



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**KESAN MODEL HIBRID *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*-
PENDIDIKAN SUKAN TERHADAP PRESTASI DAN REFLEKSI
BAGI KATEGORI JARING TINGKATAN 1**

NORALIZA BINTI MINHAT



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH**

**FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2019



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 20.....(hari bulan).....09..... (bulan) 20.....19.....

i. Perakuan pelajar :

Saya, NORALIZA BINTI MINHAT (P20161000740 - FSSKJ) (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk KESAN MODEL HIBRID TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING-PENDIDIKAN SUKAN TERHADAP PRESTASI DAN REFLEKSI BAGI KATEGORI JARING TINGKATAN 1

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya


Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, PROF. MADYA NORKHALID B. SALIMIN (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KESAN MODEL HIBRID TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING-PENDIDIKAN SUKAN TERHADAP PRESTASI DAN REFLEKSI BAGI KATEGORI JARING TINGKATAN 1

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah IJAZAH DOKTOR FALSAFAH - PENDIDIKAN JASMANI (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

20/ 09/ 2019

Tarikh


Tandatangan Penyelia

PROF MADYA DR. NORKHALID BIN SALIMIN
Jabatan Sains Sukan
Fakulti Sains Sukan Dan Kejuruteraan
Kampus Sultan Azlan Shah, Proton City
Universiti Pendidikan Sultan Idris



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

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

Tajuk / Title: **KESAN MODEL HIBRID TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING-PENDIDIKAN SUKAN TERHADAP PRESTASI
DAN REFLEKSI BAGI KATEGORI JARING TINGKATAN 1**

No. Matrik /Matric No.: **P20161000740**

Saya / I : **NORALIZA BINTI MINHAT**

(Nama pelajar / Student's Name)

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

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

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

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

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

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

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

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

(Tandatangan Pelajar / Signature)

Tarikh: 20/ 09/ 2019

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

PROF MADYA DR. NORKHALID BIN SALIMIN

Jabatan Sains Sukan
Fakulti Sains Sukan Dan Kejuruteraan
Kampus Sultan Azlan Shah, Froun City

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 related authority/organization mentioning the period of confidentiality and reasons for the said confidentiality or restriction.

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, saya melahirkan kesyukuran yang tidak terhingga kepada Allah swt, pengajian dan penulisan tesis ini berjaya disempurnakan. Sekalung penghargaan dan jutaan terima kasih ditujukan buat penyelia utama yang dihormati, Profesor Madya Dr. Sanmuga Nathan a/l K. Jeganathan atas nasihat, bimbingan dan kerjasama baik yang dijalankan sepanjang tempoh pengajian. Kesabaran beliau sedia berkongsi maklumat, kepakaran, kesungguhan dan sangat berdedikasi dalam membimbing, memberi panduan, menyelia, memberi tunjuk ajar, berkongsi idea serta sentiasa memberikan motivasi kepada saya disepanjang pengajian amat dihargai. Setinggi penghargaan dan terima kasih buat Profesor Madya Dr. Norkhalid B. Salimin selaku pemeriksa dalaman dan kini sebagai penyelia utama saya yang sentiasa ada dan sedia membantu untuk membimbing diri ini tanpa membataskan waktunya di atas kesungguhan memberi tunjuk ajar serta berkongsi pandangan dalam penyelidikan ini bagi menambah kualiti kajian saya. Ucapan terima kasih buat Dr. Rosnani Binti Kaman atas tunjuk ajar dan sokongan melalui buku 'Panduan Mudah Menulis Tesis'. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Bahagian Tajaan, Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) dan Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) kerana memberi peluang kepada saya melanjutkan pelajaran di peringkat Ijazah Kedoktoran. Segala kemudahan sama ada dari segi sudut kewangan, kepakaran serta khidmat nasihat yang disediakan sangat membantu dalam mencapai matlamat penyelidikan ini. Penghargaan buat Bahagian Perancangan Dasar dan Penyelidikan Dasar Pendidikan (EPRD), Jabatan Pelajaran Negeri Selangor, Jabatan Pelajaran Negeri Melaka kerana memberi sokongan dan meluluskan permohonan untuk menjalankan kajian ini. Buat Puan Norellis Binti Sharifuddin, terima kasih atas motivasi 'pecah minda' dan peningkatan penguasaan Bahasa Inggeris sepanjang saya belajar di Pusat Perkembangan Minda: Cambridge English for Life, Shah Alam. Terima kasih diucapkan kepada Pengetua, Penolong Kanan Akademik, Ketua Panitia Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, guru-guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan semua murid Tingkatan 1 yang terlibat dalam menayakan kajian ini. Rakaman terima kasih juga ditujukan kepada para pakar yang membantu menilai dan kesahan instrumen yang digunakan dalam kajian ini. Ucapan penghargaan yang teristimewa buat suami tercinta, Mohd Shafiee, anakanda Muhammad Aqil Mirza dan Muhammad Aqra Mirza mutiara hati mama menjadi sumber kekuatan dengan memberikan sokongan dan galakkan kepada saya untuk meneruskan pengajian dan penulisan tesis ini. Kasih sayang pengorbanan, restu dan doa kalian menjadi pendorong keazaman untuk merealisasikan kejayaan ini. Buat keluarga yang disayangi Bonda Zainon dan Ayahanda Minhat, Bonda Enchom, adik beradik, biras, ipar-duai, sahabat handai, terima kasih atas sokongan, doa dan kasih sayang yang diberi. Saya berdoa kepada Allah swt agar kehidupan mereka sentiasa dirahmatinya. Akhir kata, impian itu percuma, kejayaan dicapai mahal harganya. Alhamdulillah kejayaan ini dikongsi bersama-sama buat mereka yang disayangi. Terima kasih Allah swt.



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menentukan kesan Model Hibrid Teaching Games for Understanding–Pendidikan Sukan (HTGfU-PS) terhadap prestasi dan refleksi murid Tingkatan 1 bagi permainan kategori jaring. Prestasi dan refleksi murid memfokuskan aspek membuat keputusan taktikal buka ruang, tutup ruang, pemilihan menggunakan kemahiran dalam permainan, pelaksanaan kemahiran dan aspek kesukanan iaitu tanggungjawab sendiri, interaksi sosial dan etika dalam sukan. Kajian menggunakan kaedah kuasi eksperimental melibatkan sampel kajian terdiri daripada 96 orang murid Tingkatan 1. Tiga set instrumen digunakan dalam kajian iaitu Instrumen Pemerhatian Permainan, Instrumen Penilaian Domain Afektif dan Instrumen Penilaian Refleksi Murid. Data dianalisis dengan menggunakan Min, Sisihan Piawai, Anova, Manova, Mancova, dan korelasi *Pearson*. Dapatan kajian menunjukkan terdapat peningkatan pencapaian prestasi yang signifikan dalam kesan instruksi keseluruhan iaitu bagi aspek kognitif dan psikomotor melalui Model PS ($F(2,93)=10.054$; $p<.05$) dan HTGfU-PS ($F(2,88)=4.436$; $p<.05$) manakala aspek afektif melalui Model TGfU ($F(2,90)=11.448$; $p<.05$) dan HTGfU-PS ($F(2,90)=12.412$; $p<.05$). Dapatan kajian kesan perhubungan keseluruhan menunjukkan hubungan kuat yang signifikan Model PS ($r=.70$, $p=.000$, $p<.05$) antara aspek membuat keputusan taktikal bola tampar dan membuat keputusan taktikal badminton manakala hubungan yang kuat Model TGfU ($r=.75$, $p=.000$, $p<.05$) antara aspek pelaksanaan kemahiran bola tampar dan pelaksanaan kemahiran badminton. Model TGfU, PS dan HTGfU-PS tidak menunjukkan perhubungan yang signifikan dalam aspek kesukanan. Keputusan refleksi pula menunjukkan murid memberikan maklum balas yang positif dalam ketiga-tiga model pengajaran Pendidikan Jasmani. Kesimpulannya daripada kajian ini menunjukkan bahawa Model TGfU dan PS boleh digabungkan dan mempengaruhi pencapaian murid dalam aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Implikasi kajian keseluruhannya menunjukkan penggunaan model hibrid membantu mempertingkatkan pembelajaran dan pemudahcaraan Pendidikan Jasmani. Dicadangkan Model HTGfU-PS digunakan sebagai satu pilihan instruksi guru Pendidikan Jasmani pada masa akan datang.





THE EFFECT OF HYBRID TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING- SPORT EDUCATION MODEL TOWARDS THE PERFORMANCE AND REFLECTION FOR NET GAMES CATEGORY AMONG FORM ONE STUDENTS

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effects of the Hybrid Teaching Games for Understanding–Sport Education Model (HTGfU–SE) on the performance and reflection among Form 1 students on net category games. Student's performance and reflection focusing on the tactical decision-making aspect of opening and closing space, selection of skills used in the game, implementation of skills and aspects of sports which is self-responsibility, social interaction and ethics in games. The study is using the quasi-experimental method involving a sample of 96 students in Form 1. The three sets of instruments used were Game Observation Instruments, Affective Domain Assessment Instruments and Student Reflection Assessment Instruments. The data was analyzed using Mean, Standard Deviation, Anova, Manova, Mancova and Pearson correlation. The findings showed that there was a significant improvement in performance on overall instructional and psychomotor effects through the SE Model ($F(2,93)=10.054$; $p<.05$) and HTGfU-SE ($F(2,88)=4.436$; $p<.05$) while affective aspects via TGfU Model ($F(2,90)=11.448$; $p<.05$) and HTGfU-SE ($F(2,90)=12.412$; $p<.05$). The findings of the overall relationship effect study exhibited a significant strong correlations through the SE Model ($r=.70$, $p=.000$, $p<.05$) between the volleyball tactical decision-making and the badminton tactical decision-making while the strong correlations through TGfU Model ($r=.75$, $p=.000$, $p<.05$) between the implementation aspects of volleyball skills and badminton skills. The TGfU, SE and HTGfU-SE models did not indicate notable correlations in games. Reflection results showed that students responded positively to all three models of Physical Education teaching. The conclusions that can be drawn from this study evinced that TGfU and SE models can be combined and they influenced student's achievement in cognitive, psychomotor and affective aspects. The implications of the overall study show that the use of a hybrid model helps to enhance the learning and facilitation of Physical Education. Therefore the use of HTGfU–SE Model is recommended as an optional instructional for the Physical Education teachers in the future.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xviii
SENARAI SINGKATAN	xix
SENARAI LAMPIRAN	xx

BAB 1

Pengenalan

1.1	Pendahuluan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	8
1.3	Penyataan Masalah	13
1.4	Objektif Kajian	17
1.5	Persoalan Kajian	19
1.6	Kepentingan Kajian	21
1.7	Batasan Kajian	22
1.9	Definisi Operasional	24
1.9.1	Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	24
1.9.2	Model Pendidikan Sukan	25

1.9.3	Model Hibrid <i>Teaching Games for Understanding</i> -Pendidikan Sukan	25
1.9.4	Permainan Kategori Permainan Jaring	26
1.9.5	Domain Psikomotor Permainan Bola Tampar Dan Badminton	27
1.9.6	Domain Kognitif Permainan Bola Tampar dan Badminton	28
1.9.7	Domain Afektif Permainan Bola Tampar dan badminton	29
1.9.8	Instrumen Pemerhatian Permainan	30
1.9.9	Instrumen Penilaian Afektif	31
1.9.10	Instrumen Penilaian Refleksi Murid	32
1.10	Rumusan	33

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	34
2.2	Teori Kajian	35
2.2.1	Teori Kognitif	35
2.2.2	Teori Konstruktivisme	38
2.2.3	Teori Pembelajaran Kompleks	42
2.2.4	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Jasmani (PJ) Tingkatan 1	44
2.2.5	Model Teaching Games for Understanding	49
2.2.6	Model Pendidikan Sukan	53
2.2.7	Model Hibrid <i>Teaching Games for Understanding</i>	56
2.3	Kerangka Teoretikal Kajian	59
2.4	Kajian Berkaitan	61
2.4.1	Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	61

2.4.2	Model Pendidikan Sukan	65
2.4.3	Model Hibrid <i>Teaching Games for Understanding-</i> Pendidikan Sukan	71
2.5	Rumusan	74

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	75
3.2	Reka Bentuk Kajian	75
3.3	Kerangka Konseptual Kajian	79
3.4	Kerangka Operasional Kajian	83
3.5	Tempat Kajian	87
3.6	Populasi dan Sampel Kajian	88
3.7	Instrumen Kajian	93
3.7.1	Instrumen Pemerhatian Permainan	93
3.7.2	Instrumen Penilaian Domain Afektif	97
3.7.3	Instrumen Penilaian Refleksi Murid	98
3.8	Intervensi Model Instruksi	100
3.8.1	Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	103
3.8.2	Model Pendidikan Sukan	111
3.8.3	Model Hibrid <i>Teaching games for Understanding-</i> Pendidikan Sukan	117
3.9	Kajian Rintis	120
3.10	Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen	121
3.10.1	Kesahan Instrumen Pemerhatian Permainan bagi Permainan Bola Tampar	123
3.10.2	Kesahan Instrumen Pemerhatian Permainan bagi Permainan Badminton	124
3.10.3	Kesahan Instrumen Penilaian Domain Afektif	125
3.10.4	Kesahan Instrumen Penilaian Refleksi Murid	126
3.10.5	Kebolehpercayaan Instrumen Pemerhatian	127

Permainan, Instrumen Penilaian Domain Afektif

3.10.6	Kesahan RPH Instruksi Model TGfU	130
3.10.7	Kesahan RPH Instruksi Model PS	131
3.10.8	Kesahan RPH Instruksi Model HTGfU-PS	132
3.10.9	Kesahan Dalam dan Kesahan Luar	133
3.11	Prosedur Pentadbiran Kajian	135
3.11.1	Pentadbiran Intervensi Kajian	135
3.11.2	Pentadbiran Instrumen Pemerhatian Permainan dan Instrumen Penilaian Domain Afektif Dalam Situasi Permainan Bola Tampar tiga lawan tiga	136
3.11.3	Pentadbiran Instrumen Pemerhatian Permainan dan Instrumen Penilaian Domain Afektif Dalam Situasi Permainan Badminton Bergu	137
3.11.4	Pentadbiran Instrumen Penilaian Refleksi Murid	139
3.12	Taklimat dan Latihan Kepada Pembantu Penyelidik	140
3.13	Jangka Masa Kajian	141
3.14	Prosedur pengutipan Data Kuantitatif	144
3.15	Prosedur Analisa Data Kualitatif	145
3.16	Penganalisaan Data	146
3.17	Rumusan	150

BAB 4

DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	151
4.2	Profil Sampel Kajian	151
4.3	Normaliti Data	152
4.4	Analisis Data	154
4.4.1	Persoalan Kajian Satu	154
4.4.2	Persoalan Kajian Kedua	163
4.4.3	Persoalan Kajian Ketiga	174

4.4.4	Persoalan Kajian Keempat	183
4.4.5	Persoalan Kajian Kelima	185
4.4.6	Persoalan Kajian Keenam	188
4.5	Analisa Data Kajian Kualitatif	190
4.7.1	Persoalan Kajian Ketujuh	191

BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1	Pendahuluan	202
5.2	Perbincangan	203
5.2.1	Perbezaan Kesan Yang Signifikan Antara Instruksi Berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS Dalam Aspek Membuat Keputusan Taktikal Buka Ruang, Tutup Ruang dan Membuat Keputusan Menggunakan Kemahiran Permainan Bola Tampar Tiga Lawan Tiga (3 Lawan 3) dan Badminton Bergu	204
5.2.2	Perbezaan Kesan Yang Signifikan Antara Instruksi Berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS Dalam Aspek Melaksanakan Kemahiran Permainan Bola Tampar Tiga Lawan Tiga (3 Lawan 3) dan Badminton Bergu	210
5.2.3	Perbezaan Kesan Yang Signifikan Antara Instruksi Berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS Dalam Aspek Tanggungjawab Kendiri Interaksi Sosial dan Etika Dalam Sukan Permainan Bola Tampar Tiga Lawan Tiga (3 Lawan 3) dan Badminton Bergu	215
5.2.4	Perbezaan Yang Signifikan Antara Aspek Kognitif, Psikomotor dan Afektif Keseluruhan Permainan Bola Tampar Dengan Aspek Kognitif, Psikomotor dan Afektif Keseluruhan Badminton Terhadap Model TGfU, PS dan HTGfU-PS Pada Peringkat Pascaujian	218
5.2.5	Refleksi Murid Terhadap Instruksi Berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS Selepas Intervensi Pengajaran dan Pembelajaran	224
5.3	Kesimpulan	227
5.4	Implikasi Kajian	228

5.4.1	Implikasi Terhadap Kementerian Pelajaran Malaysia	229
5.4.2	Implikasi Terhadap Pihak Pentadbir Sekolah	230
5.4.3	Implikasi Terhadap Guru	231
5.4.4	Implikasi Terhadap Murid	232
5.5	Sumbangan Kajian	232
5.6	Cadangan Kajian Lanjutan	240
5.7	Rumusan	243
RUJUKAN		244
LAMPIRAN		

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
1.1	Kandungan Kurikulum Pendidikan Jasmani Tingkatan 1	4
1.2	Permainan Kategori Jaring	27
2.1	Modul kemahiran Permainan Kategori Jaring Dalam Pendidikan Jasmani Tingkatan 1	46
2.2	Organisasi Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran	48
3.1	Taburan Sekolah Kajian	88
3.2	Saiz Sampel Kajian Berdasarkan Kuasa Persampelan dan Kesan Saiz	92
3.3	Komponen Psikomotor dan Kognitif Bagi Permainan Bola Tampar Dan Badminton	94
3.4	Skoran Rubrik Pentaksiran Kognitif dan Psikomotor Permainan Bola Tampar	95
3.5	Skoran Rubrik Pentaksiran Kognitif dan Psikomotor Permainan Badminton	96
3.6	Penilaian Afektif Bagi Permainan Bola Tampar dan Badminton	97
3.7	Skoran Rubrik Pentaksiran Afektif Permainan Bola Tampar dan Badminton	98
3.8	Blok Pelajaran Permainan Bola Tampar	101
3.9	Blok Pelajaran Permainan Badminton	102
3.10	Instruksi Model TGfU Permainan Bola Tampar Bagi Minggu Pertama, Kedua dan Ketiga	106
3.11	Instruksi Model TGfU Permainan Badminton Bagi Minggu Pertama, Kedua dan Ketiga	109
3.12	Instruksi Model Pendidikan Sukan Permainan Bola Tampar Bagi Minggu Pertama, Kedua dan Ketiga	113

3.13	Instruksi Model Pendidikan Sukan Permainan Badminton Bagi Minggu Pertama, Kedua dan Ketiga	115
3.14	Pelan Musim Untuk Blok Pengajaran Model HTGfU-PS Bagi Permainan Bola Tampar	118
3.15	Pelan Musim Untuk Blok Pengajaran Model HTGfU-PS Bagi Permainan Badminton	119
3.16	Kesahan Panel Pakar Instrumen Pemerhatian Permainan Bola Tampar	123
3.17	Kesahan Panel Pakar Instrumen Pemerhatian Permainan Badminton	124
3.18	Kesahan Panel Pakar Instrumen Penilaian Domain Afektif	125
3.19	Kesahan Panel Pakar Instrumen Penilaian Refleksi Murid	126
3.20	Nilai Ujian Kebolehpercayaan	128
3.21	Kebolehpercayaan Instrumen	129
3.22	Kesahan Panel Pakar RPH Model TGfU	130
3.23	Kesahan Panel Pakar RPH Model PS	131
3.24	Kesahan Panel Pakar RPH Model HTGfU-PS	132
3.25	Proses Pelaksanaan Intervensi Untuk Sepuluh Minggu	142
3.26	Matrik Penilaian dan Pengukuran	149
4.1	Kepencongan (Skewness) dan Kecerunan (Kurtosis)	153
4.2	Skor Min Praujian dan Pascaujian Kognitif Bola Tampar	155
4.3	Ujian Multivariate Kognitif Peringkat Praujian Permainan Bola Tampar	156
4.4	Ujian Univariate ANOVA Kognitif Peringkat Praujian Permainan Bola Tampar	156
4.5	Ujian Multivariate Kognitif Peringkat Pascaujian Permainan Bola Tampar	157
4.6	Ujian Univariate ANOVA Kognitif Peringkat Pascaujian Permainan Bola Tampar	157
4.7	Skor Min Praujian dan Pascaujian Kognitif Badminton	159
4.8	Ujian Multivariate Kognitif Peringkat Praujian Permainan Badminton	160

4.9	Ujian Univariate ANOVA Kognitif Peringkat Praujian Permainan Badminton	160
4.10	Ujian Multivariate MANCOVA Peringkat Pascaujian Permainan Badminton	161
4.11	Ujian Univariate ANOVA Kognitif Peringkat Pascaujian Permainan Badminton	161
4.12	Skor Min Praujian dan Pascaujian Psikomotor Bola Tampar	164
4.13	Ujian Multivariate Psikomotor Peringkat Praujian Permainan Bola Tampar	165
4.14	Ujian Univariate ANOVA Psikomotor Peringkat Praujian Permainan Bola Tampar	166
4.15	Ujian Multivariate Psikomotor Peringkat Pascaujian Permainan Bola Tampar	166
4.16	Ujian Univariate ANOVA Psikomotor Peringkat Pascaujian Permainan Bola Tampar	167
4.17	Skor Min Praujian dan Pascaujian Psikomotor Badminton	169
4.18	Ujian Multivariate Psikomotor Peringkat Praujian Permainan Badminton	170
4.19	Ujian Univariate ANOVA Psikomotor Peringkat Praujian Permainan Badminton	171
4.20	Ujian Multivariate Psikomotor Peringkat Pascaujian Permainan Badminton	171
4.21	Ujian Univariate ANOVA Psikomotor Peringkat Pascaujian Permainan Badminton	172
4.22	Skor Min Praujian dan Pascaujian Afektif Bola Tampar	175
4.23	Ujian Multivariate Afektif Peringkat Praujian Permainan Bola Tampar	176
4.24	Ujian Univariate ANOVA Afektif Peringkat Praujian Permainan Bola Tampar	176
4.25	Ujian Multivariate MANCOVA Afektif Peringkat Pascaujian Permainan Bola Tampar	177
4.26	Ujian Univariate ANOVA Afektif Peringkat Pascaujian Permainan Bola Tampar	177
4.27	Skor Min Praujian dan Pascaujian Afektif Badminton	179

4.28	Ujian Multivariate Afektif Peringkat Praujian Permainan Badminton	180
4.29	Ujian Univariate ANOVA Afektif Peringkat Praujian Permainan Badminton	180
4.30	Ujian Multivariate MANCOVA Afektif Peringkat Pascaujian Permainan Badminton	181
4.31	Ujian Univariate ANOVA Afektif Peringkat Pascaujian Permainan Badminton	181
4.32	Korelasi Aspek Kognitif Keseluruhan Pascaujian Bola Tampar dan Badminton Bagi Instruksi Model TGfU	183
4.33	Korelasi Aspek Psikomotor Keseluruhan Pascaujian Bola Tampar dan Badminton Bagi Instruksi Model TGfU	184
4.34	Korelasi Aspek Afektif Keseluruhan Pascaujian Bola Tampar dan Badminton Bagi Instruksi Model TGfU	184
4.35	Korelasi Aspek Kognitif Keseluruhan Pascaujian Bola Tampar dan Badminton Bagi Instruksi Model PS	186
4.36	Korelasi Aspek Psikomotor Keseluruhan Pascaujian Bola Tampar dan Badminton Bagi Instruksi Model PS	186
4.37	Korelasi Aspek Afektif Keseluruhan Pascaujian Bola Tampar dan Badminton Bagi Instruksi Model PS	187
4.38	Korelasi Aspek Kognitif Keseluruhan Pascaujian Bola Tampar dan Badminton Bagi Instruksi Model HTGfU-PS	188
4.39	Korelasi Aspek Psikomotor Keseluruhan Pascaujian Bola Tampar dan Badminton Bagi Instruksi Model HTGfU-PS	189
4.40	Korelasi Aspek Afektif Keseluruhan Pascaujian Bola Tampar dan Badminton Bagi Instruksi Model HTGfU-PS	189
4.41	Matriks Nota Refleksi Murid Aspek Kognitif Terhadap Instruksi Permainan Bola Tampar	192
4.42	Matriks Nota Refleksi Murid Aspek Kognitif Terhadap Instruksi Permainan Badminton	194
4.43	Matriks Nota Refleksi Murid Aspek Psikomotor Terhadap Instruksi Permainan Bola Tampar	195
4.44	Matriks Nota Refleksi Murid Aspek Psikomotor Terhadap Instruksi Permainan Badminton	197
4.45	Matriks Nota Refleksi Murid Aspek Afektif Terhadap Instruksi Permainan Bola Tampar	199

4.46 Matriks Nota Refleksi Murid Aspek Afektif Terhadap Instruksi Permainan Badminton

200

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Model Pembelajaran 5E – Komponen Pendidikan Jasmani	5
2.1 Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	49
2.2 Model Pendidikan Sukan	55
2.3 Model Hibrid <i>Teaching Games for Understanding</i> -Pendidikan Sukan	57
2.4 Kerangka Teoretikal Kajian	60
3.1 Praujian dan Pascaujian Control Group Design. Diubah suai	77
3.2 Kerangka Reka Bentuk Kajian	78
3.3 Kerangka Konseptual Kajian	82
3.4 Kerangka Operasional Kajian	85
3.5 Strategi Persampelan Kajian	90
3.6 Kedudukan Gelanggang dan Video Rakaman ketika Pemerhatian Item Ujian Prestasi Permainan Bola Tampar	137
3.7 Kedudukan Gelanggang dan Video Rakaman ketika Pemerhatian Item Ujian Prestasi Permainan Badminton	138
5.1 Model Asal TGfU	234
5.2 Model Hibrid <i>Teaching Games for Understanding</i> -Pendidikan Sukan	237



SENARAI SINGKATAN

PJ	Pendidikan Jasmani
KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
TGfU	<i>Teaching Games for Understanding</i>
PS	Pendidikan Sukan
HTGfU-PS	Hibrid <i>Teaching Games for Understanding</i> -Pendidikan Sukan
RPH	Rancangan Pelajaran Harian
RT	Rancangan Tahunan
LPM	Lembaga Peperiksaan Malaysia
JNJK	Jawatankuasa Nazir dan Jaminan Kualiti
GPAI	<i>Games Performance Assesment Instrument</i>
PdPc	Pembelajaran dan Pemudahcaraan



SENARAI LAMPIRAN

- A DSKP KSSM PJ Tingkatan 1 – Bidang Kemahiran Kategori Jaring Permainan Bola Tampar
- B DSKP KSSM PJ Tingkatan 1 – Bidang Kemahiran Kategori Jaring Permainan Badminton
- C Prestasi Berdasarkan Kemahiran Permainan Bola Tampar
Prestasi Berdasarkan Kemahiran Permainan Badminton
- D Instrumen Pemerhatian Permainan Bola Tampar
- E Instrumen Pemerhatian Permainan Badminton
- F Instrumen Penilaian Domain Afektif
- G Instrumen Penilaian Refleksi Murid
- H RPH Model PS Permainan Bola Tampar
- I RPH Model HTGfU-PS Permainan Badminton
- J Borang Penilaian Pakar (Instrumen)
- K Borang Penilaian Pakar (RPH)
- L Surat Kelulusan Menjalankan Kajian (EPRD)
- M Surat kelulusan Menjalankan Kajian (JPN Selangor)
- N Surat Kelulusan Menjalankan Kajian (JPN Melaka)
- O Surat Pengesahan cadangan Penyelidikan Peringkat Doktor Falsafah
- P Surat Pembentangan Dapatan Kajian Penyelidikan Peringkat Ijazah Doktor Falsafah



BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan



Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) merupakan dasar kepada pendidikan di Malaysia. FPK digubal untuk memberi panduan dalam menentukan haluan, asas dan inspirasi kepada semua usaha dan rancangan dalam mentransformasikan pendidikan. FPK yang telah digubal pada tahun 1988 dan disemak semula pada tahun 1996 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013), termaktub dalam visi kementerian dan kerajaan berhasrat melahirkan generasi holistik dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagai pembangunan modal insan yang seiring dengan FPK seperti berikut:





“Pendidikan di Malaysia ialah satu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara” (Akta Pendidikan 1996, p. 14).

Elemen memperkembangkan potensi individu boleh dilaksanakan melalui interaksi dengan persekitaran dan pendidikan yang berkualiti yang mana pendidikan adalah satu usaha yang berterusan meliputi jasmani, emosi, rohani dan intelek bagi pemerolehan ilmu pengetahuan, kemahiran, penyerapan nilai murni. Namun, perkembangan potensi secara menyeluruh dan bersepadu menjadi tidak lengkap sekiranya dijalankan berasingan. Potensi yang ada dalam diri murid hendaklah dikembangkan secara optimum dengan mengintegrasikan bakat dan kebolehan yang saling berkait. Justeru, dalam melahirkan insan yang seimbang dan harmonis murid perlu dibentuk sebagai individu melalui i) Berilmu pengetahuan, ii) Mempunyai jiwa dan fikiran yang tenang dan tenteram, iii) Kematangan emosi dan sosial, iv) Bertenaga mahir, v) Berakhlak mulia, vi) Mempunyai kepercayaan kepada Tuhan dan vii) Tubuh badan yang sihat dan cergas.

Individu yang mempunyai keseimbangan dan kesejahteraan bukan sahaja bermanfaat pada dirinya, malahan dapat dilihat dalam hubungannya dengan orang lain, alam sekitar dan Tuhan (Pusat Perkembangan Kurikulum, 1988). Falsafah





Pendidikan Kebangsaan menggariskan segala istilah, pemikiran dan prinsip berkaitan dengan bidang pendidikan di negara kita. Rumusannya, FPK menggabungkan matlamat, dasar-dasar dan amalan-amalan pendidikan sebagai satu entiti keseluruhan yang tekak, jelas dan logik. Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan yang sangat penting untuk melahirkan modal insan yang seimbang ialah Pendidikan Jasmani (PJ). Pendidikan Jasmani merupakan subjek yang penting bagi melahirkan individu yang holistik dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek yang mana PJ mengandungi tiga domain utama iaitu domain kognitif, psikomotor dan afektif.

Transformasi kurikulum sekolah menengah telah berlaku seiring dengan pendidikan alaf ke-21. Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) mula dilaksanakan pada tahun 1989 dan mulai 2014 Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) memperkenalkan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang mula diguna pakai oleh pelajar Tingkatan Satu pada tahun 2017 turut mengambil kira hasrat Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 yang melakarkan aspirasi murid bagi memenuhi keperluan negara seiring dengan FPK (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016). Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan dikategorikan dalam kumpulan mata pelajaran wajib.

Mulai tahun 2017, mata pelajaran PJ dan mata pelajaran Pendidikan Kesihatan (PK) Tingkatan 1 digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang terdiri daripada komponen Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan. Peruntukan masa PJ dan PK di Malaysia adalah 120 minit seminggu. Kandungan Kurikulum PJ Tingkatan Satu merangkumi domain kognitif, psikomotor dan afektif di mana aspek



kemahiran 75 peratus manakala bidang kecergasan 25 peratus seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 1.1. Domain afektif pula menerapkan elemen pengurusan dan keselamatan, tanggungjawab sendiri, interaksi sosial, dinamika kumpulan dan etika dalam sukan (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015).

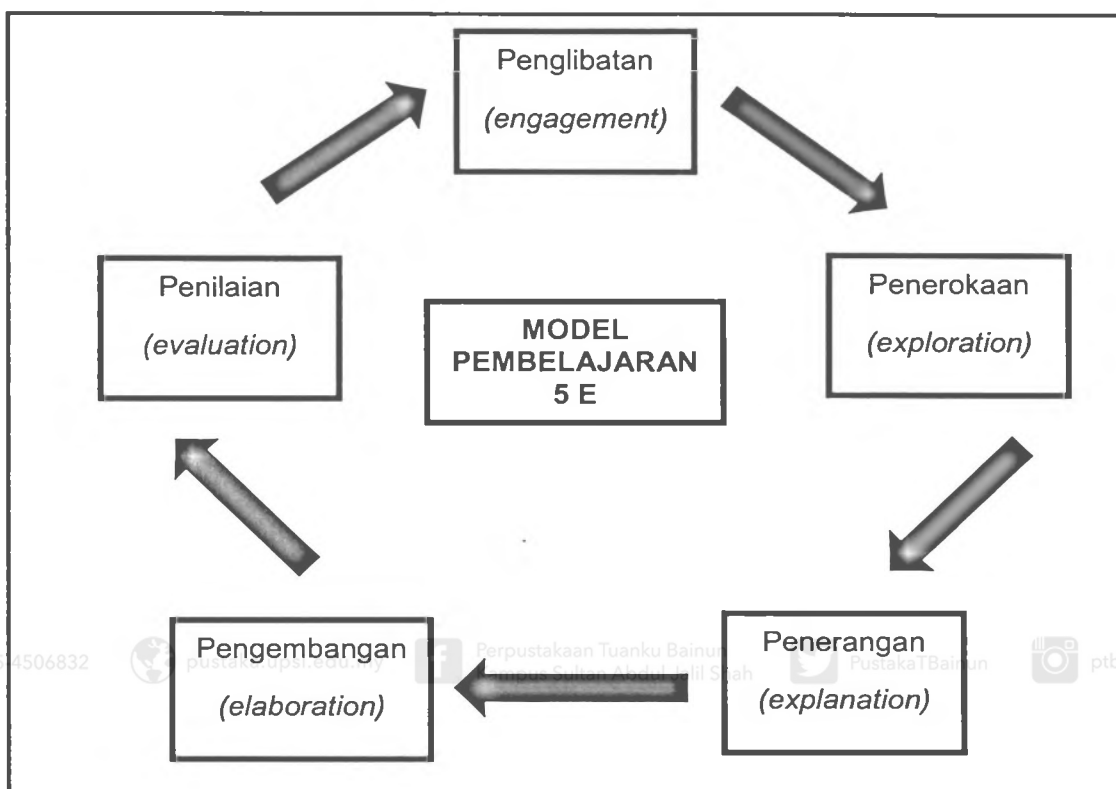
Jadual 1.1

Kandungan Kurikulum Pendidikan Jasmani Tingkatan 1

Bidang Kemahiran 75%	Bidang Kecergasan 25%
Gimnastik Asas	Kecerdasan Fizikal Berdasarkan Kesihatan
Pergerakan Berirama	Kapasiti Aerobik
Bola Sepak	Daya Tahan dan Kekuatan Otot
Bola Jaring	Kelenturan
Bola Tampar	Komposisi Badan
Badminton	Pentaksiran kecerdasan Fizikal SEGAK
Olahraga Asas	
Rekreasi dan Kesenggangan	

Hasil daripada transformasi kurikulum, pedagogi PJ telah berlaku satu anjakan yang begitu ketara dalam KSSM. Bahagian Pembangunan Kurikulum (2015) menyatakan strategi pengajaran dan pembelajaran PJ kini berfokuskan kepada pembelajaran abad ke-21 yang lebih mendalam, Kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT), berpusatkan murid dan pembelajaran yang menyeronokkan melalui Pembelajaran Masteri, Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) berasaskan Inkuiri, Pembelajaran berasaskan Projek, Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan lain-lain strategi yang sesuai. Konsep PdPc Inkuiri ini

melibatkan Model Pembelajaran 5E iaitu penglibatan, penerokaan, penerangan, pengembangan dan penilaian seperti Rajah 1.1.



Rajah 1.1 Model Pembelajaran 5E - Komponen Pendidikan Jasmani

Empat jenis inkuiri yang terlibat adalah pengesahan yang mana murid mengesahkan prinsip tertentu berdasarkan keputusan penyelidikan terdahulu. Inkuiri berstruktur pula melibatkan murid melakukan penyelidikan berdasarkan persoalan dan langkah yang ditentukan oleh guru. Seterusnya inkuiri terbimbing membolehkan murid melakukan penyelidikan berdasarkan persoalan yang disediakan oleh guru manakala langkah-langkah ditentukan oleh murid. Manakala inkuiri terbuka menggalakkan murid melakukan penyelidikan berdasarkan persoalan dan langkah yang ditentukan murid (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015). Pendekatan

Teaching Games for Understanding (TGfU) dijadikan pedagogi dalam KSSR dilaksanakan mulai Tahun Satu pada tahun 2011 dan KSSM di peringkat Tingkatan 1 pada tahun 2017 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2011; Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016).

Bahagian Pembangunan Kurikulum (2016) menyatakan inkuiri adalah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran berpusatkan murid yang melibatkan pertanyaan dan rasa ingin tahu di mana murid mencari jawapan melalui pemerhatian, hipotesis, mengumpul data, pengukuran, menterjemah dan membina rumusan. Inkuiri juga merupakan proses pengajaran dan pembelajaran yang menggalakkan penyiasatan masalah, penerokaan dan penemuan untuk mendapatkan maklumat serta pemahaman yang mendalam terhadap sesuatu tugas yang dijalankan. Model Pembelajaran 5E menggambarkan kaedah pengajaran dan pembelajaran melalui inkuiri murid i) Mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai secara berfikir semasa meneroka ilmu, ii) Mengaplikasi kemahiran meneroka, menganalisis, menilai, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan, iii) Meningkatkan kemahiran berfikir aras tinggi, iv) Meningkatkan kemahiran komunikasi seperti membina soalan beraras tinggi untuk mendapatkan jawapan dalam menyelesaikan masalah semasa menjalankan aktiviti, v) Mengamalkan inkuiri dalam kehidupan seharian dan iv) Meningkatkan minat dan keseronokan dalam pembelajaran seterusnya dapat membudayakan pembelajaran sepanjang hayat.

Aspek-aspek yang diterapkan dalam Model 5E merupakan strategi PdPc abad ke-21 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015). Namun cara melaksanakan Model Pembelajaran 5E perlu diperincikan bagi mengelakkan kekeliruan pelaksanaannya oleh guru-guru. Kaedah PdPc PJ Model TGfU telah disarankan dan dilaksanakan oleh KPM dalam Model Pembelajaran 5E. Walau bagaimanapun pelaksanaan Model TGfU tidak cukup untuk menepati model pembelajaran.

Pentaksiran PJ adalah pentaksiran berasaskan sekolah iaitu secara formatif dan sumatif menjurus kepada pentaksiran untuk pembelajaran, pentaksiran semasa pembelajaran dan pentaksiran tentang pembelajaran. Kaedah pentaksiran PJ mentaksir penguasaan kemahiran, pengetahuan, amalan kesukanan dan tahap kecergasan fizikal. Elemen yang terdapat dalam pentaksiran PJ adalah prestasi kemahiran, senarai semak, portfolio, rubrik, penilaian sendiri, kertas – pensel dan Ujian Standard Kecergasan Fizikal Kebangsaan (SEGAK) (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015). Mata pelajaran PJ merupakan satu-satunya mata pelajaran yang dapat menghasilkan pendidikan yang menyeluruh meliputi domain psikomotor, kognitif, afektif, sosial dan emosi (Wee, 2013). Selain itu, mata pelajaran PJ mempunyai Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP), Rancangan Pelajaran Tahunan (RPT), Rancangan Pelajaran Harian (RPH), pedagogi (TGfU) dan pentaksiran.

1.2 Latar Belakang Kajian

Pedagogi atau instruksi dalam pengajaran permainan tidak boleh dipisahkan dengan perkembangan PJ (Nathan, 2014). Pedagogi dalam PJ peringkat global telah melalui lima peringkat perkembangan iaitu; i) Peringkat Kaedah Pendidikan Jasmani (*The Physical Education Method*) tahun 1950-an, ii) Peringkat Strategi Instruksi (*Instructional Strategies*) tahun 1960-an, iii) Peringkat Spektrum Gaya Pengajaran Mosston (*Mosston's Spectrum of Teaching Styles*) tahun 1960an, (Mosston & Ashworth, 2002), iv) Peringkat Gaya Pengajaran Efektif (*Effective Teaching Styles*) tahun 1970-an, dan iv) Peringkat Pedagogi Holistik Berbentuk Model termasuk TGfU dan Model Pendidikan Sukan (*Instructional Models*) tahun 1980 hingga kini (Metzler, 2011). Perkembangan pedagogi PJ memberi impak yang positif dalam pengajaran dan pembelajaran PJ termasuk permainan di seluruh dunia.

Di Malaysia, Bahagian Pembangunan Kurikulum (1999) menggariskan bahawa strategi pengajaran dan pembelajaran PJ dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) dan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) menggalakkan teknik dan gaya pembelajaran secara sendiri, akses sendiri dan terarah sendiri bagi tumpuan peningkatan pelbagai kecerdasan murid. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, pemupukan nilai serta pemahaman unsur pergerakan dihubungkan dengan kemahiran asas jasmani dan amalan rutin kecergasan yang dilakukan dalam suasana riang dan menyeronokkan.

Pedagogi berbentuk Model TGfU diperkenalkan oleh Bunker dan Thorpe (1982) telah diguna pakai dalam KSSR dan KSSM. Model TGfU adalah satu



pendekatan yang menggunakan permainan kecil yang diubah suai dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Guru berperanan sebagai fasilitator dan murid sebagai pelajar yang aktif (berpusatkan murid) dengan modifikasi permainan dan teknik menyoal oleh guru semasa pengajaran dan pembelajaran. Hal ini membantu murid membuat keputusan cepat dan tepat berdasarkan situasi pembelajaran.

Pendekatan TGfU dalam mata pelajaran PJ mula dilaksanakan terhadap murid Tahun 1 menggunakan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) pada tahun 2011 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2011). Pada tahun 2017 murid Tingkatan 1 diperkenalkan pengajaran PJ dengan pendekatan TGfU menggunakan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang disediakan oleh KPM (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015; Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016). Mengikut KSSM, guru berperanan sebagai fasilitator dalam melaksanakan Model TGfU. Model TGfU perlu dikaji untuk mendapatkan keseimbangan peranan antara guru dan murid yang mana model tersebut adalah berpusatkan murid dalam melaksanakan Model Pembelajaran 5E selaras dengan FPK yang menjadi panduan dalam melaksanakan PdPc PJ yang berkesan.

Pedagogi PJ pada abad ke-21 ini adalah seiring dengan perkembangan di peringkat kelima iaitu Pedagogi Berbentuk Model. Metzler (2011) menyatakan instruksi model adalah pelan komprehensif dan koheren untuk pengajaran PJ. Pelan ini adalah sebagai rangka tindakan untuk memberikan gambaran yang jelas kepada guru-guru dan murid-murid tentang pengajaran dan pembelajaran bagi setiap unit kandungan. Instruksi ini dipanggil berasaskan model (*model-based*) kerana unit-unit



diimplimentasikan dengan satu atau beberapa model yang kini biasa digunakan dalam PJ.

Instruksi berbentuk model mempunyai ciri-ciri yang boleh merealisasikan proses pembelajaran yang autentik kerana model mempunyai komponen yang saling berkait dengan kandungan, kemahiran, peranan instruksi, hubungan sosial, jenis aktiviti dan kelengkapan fizikal (Nathan, 2014). Metzler (2011) mengenal pasti lapan model instruksi yang biasa digunakan dalam PJ iaitu; Model Arahan Langsung (*Direct Instruction*), Model Pengajaran Inkuiri (*Inquiry Teaching*), Model Pendidikan Sukan (*Sport Education Model*), Model Pengajaran Rakan Sebaya (*Peer Teaching*), Model Sistem Arahan Peribadi (*Personalized Systems for Instruction*), Model Mengajar Sebagai Tanggungjawab (*Teaching for Responsibility*), Model Pembelajaran Koperatif (*Cooperative Learning*) dan Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Metzler (2011) menjelaskan Model Arahan Langsung adalah pengajaran berpusatkan guru. Mengikut model ini, dalam pengajaran PJ pembelajaran kemahiran yang baru akan diajar oleh guru. Latihan terhadap kemahiran di buat berulang sehingga menguasai kemahiran untuk diaplikasikan dalam permainan. Model Pengajaran Inkuiri digunakan apabila murid telah mempunyai pemahaman asas, kecekapan dan aplikasi kemahiran motor dalam sukan dan permainan. Murid akan bertindak sebagai penyelesaian masalah. Manakala Pendidikan Sukan diketengahkan oleh Siedentop pada tahun 1994 adalah kurikulum dan model instruksi yang direka bentuk untuk pengajaran dan pembelajaran PJ supaya menjadikan murid kompeten, literate (celik sukan) dan ahli sukan yang

bersemangat (Siedentop, 1994). Model Rakan Sebaya adalah kolaborasi pembelajaran bersama dengan konsep 'saya mengajar anda maka anda mengajar saya' (Metzler, 2011).

Model seterusnya adalah Model Sistem Arahan Peribadi (PSI). Model ini telah dibangunkan oleh Keller dan Sherman pada tahun akhir 1960-an (Eyre, 2007). Model ini berdasarkan lima ciri utama iaitu *self-pacing*, penguasaan pembelajaran, guru bertindak sebagai motivator, penekanan ke atas perkataan bertulis bahan-bahan pembelajaran dan *student proctors*. Kemajuan murid adalah bergantung kepada cepat atau lambat mereka mengadaptasi tentang sesuatu perkara yang mereka boleh lakukan. Hellison (2011) telah memperkenalkan model mengajar sebagai tanggung jawab. Model ini memfokuskan tentang integrasi, pemindahan, pemberian kuasa dan hubungan guru dengan pelajar.

Model Pembelajaran Koperatif menggalakkan pencapaian murid dalam domain fizikal, sosial, kognitif dan afektif (Dyson & Casey, 2016). Model ini menggalakkan penyertaan dan penglibatan murid secara aktif dalam pembelajaran PJ. Guru-guru berusaha menyokong murid-murid belajar, bekerjasama, membina kefahaman baru dalam unit pembelajaran PJ. Model TGfU dirintis oleh Bunker dan Thorpe (1982). Pendekatan TGFU adalah kepada pemahaman taktikal dan strategi bermain sebelum kepada penguasaan teknik kemahiran. Murid perlu memahami mengapa, bila dan di mana untuk melakukan sesuatu taktik dan strategi dalam permainan sebelum mereka belajar bagaimana menguasai kemahiran (Dyson, Griffin, & Hastie, 2004).

Setiap model instruksi direka bentuk mempunyai penekanan yang berbeza. Sesetengah model memberi penekanan yang mendalam terhadap domain kognitif, manakala yang lain memfokuskan domain psikomotor atau domain afektif. Oleh sebab terdapatnya perbezaan, setiap model menggunakan aktiviti pembelajaran yang ditentukan untuk membantu murid mencapai hasil yang dinyatakan dalam unit pengajaran (Gurvitch & Metzler, 2013). Di Malaysia Model TGfU merupakan pendekatan pengajaran yang mula diimplementasi terhadap murid tahun satu pada tahun 2011 manakala pada tahun 2017 diketengahkan kepada murid Tingkatan 1 sebagai model lebih holistik dengan adanya pedagogi, kurikulum dan pentaksiran dalam permainan (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2011; Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016).

Model Pendidikan Sukan mempunyai kekuatan dalam membentuk kepimpinan pada setiap murid apabila mereka diberikan peranan seperti pengurus pasukan, kapten, jurulatih, pelatih, pengadil, menguruskan statistik manakala sukan akan digilirkan secara bermusim (Siedentop, 1998). Secara tidak langsung nilai afektif dari aspek kepimpinan, pengurusan emosi, interaksi sosial dan semangat berpasukan dapat diterapkan dan dipertingkatkan. Nilai keakraban dalam pasukan dapat dinilai melalui pakaian seragam pasukan, nama pasukan dan sorakan ahli pasukan. Murid bukan sahaja mempelajari sesuatu kemahiran dalam permainan sebaliknya mereka bekerja bersama-sama untuk belajar dan membangunkan kemahiran serta aspek taktikal dalam membuat keputusan dalam situasi permainan. Kaedah Model PS ini tidak diimplementasikan dan terkandung dalam DSKP KSSM PJ Tingkatan 1. Sebagaimana yang terkandung dalam DSKP KSSM PJ Tingkatan 1 menyatakan menggunakan pendekatan pengajaran PJ yang lain selain daripada pendekatan TGfU yang disarankan bagi mencapai matlamat kurikulum. Justeru,

penyelidik mengetengahkan Model PS ini bagi menjalankan kajian melihat keberkesanan PdPc antara Model PS dan Model TGfU.

1.3 Penyataan Masalah

Magnitud pelaksanaan Model TGfU adalah besar dan berkembang popular dalam beberapa dekad yang digunakan secara meluas di dunia dalam konteks pengajaran dalam PJ (Perlman & Karp, 2010). Pedagogi PJ di Malaysia telah ditransformasikan dengan menggunakan model instruksi iaitu Model TGfU dalam KSSR dan KSSM. Pendekatan Model TGfU mula digunakan kepada murid Tahun 1 pada tahun 2011 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2011). Manakala di peringkat murid Tingkatan 1 mula dilaksanakan pada tahun 2017. Pengajaran PJ murid Tingkatan 1 ini menggunakan Model TGfU berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) PJ KSSM yang disediakan oleh KPM (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016). Selain daripada DSKP, mata pelajaran PJ mempunyai Rancangan Pelajaran Tahunan (RPT), Rancangan Pelajaran Harian (RPH), buku teks dan pentaksiran.

Walaupun Model TGfU dalam pedagogi PJ telah dilaksanakan adalah baik namun pemantapan dalam pelaksanaan DSKP KSSM PJ Tingkatan 1 amat diperlukan. Didapati DSKP KSSM PJ Tingkatan 1 lebih menumpukan ke arah aspek kemahiran berbanding aspek strategi dan taktikal permainan (Lampiran A & Lampiran B) (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2015). Perkembangan kognitif murid amat penting dalam merangsang murid membuat keputusan taktikal dan

penaakulan berlaku semasa penyelesaian masalah ketika permainan sebenar (Malathi, Shabeshan, & Mohd Salleh, 2011). Sejauh mana kata kerja seperti memerihai, mengenalpasti, menerangkan dan menjelaskan membawa murid ke arah Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) seperti menganalisis permainan dalam membuat keputusan taktikal menyerang dan bertahan serta pemilihan kemahiran yang digunakan dalam situasi permainan. Kemahiran berfikir guru dan murid terutama dalam konteks KBAT iaitu keupayaan untuk mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu merupakan perkara keperluan atau keutamaan dalam menentukan kejayaan transformasi pendidikan seperti yang digariskan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Selain itu, pembentukan kepimpinan dan kerjasama sepasukan perlu diberi penekanan.

Oleh itu, Aspek 5 iaitu kesukuan perlu dimasukkan elemen peranan murid ketika sesi pengajaran dan pembelajaran antaranya pengurus pasukan, kapten, jurulatih, pelatih, pengadil dan menguruskan statistik. Peranan kepada murid terkandung dalam Model PS bagi melahirkan murid kompeten, *literate* dan *enthusiastic* (Siedentop, 2002).

Selain itu, kaedah pendekatan pengajaran TGfU perlu diperjelaskan kepada guru-guru PJ. Pendekatan TGfU yang diimplementasikan dalam DSKP PJ KSSM Tingkatan 1 merupakan pendekatan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) kepada guru PJ untuk mengajar. Guru PJ perlu menerapkan tiga domain pengajaran iaitu kognitif, psikomotor dan afektif berdasarkan Standard Pembelajaran (SP) (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2015). TGfU memfokuskan elemen-elemen pemikiran taktikal, menggalakkan inkuiri dengan soalan-soalan penemuan



berbimbing yang membolehkan murid dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah. Sehubungan itu, TGfU bukan tertumpu kepada kemahiran sebaliknya terhadap aspek membuat keputusan taktikal buka ruang, tutup ruang dan membuat keputusan menggunakan kemahiran serta dan penyusunan strategi dalam permainan sebenar (Nathan, 2014). Guru PJ perlu memahami reka bentuk kurikulum PJ abad ke-21 yang lebih holistik dengan kurikulum yang digubal untuk melahirkan murid yang seimbang, berdaya tahan, bersemangat ingin tahu, berprinsip, bermaklumat, penyayang, patriotik, kemahiran berfikir, berkomunikasi dan bekerja dalam pasukan dengan berkesan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2015).

Fokus terhadap ilmu konten pedagogi dalam PJ mendapati bahawa guru opsyen telah menguasai ilmu konten pedagogi yang tinggi dalam Pendidikan Jasmani berbanding guru yang bukan opsyen (Julismah & Syed Kamaruzaman, 2012). Justeru, situasi di Malaysia berkaitan guru bukan opsyen mengajar PJ akibat kekurangan guru PJ perlu diatasi kerana mereka kekurangan ilmu konten dalam Pendidikan Jasmani. Memperkenalkan Model PS sebagai intruksi PJ mungkin dapat membantu masalah ini. Model PS adalah intruksi yang berpusatkan murid yang mana guru sebagai fasilitator manakala murid diberikan peranan dalam pengajaran dan pembelajaran. Model PS didapati berkesan sebagai satu model pengajaran yang dapat meningkatkan aktiviti fizikal, penglibatan, motivasi dan keseronokan dalam kelas (Hastie & Siedentop, 1999; Spittle & Byrne, 2009; Wallhead, Garn, & Vidoni, 2014; Mahedero, Calderón, Arias-Estero, Hastie, & Guarino, 2015; Cuevas, Garcia-López, & Serra-Olivares, 2016). Guru didapati sangat bergantung kepada buku teks semasa merancang sesuatu pengajaran, lebih cenderung mengikuti struktur yang dicadangkan dalam buku teks, kurang mengenalpasti kesilapan yang terdapat dalam buku teks dan jarang mengubahsuai aktiviti pembelajaran yang dicadangkan dalam





buku teks (Julismah & Syed Kamaruzaman, 2012). Guru perlu kreatif dan inovasi dalam menghasilkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang menyeronokkan dan berkesan. Justeru, selain pendekatan TGfU yang telah dilaksanakan alternatif pendekatan pengajaran lain yang sesuai untuk mencapai objektif pelajaran perlu digunakan (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015). Pengenalan kepada instruksi Model PS dapat dijadikan sebagai satu pilihan intruksi pengajaran PJ.

Seterusnya guru PJ menghadapi masalah berkaitan dengan instrumen penilaian prestasi murid yang melibatkan aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Instrumen penilaian yang disediakan oleh KPM dalam buku teks adalah bagus namun mempunyai kelemahan dengan hanya memfokuskan aspek psikomotor dari segi pelaksanaan kemahiran (Lampiran C) (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2016).

Penilaian yang digunakan pada masa kini perlu ditingkatkan bagi memastikan murid ditaksir secara menyeluruh mengikut sukatan pelajaran (Mohd Izwan, 2017).

Pentaksiran PJ seharusnya dilaksanakan secara holistik dan menyeluruh merangkumi aspek pembelajaran kognitif, psikomotor dan afektif (Bunker & Thorpe, 1982). Justeru, melalui kajian ini pembinaan semula instrumen penilaian permainan iaitu Instrumen Pemerhatian Permainan dan Instrumen Penilaian Domain Afektif yang mempunyai nilai kesahan, kebolehpercayaan dan skoran rubrik pentaksiran untuk digunakan dalam kajian bagi permainan bola tampar dan badminton Tingkatan 1. Selain itu, penggunaannya diharap dapat membantu guru menilai proses penguasaan pembelajaran melalui aras pencapaian murid dalam aspek kognitif, psikomotor dan afektif bagi permainan bola tampar dan badminton. Penghasilan instrumen ini juga diharapkan dapat memperbanyakkan lagi instrumen pentaksiran PJ yang melibatkan domain kognitif, psikomotor dan afektif untuk diguna pakai sebagai pilihan guru PJ dalam pentaksiran. Selaras dengan Surat Pekeliling





Lembaga Peperiksaan Bil. 1/ 2014 menyatakan guru perlu mentaksir perkembangan pembelajaran murid berdasarkan pemerhatian dan penilaian mereka sendiri dan merekod tahap penguasaan murid mengikut kesesuaian masa dan kaedah mereka sendiri (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2014).

Berdasarkan permasalahan kajian yang dikemukakan, penyelidik mencetuskan integrasi komponen yang terkandung dalam Model TGfU dan PS bagi membentuk satu model iaitu Model Hibrid *Teaching Games for Understanding*-Pendidikan Sukan (HTGfU-PS). Maka, fokus dalam kajian ini adalah untuk mengkaji kesan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS terhadap prestasi dan refleksi permainan bola tampar, badminton murid Tingkatan 1 sebagai panduan dalam membina model pengajaran PJ yang berkesan disamping melaksanakan pentaksiran dalam pembelajaran.



1.4 Objektif Kajian

Berdasarkan latar belakang kajian dan permasalahan kajian, secara umumnya kajian yang dijalankan adalah untuk mengkaji kesan instruksi dan juga melihat kesan perhubungan antara permainan bola tampar dengan badminton serta mengkaji secara kualitatif refleksi murid terhadap kesan instruksi. Secara khususnya objektif kajian adalah seperti berikut:



- i) Mengkaji kesan instruksi berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS dalam aspek membuat keputusan taktikal buka ruang, tutup ruang dan membuat keputusan menggunakan kemahiran permainan bola tampar tiga lawan tiga (3 lawan 3) dan badminton bergu pada peringkat praujian dan pascaujian.
- ii) Mengkaji kesan instruksi berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS dalam aspek melaksanakan kemahiran permainan bola tampar tiga lawan tiga (3 lawan 3) dan badminton bergu pada peringkat praujian dan pascaujian.
- iii) Mengkaji kesan instruksi berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS dalam aspek tanggungjawab sendiri, interaksi sosial dan etika dalam sukan permainan bola tampar tiga lawan tiga (3 lawan 3) dan badminton bergu pada peringkat praujian dan pascaujian.
- iv) Mengkaji kesan perhubungan yang signifikan antara aspek kognitif, psikomotor dan afektif keseluruhan permainan bola tampar dengan badminton terhadap Model TGfU pada peringkat pascaujian.
- v) Mengkaji kesan perhubungan yang signifikan antara aspek kognitif, psikomotor dan afektif keseluruhan permainan bola tampar dengan badminton terhadap Model PS pada peringkat pascaujian.

- vi) Mengkaji kesan perhubungan yang signifikan antara aspek kognitif, psikomotor dan afektif keseluruhan permainan bola tampar dengan badminton terhadap Model HTGfU-PS pada peringkat pascaujian.
- vii) Meneliti refleksi murid terhadap instruksi berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS selepas intervensi pembelajaran dan pemudahcaraan.

1.5 Persoalan Kajian

Kajian ini bertujuan untuk mencari jawapan kepada persoalan kajian yang dinyatakan berdasarkan pernyataan masalah dan objektif kajian. Persoalan kajian adalah seperti berikut:

- i) Adakah terdapat perbezaan kesan yang signifikan antara instruksi berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS dalam aspek membuat keputusan taktikal buka ruang, tutup ruang dan membuat keputusan menggunakan kemahiran permainan bola tampar tiga lawan tiga (3 lawan 3) dan badminton bergu pada peringkat praujian dan pascaujian?
- ii) Adakah terdapat perbezaan kesan yang signifikan antara instruksi berasaskan Model TGfU PS dan HTGfU-PS dalam aspek melaksanakan kemahiran permainan bola tampar tiga lawan tiga (3 lawan 3) dan badminton bergu pada peringkat praujian dan pascaujian?



- iii) Adakah terdapat perbezaan kesan yang signifikan antara instruksi berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS dalam aspek tanggungjawab sendiri, interaksi sosial dan etika dalam sukan permainan bola tampar tiga lawan tiga (3 lawan 3) dan badminton bergu pada peringkat praujian dan pascaujian?
- iv) Adakah terdapat perhubungan yang signifikan antara aspek kognitif, psikomotor dan afektif keseluruhan permainan bola tampar dengan badminton terhadap Model TGfU pada peringkat pascaujian?
- v) Adakah terdapat perhubungan yang signifikan antara aspek kognitif, psikomotor dan afektif keseluruhan permainan bola tampar dengan badminton terhadap Model PS pada peringkat pascaujian?
- vi) Adakah terdapat perhubungan yang signifikan antara aspek kognitif, psikomotor dan afektif keseluruhan permainan bola tampar dengan badminton terhadap Model HTGfU-PS pada peringkat pascaujian?
- vii) Sejauh manakah tanggapan dan penilaian murid terhadap instruksi berasaskan Model TGfU, PS dan HTGfU-PS selepas intervensi pembelajaran dan pemudahcaraan?





1.6 Kepentingan Kajian

Kepentingan kajian ini dijalankan berpandukan kepada Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 iaitu memfokuskan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT). Sehubungan itu, pelaksanaan DSKP PJ KSSM Tingkatan 1 perlu dimantapkan sebagai panduan pengajaran dan pembelajaran guru Pendidikan Jasmani. Perkembangan kognitif perlu diperincikan dalam DSKP PJ KSSM Tingkatan 1 untuk mencapai KBAT seperti yang disasarkan. Tahap pembelajaran dan perkembangan murid dipertingkatkan selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan dengan memberi tumpuan dan penekanan penguasaan kemahiran pendidikan abad-21. Murid berkeupayaan mengaplikasi pengetahuan, membuat penaaakuan, perkembangan kemahiran berfikir secara kreatif, kritis dan inovasi di samping membentuk kemenjadian murid secara holistik dari aspek jasmani, emosi,



Kajian ini penting bagi menilai pelaksanaan pengajaran PJ dengan menggunakan Model TGfU seperti yang disarankan sebagai pendekatan pengajaran PJ dalam DSKP PJ KSSM yang disediakan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2015). Guru PJ perlu memahami pendekatan TGfU yang mana tidak tertumpu kepada kemahiran sebaliknya fokus kepada perkembangan kognitif dalam membuat keputusan taktikal dan strategi permainan.

Selain itu, kepentingan kajian ini tertumpu kepada ilmu konten pedagogi Pendidikan Jasmani yang melibatkan guru opsyen PJ atau guru yang bukan opsyen PJ. Memperkenalkan pendekatan pengajaran PJ dengan Model PS dapat dijadikan



pilihan dan bantuan pengajaran PJ untuk mencapai standard pembelajaran seperti yang terkandung dalam DSKP PJ KSSM Tingkatan 1.

Akhirnya, kepentingan kajian ini menjurus kepada instrumen penilaian prestasi murid. Instrumen yang dihasilkan boleh dijadikan panduan kepada guru PJ untuk membuat pentaksiran pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) PJ yang merangkumi domain kognitif, psikomotor dan afektif. Proses pentaksiran pembelajaran murid secara holistik dapat dilakukan untuk membantu murid mengenali kebolehan diri dan merangsang murid mempertingkatkan kemampuan diri dalam setiap aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

1.7 Batasan Kajian

Setiap penyelidikan yang dijalankan mempunyai batasan kajian. Kajian ini mempunyai batasan kajian yang dikenal pasti oleh penyelidik. Kebanyakan kajian lepas di Malaysia tertumpu kepada keberkesanan kaedah TGfU dan aplikasi kaedah TGfU dalam PJ secara tidak langsung menyukarkan penyelidik dalam memperolehi maklumat kesan instruksi TGfU dari satu permainan ke permainan yang sama kategori atau berlainan kategori permainan.

Permainan mempunyai empat kategori iaitu serangan, jaring dan dinding, sasaran serta memadang dan memukul. Sebaliknya kajian ini hanya memfokuskan permainan kategori jaring yang melibatkan permainan bola tampar dan badminton.



Manakala penglibatan murid dalam kajian tidak merangkumi Tingkatan 1 hingga Tingkatan 5. Murid yang terlibat hanyalah yang terdiri daripada murid Tingkatan 1.

Tempoh masa kajian menyumbang kepada faktor menghadkan kajian ini dijalankan kerana kepelbagaian aktiviti yang dijalankan di peringkat sekolah iaitu; peperiksaan peringkat sekolah, latihan sukan, aktiviti ko akademik dan kejohanan sukan peringkat daerah dan negeri. Pemilihan sampel kajian mempunyai latar belakang yang berbeza seperti tempat tinggal, sosio ekonomi, aktiviti fizikal, agama budaya dan bentuk fizikal yang tidak dapat di kawal dijangka akan mempengaruhi keputusan kajian. Kesiediaan mental, emosi dan fizikal sampel turut mempengaruhi keputusan kajian.



Selain itu, pemilihan sampel kajian dilakukan dengan menggunakan persampelan *intact*. Ketelusan sampel sewaktu kajian sedang dijalankan oleh penyelidik berkemungkinan sampel menarik diri, sakit, dalam keadaan terpaksa, tidak fokus dan tidak bersungguh melakukan aktiviti memberi kesan kepada penyelidikan.





1.8 Definisi Operasional

Dalam konteks kajian ini, penyelidik mengemukakan definisi operasional yang digunakan dalam kajian adalah seperti berikut:

1.8.1 Model *Teaching Games for Understanding*

Model TGfU ini dikenali sebagai modul pengajaran dan pembelajaran menggunakan yang menggunakan konsep model TGfU oleh Bunker dan Thorpe, (1982). Guru Pendidikan Jasmani menggunakan modul ini sebagai pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah menengah setelah bermulanya pelaksanaan KSSM dengan murid Tingkatan 1 pada tahun 2017. TGfU dalam konteks kajian ini memfokuskan kepada kategori jaring iaitu permainan bola tampar dan badminton. Kajian melalui Model TGfU ini menumpukan perkembangan kognitif murid amat penting dalam merangsang murid membuat keputusan taktikal, penyusunan strategi dan penaaakulan berlaku semasa penyelesaian masalah ketika permainan sebenar. Pengajaran PJ menggunakan instruksi Model TGfU mempunyai Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP), Rancangan Pelajaran Tahunan (RPT), Rancangan Pelajaran Harian (RPH), pedagogi (TGfU) dan pentaksiran bagi domain kognitif, psikomotor dan afektif.





1.8.2 Model Pendidikan Sukan

Model Pendidikan Sukan (*Sport Education Model*) ini diketengahkan oleh Siedentop, 1994. Pengajaran dalam Model Pendidikan Sukan (Model PS) adalah satu daripada reka bentuk model instruksi Pendidikan Jasmani (PJ). Dalam kajian ini Model Pendidikan Sukan ini digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran PJ bagi permainan kategori jaring iaitu permainan bola tampar dan badminton. Fokus kajian dalam Model PS ini adalah menghasilkan pelajar yang kompeten, literate, bersemangat dan bermotivasi. Selain itu, tahap kepimpinan dan kerja sepasukan murid dapat dipertingkatkan apabila peranan diberikan kepada murid seperti pengurus pasukan, kapten, jurulatih, pelatih, pengadil dan menguruskan statistik. Peranan ini dimainkan ketika sesi pengajaran dan pembelajaran PJ hingga kepada pertandingan permainan yang dijalankan. Kandungan pengajaran dan pembelajaran adalah berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Jasmani Tingkatan 1.

1.8.3 Model *Hibrid Teaching Games for Understanding*–Pendidikan Sukan

Model Hibrid *Teaching Games for Understanding*–Pendidikan Sukan merupakan model kajian oleh penyelidik dalam kajian ini dengan menggabungkan dua model instruksi iaitu Model TGfU dan Model PS berasaskan elemen-elemen yang terdapat dalam kedua-dua model ini. Instruksi Penyelidik menggunakan Model HTGfU-PS dalam pengajaran permainan bola tampar dan badminton. Model ini berpusatkan kepada murid. Model ini mengandungi pembelajaran pelaksanaan kemahiran,





membuat keputusan taktikal dan kesukanan yang diaplikasi dalam situasi permainan dan pertandingan. Fokus kajian menggunakan model ini merangsang murid memperkembangkan aspek kognitif dengan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dalam membuat penaaakulan, membuat keputusan taktikal dan penyusunan strategi dalam permainan. Justeru, penggabungan elemen Model Pendidikan Sukan mempertingkat prestasi murid sebagai seorang yang kompetens, literate dan *enthusiastic* di samping membina kerjasama sepasukan dan sifat kepimpinan. Kandungan pengajaran dan pembelajaran dalam Model HTGfU-PS ini adalah berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Jasmani Tingkatan 1.



1.8.4 Permainan Kategori Permainan Jaring

Dalam konteks kajian ini penyelidik memfokuskan permainan kategori jaring iaitu bola tampar dan badminton. Kedua-dua permainan ini terkandung dalam DSKP KSSM PJ Tingkatan 1. Matlamat permainan kategori jaring dan dinding adalah bertujuan menghantar bola atau bulu tangkis ke kawasan gelanggang pihak lawan supaya bola atau bulu tangkis tidak dapat dimainkan atau dibalas oleh pihak lawan (Mohd Izwan, 2017). Berdasarkan paparan Jadual 1.2, permainan kategori jaring iaitu bola tampar dan badminton merangkumi tiga aspek pembelajaran iaitu Aspek 1 memfokuskan kemahiran pergerakan dalam domain psikomotor. Seterusnya Aspek 2 memberi penekanan tentang aplikasi pengetahuan dalam pergerakan manakala Aspek 5 menumpukan hal kesukanan.





Jadual 1.2

Permainan Kategori Jaring

Permainan	Aspek	Fokus Kajian
Bola tampar	Aspek 1: Memfokuskan kemahiran pergerakan dalam domain psikomotor	Servis Menyangga Mengumpan Mengadang Merejam
Badminton		Servis Pukulan hadapan dan kilas Pukulan lob Pukulan junam Smesy
Bola tampar dan badminton	Aspek 2: Memberi penekanan tentang aplikasi pengetahuan dalam pergerakan	Membuat keputusan taktikal Tutup ruang Buka ruang Menggunakan kemahiran
Bola tampar dan badminton	Aspek 5: Kesukuan	Tanggung jawab sendiri Interaksi sosial Etika dalam sukan



1.8.5 Domain Psikomotor Permainan Bola Tampar dan Badminton

Domain psikomotor dalam kajian ini ditumpukan kepada pelaksanaan kemahiran bola tampar dan badminton. Kajian ini memfokuskan kepada pelaksanaan lima kemahiran bola tampar iaitu servis, menyangga, mengumpan, mengadang dan merejam. Manakala permainan badminton juga melibatkan lima kemahiran iaitu servis, pukulan hadapan dan kilas, pukulan lob, pukulan junam dan smesy. Kemahiran bola tampar dan badminton ini terkandung dalam modul kemahiran permainan dalam DSKP PJ KSSM Tingkatan 1.

Pentaksiran bagi domain psikomotor permainan bola tampar dalam kajian ini adalah menggunakan Instrumen Pemerhatian Permainan yang diubah suai daripada





Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Dapatan kajian diperoleh daripada hasil pemerhatian melalui rakaman video dalam situasi permainan bola tampar 3 lawan 3 dan badminton bergu.

1.8.6 Domain Kognitif Permainan Bola Tampar dan Badminton

Membuat keputusan adalah domain kognitif yang merujuk kepada perkembangan pengetahuan dan kemahiran intelektual. Dalam kajian ini penyelidik menumpukan kepada Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Pada tahap ini murid mempunyai keupayaan untuk mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.



Fokus kajian ini adalah terhadap aspek membuat keputusan taktikal buka ruang, tutup ruang dan membuat keputusan menggunakan kemahiran dalam permainan. Bagi permainan bola tampar, membuat keputusan menggunakan kemahiran melibatkan kemahiran menyangga, mengumpan, mengadang dan merejam dalam permainan bola tampar 3 lawan 3. Manakala permainan badminton merangkumi kemahiran pukulan hadapan dan kilas, pukulan lob, pukulan junam dan smesy dalam permainan badminton bergu.





Pentaksiran bagi domain psikomotor permainan badminton dalam kajian ini adalah menggunakan Instrumen Pemerhatian Permainan yang diubah suai daripada GPAI. Dapatan kajian diperoleh daripada hasil pemerhatian melalui rakaman video dalam situasi permainan.

1.8.7 Domain Afektif Permainan Bola Tampar dan Badminton

Tumpuan penyelidik dalam domain afektif kajian ini adalah dalam Aspek 5 iaitu kesukanan melibatkan:

- i) Tanggung jawab sendiri yang mana murid menunjukkan keyakinan dan tanggung jawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal.
- ii) Interaksi sosial yang mampu merangsang murid berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal.
- iii) Etika dalam sukan yang menggalakkan murid mengaplikasinya sebelum semasa dan selepas melakukan aktiviti fizikal.





1.8.8 Instrumen Pemerhatian Permainan

Penyelidik menggunakan Instrumen Pemerhatian Permainan yang diubah suai daripada GPAI oleh Mitchell, Oslin dan Griffin, (2013) dan Nathan, (2014). Instrumen yang diubah suai ini digunakan bagi membuat pentaksiran aspek kognitif dan psikomotor bagi permainan bola tampar dan badminton. Dapatan kajian ini diperoleh daripada hasil pemerhatian melalui rakaman video dalam situasi permainan berdasarkan skor pemarkahan seperti yang dinyatakan;

5 = Prestasi sangat cemerlang

4 = Prestasi cemerlang

3 = Prestasi sederhana cemerlang

2 = Prestasi lemah

1 = Prestasi sangat lemah



Instrumen Pemerhatian Permainan dalam kajian ini mengandungi Skoran Rubrik Pentaksiran Kognitif dan Psikomotor dan komponen serta kriteria yang dijadikan pemerhatian.





1.8.9 Instrumen Penilaian Domain Afektif

Instrumen Penilaian Domain Afektif dalam kajian ini diubah suai daripada *Affective Domain Assessment* oleh Mitchell, Oslin dan Griffin, (2013). Instrumen ini digunakan dalam membuat pentaksiran terhadap murid yang menumpukan Aspek 5 iaitu kesukuan melibatkan tanggung jawab sendiri, interaksi sosial dan etika dalam sukan bagi permainan bola tampar dan badminton. Dapatan kajian ini diperoleh daripada hasil pemerhatian melalui rakaman video dalam situasi permainan berdasarkan skor pemarkahan seperti yang dinyatakan;

5 = Prestasi sangat cemerlang

4 = Prestasi cemerlang

3 = Prestasi sederhana cemerlang

2 = Prestasi lemah

1 = Prestasi sangat lemah



Instrumen Penilaian Doman Afektif dalam kajian ini mengandungi Skoran Rubrik Pentaksiran Kognitif dan Psikomotor dan komponen serta kriteria yang dijadikan pemerhatian.



1.8.10 Penilaian Refleksi Murid

Dalam kajian ini penilaian refleksi murid dijalankan selepas murid mengikuti instruksi Model TGfU, PS dan Model HTGfU-PS terhadap kedua-dua permainan iaitu; bola tampar dan badminton. Instrumen Refleksi Murid yang digunakan dalam kajian ini diubah suai daripada *Student Reflection of the Activity* oleh *Department of Education and Early Childhood Development*, (2014). Refleksi murid ini merupakan maklum balas murid selepas mengikuti intruksi Model TGfU, PS dan HTGfU-PS melibatkan aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

1.9 Rumusan

Latar belakang kajian menunjukkan perkembangan dan transformasi berlaku dalam mata pelajaran PJ seiring dengan FPK. Namun beberapa permasalahan wujud dalam memantapkan kurikulum PJ iaitu menekankan tentang pelaksanaan DSKP KSSM PJ Tingkatan 1, kaedah pendekatan pengajaran TGfU, Ilmu konten pedagogi PJ dan instrumen pentaksiran PJ yang melibatkan domain kognitif, psikomotor dan afektif. Justeru, Model PS diketengahkan bagi melihat kesan dalam PdPc PJ bagi membina satu model pengajaran PJ yang lebih holistik untuk mempertingkatkan perkembangan aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Persoalan kajian yang dibina bagi menjawab objektif kajian yang memfokuskan i) kesan model instruksi TGfU, PS dan HTGfU-PS dalam aspek kognitif, psikomotor dan afektif terhadap permainan bola tampar dan badminton, ii) kesan perhubungan aspek kognitif, psikomotor dan afektif keseluruhan terhadap model terhadap Model TGfU, PS dan HTGfU-PS dan, iii) refleksi murid terhadap instruksi Model TGfU, PS dan HTGfU-PS. Seterusnya definisi operasional yang dinyatakan merupakan istilah-istilah penting yang digunakan dalam kajian ini.