
- Jenis *mixer* yang digunakan bergantung kepada tujuan kegunaan.
- *Mixer* mempunyai channel untuk sumber masukan dan sumber keluaran.
- Di dalam *mixer* terdapat :
 - i. *Mic/line select*
 - ii. *Channel EQ – High, Mid, Low mid, dan Low.*
 - iii. *Auxiliary (pre-fader for monitor)*
 - iv. *Auxiliary (post-fader for effect)*
 - v. *Pan channel for left and right output.*
 - vi. *Submaster assign switch*
 - vii. *Channel on/off switch (mute)*



- viii. *Fader (for volume)*
- ix. *Peak overload LED*
- x. *L/R master volume*
- xi. *Subgroup fader*
- xii. *Aux master*
- xiii. *Insert*
- xiv. *PAL (pre fader listen)*

c. PEMROSES AUDIO

- Alat Pemproses Audio ialah alat untuk mengubahsuai dan melaras isyarat audio untuk penghasilan audio yang lebih baik.

d. PENGUAT KUASA

- Alat penguat isyarat audio aras rendah (line level) kepada aras yang lebih tinggi untuk dihantar ke pembesar suara.
- Menguatkan isyarat untuk pendengaran.
- Kawalan nada disediakan untuk pendengar yang lebih baik.
- Kuasa per *channel* tidak melebihi 100W
- Digunakan untuk memberi tenaga kepada pembesar suara.
- Power amp mestilah sesuai dengan pembesar suara yang digunakan.
- *Power amp* di ukur dengan menggunakan watt.
- Terdapat *volume/gain* di dalamnya untuk mengawal kekuatan bunyi yang melalui sebelum ke pembesar suara.

e. PEMBESAR SUARA

- Alat untuk menukarkan tenaga elektrik (isyarat audio) ke tenaga bunyi. Bunyi terhasil daripada pergerakan atau gegaran kon yang mengandungi gegelung logam dan magnet.
- Isyarat bunyi yang dihasilkan biasanya lebih kuat daripada sumber asalnya
- Sistem penguat dengan satu pembesar suara tidak banyak memberi banyak maklumat tentang kedudukan, ia hanya memberi maklumat tentang jarak
- Sistem penguat dengan satu pembesar suara *stereo* memberikan banyak maklumat tentang kedudukan dan pengasingan bunyi.



- Didapati dalam dua keadaan iaitu aktif dan pasif.
- *Column speaker* 8' hingga 12'
- *Sub Woofer* 15' hingga 18'
- *Woofer* 15' hingga 18'
- Pembesar suara diukur dalam SPL (*Sound Pressure Level*)
- *Full range speaker*
- *3 way speaker* 8', 12' dan 15'
- *2 way speaker* 12', 15' *tweeter*

f. FAKTOR KEDUDUKAN SPEAKER

- Paras kebisingan Tempat
- Ketinggian Siling
- Keluasan Tempat
- Kegunaan Pembesar Suara

g. *D. I BOX (DIRECT INJECTION BOX)*

- Alat yang menukarkan isyarat audio *unbalanced* bergabung tinggi ke audio *balanced* bergalangan rendah. Kebiasaannya digunakan untuk sambungan terus dari penguat kuasa gitar atau *keyboard* di mana kebiasaannya keluaran audio dari alat tersebut adalah *unbalanced audio* bergalangan tinggi.



DEFINISI

Terdapat berbagai definisi pengurusan yang telah dikemukakan tetapi pada umumnya pengurusan di definisikan sebagai:

- menjalankan atau menyudahkan sesuatu pekerjaan melalui pelaksanaan orang lain (Dale, 1965) atau
- fungsi pengurusan secara konvensional terdiri daripada perancangan, pengelolaan, pengarahan (kepimpinan) dan pengawalan

PERINGKAT-PERINGKAT MELAKSANAKAN PROJEK

- a. Penyediaan Kertas Kerja
 - Perbincangan awal termasuk konsep projek
 - Draf kertas kerja
 - Nasihat daripada unit-unit tertentu
- b. Semakan Jawatankuasa Sementara
- c. Permohonan Kelulusan Projek
 - Melalui unit-unit yang berkenaan untuk mendapatkan sokongan (jika perlu)
- d. Pembentukan J/K Tetap & Pembahagian Tugas
 - Jawatankuasa tetap
 - Pembahagian tugas
 - Daftar semakan awal
- e. Mesyuarat J/K Dalam Tempoh Satu/Dua Bulan Sekali Tertakluk Kepada Keadaan
 - Semak secara berterusan
 - Daftar semakan akhir
- f. Pelaksanaan Projek
 - Persiapan akhir
 - Raptai
- g. *Post Mortem*
 - Baiki kesilapan
 - Pelaksanaan projek akan datang

PERINGKAT-PERINGKAT MELAKSANAKAN PROJEK

- a. Pelaksanaan dan Peraturan
- b. Perbincangan penyediaan Kertas Kerja
 - Pengenalan
 - Objektif
 - Tema
 - Nama Projek
 - Tarikh dan Tempat
 - Anjuran
 - Peserta dan Tetamu Kehormat
 - Aturcara Program
 - Struktur Organisasi
 - Anggaran Kewangan
 - Penutup
- c. Pembentukan Jawatankuasa Sementara
 - Berdasarkan perancangan struktur organisasi dalam kertas kerja.
 - Memahami tugas secara terperinci
- d. Permohonan Kelulusan Projek
 - Mohon Kelulusan projek mengikut peraturan universiti
- e. Mesyuarat Jawatankuasa Induk dan Pelaksana Yang Pertama
 - Ucapan Pengerusi
 - Pembentangan Kertas Kerja
 - Perlantikan Jawatankuasa Kerja
 - Pembahagian Tugas
 - Anggaran Perbelanjaan
 - Hal-hal lain
- f. Pembentukan Jawatankuasa
 - Perlantikan Jawatankuasa bergantung kepada perancangan kertas kerja dan keperluan
 - Pembahagian tugas
 - Daftar semakan tugas (permulaan hingga akhir)
 - Semakan secara berterusan (hari, minggu dan bulan)
- g. Mesyuarat Jawatankuasa Kecil
 - Masa (1 minggu sekali/2 minggu sekali/ 1 bulan sekali)





- Semakin dekat semakin kerap
 - Semakan berterusan
- h. Mohon Pendahuluan Kewangan
- Memastikan setiap pembelian mempunyai resit / surat akuan yang lengkap
 - Senaraikan bayaran yang akan dibuat melalui invoice.
- i. Pelaksanaan
- Persiapan Akhir
 - Raptai sekurang-kurangnya 3 kali
 - Raptai Teknikal
 - Raptai I
 - Raptai Penuh
 - Persembahan
- j. Kerja-Kerja Akhir
- Laporan
 - i. *Post Mortem*
 - ii. Kewangan
 - iii. Projek
 - Sijil Penghargaan
 - Kemaskini dokumen dan fail
- k. Mesyuarat *Post Mortem*
- Menyelidik dan meneliti sebarang kelemahan atau kekuatan bagi penganjuran aktiviti kebudayaan pada masa akan datang.
 - Hasil perbincangan mesyuarat diminitkan dan diedarkan kepada semua ahli mesyuarat.
- l. Laporan Projek
- Merumus semula pelaksanaan projek dari aspek
 - xiii. Kesesuaian tarikh, masa dan tempat
 - xiv. Kecapaian maklumat/tujuan aktiviti
 - xv. Masalah yang dihadapi
 - xvi. Langkah untuk mengatasi masalah
- m. Laporan Kewangan
- Kumpulkan semua resit/surat akuan
 - Sediakan penyata yang telah dibelanjakan
 - Pengurusan lebihan peruntukan adalah tertakluk kepada peraturan universiti masing-masing

- n. Surat Penghargaan
 - Mengenal pasti sama ada memberi sijil penghargaan atau surat penghargaan kepada penama yang terlibat dengan projek yang dianjurkan.
- o. Kemaskini Dokumen dan Fail
 - Sebarang laporan dan minit mesyuarat berkaitan dengan projek tersebut disimpan dan dikumpulkan
 - Failkan semua dokumen berkaitan projek tersebut.

1.0 OBJEKTIF

Mengaplikasikan penaksiran rubrik bagi penilaian kursus kokurikulum bercredit dalam teras kebudayaan

2.0 HASIL PEMBELAJARAN

Pada akhir kursus ini, peserta dapat:

- 2.1 Memahami sistem penaksiran rubrik dalam teras kebudayaan.
- 2.2 Mengaplikasikan sistem penaksiran rubrik dalam teras kebudayaan.

3.0 KATA KUNCI

- 3.1 Penaksiran
- 3.2 Rubrik

4.0 MASA

Peruntukan Masa : 3 jam

Jadual 5: Pengukuran dan Penilaian Kebudayaan dalam KKB

No.	Aktiviti	Kaedah	Masa	Catatan
1.	Memahami Sistem Penaksiran Rubrik dalam KKB	Syarah, Perbincangan dan Soal Jawab	60 minit	Lampiran 5a
2.	Aplikasi Penaksiran Berdasarkan Sistem Rubrik	Perbincangan, Kerja Kumpulan dan Pembentangan	90 minit	
3.	Refleksi	Perbincangan	30 minit	

5.0 BAHAN-BAHAN PENGAJARAN

- 5.1 Lampiran Rubrik
- 5.2 Alat Tulis
- 5.3 Kertas Mahjong
- 5.4 Komputer dan LCD

6.0 AKTIVITI

6.1 Aktiviti 1

- a. Fasilitator memberi penerangan tentang kaedah-kaedah penaksiran dalam teras kebudayaan.
- b. Fasilitator membuat perbincangan kaedah penaksiran.
- c. Fasilitator memberi maklumbalas tentang kesesuaian penaksiran rubrik yang diberikan bagi markah yang berkaitan.

6.2 Aktiviti 2

- a. Setiap peserta akan dibahagikan kepada kumpulan kecil.
- b. Setiap kumpulan diminta untuk berbincang dan menyediakan rubrik bagi proses pengukuran.
- c. Setiap rubrik yang dihasilkan akan dibentangkan oleh setiap kumpulan.

6.3 Aktiviti 3

- a. Setiap kumpulan akan memberi pandangan atau permasalahan dalam penilaian dan pengukuran.



LAMPIRAN 5a: CONTOH RUBRIK TERAS KEBUDAYAAN

Perkara	Tahap Kompetensi				
	1 Sangat Lemah	2 Lemah	3 Memuaskan	4 Baik	5 Cemerlang
Kehadiran (20%) <ul style="list-style-type: none"> • Hadir dalam latihan • Hadir dalam aktiviti • Hadir dalam Perbincangan 	Jumlah kehadiran kurang daripada 20% (0-4)	Jumlah kehadiran kurang daripada 20% - 40% (5-8)	Jumlah kehadiran kurang daripada 41% - 60% (9-12)	Jumlah kehadiran kurang daripada 60% - 80% (13-16)	Jumlah kehadiran kurang daripada 80% - 100% (17-20)
Keterlibatan (10%) <ul style="list-style-type: none"> • Komitmen • Sumbang saran • Latihan dalam kumpulan 	Tidak menunjukkan keterlibatan keseluruhan dan tanggungjawab (0-2)	Menunjukkan keterlibatan keseluruhan pada tahap yang rendah (3-4)	Menunjukkan keterlibatan keseluruhan pada tahap yang sederhana (aktif dan perlu bimbingan) (5-6)	Menunjukkan keterlibatan yang aktif dan dengan seliaan minimum (7-8)	Menunjukkan komitmen dan tanggungjawab yang tinggi (9-10)
Kemahiran individu (20%) <ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan kemahiran • Penguasaan ragam tarian • Penguasaan kemahiran teknik tarian • Pemahaman intelek tarian 	Gagal menunjukkan peningkatan (0-4)	Menguasai kemahiran pada tahap kompetensi yang rendah (5-8)	Menguasai kemahiran pada tahap kompetensi yang sederhana (50%) penguasaan kemahiran dan teknik (9-12)	Menguasai kemahiran pada tahap kecekapan yang baik (80%) penguasaan kemahiran dan teknik (13-16)	Menguasai kemahiran pada tahap kecekapan yang tinggi dan berupaya membuat persembahan bertaraf profesional (17-20)

Tahap Kompetensi					
Perkara	1	2	3	4	5
	Sangat Lemah	Lemah	Memuaskan	Baik	Cemerlang
Kemahiran Berkumpulan (20%) <ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan kemahiran kerja berkumpulan • Penguasaan • Kompetensi dalam persembahan tarian 	Tidak mencapai tahap kompetensi (0-4)	Mencapai kemahiran pada tahap yang rendah dan memerlukan bimbingan (5-8)	Mencapai kemahiran pada tahap sederhana dan memerlukan bimbingan (9-12)	Mencapai kemahiran pada tahap yang baik dan mampu menikatkan kemahiran dengan seliaan yang minimum (13-16)	Mencapai kemahiran pada tahap yang tinggi dan berupaya membimbing rakan (17-20)
Komitmen (20%) <ul style="list-style-type: none"> • Kesediaan dalam melaksanakan tugas dalam tempoh yang ditetapkan • Kebolehan melaksanakan tugas di bawah tekanan 	Menunjukkan komitmen dan tanggungjawab yang rendah iaitu pasif / tidak menunjukkan minat (0-4)	Menunjukkan komitmen dan tanggungjawab yang rendah tetapi tidak bersungguh-sungguh menunjukkan minat (5-8)	Menunjukkan komitmen dan tanggungjawab yang sederhana iaitu aktif dan berminat dan bersungguh-sungguh (9-12)	Menunjukkan komitmen dan tanggungjawab di bawah seliaan yang minimum (13-16)	Sentiasa memberikan komitmen yang tinggi dan mempunyai sikap produktif dan produktif (17-20)
Dokumentasi (10%) <ul style="list-style-type: none"> • Penyediaan laporan cadangan projek • Penyediaan laporan akhir projek 	Laporan tanpa struktur dan tidak mengikut norma penyediaan laporan (0-2)	Laporan asas, kurang maklumat, kualiti bahasa yang dipersoalkan, tiada lampiran dan hujahan (3-4)	Laporan bermaklumat, kualiti bahasa yang boleh dipertingkatkan dan lampiran minimum (5-6)	Laporan bermaklumat, kualiti bahasa yang baik, lampiran mencukupi, hujahan ringkas dan lampiran kewangan (7-8)	Laporan lengkap, berstruktur, kemas, informatif, kualiti bahasa yang tinggi, lampiran yang relevan, hujahan logik dan lampiran kewangan (9-10)

CONTOH JADUAL PELAKSANAAN MODUL

MASA	HARI 1	HARI 2	HARI 3
0800 - 0830		Sarapan	Sarapan
0830 - 1030		Unit 2: P&P dalam Teras Kebudayaan (2 jam)	Unit 5: Pengukuran dan Penilaian Teras Kebudayaan (2 jam)
1030 - 1100		Kudapan	Kudapan
1100 - 1200		Unit 3: Teori dan Jenis Kebudayaan (2 jam)	Unit 5: Pengukuran dan Penilaian Teras Kebudayaan (1 jam)
1200 - 1300			
1300 - 1430		Makan Tengahari	Makan Tengahari
1430 - 1630	Pendaftaran Peserta	Unit 4: Pengurusan dalam Kebudayaan (2 jam)	
1830 - 2030	Makan Malam	Makan Malam	
2030 - 2230	Unit 1: OBE & LOKI (2jam)	Unit 4: Pengurusan dalam Kebudayaan (2 jam)	
2230	Rehat	Rehat	
Jumlah Jam	2 jam	8jam	3 jam



RUMUSAN

Kepentingan kemahiran insaniah dalam kalangan graduan pada masa ini memang tidak dapat dipertikaikan lagi. Tanpa kemahiran tersebut, mereka tidak mungkin mampu bersaing dalam pasaran kerja hari ini yang amat kompetitif. Menyedari kepentingan ini, penerapan kemahiran insaniah melalui Kursus Kokurikulum Berkredit di IPT perlu dijalankan untuk meningkatkan nilai tambah dan kualiti graduan. Langkah ini membantu menyelesaikan isu kebolehpasaran graduan dalam negara dan antarabangsa.

Untuk memenuhi kehendak memperkasakan pembangunan modal insan, graduan perlu menguasai elemen-elemen kemahiran insaniah iaitu berkomunikasi, pemikiran kritis, kerja berpasukan, pembelajaran sepanjang hayat, keusahawanan, etika dan nilai profesional dan kepimpinan. Ciri-ciri ini penting untuk merungkai isu kebolehpasaran graduan dalam negara dan antarabangsa. Keadaan ini juga secara tidak langsung menunjukkan betapa kemahiran insaniah itu sendiri menjadi peranan kritikal ke arah transformasi negara dan masyarakat.

Penerbitan Modul Kejurulatihan Kursus Kokurikulum Berkredit ini adalah diharapkan dapat membantu tenaga pengajar atau jurulatih dalam memvariasikan penyampaian modul dan kemahiran mereka berdasarkan kemahiran insaniah yang pelbagai. Dengan corak kepelbagaian pengajaran dan pembelajaran dalam modul ini, adalah diharapkan modul ini mampu digunakan untuk meningkatkan kemahiran insaniah dalam kalangan graduan-graduan IPT.



RUJUKAN

Azizan Bahari. (2007). *Becoming A Volunteer*. Kuala Lumpur: International Youth Centre.

Hybels, B. (2004). *The Volunteer Revolutionary Unleashing the Power of Everybody*. Canada: Harper Collins.

Jamaludin Haji Badusah et. Al. (2009). *Pembangunan Pelajar: Memperkasakan Ko-kurikulum Institusi Pengajian Tinggi Malaysia*. Selangor: Penerbit Universiti Putra Malaysia.

Zakaria Abdullah & Ahmad Buyong. (1990). *Kebudayaan Rakyat di Malaysia*. Kuala Lumpur: Pam Publishing.

