

**PENGETAHUAN, KEMAHIRAN DAN SIKAP GURU
DALAM PELAKSANAAN TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING (TGfU) UNTUK BIDANG
KEMAHIRAN PERMAINAN
PENDIDIKAN JASMANI**

SITI NOR AIESAH BINTI UDIN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023

**PENGETAHUAN, KEMAHIRAN DAN SIKAP GURU DALAM PELAKSANAAN
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) UNTUK BIDANG
KEMAHIRAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI**

SITI NOR AIESAH BINTI UDIN

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

**FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2023



Sila tandakan (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

☐
☐
☒
☐

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada...12...(hari bulan)...SEPTEMBER...(bulan) 2023.

i. Perakuan pelajar :

Saya, SITI NOR AIESAH BINTI UDIN, M20182002086, FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PENGETAHUAN, KEMAHIRAN DAN SIKAP GURU DALAM PELAKSANAAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK BIDANG KEMAHIRAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya.

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, PROFESOR DR ABDUL RAHIM HAMDAN (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PENGETAHUAN, KEMAHIRAN DAN SIKAP GURU DALAM PELAKSANAAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK BIDANG KEMAHIRAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI (TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA PENGAJIAN KURIKULUM (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH)

15.09.2023

Tarikh

Prof Dr Abdul Rahim Hamdan
Jabatan Pengajian Pendidikan
Fakulti Pembangunan Manusia
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Tandatangan Penyelia



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

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

Tajuk / Title: PENGETAHUAN, KEMAHIRAN DAN SIKAP GURU DALAM
PELAKSANAAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)
UNTUK BIDANG KEMAHIRAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI

No. Matrik / Matric's No.: M20182002086

Saya / I: SITI NOR AIESAH BINTI UDIN

mengaku membenarkan Tesis/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-
acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) for category below:-*

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

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

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

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

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

Prof. Dr. Abdul Rahim Hamdan
Jabatan Pengajian Pendidikan
Fakulti Pembangunan Manusia
Universiti Pendidikan Sultan Idris

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

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

Tarikh: 15.09.2023

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

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



PENGHARGAAN

Terlebih dahulu, saya ingin mengucapkan kesyukuran kepada Tuhan kerana dengan limpah dan kurnia-Nya, saya dapat menyiapkan disertasi bagi memenuhi syarat untuk memperoleh Ijazah Sarjana Pengajian Kurikulum. Diharapkan dedaun yang ada pada pohon ini dapat membantu dalam mengembangkan dunia akademik khususnya dalam bidang Kurikulum. Sesungguhnya, perjalanan ini tidak semudah seperti yang dijangkakan. Terlalu banyak cabaran dan dugaan yang perlu dihadapi sebelum sampai ke penghujungnya. Jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada Profesor Dr Abdul Rahim selaku pensyarah dan penyelia utama, kerana telah meletakkan sepenuh kepercayaan beliau kepada saya untuk menyiapkan disertasi ini. Selain itu, saya juga ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan kepada pihak Institusi Pengajian Siswazah Universiti Pendidikan Sultan Idris dan Fakulti Pembangunan Manusia atas bantuan yang telah diberikan sepanjang tempoh pengajian terutamanya dalam proses pengurusan disertasi ini dibukukan. Saya juga ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang tidak putus-putus dalam usaha membantu menyempurnakan tugas ini terutamanya sahabat-sahabat perjuangan saya yang telah banyak menghulurkan bantuan dan kerjasama bagi merialisasikan usaha menyempurnakan disertasi ini dengan jayanya. Kepada ibu bapa, anakanda memohon ampun sekiranya perjalanan sepanjang pengajian ini terlalu lama untuk dihabiskan. Ucapan terima kasih juga anakanda tujukan buat kalian kerana sentiasa mendoakan, memberi dorongan sepanjang pengajian ini. terima kasih juga buat adik-beradik yang sentiasa memberi semangat untuk saya menghabiskan apa yang telah saya mulakan. Ucapan terima kasih ini juga ditujukan kepada semua pihak yang telah terlibat dalam menjayakan kajian ini sama ada secara langsung atau tidak langsung. Segala bantuan yang telah mereka hulurkan amatlah saya hargai kerana tanpa bantuan dan sokongan mereka, semua ini mungkin tidak dapat dilaksanakan dengan baik.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti pengetahuan, kemahiran dan sikap guru dalam pelaksanaan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani di daerah Hulu Selangor dan Gombak. Kaedah kuantitatif dengan reka bentuk tinjauan digunakan dalam kajian ini. Kajian ini melibatkan seramai 103 guru Pendidikan Jasmani. Instrumen kajian terdiri daripada satu set soal selidik yang telah diadaptasi dan diubahsuai mengikut kesesuaian kajian. Soal selidik ini telah disahkan oleh empat orang pakar menggunakan kesahan muka dan kebolehpercayaan soal selidik menggunakan indeks *Cronbach Alpha* dengan nilai pekali iaitu 0.93. Data kajian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensi seperti kekerapan, peratusan, min, sisihan piawai, ujian-t bebas, ANOVA dan kolerasi Pearson. Dapatan kajian menunjukkan tahap pengetahuan ($M=2.76$, $SP=0.43$), tahap kemahiran ($M=2.75$, $SP=0.44$) dan tahap sikap ($M=2.82$, $SP=0.39$) berada pada tahap sederhana. Keputusan ANOVA satu hala menunjukkan tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap guru Pendidikan Jasmani dalam pelaksanaan TGfU dengan pengalaman guru mengajar dengan nilai [$p = 0.97$, $p = 0.77$, $p = 0.43$], $p > 0.05$. Namun, dapatan menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap guru dalam pelaksanaan TGfU dengan opsyen guru dengan nilai [$p = 0.00$, $p < 0.05$]. Dapatan kajian turut menunjukkan bahawa terdapat hubungan kolerasi yang lemah antara tahap pengetahuan guru dengan pelaksanaan TGfU ($r = 0.41 < 0.05$). Selain itu, terdapat hubungan antara tahap kemahiran guru dengan pelaksanaan TGfU ($r = 0.42 < 0.05$) dan terdapat hubungan antara tahap sikap guru dengan pelaksanaan TGfU ($r = 0.42 < 0.05$). Kesimpulannya, dapatan utama kajian ini mendapati bahawa guru memainkan peranan penting dalam melaksanakan TGfU ini dengan mengambil kira faktor pengetahuan, kemahiran dan sikap seseorang guru. Implikasi kajian menunjukkan guru-guru perlu melengkapi diri dengan ilmu pengetahuan, kemahiran dan sikap yang tinggi bagi memastikan pelaksanaan TGfU dapat berjalan dengan lancar.





KNOWLEDGE, SKILLS AND TEACHER'S ATTITUDE IN THE IMPLEMENTATION OF TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) IN PHYSICAL EDUCATION

ABSTRACT

This study aims to determine the knowledge, skills, and attitudes of teachers in the implementation of Teaching Games for Understanding (TGfU) in the field of game skills in physical education in the districts of Hulu Selangor and Gombak. In this study, a quantitative method with a survey design was used. A total of 103 Physical Education teachers participated in this study. The research instrument consists of a series of questionnaires that were improved according to the suitability for the study. This questionnaire was verified by four experts using face validity and reliability of the questionnaire using Cronbach Alpha's index with a coefficient value of 0.93. The research data were analyzed using descriptive and inferential statistics such as frequency, percentage, mean, standard deviation, independent t-test, ANOVA, and Pearson correlation. The findings of the study show that the knowledge level ($M=2.76$, $SP=0.43$), skill level ($M=2.75$, $SP=0.44$) and attitude level ($M=2.82$, $SP=0.39$) are at an intermediate level. The result of one-way ANOVA shows that there is no significant difference between the level of knowledge, skills, and attitudes of Physical Education teachers in implementing TGfU with the teaching experience of the teacher with values [$p = 0.97$, $p = 0.77$, $p = 0.43$], $p > 0.05$. However, the findings show that there is a significant difference between the level of knowledge, skills, and attitudes of teachers in implementing TGfU and the option of the teacher, with a value of [$p = 0.00$, $p < 0.05$]. The findings also show that there is a weak correlation between the teacher's level of knowledge and implementation of TGfU ($r = 0.41 < 0.05$). In addition, there is a correlation between the teacher's skill level and the implementation of TGfU ($r = 0.42 < 0.05$) and there is a correlation between the teacher's attitude level and the implementation of TGfU ($r = 0.42 < 0.05$). In conclusion, the main findings of this study show that teachers play an important role in implementing TGfU by considering a teacher's knowledge, skills, and attitude. The implications of the study show that teachers need to equip themselves with a high level of knowledge, skills, and attitudes to ensure that the implementation of TGfU can run smoothly.





KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang	4
1.3 Pernyataan Masalah	7
1.4 Objektif Kajian	9
1.5 Persoalan Kajian	10
1.6 Hipotesis Kajian	11
1.7 Kerangka konseptual	12
1.8 Kepentingan Kajian	13
1.9 Batasan Kajian	15
1.10 Definisi Operasional	16



1.10.1 Pengetahuan Guru	16
1.10.2 Kemahiran Guru	17
1.10.3 Sikap Guru	18
1.10.4 Teaching Games for Understanding (TGfU)	19
1.10.5 Opsyen Guru	19
1.10.6 Pengalaman Guru Mengajar	20
1.11 Kesimpulan	20

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan	22
2.2 Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM)	22
2.3 Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Jasmani	23
2.4 Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani	25
2.4.1 Pendekatan Mengajar Teaching Games for Understanding (TGfU)	25
2.5 Teori Berkaitan Kajian	31
2.5.1 Teori Konstruktivisme	32
2.5.2 Konsep Umum Pendekatan Teori Konstruktivisme	33
2.5.3 Peranan Guru dalam Teori Konstruktivisme	33
2.6 Model Berkaitan Kajian	36
2.6.1 Model Kompetensi <i>Iceberg</i>	36
2.6.2 Ciri-ciri Kompetensi	37
2.6.3 Komponen Kompetensi	38
2.7 Kerangka Teoritikal	39
2.8 Kajian-Kajian Lepas	41
2.8.1 Kajian Berkaitan dengan Pengetahuan Guru	41

2.8.2	Kajian Berkaitan dengan Kemahiran Guru	42
2.8.3	Kajian Berkaitan dengan Sikap Guru	45
2.8.4	Kajian Berkaitan dengan TGfU	49
2.9	Rumusan	54

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	55
3.2	Reka Bentuk Kajian	56
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	57
3.4	Instrumentasi Kajian	60
3.5	Kesahan Instrumen	67
3.6	Kajian Rintis	71
3.7	Kebolehpercayaan Instrumen	72
3.8	Kaedah Pengumpulan Data	74
3.9	Kaedah Analisis Data	76
3.9.1	Analisis Statistik Deskriptif	77
3.9.2	Analisis Statistik Inferensi	79
3.10	Kesimpulan	80

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	81
4.2	Analisis Maklumat Demografi	82
4.2.1	Opsyen guru	82
4.2.2	Tempoh Pengalaman Guru Mengajar	83
4.2.3	Kursus bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani yang diikuti	84
4.2.4	Kekerapan Guru Menggunakan TGfU	84

4.3	Analisis Data Deskriptif	85
4.3.1	Tahap Pengetahuan Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	85
4.3.2	Tahap Kemahiran Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	90
4.3.3	Tahap Sikap Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	93
4.4	Taburan Kekerapan dan Peratusan Tahap Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Guru	96
4.4.1	Taburan Kekerapan dan Peratusan Tahap Pengetahuan Guru	96
4.4.2	Taburan Kekerapan dan Peratusan Tahap Kemahiran Guru	96
4.4.3	Taburan Kekerapan dan Peratusan Tahap Sikap Guru	97
4.5	Analisis Data Inferensi	98
4.5.1	Perbezaan Antara Tahap Pengetahuan Guru dengan Pengalaman Guru	98
4.5.2	Perbezaan Antara Tahap Pengetahuan Guru dengan Opsyen Guru	99
4.5.3	Perbezaan Antara Tahap Kemahiran Guru dengan Pengalaman Guru	102
4.5.4	Perbezaan Antara Tahap Kemahiran Guru dengan Opsyen Guru	103
4.5.5	Perbezaan Antara Tahap Sikap Guru dengan Pengalaman Guru	105
4.5.6	Perbezaan Antara Tahap Sikap Guru dengan Opsyen Guru	107
4.6	Analisis Hubungan	109
4.6.1	Hubungan Antara Tahap Pengetahuan Dengan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	109
4.6.2	Hubungan Antara Tahap Kemahiran Dengan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	110
4.6.3	Hubungan Antara Tahap Sikap Dengan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	111

4.7	Rumusan Keputusan Hipotesis Kajian	113
-----	------------------------------------	-----

BAB 5 PERBINCANGAN, RUMUSAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan	115
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	116
5.2.1	Maklumat Demografi	116
5.2.2	Tahap Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	116
5.2.3	Perbezaan Antara Tahap Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Guru dengan Pengalaman Guru	119
5.2.4	Perbezaan Antara Tahap Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Guru dengan Opsyen Guru	122
5.2.5	Hubungan Antara Tahap Pengetahuan dengan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	124
5.2.6	Hubungan Antara Tahap Kemahiran dengan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	125
5.2.7	Hubungan Antara Tahap Sikap dengan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	126
5.3	Cadangan Kajian Lanjutan	126
5.4	Implikasi Kajian	128
5.5	Kesimpulan Kajian	129

RUJUKAN	131
----------------	-----

LAMPIRAN	141
-----------------	-----

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Populasi/Bilangan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah di Daerah Gombak dan Hulu Selangor	57
3.2	Taburan Bilangan Sampel Kajian	60
3.3	Item Borang Soal Selidik yang Diubahsuai	62
3.4	Item yang Dikekalkan dan Diadaptasi dalam Borang Soal Selidik	64
3.5	Kumpulan Pakar Yang Telah Membuat Kesahan Instrumen Kajian	68
3.6	Item yang ditambah mengikut cadangan pakar	70
3.7	Nilai Cronbach Alpha Kebolehpercayaan Instrumen	73
3.8	Statistik Kebolehpercayaan Bagi Setiap Konstruk	74
3.9	Statistik Kebolehpercayaan Instrumen	74
3.10	Pengujian Statistik Mengikut Persoalan Kajian	77
3.11	Skor Min dan Interpretasi Pengetahuan Guru	78
3.12	Skor Min dan Interpretasi Kemahiran Guru	79
3.13	Skor Min dan Interpretasi Sikap Guru	79
3.14	Kekuatan Nilai Pekali Kolerasi	80
4.1	Latar Belakang Sampel Mengikut Opsyen Guru	83
4.2	Latar Belakang Sampel Mengikut Tempoh Pengalaman Guru Mengajar	84
4.3	Latar Belakang Sampel Mengikut Kursus Pendidikan Jasmani yang diikuti	84
4.4	Latar Belakang Sampel Mengikut Kekerapan Guru Menggunakan TGfU dalam PdP	85

4.5	Skor Min dan Sisihan Piawai bagi Tahap Pengetahuan Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	86
4.6	Tahap Pengetahuan Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	90
4.7	Skor Min dan Sisihan Piawai bagi Tahap Kemahiran Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	90
4.8	Tahap Kemahiran Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	93
4.9	Skor Min dan Sisihan Piawai bagi Tahap Sikap Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	93
4.10	Tahap Sikap Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	95
4.11	Taburan Kekerapan dan Peratus Tahap Pengetahuan Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	96
4.12	Taburan Kekerapan dan Peratus Tahap Kemahiran Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	97
4.13	Taburan Kekerapan dan Peratus Tahap Sikap Guru Terhadap Pelaksanaan TGfU	97
4.14	Skor Min Tahap Pengetahuan Guru Berdasarkan Pengalaman Guru Mengajar	98
4.15	Skor Min Antara Kumpulan dalam Tahap Pengetahuan Guru Berdasarkan Pengalaman Guru Mengajar	99
4.16	Skor Min Tahap Pengetahuan Guru Berdasarkan Opsyen Guru	99
4.17	Skor Min Antara Kumpulan dalam Tahap Pengetahuan Guru Berdasarkan Opsyen Guru Mengajar	100
4.18	Keputusan Ujian Post Hoc Scheffe Tahap Pengetahuan Guru Berdasarkan Opsyen Guru Mengajar	101
4.19	Skor Min Tahap Kemahiran Guru Berdasarkan Pengalaman Guru	102
4.20	Skor Min Antara Kumpulan dalam Tahap Kemahiran Guru Berdasarkan Pengalaman Guru Mengajar	103
4.21	Skor Min Tahap Kemahiran Guru Berdasarkan Opsyen Guru	103
4.22	Skor Min Antara Kumpulan dalam Tahap Kemahiran Guru Berdasarkan Opsyen Guru Mengajar	104
4.23	Keputusan Ujian Post Hoc Scheffe Tahap Kemahiran Guru Berdasarkan Opsyen Guru Mengajar	105
4.24	Skor Min Tahap Sikap Guru Berdasarkan Pengalaman Guru	106

4.25	Skor Min Antara Kumpulan dalam Tahap Sikap Guru Berdasarkan Pengalaman Guru Mengajar	106
4.26	Skor Min Tahap Sikap Guru Berdasarkan Opsyen Guru	107
4.27	Skor Min Antara Kumpulan dalam Tahap Sikap Guru Berdasarkan Opsyen Guru Mengajar	108
4.28	Keputusan Ujian Post Hoc Scheffe Tahap Sikap Guru Berdasarkan Opsyen Guru Mengajar	108
4.29	Min dan Sisihan Piawai Bagi Min Pengetahuan dan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	109
4.30	Analisis Korelasi Hubungan Min Pengetahuan Guru dengan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	109
4.31	Min dan Sisihan Piawai Bagi Min Kemahiran dan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	110
4.32	Analisis Korelasi Hubungan Min Kemahiran Guru dengan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	111
4.33	Min dan Sisihan Piawai Bagi Min Sikap dan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	112
4.34	Analisis Korelasi Hubungan Min Sikap Guru dengan Kekerapan Pelaksanaan TGfU	112
4.35	Rumusan Keputusan Mengikut Hipotesis Kajian	113



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1.	Perkembangan Kurikulum Sekolah di Malaysia	3
1.2.	Kerangka Konseptual	13
2.1.	Model Teaching Games for Understanding (Burker & Thorpe, 1982)	27
2.2.	Kategori Am Permainan (Sumber : Ophea, 2014)	31
2.3.	Model Kompetensi <i>Iceberg</i>	37
2.4.	Kerangka Teoritikal Pelaksanaan TGfU	40



SENARAI LAMPIRAN

- A Jadual Penentuan Saiz Sampel
- B Pecahan Soalan dan Pengelasan Skala Likert
- C Item Yang Diubah
- D Kebolehpercayaan Bagi Setiap Konstruk
- E Borang Soal Selidik
- F Analisis Data (SPSS)
- G Pelantikan Kesahan Pakar Instrument
- H Borang Etika Penyelidikan
- I Surat Pengesahan Pelajar
- J Kelulusan Kementerian Pendidikan Malaysia
- K Kelulusan Jabatan Pendidikan Negeri Selangor
- L Permohonan Menjalankan Kajian

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Sejajar dengan kemajuan masyarakat dan negara, rancangan pendidikan juga sentiasa menempuh perubahan terutamanya dalam bidang kurikulum. Hal ini dikatakan demikian kerana, Abdul Rahim Hamdan (2007) berpendapat bahawa kurikulum mempunyai dua perkara utama bagi merancang program dalam pendidikan iaitu visi dalam pendidikan dan organisasi atau struktur asas dalam pendidikan. Secara amnya, antara kategori kurikulum ialah sebagai program atau aktiviti yang dirancang dan dimanifestasikan secara praktikal di sekolah mahupun di dalam bilik darjah. Di samping itu, memupuk pengetahuan dan pemahaman tentang individu dan masyarakat, sama ada secara individu atau berkumpulan, adalah usaha sepanjang hayat.

Pelbagai penerokaan dan penemuan baru diwujudkan oleh ahli-ahli kurikulum untuk menjadikan bidang kurikulum ini lebih dominan dan pragmatik.



Salah satu faktor asas yang menyebabkan bidang kurikulum dapat berkembang dengan pesat ialah terdapatnya pelbagai perbezaan fahaman konsep kurikulum. Perbezaan tanggapan pada konsep kurikulum membolehkan pelbagai pihak membuat kajian kurikulum mengikut bidang atau konsep dan tanggapan pegangan masing-masing. Tanggapan inilah yang menjadi dasar aliran-aliran kurikulum yang dipadankan daripada hasil penemuan kajian yang dijalankan oleh ahli-ahli kurikulum.

Marsh & Willis, (2007) menyatakan bahawa perkara yang sentiasa berubah pada setiap masa merupakan perkembangan dalam bidang kurikulum yang sememangnya adalah disebabkan murid, masyarakat, sumber mahupun inovasi dalam pengajaran. Kurikulum yang sentiasa digubal dalam sesebuah negara adalah bertujuan untuk meningkatkan kualiti kurikulum dalam sistem pendidikan, termasuklah sistem pendidikan di Malaysia. Penggubalan kurikulum ini juga dilakukan untuk menyeragamkan kurikulum yang digunakan dalam sistem pendidikan dan perubahan ini akan sentiasa didasari oleh falsafah dan matlamat pendidikan negara. Rajah 1.1 menunjukkan perkembangan kurikulum sekolah di Malaysia dengan lebih jelas.





Rajah 1.1. Perkembangan Kurikulum Sekolah di Malaysia

Akta Pendidikan 1996, (2006) menerangkan semua murid yang belajar di menengah rendah mahupun menengah atas, wajib mempelajari dan mengikuti kurikulum Pendidikan Jasmani. Dalam Pendidikan Jasmani, terdapat suatu pendekatan mengajar iaitu *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang dilaksanakan bagi bidang kemahiran sahaja. Secara terperinci, transformasi pendidikan disokong oleh semua jenis ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah, termasuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Jadi, bagi mendokong hasrat dan inspirasi Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), kajian ini dilaksanakan untuk mengkaji kemahiran, pengetahuan serta sikap guru Pendidikan Jasmani dalam pelaksanaan TGfU yang telah bertapak di sekolah menengah sejak tahun 2017.



1.2 Latar Belakang

Kurikulum digubal mengikut Standard Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah mempunyai matlamat untuk merealisasikan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK). Hal ini dikatakan demikian kerana insan yang harmonis serta seimbang dari sudut intelek, emosi, jasmani dan rohani dapat dilahirkan di negara ini. Disiplin ilmu Pendidikan Jasmani harus dikuasai dan didalami bagi guru yang mengajar mata pelajaran ini. Oleh itu, TGfU diperkenalkan dalam Kurikulum Standard Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah.

Bermula tahun satu sekolah rendah di Malaysia, TGfU mula diserapkan ke dalam kurikulum pengajaran dan pembelajaran (PdP) Pendidikan Jasmani melalui Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) pada tahun 2011. Manakala TGfU diperkenalkan secara berperingkat menerusi KSSM pada tahun 2017 bermula Tingkatan 1 di sekolah menengah. Dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, terdapat pelbagai bidang. Salah satu bidang tersebut ialah bidang kemahiran permainan. Bidang ini merupakan pendekatan TGfU yang selari dengan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Tambahan pula, pendekatan TGfU ini memberi dorongan kepada guru Pendidikan Jasmani untuk mengembangkan sesuatu idea baru dan lebih berinovatif dalam merancang permainan yang diubah suai. Keadaan ini dapat mewujudkan suasana didik hibur yang menyeronokkan bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani.

Dokumen KSSM Pendidikan Jasmani bagi sekolah menengah telah disusun berdasarkan bidang dan kandungan KSSM. Kandungan tersebut terdiri daripada dua





bidang. Bidang-bidang tersebut ialah bidang kemahiran dan bidang kecerdasan. Olahraga asas, gimnastik asas, permainan, pergerakan berirama, dan juga rekreasi dan kesenggangan merupakan komponen yang wujud dalam bidang kemahiran. Manakala, komponen bagi bidang kecergasan berasaskan kesihatan melibatkan kelenturan, komposisi badan, daya tahan kekuatan otot, kapasiti aerobik, serta pentaksiran kecergasan yang turut membabitkan Ujian Standard Kecergasan Fizikal Kebangsaan Untuk Murid Sekolah Malaysia (SEGAK). Walau bagaimana pun, pendekatan TGfU hanya digunakan dan diaplikasikan dalam bidang kemahiran permainan sahaja dan pendekatan tersebut telah diselarikan dalam KSSR dan KSSM Pendidikan Jasmani.

Sehingga kini, masih terdapat segelintir guru-guru Pendidikan Jasmani yang mengekalkan gaya pengajaran konvensional iaitu kaedah kuliah-demonstrasi (Julismah Jani, Norkhalid Shamim & Mohd Izwan Shahril, 2016). Kaedah ini lazimnya digunakan bagi menerangkan ansur maju dan kemahiran yang diperlukan dalam sesuatu permainan. Kaedah ini lebih berpusatkan kepada guru dan murid hanya sebagai pendengar. Walau bagaimanapun, ada sesetengah keadaan di mana guru tidak melakukan demonstrasi sendiri, tetapi demonstrasi dilakukan oleh murid atau sekumpulan murid dan guru akan menerangkan lakuan yang dilakukan oleh murid tersebut.

Dalam kajian ini, pengkaji lebih berfokuskan kepada pelaksanaan TGfU. Hal ini dikatakan demikian kerana, TGfU adalah satu strategi yang boleh membantu murid meningkatkan kemahiran dan kebolehan mereka dalam bidang permainan. Malah, pembelajaran akan menjadi lebih seronok kerana PdP tersebut bersesuaian





dengan keupayaan murid yang mempunyai pelbagai latar belakang dan kebolehan. Selain itu, pendekatan TGfU bertujuan untuk murid berfikir secara sehaluan dan sefahaman dengan lebih holistik mengambil kira semua aspek permainan. Malahan, TGfU merupakan pendekatan yang berpusatkan murid selaras dengan pelaksanaan KSSM yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

Mok Soon Sang, (2010) berpendapat bahawa terdapat dua unsur utama ciri-ciri pengajaran iaitu murid dan pengajar (guru). Oleh yang demikian, pengkaji berpendapat bahawa pengetahuan, kemahiran serta sikap guru dalam melaksanakan strategi PdP berdasarkan pelaksanaan TGfU mampu mempengaruhi minat murid terhadap pelajaran serta berpotensi meningkatkan pencapaian murid dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut disokong oleh Kusrin et al. (2019) menyatakan bahawa murid berasa mudah bosan untuk bermain semasa kelas Pendidikan Jasmani kerana kesukaran guru untuk menarik minat murid melakukan aktiviti. Penyelidikan yang telah dijalankan oleh Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia (IPPB, 2011), yang menggunakan Indeks Belia Malaysia (IBM) untuk menghasilkan penemuannya, merumuskan bahawa 72.9 peratus golongan muda di negara ini tidak terlibat dalam aktiviti masa lapang. Menurut laporan, mereka tidak menyertai sebarang aktiviti persatuan, kurang bersukan, kurang bersenam, dan hanya melepak.

Kemahiran, sikap serta pengetahuan seorang guru dalam PdP begitu penting untuk menentukan seseorang itu benar-benar bersedia dalam melaksanakan perkara yang dipertanggungjawabkan kepada mereka di sekolah. Dalam pada itu, guru pada zaman kini harus sentiasa berusaha untuk memperbaiki diri mereka dengan





mengemas kini pengetahuan dan teknik pengajaran mereka secara berkala. Hal ini adalah penting bagi memenuhi tuntutan dan cabaran daripada pengubahsuaian dalam strategi PdP di dalam bilik darjah dan agar melaksanakan peranan mereka sebagai seorang guru dengan lebih berkesan (Mok Soon Sang, 2010a). Sehubungan itu, merujuk kepada kajian ini, penyelidik berpendapat bahawa guru Pendidikan Jasmani perlu bersikap cekap dan mahir serta berpengetahuan dan berkemahiran dalam melaksanakan TGfU supaya PdP yang dijalankan di dalam kelas menyeronokkan dan para murid berminat untuk mengikuti sesi pembelajaran.

1.3 Pernyataan Masalah

Menerusi kajian yang dikeluarkan oleh Peters & Schuck (2009), mendapati bahawa guru di negara ini mengalami masalah dalam melaksanakan TGfU kerana mereka kurang didedahkan dengan kaedah pengajaran berpusatkan murid dan kajian Wee, Rengasamy, & Lim (2014) juga membuktikan bahawa pelaksanaan PdP dalam bidang kemahiran permainan masih diimplementasikan melalui kaedah berpusatkan guru. Seterusnya, berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Julismah Jani (2000) menyatakan bahawa walaupun Pendidikan Jasmani ialah subjek yang mempunyai kepentingan tersendiri, tetapi mengikut kajian, prestasi pelajar dari segi kemahiran permainan adalah rendah. Semasa proses PdP dilaksanakan, guru yang mengajar Pendidikan Jasmani dikatakan kurang menitikberatkan tentang kualiti pengajaran (Julismah Jani et al, 2009). Manakala, PPPM (2013-2025) turut menyatakan bahawa sikap guru Pendidikan Jasmani juga masih kurang memberi tumpuan dalam menekankan penguasaan pembelajaran murid melalui proses pengajaran.



Menurut Moreno, Gonzalez & Sicilia (2008) pengajaran TGfU masih kurang dijalankan di dalam kelas Pendidikan Jasmani. Hal ini kerana, walaupun pengajaran TGFU telah memberikan beberapa bukti empirikal bahawa pengajaran TGFU lebih baik jika dibandingkan dengan pengajaran tradisional, tetapi masih belum dapat dijelaskan bagaimana sebenarnya pengajaran TGFU boleh digunakan untuk mengajar permainan bagi kelas Pendidikan Jasmani (Tan, Chow, & Davids, 2012). Manakala kajian daripada Husain, Zairi & Hadi (2013), pula menyatakan bahawa falsafah serta matlamat Pendidikan Jasmani tidak berjaya dicapai, termasuklah pengajaran dianggap tidak mempunyai impak yang dikehendaki disebabkan oleh kegagalan guru yang tidak mematuhi garis panduan amalan pengajaran sebagai seorang guru Pendidikan Jasmani. Seterusnya, kajian daripada Webb & Pearson (2008) pula menyatakan bahawa murid tidak diberi peluang yang cukup untuk menyertai permainan dalam situasi yang sebenar dan guru Pendidikan Jasmani terlalu menekankan pembelajaran kemahiran. Selain itu, Ibrahim & Abu Bakar (2008) menyatakan bahawa guru Pendidikan Jasmani tidak menunjukkan kesungguhan dalam menggunakan kebolehan, kemahiran dan kreativiti dalam pengajaran mereka menyebabkan pengajaran itu menjadi lemah dan tidak berkesan.

Syed Kamaruzaman Syed Ali et al., (2014) menyatakan bahawa pengajaran guru yang tidak berkesan dan menjemukan murid adalah berkait rapat dengan opsyen guru dalam mengajar subjek Pendidikan Jasmani di sekolah. Kebiasaannya, guru baharu disifatkan sebagai kurang yakin serta kurang berpengalaman bagi perancangan strategi, pemilihan pendekatan termasuklah pengubahsuaian pengajaran yang disifatkan bersesuaian dengan kemampuan seseorang murid (Dicken Kilue & Tajul Arifin Muhamad, 2017). Manakala, Syed Kamaruzaman Syed



Ali et al. (2017) menyatakan bahawa walaupun seseorang guru berpengalaman luas tetapi kemahiran merancang pengajaran guru tersebut masih lagi disifatkan lemah.

Jadi, persoalannya adakah guru Pendidikan Jasmani bersedia dari aspek kemahiran, sikap serta pengetahuan bagi melaksanakan TGfU terhadap proses PdP? Oleh itu, pengkaji berpendapat bahawa penyelidikan ini wajar dilaksanakan bagi merungkai isu sejauh manakah tahap kemahiran, sikap serta pengetahuan seorang guru dalam pelaksanaan TGfU terhadap PdP Pendidikan Jasmani. Tambahan pula, pengkaji ingin mengkaji perbezaan antara tahap kemahiran, sikap serta pengetahuan guru Pendidikan Jasmani dalam pelaksanaan TGfU dengan pengalaman bekerja dan opsyen guru. Selain itu juga, pengkaji ingin mengenal pasti hubungan antara pengetahuan guru, kemahiran guru, dan sikap guru dalam pelaksanaan TGfU terhadap proses PdP Pendidikan Jasmani.

1.4 Objektif Kajian

Secara khususnya, penyelidikan ini dijalankan supaya objektif-objektif yang dilampirkan di bawah dapat dicapai:

1. Mengetahui tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap guru dalam pelaksanaan TGfU terhadap bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani.
2. Mengetahui perbezaan antara tahap kemahiran, pengetahuan dan sikap guru Pendidikan Jasmani dalam pelaksanaan TGfU dengan pengalaman guru mengajar.



3. Mengenal pasti perbezaan antara tahap sikap, kemahiran dan pengetahuan guru Pendidikan Jasmani dalam pelaksanaan TGfU dengan opsyen guru.
4. Mengenal pasti hubungan antara tahap pengetahuan guru Pendidikan Jasmani dengan pelaksanaan TGfU dalam PdP bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani.
5. Mengenal pasti hubungan antara tahap kemahiran guru Pendidikan Jasmani dengan pelaksanaan TGfU dalam PdP bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani.
6. Mengenal pasti hubungan antara tahap sikap guru Pendidikan Jasmani dengan pelaksanaan TGfU dalam PdP bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani.

1.5 Persoalan Kajian

Merujuk kepada penyelidikan ini, beberapa persoalan kajian telah digariskan untuk dijawab seperti di bawah:

1. Apakah tahap sikap, pengetahuan dan kemahiran guru dalam pelaksanaan TGfU terhadap proses PdP Pendidikan Jasmani?
2. Adakah terdapat perbezaan antara tahap kemahiran, pengetahuan dan sikap guru Pendidikan Jasmani dalam pelaksanaan TGfU dengan pengalaman guru mengajar?
3. Adakah terdapat perbezaan antara tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap guru Pendidikan Jasmani dalam pelaksanaan TGfU dengan opsyen guru?

4. Adakah terdapat hubungan antara tahap pengetahuan guru Pendidikan Jasmani dengan pelaksanaan TGfU dalam PdP bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani?
5. Adakah terdapat hubungan antara tahap kemahiran guru Pendidikan Jasmani dengan pelaksanaan TGfU dalam PdP bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani?
6. Adakah terdapat hubungan antara tahap sikap guru Pendidikan Jasmani dengan pelaksanaan TGfU dalam PdP bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani?

1.6 Hipotesis Kajian

Merujuk kepada persoalan kajian, beberapa hipotesis kajian telah ditentukan:

- Ho₁ : Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap guru Pendidikan Jasmani dalam pelaksanaan TGfU dengan pengalaman guru mengajar.
- Ho₂ : Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap pengetahuan, kemahiran dan sikap guru Pendidikan Jasmani dalam pelaksanaan TGfU dengan opsyen guru.
- Ho₃ : Tidak terdapat hubungan antara tahap pengetahuan guru Pendidikan Jasmani dengan pelaksanaan TGfU dalam PdP bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani.



Ho4: Tidak terdapat hubungan antara tahap kemahiran guru Pendidikan Jasmani dengan pelaksanaan TGfU dalam PdP bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani.

Ho5: Tidak terdapat hubungan antara tahap sikap guru Pendidikan Jasmani dengan pelaksanaan TGfU dalam PdP bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani.

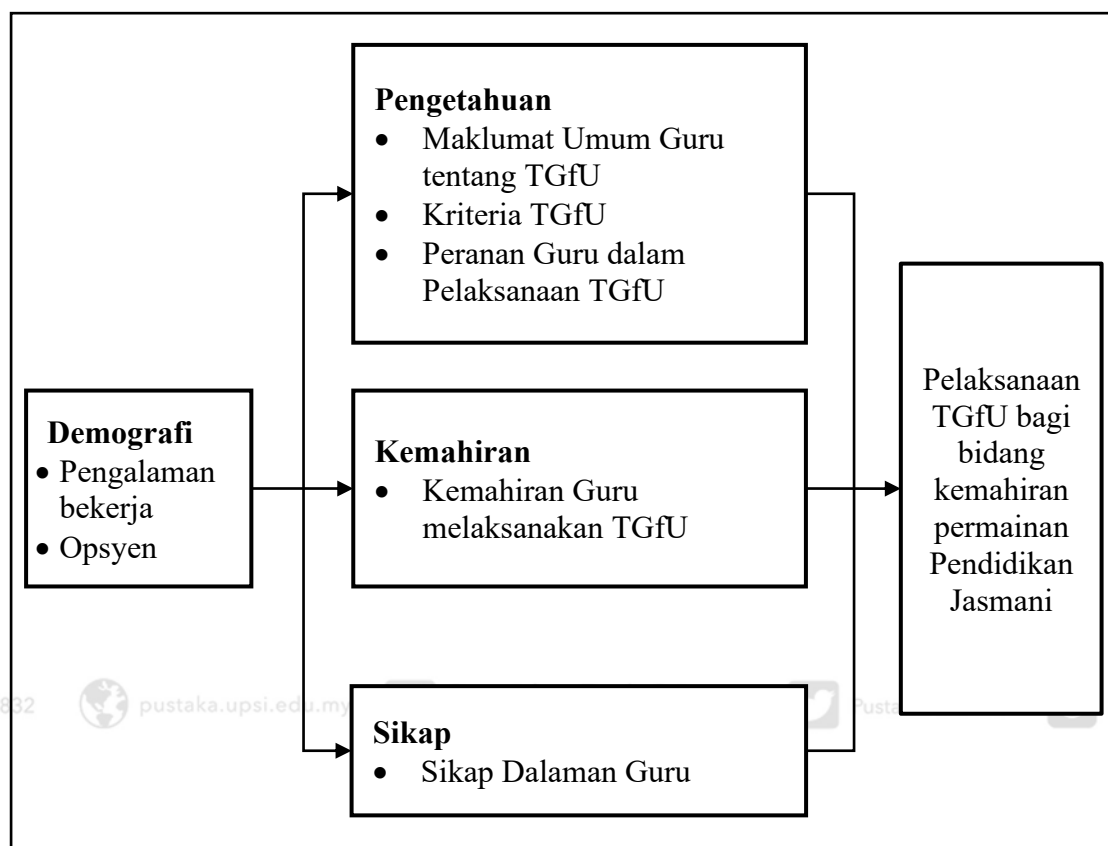
1.7 Kerangka konseptual

Hamidah, Jamal dan Khalip (2014) menyatakan bahawa kerangka adalah bertujuan untuk menghuraikan perkaitan antara setiap pemboleh ubah yang dikaji, terutamanya di dalam kajian kuantitatif. Rajah 1.2 memaparkan kerangka konseptual khusus bagi penyelidikan ini. Kerangka konseptual menerangkan tujuan kajian ini ialah untuk melihat kemahiran, sikap serta pengetahuan guru dalam pelaksanaan TGfU terhadap proses PdP Pendidikan Jasmani. Selain itu, dalam kajian ini, pelaksanaan TGfU bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani adalah pemboleh ubah bersandar dan pengetahuan, kemahiran dan sikap adalah pemboleh ubah tidak bersandar.

Mengikut kerangka konseptual penyelidikan ini, pengkaji ingin melihat kemahiran, sikap serta pengetahuan guru dalam melaksanakan TGfU bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani. Selain itu juga, pengkaji ingin mengenalpasti perbezaan antara ketiga-tiga aspek tersebut dengan latar belakang sampel iaitu pengalaman bekerja dan opsyen guru. Seterusnya, pengkaji ingin



melihat hubungan antara kemahiran, sikap serta pengetahuan guru dengan pelaksanaan TGfU bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani.



Rajah 1.2. Kerangka Konseptual

1.8 Kepentingan Kajian

Hasil kajian ini akan memberi impak yang signifikan kepada para guru kerana dapatan kajian boleh melihat sejauh mana pengetahuan, kemahiran serta sikap guru dalam membudayakan TGfU. Pengetahuan, kemahiran serta sikap guru dalam pelaksanaan TGfU merupakan aspek penting dalam kemenjadian murid-murid di sekolah. Melalui dapatan penyelidikan ini juga akan memberi gambaran kepada pihak terlibat untuk menilai guru Pendidikan Jasmani dalam strategi pengajaran yang menyeluruh



digunakan dalam PdP di bilik darjah. Jadi, guru juga mesti mempunyai keupayaan untuk membangunkan program pengajaran yang disifatkan bersesuaian.

Tambahan pula, kajian ini diharap dapat mengemukakan panduan dan maklum balas kepada semua yang terlibat. Selanjutnya, dapatan kajian ini diharap dapat dijadikan sebagai sesuatu yang mempunyai manfaat kepada pelbagai pihak termasuk Jabatan Pendidikan Negeri (JPN), Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), Pejabat Pendidikan Daerah (PPD), pihak sekolah dan guru untuk menyokong membudayakan pelaksanaan TGfU. Kajian ini juga diharapkan dapat dijadikan panduan kepada pihak yang bertanggungjawab bagi menilai prestasi tahunan guru Pendidikan Jasmani sekaligus dapat menyokong hasrat kerajaan memperkukuhkan profesion keguruan.



Menurut Mohd Sofian, Wan Rezawana, Rahim Abdullah, & Salleh Abdul Rashid (2009), TGfU ialah alat pengajaran permainan untuk jemahaman yang dapat mengekalkan minat pelajar di dalam dan di luar bilik darjah dan mengelakkan mereka daripada bosan. Jadi, pihak KPM perlu mengetahui tahap kemahiran, sikap serta pengetahuan guru Pendidikan Jasmani supaya boleh membuat penambahbaikan untuk meningkatkan pelaksanaan TGfU dalam PdP di sekolah. Sementara itu, pihak JPN dan PPD juga boleh merancang kursus-kursus, latihan dan bengkel yang bersesuaian dalam meningkatkan kesediaan guru untuk mengajar murid-murid menggunakan TGfU.





1.9 Batasan Kajian

Penyelidikan yang telah dijalankan ini hanyalah memfokuskan kepada kumpulan guru sekolah menengah terletak di daerah Gombak dan Hulu Selangor sahaja. Pemilihan sampel adalah secara persampelan rawak mudah. Para guru yang terbabit dalam penyelidikan ini adalah mereka yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani sahaja. Minimum seramai 103 orang warga guru yang mengajar Pendidikan Jasmani di sekolah menengah telah dipilih sebagai sampel di dalam penyelidikan ini. Kajian diskriptif ini berfokus kepada tahap kemahiran, sikap serta pengetahuan guru Pendidikan Jasmani dalam melaksanakan TGfU terhadap proses PdP. Kajian ini turut mengkaji perbezaan tahap kemahiran, sikap serta pengetahuan, guru Pendidikan Jasmani dengan pengalaman guru mengajar dan opsyen guru. Seterusnya, penyelidikan ini juga mengkaji hubungan antara kemahiran, sikap serta pengetahuan guru dengan pelaksanaan TGfU bagi bidang kemahiran permainan Pendidikan Jasmani.

Reka bentuk bagi kajian ini adalah tinjauan dengan mengguna pakai pendekatan kaedah kajian kuantitatif iaitu melalui borang soal selidik sebagai instrumen kajian. Soal selidik ini terdiri daripada 44 item soalan iaitu 4 item berkaitan demografi, 15 item berkaitan dengan pengetahuan guru, 11 item berkaitan dengan kemahiran guru dan 14 item berkaitan dengan sikap guru dalam pelaksanaan TGfU terhadap proses PdP.

Tempoh masa menjalankan penyelidikan ini adalah selama 6 bulan dan pemilihan lokasi kajian adalah di daerah Gombak dan Hulu Selangor. Hal ini demikian kerana lokasi tersebut memenuhi kriteria yang telah digariskan oleh



penyelidik dalam penyelidikan ini. Kriteria tersebut ialah terdapat sekolah menengah di kawasan tersebut dan mempunyai guru yang mengajar Pendidikan Jasmani.

Di samping itu, batasan-batasan lain yang tidak disengajakan dalam menjalankan kajian ini ialah kefahaman dan sikap sampel itu sendiri. Kefahaman sampel tentang soalan-soalan yang diberikan kepada mereka serta sikap dan kejujuran mereka untuk menjawab soalan-soalan tersebut akan mempengaruhi tindak balas mereka dan seterusnya dapatan kajian ini. Oleh itu bagi mengatasi isu tersebut, pengkaji sendiri yang akan mengagihkan instrumen kajian dan berada di samping sampel sepanjang sampel menjawab borang soal selidik tersebut. Jadi, keadaan ini akan menyelesaikan segala ketidakfahaman sampel tentang soalan yang mereka keliru kerana persoalan tersebut akan dijelaskan sendiri oleh pengkaji.

1.10 Definisi Operasional

Istilah-istilah penting digunakan oleh penyelidik yang bergantung kepada penyelidikan yang dijalankan boleh didefinisikan sebagai istilah kajian. Ianya penting kerana mungkin terdapat perbezaan antara makna secara umum dan makna dalam kajian ini. Berikut adalah istilah-istilah yang diguna pakai.

1.10.1 Pengetahuan Guru

Abdul Hamid (2004) menerangkan bahawa pengetahuan guru ialah fasa yang berbentuk suata prinsip, maklumat dan kebenaran yang diperolehi daripada pengalaman lalu serta



yang baru, yang mungkin diketahui sendiri atau diperoleh daripada sumber lain dan diguna pakai untuk mencapai matlamat yang belum kesampaian. Selain itu, menurut Suziana Yusoff (2013), pengetahuan guru membawa maksud menyedari segala yang telah ditemui atau diperoleh mengenai mata pelajaran tersebut, termasuk tahap kecekapan, kepakaran serta pengetahuan guru dalam perkara yang diajarnya. Seterusnya, menurut Ian Neath & Aimee (2003), menyatakan pengetahuan guru merujuk kepada apa yang guru ketahui. *National Council for Accreditation of Teacher Education* (2008) mendefinisikan pengetahuan guru sebagai penguasaan sepenuhnya semua prinsip dan idea yang dimiliki oleh seorang guru dalam bidangnya. Manakala, dalam konteks penyelidikan ini, pengetahuan guru boleh didefinisikan sebagai sejauh mana tahap pengetahuan dan maklumat-maklumat yang dimiliki oleh guru Pendidikan Jasmani mengenai pelaksanaan TGfU dalam proses PdP. Pengetahuan guru dalam konteks kajian ini diukur melalui sejauh mana maklumat umum yang dimiliki oleh guru tentang pelaksanaan TGfU dalam PdP Pendidikan Jasmani. Tambahan pula, pengetahuan guru dalam konteks ini juga diukur berdasarkan maklumat-maklumat yang dimiliki oleh guru dalam kriteria TGfU dan peranan guru dalam pelaksanaan TGfU.

1.10.2 Kemahiran Guru

Kemahiran guru dalam mengajar merangkumi tiga unsur utama iaitu menguasai ilmu pengajaran, membuat keputusan dan melaksanakan tindakan bagi mencapai objektif pengajaran ke tahap optimum (Mook Soon Sang, 2010a). Kyriacou (2007) pula menyatakan bahawa kemahiran guru dalam mengajar melibatkan pengetahuan,





membuat keputusan dan tindakan. Manakala kajian daripada Khairul Anuar (2012), berpendapat bahawa kemahiran guru termasuk kemahiran komunikasi berkesan iaitu komunikasi lisan mahupun bukan lisan dalam PdP. Kemahiran guru dalam penyelidikan ini pula boleh didefinisikan sebagai sejauh mana kemahiran yang ada dalam diri seseorang guru Pendidikan Jasmani dalam melaksanakan TGfU bagi proses PdP.

1.10.3 Sikap Guru

Menurut Yahaya, Ramli & Boon (2007) melaporkan bahawa sikap guru membawa maksud cara guru itu bertingkah laku dan sikap guru tersebut untuk menjadi seseorang yang berperanan penting dalam sesuatu situasi atau usaha PdP. Menurut Aiken (2000), sikap guru bermaksud kelakuan, pandangan atau respon yang difikirkan oleh guru dalam tindakannya secara negatif atau positif dalam satu-satu situasi, institusi, objek tertentu, konsep dan murid. Abd Rashid (2001) menyatakan bahawa sikap guru memberi impak yang spesifik kepada daya usaha, minat, kesedaran dan tingkah laku. Menurut definisi yang diperkenalkan oleh Chong (2003), sikap seseorang individu merupakan komponen personaliti mereka yang dipengaruhi oleh tingkah laku sesuatu kumpulan yang ada hubungan dengannya. Sikap juga merujuk kepada penilaian terhadap sesuatu objek yang difikirkan serta ia merangkumi respon afektif, kelakuan dan kognitif (Bohner & Michaela, 2002). Manakala, dalam konteks kajian ini, sikap guru merujuk kepada kecenderungan diri dalaman seseorang guru melaksanakan TGfU dalam PdP Pendidikan Jasmani.



1.10.4 Teaching Games for Understanding (TGfU)

Teaching Games for Understanding (TGfU) ialah pendekatan untuk menggunakan budaya pemain dalam membuat keputusan yang melibatkan penghasilan idea bersifat inovatif dan kreatif untuk strategi dan taktik permainan (Julismah Jani, Norkhalid Shamim & Mohd Izwan Shahril, 2016). Menurut Ho (2003), TGfU merupakan suatu pendekatan yang menjadikan permainan yang berkesan, bersesuaian untuk pelajar dari semua peringkat kemahiran, boleh memberi inspirasi kepada pelajar untuk menggunakan kreativiti mereka, membolehkan mereka memilih strategi secara bijak, bekerjasama dengan peserta lain dan meningkatkan kemahiran sukan mereka. Hopper (2001) menjelaskan bahawa pendekatan alternatif PdP yang membabitkan aktiviti penaklukan merupakan TGfU. Manakala, TGfU dalam konteks kajian ini pula merujuk kepada strategi pelaksanaan dalam proses PdP khusus bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani.

1.10.5 Opsyen Guru

Abu Hasan (2014) menyatakan bahawa opsyen guru bermaksud guru-guru yang berasal daripada bidang atau aliran yang diceburi semasa mengikuti kursus-kursus keguruan, dengan tumpuan kepada mata pelajaran yang diajar di sekolah. Manakala, dalam konteks penyelidikan ini pula, opsyen guru boleh didefinisikan sebagai bidang sebenar guru belajar sebelum berkhidmat untuk mengajar di sekolah dan penyelidik ingin melihat adakah terdapat perbezaan antara tahap sikap, kemahiran serta pengetahuan guru Pendidikan Jasmani dalam melaksanakan TGfU dengan opsyen guru.



1.10.6 Pengalaman Guru Mengajar

Sondang (2002) menyatakan bahawa pengalaman guru mengajar adalah keseluruhan pelajaran atau ilmu yang seseorang telah perolehi melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam hidupnya. Ngasiman (2014) pula menyatakan pengalaman guru mengajar ialah mengenai apa yang dirasakan, dialami, atau ditempuhi oleh seseorang guru. Pengalaman guru mengajar adalah satu kemahiran dan pengetahuan dicapai daripada situasi yang dialami, dilalui, dan ditempuhi oleh guru apabila menggunakan teknik PdP koperatif di dalam bilik darjah (Aimi Hafizah, 2017). Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail (2013) pula menyifatkan pengalaman mengajar antara satu hingga lima tahun merupakan guru novis, iaitu guru yang baru mengajar. Dalam konteks penyelidikan ini pula, pengalaman guru boleh didefinisikan sebagai tempoh perkhidmatan guru dan penyelidik jika terdapat perbezaan antara tahap kemahiran, sikap serta pengetahuan guru Pendidikan Jasmani dalam melaksanakan TGfU dengan pengalaman guru mengajar.

1.11 Kesimpulan

Bab ini secara kesuluruhannya membincangkan tentang latar belakang TGfU, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, hipotesis kajian, kepentingan kajian, kerangka teoritikal, kerangka konseptual, batasan kajian serta definisi operasional berkaitan pengetahuan, kemahiran dan sikap guru di dalam pelaksanaan TGfU terhadap PdP bagi subjek Pendidikan Jasmani. TGfU merupakan strategi dalam proses PdP bagi subjek Pendidikan Jasmani yang diperkenalkan dalam kurikulum



pendidikan Malaysia iaitu melalui KSSR dan KSSM. Pelaksanaan TGfU terhadap proses PdP perlu mempunyai proses persediaan yang hebat dari semua pihak terutamanya para guru yang terlibat dalam pengajaran Pendidikan Jasmani. Sebagai pelaksana TGfU di sekolah, guru merupakan individu terpenting dalam menerapkan ilmu kepada murid. Oleh itu, kemahiran, sikap serta pengetahuan guru dalam melaksanakan TGfU terhadap proses PdP bagi Pendidikan Jasmani harus diperkasakan agar pelaksanaan penyampaian kurikulum berjalan dengan berkesan.

