



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PEMBANGUNAN MODUL MOBILE CAMP
BERASASKAN PEMBELAJARAN TERADUN
BAGI TAJUK REKREASI DAN
KESENGGANGAN
TINGKATAN
EMPAT



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

ZAHORA BINTI AHYAN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



**PEMBANGUNAN MODUL MOBILE CAMP BERASASKAN
PEMBELAJARAN TERADUN BAGI TAJUK REKREASI
DAN KESENGGANGAN TINGKATAN EMPAT**

ZAHORA BINTI AHYAN



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

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

2024





UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS

اونيورسيٲى فنډيڊيقن سلطان اڊريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 6 (hari bulan) Februari (bulan) 2024

i. Perakuan pelajar:

Saya, **ZAHORA BINTI AHYAN, M20211000018** dan **FAKULTI SUKAN DAN KEJURULATIHAN** dengan ini mengaku bahawa tesis yang bertajuk **PEMBANGUNAN MODUL MOBILE CAMP BERASASKAN PEMBELAJARAN TERADUN BAGI TAJUK REKREASI DAN KESENGGANGAN TINGKATAN EMPAT** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerjayang 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.

Zahora

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan penyelia:

Saya **DR. ROZAIREEN BIN MUSZALI** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **PEMBANGUNAN MODUL MOBILE CAMP BERASASKAN PEMBELAJARAN TERADUN BAGI TAJUK REKREASI DAN KESENGGANGAN TINGKATAN EMPAT** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian syarat untuk memperoleh **SARJANA PENDIDIKAN**.

7 Februari 2024

Tarikh

Tanda Tangan Penyelia

[Signature]



INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH / INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

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

Tajuk / Title:

**PEMBANGUNAN MODUL MOBILE CAMP BERASASKAN
PEMBELAJARAN TERADUN BAGI TAJUK REKREASI
DAN KESENGGANGAN TINGKATAN EMPAT**

No. Matrik / Matric's No.:

M20211000018

Saya / I:

ZAHORA BINTI AHYAN

Mengaku membenarkan Tesis/Desertasi/Laporan Kertas Projek (Doktor Falsafah/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledge that my [Thesis/Dissertation/Project-Paper] is kept at Universiti Pendidikan Sultan Idris(Tuanku Bainun Library) and reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris.
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
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. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The library are not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissestation.
5. 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

Zahora

(Tandatangan Pelajar / Signature)

Tarikh: 7 Februari 2024

(Tandatangan Penyerah / Signature of Supervisor)
& (Nama & Copi Rasmi Nama & Official Stamp)

[Signature]
Dr. Rozaneen Bin Muszali
Perpustakaan / Library
Fakulti Sains Sukan & Rejurutanan
35900 Tanjong Malim,
Perak Darul Ridzuan.

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

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



PENGHARGAAN

Alhamdulillah segala puji dipanjatkan kepada Allah S.W.T kerana dengan rahmat dan hidayah diberikan, selawat dan salam ke atas Rasul junjungan Nabi Muhamad S.A.W syukur yang tidak terhingga saya dapat menyempurnakan kajian peringkat sarjana ini dengan jayanya.

Sekalung penghargaan dan ribuan terima kasih kepada penyelia saya iaitu Dr. Rozaireen bin Muszali yang banyak membantu, membimbing, memberi nasihat dan dorongan dalam mengharungi perjalanan yang penuh liku dan cabaran sepanjang menyiapkan kajian ini.

Sekalung ucapan terima kasih yang tidak terhingga juga saya ucapkan kepada Bahagian Biasiswa dan Pembiayaan, Kementerian Pendidikan Malaysia yang telah memberikan kepercayaan serta membiayai pengajian saya bagi peringkat sarjana ini. Tidak dilupakan juga barisan pensyarah Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan dan rakan-rakan pasca siswazah yang banyak memberikan bantuan dan dorongan di saat saya memerlukan tunjuk ajar.

Akhir kalam, saya mengucapkan terima kasih kepada ahli keluarga saya terutama ibu saya atas iringan doa, pengorbanan dan sokongan yang tidak berbelah bahagi sehingga saya berjaya menyempurnakan kajian ini.



ABSTRAK

Penyelidikan ini bertujuan untuk membina dan menguji keberkesanan modul *Mobile Camp* berasaskan pembelajaran teradun bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan dalam Pendidikan Jasmani. Penyelidikan ini juga menentukan tahap pencapaian dan melihat perbandingan antara kumpulan kajian. Reka bentuk kajian adalah kuasi eksperimen pra ujian dan pasca ujian yang melibatkan kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Sekolah bandar adalah terdiri daripada 33 orang murid bagi kumpulan rawatan dan 30 orang murid bagi kumpulan kawalan. Manakala sekolah luar bandar pula melibatkan 32 orang murid bagi kumpulan rawatan dan 30 orang murid bagi kumpulan kawalan. Kumpulan rawatan menggunakan pendekatan modul berasaskan pembelajaran teradun. Kumpulan kawalan pula menggunakan kaedah pembelajaran konvensional. Kajian ini mendapati nilai kesahan dan kebolehpercayaan modul adalah tinggi. Dapatan kajian menunjukkan sampel kumpulan rawatan memperoleh tahap pencapaian Band 5 dari aspek kognitif diikuti Band 6 dari aspek psikomotor dan afektif. Hasil kajian juga menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan antara pra ujian dan pasca ujian dengan peningkatan pencapaian yang lebih tinggi bagi kumpulan rawatan. Terdapat perbezaan yang signifikan bagi aspek psikomotor, kognitif dan afektif berdasarkan kategori sekolah. Guru yang terlibat dalam kajian ini juga mendapati penggunaan modul pembelajaran berasaskan pembelajaran teradun sangat berkesan dalam membantu proses pengajaran dan pembelajaran.

DEVELOPMENT OF MOBILE CAMP MODULE BASED ON BLENDED LEARNING FOR FORM FOUR TOPIC OF RECREATION AND LEISURE

ABSTRACT

This study aimed to develop and assess the effect of Mobile Camp Module approach based on blended learning for Recreation and Leisure in Physical Education. This study also aimed to determine the level of achievement and observed the comparison between groups. The study design employed was a quasi-experimental pre-test and post-test involving treatment and control groups. The participants from urban schools consisted of 33 students for the treatment group and 30 students for the control group, while the participants from rural schools involved 32 students for the treatment group and 30 students for the control group. The treatment group used a module approach based on blended learning while the control group used conventional learning methods. The findings indicated that the validity and reliability of the module was high. The learning achievement of treatment group was at Band 5 in cognitive and band 6 in psychomotor and affective. The results also showed that there were significant differences between pre-test and post-test with higher increment in the treatment group. There were significant difference for the psychomotor, cognitive and affective based on the school category. The teachers found that the implementation of Mobile Camp using modules with the integration of blended learning was efficient in assisting the teaching and learning process.

**KANDUNGAN****Muka Surat****PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN** ii**PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS** iii**PENGHARGAAN** iv**ABSTRAK** v**ABSTRACT** vi**KANDUNGAN** vii**SENARAI JADUAL** xiii**SENARAI RAJAH** xv**SENARAI SINGKATAN** xvi**SENARAI LAMPIRAN** xviii**BAB 1 PENGENALAN**

1.1 Pendahuluan 1

1.2 Latar Belakang Kajian 4

1.3 Pernyataan Masalah 8

1.4 Objektif Kajian 11

1.5 Persoalan Kajian 12

1.6 Kerangka Konseptual Kajian 13

1.7 Difnisi Operasional 15

1.7.1 Modul *Mobile Camp* 15

1.7.2 Pembelajaran Teradun 15

1.7.3 Rekreasi dan Kesenggangan 16



1.7.4 Aspek Psikomotor	16
1.7.5 Aspek Kognitif	17
1.7.6 Aspek Afektif	18
1.8 Batasan Kajian	18
1.9 Kepentingan Kajian	19
1.9.1 Guru	19
1.9.2 Murid	21
1.9.3 Ibu Bapa, Penjaga dan Masyarakat	21
1.10 Rumusan	22

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pengenalan	23
2.2 Kerangka Teoritikal Kajian	24
2.3 Pembelajaran Konvensional	27
2.4 Stail Mengajar dalam Pendidikan Jasmani	28
2.5 Pembelajaran dalam Talian	34
2.6 Pembelajaran Teradun	35
2.6.1 Konsep Pembelajaran Teradun	36
2.6.2 Ciri-Ciri Pembelajaran Teradun	38
2.6.3 Model Pembelajaran Teradun	38
2.7 Pengajaran Bermodul	44
2.8 Teori Berkaitan	45
2.8.1 Teori Konstruktivisme	46
2.8.1.1 <i>Zone Proximal Development (ZPD)</i>	49
2.8.1.2 <i>Scaffolding</i>	51



2.8.1.3 Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham	52
2.8.2 Model <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT)	55
2.8.3 Model ADDIE	59
2.8.4 Model Jay	66
2.9 Kajian-Kajian Lepas	68
2.9.1 Pembelajaran Modul	68
2.9.2 Pembelajaran Teradun	71
2.10 Rumusan	76

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Pengenalan	77
3.2 Reka Bentuk Kajian	78
3.2.1 Pemboleh Ubah Kajian	79
3.2.1 Tempat dan Sampel Kajian	81
3.2.2.1 Kumpulan Kajian	85
3.3 Instrumen Kajian	86
3.3.1 Ujian Pra Pencapaian Kognitif	87
3.3.2 Ujian Pasca Pencapaian Kognitif	88
3.3.3 Instrumen Pentaksiran Formatif Psikomotor	88
3.3.4 Instrumen Pentaksiran Prestasi Psikomotor	89
3.3.5 Instrumen Pentaksiran Formatif Afektif	89
3.3.6 Instrumen Pentaksiran Sumatif Afektif	90
3.3.7 Pengukuran Instrumen Pentaksiran	91
3.3.8 Soal Selidik Persepsi Guru	93



3.3.9 Modul <i>Mobile Camp</i> Berasaskan Pembelajaran Teradun bagi Tajuk Rekreasi dan Kesenggangan bagi Tajuk Rekreasi dan Kesenggangan Tingkatan Empat	95
3.4 Kesahan	96
3.4.1 Kesahan Dalam	99
3.5 Kajian Rintis	104
3.6 Prosedur Pengumpulan Data	105
3.6.1 Proses Intervensi	108
3.6.2 Kumpulan Kawalan (Pembelajaran Konvensional)	111
3.7 Penganalisan Data	111

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan	114
4.2 Latar Belakang Demografi	115
4.3 Ujian Normaliti Data	116
4.4 Nilai kesahan dan Kebolehppercayaan Modul <i>Mobile Camp</i>	118
4.5 Tahap Pencapaian Murid dalam Aspek Psikomotor, Kognitif dan Afektif Selepas Penggunaan Modul <i>Mobile Camp</i>	120
4.6 Perbezaan Pencapaian Pembelajaran Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid antara Pra Ujian dan Pasca Ujian Selepas Penggunaan Modul <i>Mobile Camp</i>	123
4.7 Perbezaan Pencapaian Murid Melibatkan Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan bagi Aspek Psikomotor, Kognitif dan Afektif Selepas Penggunaan Modul <i>Mobile Camp</i>	126
4.8 Perbezaan Pencapaian Murid Bagi Aspek Psikomotor, Kognitif dan Afektif Melibatkan Sekolah Bandar dan Luar Bandar Selepas Penggunaan Modul <i>Mobile Camp</i>	131
4.9 Tahap Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Modul <i>Mobile Camp</i>	133



BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan	135
5.2	Perbincangan	136
5.2.1	Nilai Kesahan dan Kebolehpercayaan Modul <i>Mobile Camp</i> Berasaskan Pembelajaran Teradun	136
5.2.2	Pencapaian Murid dalam Aspek Psikomotor, Kognitif dan Afektif Selepas Penggunaan Modul <i>Mobile Camp</i>	137
5.2.3	Perbezaan Tahap Pencapaian Murid antara Pra Ujian dan Pasca Ujian bagi Aspek Psikomotor, Kognitif dan Afektif	141
5.2.4	Perbezaan Kesan Pendekatan Modul <i>Mobile Camp</i> Berasaskan Pembelajaran Teradun bagi Tajuk Rekreasi dan Kesenggangan dari Segi Tahap Pencapaian Murid Mengikut Kumpulan Kajian bagi Aspek Psikomotor, Kognitif dan Afektif	143
5.2.5	Perbezaan Kesan Pendekatan Modul <i>Mobile Camp</i> Berasaskan Pembelajaran Teradun bagi Tajuk Rekreasi dan Kesenggangan dari Segi Tahap Pencapaian Murid Mengikut Kategori Sekolah bagi Aspek Psikomotor, Kognitif dan Afektif	145
5.2.6	Kesan Pendekatan Modul <i>Mobile Camp</i> Berasaskan Pembelajaran Teradun bagi Tajuk Rekreasi dan Kesenggangan Berdasarkan Persepsi Guru	148
5.3	Kesimpulan	150
5.4	Implikasi	152
5.4.1	Implikasi kepada Guru	152
5.4.2	Implikasi kepada Murid	152
5.4.3	Impilkasi kepada Ibu Bapa, Penjaga dan Masyarakat	153
5.4.4	Implikasi kepada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)	153



5.4.5	Implikasi kepada Institusi Pengajian Tinggi (IPT)	154
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	154
RUJUKAN		156
LAMPIRAN		



SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Pemboleh Ubah Kajian	80
3.2	Taburan Populasi Sekolah Bahagian Mukah	83
3.3	Penyataan Standard Modul <i>Mobile Camp</i> Berasaskan Pembelajaran Teradun bagi Tajuk Rekreasi dan Kesenggangan Tingkatan Empat	92
3.4	Aras Band Mengikut Tahap Pencapaian Pembelajaran Murid bagi Modul <i>Mobile Camp</i> Berasaskan Pembelajaran Teradun	92
3.5	Tahap Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Modul	94
3.6	Skala Nilai <i>Alpha Cronbach</i>	101
3.7	Kebolehpercayaan Instrumen Psikomotor, Kognitif dan Afektif	101
3.8	Nilai kebolehpercayaan Instrumen Soal Selidik Persepsi Guru (N = 2)	103
3.9	Matriks Instrumen Kajian Modul <i>Mobile Camp</i> dan Penganalisan Data	112
4.1	Taburan Peratusan Murid Mengikut Sekolah Dan Jantina	115
4.2	<i>Skewness</i> dan <i>Kurtosis</i> bagi Sekolah Bandar	117
4.3	<i>Skewness</i> dan <i>Kurtosis</i> bagi Sekolah Luar Bandar	117
4.4	Nilai kesahan (r) <i>Alpha Cronbach</i> Item Panel Pakar	119
4.5	Kebolehpercayaan Instrumen	119
4.6	Tahap Pencapaian Murid bagi Aspek Kognitif, Psikomotor dan Afektif bagi Sekolah Bandar dan Luar Bandar	120





4.7	Pencapaian Pembelajaran antara Pra Ujian dan Pasca Ujian bagi Sekolah Bandar (N = 63)	124
4.8	Pencapaian Pembelajaran Murid antara Pra Ujian dan Pasca Ujian bagi Aspek Psikomotor, Kognitif dan Afektif Sekolah Luar Bandar (N = 62 orang)	125
4.9	Perbezaan Pencapaian Murid Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan bagi Aspek Psikomotor Melibatkan Sekolah Bandar	126
4.10	Perbezaan Pencapaian Murid Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan bagi Aspek Psikomotor Melibatkan Sekolah Luar Bandar	127
4.11	Perbezaan Pencapaian Murid Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan bagi Aspek Kognitif Melibatkan Sekolah Bandar	127
4.12	Perbezaan Pencapaian Murid Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan bagi Aspek Kognitif Melibatkan Sekolah Luar Bandar	128
4.13	Perbezaan Pencapaian Murid Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan bagi Aspek Afektif Melibatkan Sekolah Bandar	129
4.14	Perbezaan Pencapaian Murid Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan bagi Aspek Afektif Melibatkan Sekolah Luar Bandar	130
4.15	Perbezaan Pencapaian Murid melibatkan Sekolah Bandar dan Luar Bandar Melibatkan Aspek Kognitif	131
4.16	Perbezaan Pencapaian Murid melibatkan Sekolah Bandar dan Luar Bandar Melibatkan Aspek Psikomotor	132
4.17	Perbezaan Pencapaian Murid melibatkan Sekolah Bandar dan Luar Bandar Melibatkan Aspek Afektif	132
4.18	Tahap Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Modul <i>Mobile Camp</i> Berasaskan Pembelajaran Teradun	133





SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual Kajian	14
2.1	Kerangka Teoritikal Kajian	25
2.2	Spektrum Stail Mengajar	28
2.3	Rajah Model Pembelajaran Teradun	39
2.4	Rajah Model <i>Station Rotation</i>	41
2.5	Rajah Model Pembelajaran Teradun Melalui Model <i>Lab Rotation</i>	42
2.6	Rajah Model Pembelajaran Teradun Melalui Model <i>Individual Rotation</i>	43
2.7	Pelaksanaan <i>Flipped Classroom</i>	44
2.8	Zon Perkembangan <i>Proksimal Vygotsky</i> (Mok, 2010)	50
2.9	Model Lima Fasa Needham	53
2.10	Model <i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology</i> (UTAUT)	56
2.11	Lima Fasa dalam Model Addie	61
2.12	Pelaksanaan Model Jay dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani	68
3.1	Aliran Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Modul <i>Mobile Camp</i> Berasaskan Pembelajaran Teradun bagi Tajuk Rekreasi dan Kesenggangan Tingkatan Empat	110





SENARAI SINGKATAN

ADDIE	<i>Analysis, Design, Develop, Implementation dan Evaluation</i>
DSKP	Dokumen Standard Pengajaran dan Pembelajaran
ICT	<i>Information Communication Technology</i>
JAY	<i>Just Assessment Yourself</i>
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
MMC	Modul <i>Mobile Camp</i>
MOOC	<i>Massvie Open Online Course</i>
PBD	Pentaksiran Bilik Darjah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPR	Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
RPH	Rancangan Pengajaran Harian
RPT	Rancangan Pengajaran Tahunan
SCT	<i>Social Cognitive Theory</i>
TAM	<i>Technology Acceptance Model</i>
TMK	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
TPB	<i>Theory of Planned Behavior</i>
TRA	<i>Theory of Reasoned Action</i>
UTAUT	<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>
WBI	<i>Web Based Instruction</i>
WBL	<i>Web Based Learning</i>



ZPD

Zone Proximal Development

SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Pelaksanaan Perkhidmatan Penyewaan Komputer Peribadi
- B Surat Siaran Kemententerian Pendidikan Malaysia Bilangan 1 Tahun 2015
- C Ujian Pra Pencapaian Kognitif
- D Ujian Pasca Pencapaian Kognitif
- E Intrumen Pentaksiran Formatif Psikomotor
- F Instrumen Pentaksiran Prestasi Psikomotor
- G Instrumen Pentaksiran Formatif Afektif
- H Instrumen Pentaksiran Sumatif Afektif
- I Soal Selidik Persepsi Guru
- J Modul *Mobile Camp* Pembelajaran Teradun
- K Senarai Pakar
- L Borang Penilaian Kesahan Instrumen
- M Nilai I-CVI dan SCVI
- N Surat Kebenaran Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia
- O Kelulusan Etika Penyelidikan
- P Surat Kebenaran Jabatan Pendidikan Negeri Sarawak
- Q Surat Lantikan Pakar
- R Analisis Keperluan Modul
- S Jadual Penentu Ujian
- T Surat Kebenaran sekolah kajian



BAB 1

PENGENALAN



Pendidikan memainkan peranan penting bagi pertumbuhan ekonomi dan pembangunan sesebuah negara. Pendidikan di Malaysia kini sedang melalui gelombang transformasi sebagaimana yang telah direncanakan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013 sehingga 2025. Berdasarkan PPPM 2013-2025 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013), bermatlamat untuk membangunkan murid-murid secara menyeluruh merangkumi dimensi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana yang terkandung dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Maka, transformasi dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah perlu seiring dengan perkembangan teknologi semasa bagi menghasilkan modal insan yang kompeten dalam aspek ilmu dan sahsiah diri.



Ledakan zaman teknologi menjadikan murid lebih gemar mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran di dalam bilik darjah berasaskan Internet dengan peranti terkini memberi anjakan baharu kepada guru bagi melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran dengan lebih berkesan. Penggunaan teknologi menggalakkan kepelbagaian kaedah pengajaran sekaligus berupaya meningkatkan teknik pengajaran guru dan kaedah belajar murid di dalam bilik darjah (Nur Aisyah Kamaluddin & Hazrati Husnin, 2022).

Kepesatan dalam bidang teknologi menjadikan media instruksional sebagai pemudahcara PdP di dalam kelas yang membawa kepada perubahan positif ke arah pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Penggunaan ICT (*Information and communication technologies*) di dalam bilik darjah menjadi platform penting sebagai pemudah cara bagi membantu proses PdP di dalam kelas (Shanmugam & Balakrishnan, 2019).

Transformasi dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran guru adalah keperluan ke arah merealisasikan pembelajaran abad ke-21. Guru selaku penggerak utama dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas bertanggungjawab membimbing dan mengajar murid sekaligus melakukan anjakan paradigma ke arah kemenjadian murid. Penggunaan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia dalam pendidikan akan membolehkan guru menyeimbangkan antara kandungan pengetahuan seterusnya digabung jalinkan seiring dengan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) ke arah usaha melahirkan individu yang berilmu (Marzni Mohamed Mokhtar, Rohizani Yaakub & Fadzilah Amzah, 2018).



Pendekatan pembelajaran teradun akan membolehkan guru mengaplikasikan pelbagai strategi PdP yang berorientasikan murid sekaligus mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan dinamik. Gabungan sesi pembelajaran dalam talian dan bersemuka menjadikan guru lebih kreatif, meningkatkan potensi diri seiring dengan pemikiran yang profesional ke arah pembelajaran sepanjang hayat (Nor Saadah Azahari & Nik Mohd Rahimi, 2022).

Pendekatan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani sewajarnya divariasikan dengan perkembangan kemudahan ICT seiring dengan perkembangan teknologi semasa. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani seharusnya mempunyai nilai yang setanding dengan mata pelajaran lain (Rozaireen Muszali, 2017). Maka, pembelajaran teradun perlu diketengahkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran seiring dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 yang memberi fokus kepada pembelajaran abad ke-21 sejajar dengan perkembangan sains dan teknologi ke arah pembelajaran berpusatkan murid dan guru sebagai pemudah cara.

Cabaran dalam dunia global ke arah mendepani Revolusi Industri 4.0 memerlukan murid untuk lebih bersedia melangkah ke hadapan secara kompeten dan berdaya saing. Justeru, modal insan yang dibentuk melalui sistem pendidikan negara kita perlu diterapkan dengan elemen-elemen pembelajaran abad ke-21, iaitu kemahiran berkomunikasi, kemahiran berkolaboratif, kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif serta mempunyai nilai moral dan kerohanian yang tinggi.



Guru merupakan agen penggerak bagi merealisasikan misi PPPM 2013-2025. Guru perlu lebih cekap dan menguasai pelbagai teknik pengajaran bagi memberi peluang kepada murid sekaligus mencungkil bakat dan potensi mereka. Kreativiti menjadi teras utama bagi memperkasa keupayaan guru menjana dan mengaplikasikan sebanyak mungkin teknik dan idea bagi mewujudkan pembelajaran berkesan. Pendekatan pembelajaran teradun merupakan langkah yang efektif dan efisien sebagai medium penyampaian pembelajaran yang menggabungkan kaedah pengajaran konvensional sekaligus mengaplikasikan literasi komputer dalam kalangan warga pendidik (Nor Saadah Azahari & Nik Mohd Rahimi, 2022).

1.2 Latar Belakang Kajian

Trend pembelajaran digital cukup sinonim dalam proses penyampaian ilmu di semua peringkat institusi pendidikan sama ada di sekolah mahupun pusat pengajian tinggi. Transformasi sistem pendidikan di Malaysia yang mengetengahkan pembelajaran digital menjadikan Malaysia sebagai hub pendidikan bertaraf global (Mohamed Nazul Ismail, 2020). Perkembangan dalam dunia pendidikan di Malaysia turut menunjukkan perubahan yang ketara dalam perkembangan teknologi tanpa wayar kesan daripada peningkatan kadar penggunaan peranti mudah alih (Muhammad Nidzam Yaakob, Ahmad Sobri Shuib, Nurahimah Mohd Yusoff & Shamshul Bahar Yaakob, 2019).



Revolusi dalam pendidikan memerlukan guru yang berefikasi tinggi bagi memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Salah satu ciri penting dalam efikasi sendiri guru ialah strategi pengajaran (Najihah Abd Wahid, Ismail Nor Asmawati Ismail & Norsuhada Mat Hasan, 2019). Guru-guru sewajarnya menguasai strategi dan teknik pengajaran terkini seiring dengan generasi Z dan alpha yang mempunyai kecenderungan pembelajaran yang berbeza berbanding generasi sebelumnya.

Kemajuan dalam teknologi memberi banyak perubahan kepada pendidikan seiring dengan peningkatan penggunaan Internet. Jabatan perangkaan Malaysia telah melaporkan peratusan capaian isi rumah kepada Internet menunjukkan peningkatan kepada 95.5% pada tahun 2021 berbanding 91.7% pada tahun 2020. Bagi tahun 2021, capaian oleh isi rumah terhadap telefon pintar dan komputer meningkat kepada 99.6%.

Program pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR) telah menyumbang kepada peningkatan penggunaan Internet (Jabatan Perangkaan Malaysia, 2022). Dengan kemudahan teknologi, pengajaran dan pembelajaran masih boleh dilaksanakan meskipun guru dan murid tidak hadir ke sekolah. Transformasi dunia pendidikan hari ini lebih menjurus kepada penggunaan teknologi dalam proses menyampaikan maklumat dan isi kandungan pembelajaran. Maka, murid yang mampu menguasai kemahiran pembelajaran abad ke-21, misalnya kemahiran menggunakan teknologi, berkolaborasi dan berfikiran kreatif dan kritis berpotensi untuk berjaya sekaligus menyumbang kepada pembangunan negara pada masa akan datang (Norazlin Mohd Rusdin & Siti Rahaimah Ali, 2018).





Pelanjutan tempoh Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) fasa 1 yang bermula pada 18 Mac 2020 yang lalu telah memberi kesan kepada corak pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran secara dalam talian sudah menjadi kemestian dan bukannya pilihan. Makluman berkaitan perubahan medium pengajaran telah dimaklumkan kepada semua institusi pendidikan. Guru dan murid perlu melengkapkan diri dengan kebolehan teknologi maklumat melibatkan platform *Google Meet*, *Whatsapp*, *Telegram*, *Zoom* dan sebagainya. Berdasarkan kajian yang telah dijalankan oleh Mohd Zulhasnan Mat, Fadli Bacho dan Sharifuddin Rapin (2019) mendapati bahawa para pelajar tidak mempunyai masalah untuk meneruskan PdPc secara dalam talian. Mohd Zulhasnan Mat et al. (2019) turut menyatakan bahawa kesediaan pelajar untuk belajar secara dalam talian adalah berada pada kadar yang tinggi.



kerana membantu pelajar untuk mengembangkan pelbagai kemahiran berkaitan dengan psikologi, komunikasi, pemikiran kritis, pemikiran ekonomi, sosial dan kemahiran membuat keputusan (Mazlina Mamat et al., 2021). Walaupun wujud kekangan dalam kalangan pendidik bagi mengaplikasikan pembelajaran teradun di sekolah, tetapi pendedahan terhadap laman web dan Internet adalah tinggi (Simah Mamat, Che Aleha Ladin, Azni Yati Kamaruddin, Intan Marfarrina Omar & Nor Asiah Ismail, 2021).

Pendedahan dengan PdP berteraskan TMK telah diterapkan kepada guru-guru sebelum ditempatkan di institusi pendidikan seluruh negara. Era globalisasi 4.0 menuntut kepelbagaian kaedah pembelajaran guru sekaligus mengoptimumkan penggunaan fasiliti berasaskan teknologi dan ICT bagi menggantikan kaedah pembelajaran konvensional (Nor Saadah Azahari & Nik Mohd Rahimi, 2022). Peranan





guru pada abad ini bukan lagi sebagai satu-satunya sumber ilmu pengetahuan di mana guru mengajar di hadapan kelas dan murid tekun mendengar di kerusi dan meja. Peranan guru telah berubah menjadi pelbagai dimensi kerana guru berperanan sebagai pembimbing, penasihat dan pendorong kepada murid (Saemah Rahman & Zamri Mahamod, 2017). Guru memainkan peranan untuk membantu murid membentuk kebolehan dalam diri mereka untuk berfikir secara kritikal, menyelesaikan masalah dan membuat pertimbangan.

Pembelajaran teradun memerlukan guru untuk menguasai kemahiran pedagogi, kreatif dan kritis dalam merancang pengajaran dan pembelajaran serta menilai aktiviti dengan lebih teliti (Simah Mamat et al., 2021). Hal ini kerana, pengaplikasian teknologi di dalam bilik darjah telah pun digariskan dengan jelas di dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Pembelajaran teradun merupakan gabungan antara kaedah pembelajaran bersemuka dan pembelajaran dalam talian. Aplikasi seperti *Webex*, *Google Meet* dan *Zoom* mula mendapat tempat, sebaik sahaja *home based learning* mula diperkenalkan.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan perlu selari dengan penerapan nilai positif sekaligus menerapkan peradaban yang tinggi dalam generasi milenial. Pengaplikasian teknologi digital di dalam bilik darjah berupaya mengubah persekitaran pembelajaran ke arah lebih interaktif, moden dan menyeronokkan berbanding kaedah tradisional (Siti Hajar Taib, Mohd Azharin Ismail & Maimun Aqsha Lubis Abdin Lubis, 2019).



Justeru, kajian ini dilaksanakan bertujuan untuk membangunkan modul pembelajaran Pendidikan Jasmani berasaskan Pembelajaran teradun yang boleh digunakan oleh guru bagi mengajar kemahiran. Pembelajaran teradun telah diaplikasikan di peringkat pengajian tinggi dengan ketetapan 50% daripada kursus yang dianjurkan oleh universiti awam mestilah berlaku secara dalam talian menggunakan pendekatan pembelajaran teradun sejak tahun 2014. Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT) melancarkan pendekatan pembelajaran teradun dalam pengajaran dan pembelajaran bagi menyelaraskan sukatan pelajaran. Pendekatan pembelajaran teradun adalah bersesuaian dengan perkembangan semasa kerana murid sekolah menengah lebih menguasai penggunaan teknologi berasaskan komputer (Krishnan, 2018).

Kurikulum Pendidikan Jasmani adalah berdasarkan kemahiran pergerakan dan amalan gaya hidup sihat melalui domain psikomotor, kognitif dan afektif yang dilaksanakan secara modular mengikut keperluan murid. Dalam proses pembelajaran bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan, murid sukar untuk memahami, melakukan aktiviti dan menguasai kemahiran yang diajar. Wujud kekangan dalam proses pengajaran dan pembelajaran oleh guru bagi menyampaikan isi kandungan pembelajaran dengan lebih berkesan.



Masa yang lebih lama diperlukan oleh guru bagi menerangkan fasa-fasa bagi setiap aktiviti murid dalam tempoh pembelajaran yang terhad. Tambahan pula, bilangan murid yang ramai di dalam sesebuah kelas menyebabkan guru sukar untuk memberi penerangan dan arahan bagi setiap aktiviti bagi memastikan PdP berjalan dengan lancar. Situasi ini sekaligus menyukarkan guru untuk membuat penilaian bagi mengesan perkembangan, kemajuan dan penguasaan murid. Situasi ini disokong dengan kajian Saiful Abrar Zabidi dan Hafizhah Zulkifli (2021) yang turut menyatakan bahawa saiz kelas dengan jumlah kepadatan yang tinggi menyukarkan guru untuk mengajar dan mentaksir murid.

Adalah lebih baik, sekiranya pembelajaran teradun diimplimentasikan dalam pengajaran guru PJ memastikan objektif pembelajaran tercapai. Kaedah pembelajaran ini membolehkan guru mempelbagaikan sumber pendidikan yang sesuai, menganalisis keperluan dan masalah murid sekaligus membantu guru untuk membuat penilaian dengan lebih mudah dan sistematik.

Guru perlu menyediakan perancangan serta pelaksanaan PdP bagi mencapai Standard 4 dalam Standard Kualiti Pendidikan Malaysia Gelombang 2 (SKPMg2). Instrumen ini digunakan bagi menilai kualiti pengajaran guru dalam menyediakan perancangan serta pelaksanaan pengajaran dalam bilik darjah dengan menekankan guru sebagai pemudah cara dan murid sebagai pembelajar aktif (Buku Panduan Pendidikan Jasmani dan Kesihatan, 2019). Maka, guru PJ perlu lebih kreatif dan bersedia untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran merangkumi enam kriteria kritikal iaitu, guru sebagai perancang, pengawal, pembimbing, pendorong, penilai dan murid sebagai pembelajar aktif. Pembelajaran teradun wajar diterapkan bagi membolehkan guru PJ



memvariasikan kaedah pengajaran bagi mengajar kemahiran sekaligus membuat penilaian selari dengan perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan.

Pelan pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 turut menggariskan teknologi maklumat dan komunikasi sebagai pemangkin bagi meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Anjakan ketujuh yang memberi tumpuan kepada penggunaan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah bertujuan untuk memperluas akses kepada pengajaran berkualiti tinggi kepada semua murid tanpa mengira lokasi atau tahap kemahiran murid (Fatimah Abdul Rashi & Hasmadi Hassan, 2019).

Selain itu, hasil analisis keperluan yang diperoleh oleh penyelidik daripada guru-guru Pendidikan Jasmani berkaitan pemahaman dan penerimaan murid bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan adalah berbeza (Zahora Ahyar & Rozaireen Muszali 2023). Murid di bandar yang lebih terdedah kepada kepada aktiviti rekreasi bercorak perlumbaan memberikan kelebihan kepada mereka untuk menguasai aktiviti perlumbaan berhalangan dan perlumbaan eksplorasi berbanding murid sekolah luar bandar. Akan tetapi penguasaan kemahiran bagi kemahiran Permainan Tradisional iaitu Aci Bulat dan Tiang Empat adalah sebaliknya. Maka, adalah menjadi satu keperluan kepada penyelidik untuk membangunkan modul pembelajaran berasaskan pembelajaran teradun sebagai inisiatif bagi melaksanakan PdP dengan lebih cekap dan berkesan. Kaedah pembelajaran teradun yang diterapkan dalam PJ akan menjadi pemudah cara kepada guru ke arah menarik minat murid bagi mewujudkan pembelajaran yang bersifat holistik, bersifat autentik selaras dengan keperluan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Selari dengan keperluan tersebut, Kementerian Pendidikan Malaysia telah memperincikan Garis Panduan Pengurusan Sekolah 3.0 berkaitan Pengurusan Pengajaran. Garis panduan ini turut menyarankan para guru untuk mengoptimumkan pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran seperti pembelajaran teradun iaitu gabungan kaedah pembelajaran secara bersemuka dan penggunaan teknologi secara dalam talian (Garis Panduan Pengurusan dan Pengoperasian Sekolah 3.0, 2021)

Menyedari akan masalah yang dialami di peringkat sekolah penyelidik mengambil peluang untuk membina satu modul berasaskan pendekatan pembelajaran teradun bagi topik Rekreasi dan Kesenggangan Tingkatan Empat yang merangkumi aspek psikomotor, kognitif dan afektif. Modul pembelajaran ini akan digunakan oleh guru PJ sebagai bantu mengajar ke arah pembelajaran sendiri yang berteraskan pembelajaran abad ke-21.

1.4 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah seperti berikut:

1. Menentukan nilai kesahan dan kebolehpercayaan Modul *Mobile Camp*.
2. Membandingkan pencapaian pembelajaran psikomotor, kognitif dan afektif murid antara pra ujian dan pasca ujian selepas penggunaan Modul *Mobile Camp*.

3. Mengenal pasti tahap pencapaian pembelajaran psikomotor, kognitif dan afektif murid mengikut kategori sekolah selepas penggunaan Modul *Mobile Camp*.
4. Menilai persetujuan guru terhadap penggunaan Modul *Mobile Camp*.

1.5 Persoalan Kajian

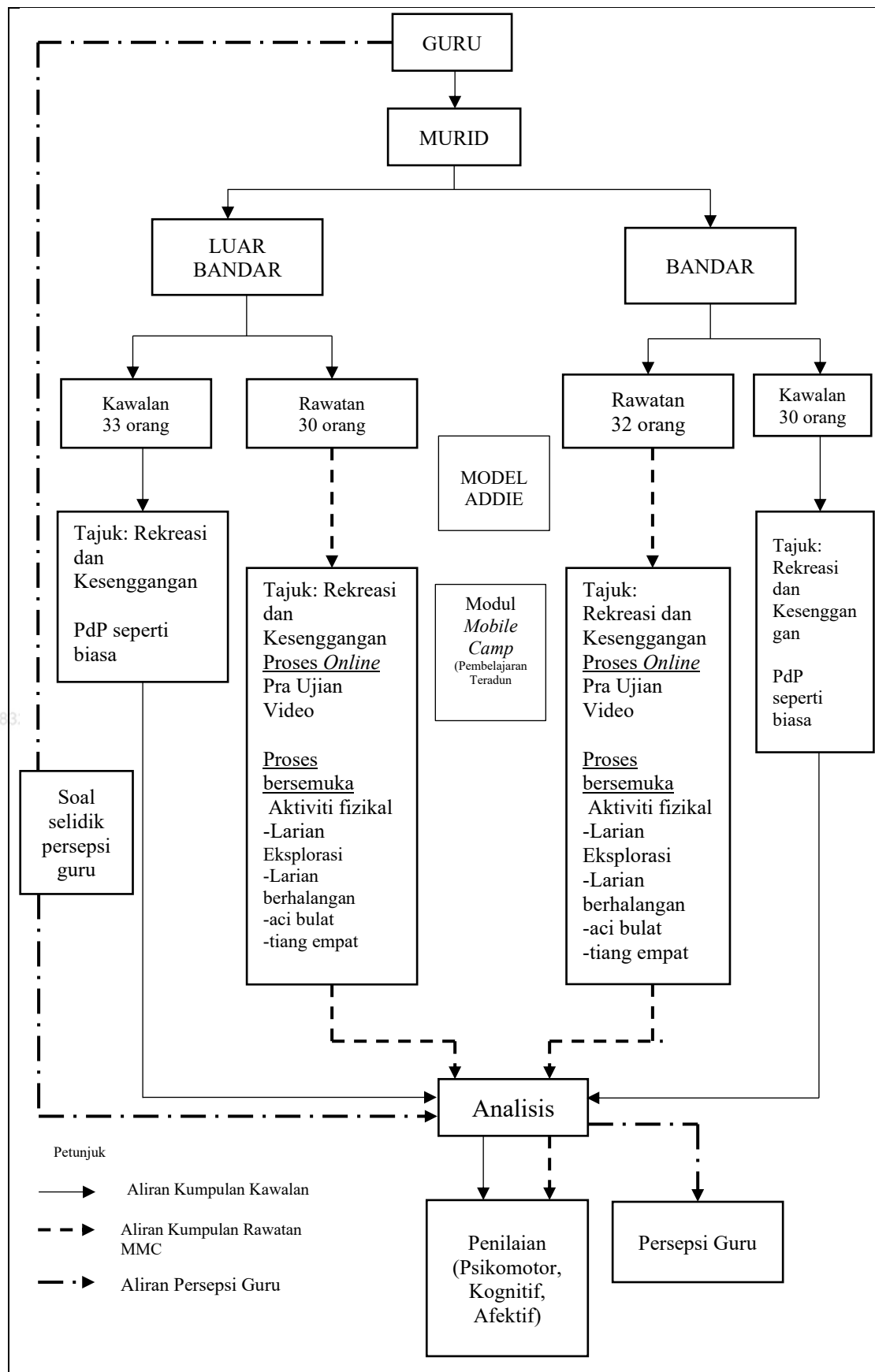
Berdasarkan pernyataan masalah dan objektif kajian, maka beberapa persoalan ditetapkan seperti berikut:

1. Berapakah nilai kesahan dan kebolehpercayaan Modul *Mobile Camp*?
2. Sejauh manakah tahap pencapaian murid dalam aspek psikomotor, kognitif dan afektif selepas penggunaan Modul *Mobile Camp*?
3. Adakah terdapat perbezaan pencapaian pembelajaran psikomotor, kognitif dan afektif murid antara pra ujian dan pasca ujian selepas penggunaan Modul *Mobile Camp*?
4. Sejauh manakah tahap pencapaian pembelajaran psikomotor, kognitif dan afektif murid mengikut kategori sekolah selepas penggunaan Modul *Mobile Camp*?
5. Apakah tahap persetujuan guru terhadap penggunaan Modul *Mobile Camp*?

1.6 Kerangka Konseptual Kajian

Dalam kajian ini, Modul *Mobile Camp* berasaskan pembelajaran teradun dihasilkan bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkatan Empat bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan. Kerangka konsep yang digambarkan dalam Rajah 1.1 adalah berlandaskan kepada Teori Konstruktivisme Lima Fasa Needham (Needham, 1987) dan Model ADDIE (Rosset, 1987).

Pra ujian dan pasca ujian ditadbir bagi menilai keberkesanan penggunaan modul. Modul *Mobile Camp* ini merangkumi subtopik larian eksplorasi, larian berhalangan, permainan tradisional Aci Bulat dan permainan tradisional Tiang Empat. Kewujudan Modul *Mobile Camp* berasaskan pembelajaran teradun ini akan memudahkan barisan guru dan murid untuk menguasai topik Rekreasi dan Kesenggangan sekaligus membolehkan guru membuat penilaian menyeluruh melibatkan tiga domain yang berbeza.



Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian



1.7 Definisi Operasional

Berikut merupakan beberapa definisi operasional yang dapat menjelaskan topik-topik utama kajian yang telah dijalankan. Istilah ini diberikan penekanan tentang maksud penggunaannya.

1.7.1 Modul *Mobile Camp*

Dalam kajian ini, modul *Mobile Camp* ialah bahan bantu mengajar (BBM) yang dibangunkan berdasarkan sukatan pelajaran. Modul ini boleh diakses oleh guru PJ tingkatan empat secara dalam talian dan dicetak untuk digunakan dalam proses PdP.

Modul ini mengandungi Rancangan Pelajaran Harian (RPH), nota-nota dalam bentuk slaid, latihan pengukuhan yang boleh dicetak dan diakses menggunakan aplikasi *QR Code* dan link url. Modul ini merangkumi aktiviti perlumbaan eksploasi, perlumbaan berhalangan serta permainan tradisional iaitu Aci Bulat dan Tiang Empat.

1.7.2 Pembelajaran Teradun

Dalam kajian ini, pendekatan pembelajaran teradun yang digunakan ialah *Rotation Model (lab rotation)*. Dalam model ini, murid akan mengikut jadual yang telah disusun guru bagi sesi pengajaran dan pembelajaran di makmal komputer atau di luar bilik darjah bagi tujuan aktiviti fizikal. Aktiviti pengajaran dan pembelajaran di dalam makmal merangkumi video interaktif, slaid pembelajaran dan info grafik berkaitan



tajuk pembelajaran dan latihan pengukuhan. Aktiviti fizikal melibatkan permainan dijalankan di luar bilik darjah dengan pemantauan guru.

Kriteria utama bagi *Rotation Model* dalam kajian ini ialah murid telah dijadualkan untuk berada di makmal komputer atau padang mengikut perancangan aktiviti yang telah ditetapkan oleh guru. Model ini dipilih dalam kajian ini kerana sesi pengajaran dan pembelajaran menggunakan platform dalam talian (di dalam makmal komputer) dan pembelajaran bersemuka dijalankan secara berasingan (Nurkamto, Mujiyanto & Yuliasri, 2019).

1.7.3 Rekreasi dan Kesenggangan

Tajuk Rekreasi dan Kesenggangan bagi kajian ini merangkumi empat subtopik iaitu larian eksplorasi, larian berhalangan, permainan tradsional Aci Bulat dan Tiang Empat.

1.7.4 Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor bagi kajian ini merangkumi dua sesi pembelajaran iaitu dalam talian (*online learning*) dan bersemuka. Bagi sesi pembelajaran secara dalam talian di dalam bilik komputer, murid akan mengakses bahan dan maklumat yang telah dimuat naik oleh guru dan cuba untuk melaksanakan aktiviti dan latihan interaktif dengan bantuan guru. Semasa sesi bersemuka pula, murid akan menjalankan aktiviti fizikal melibatkan larian eksplorasi, larian berhalangan, permainan tradisional Aci Bulat dan permainan

tradisional Tiang Empat. Murid akan mengaplikasikan kemahiran yang telah mereka pelajari semasa sesi dalam talian iaitu di makmal komputer.

Aspek psikomotor ini merangkumi pentaksiran formatif psikomotor dan pentaksiran prestasi psikomotor. Pentaksiran formatif dan pentaksiran prestasi ini mengandungi pengukuran tingkah laku yang perlu dinilai oleh murid secara sendiri dan rakan sebaya melibatkan keempat-empat aktiviti fizikal.

1.7.5 Aspek Kognitif

Aspek kognitif bagi kajian ini merujuk kepada pencapaian murid dalam pra ujian dan pasca ujian. Ujian pencapaian dibina berdasarkan sukatan pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkatan Empat bagi topik Rekreasi dan Kesenggangan.

Pentaksiran bagi aspek kognitif ini dijalankan secara dalam talian dan bersemuka merangkumi topik larian eksplorasi, larian berhalangan, permainan tradisional Aci Bulat dan permainan tradisional Tiang Empat. Pentaksiran kognitif ini mempunyai 20 soalan aneka pilihan dan 10 soalan struktur bagi menilai penguasaan dan kefahaman murid.



1.7.6 Aspek Afektif

Dalam kajian ini, aspek afektif juga turut dinilai secara dalam talian dan bersemuka. Nilai semangat berpasukan dipilih dalam kajian ini dengan merujuk kepada Sukatan Pelajaran Pendidikan Jasmani.

Melalui pendekatan pembelajaran secara dalam talian di dalam makmal komputer, murid akan membuat penilaian sendiri berkaitan amalan semangat berpasukan semasa melaksanakan aktiviti fizikal dalam sesi bersemuka. Aspek efektif ini juga turut dinilai secara dalam talian dan bersemuka dalam bentuk soalan berbentuk skala likert untuk diisi oleh murid.



1.8 Batasan Kajian

Kajian ini dilaksanakan di dua buah sekolah di bahagian Mukah, Sarawak melibatkan 125 orang murid dan empat orang guru yang mengajar kelas berkenaan bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan Tingkatan Empat. Maka, dapatan kajian ini tidak dapat digeneralisasikan kepada murid di daerah lain.

Selain itu, tajuk yang dipilih dalam kajian ini ialah Rekreasi dan Kesenggangan iaitu Unit 5 di bawah topik Pendidikan Jasmani Tingkatan Empat. Oleh yang demikian, dapatan kajian ini juga tidak dapat digeneralisasikan untuk tajuk Pendidikan Jasmani yang lain.



Dapatan dalam kajian ini terbatas kepada pemboleh ubah yang dikaji sahaja. Oleh itu, dapatan kajian hanya memberi fokus kepada hubungan pemboleh ubah yang dinyatakan sahaja. Hasil kajian ini diharapkan mampu menghasilkan modul dalam talian yang boleh digunakan secara bersemuka khusus kepada guru-guru Pendidikan Jasmani.

1.9 Kepentingan Kajian

Modul *Mobile Camp* berasaskan pembelajaran teradun bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan ini akan memberi manfaat kepada banyak pihak khususnya dalam arena pendidikan. Modul ini yang terarah kepada pembelajaran abad ke-21 akan mampu memberi impak kepada hasil pembelajaran murid. Antara kepentingannya adalah seperti berikut:

1.9.1 Guru

Modul *Mobile Camp* berasaskan *blended leaning* ini akan menjadi rujukan kepada guru Pendidikan Jasmani untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran di dalam bilik darjah, sekaligus membolehkan murid merasai sendiri pengalaman baharu dalam proses PdP. Pengaplikasian pembelajaran abad ke-21 iaitu komponen 4C iaitu, *creativity*, *communication*, *collaboration* dan *critical thinking* akan dapat diaplikasikan dalam diri murid sekaligus memberikan prestasi yang lebih baik kepada murid berbanding pendekatan konvensional (Sipayung, Sani & Bunawan, 2018).

Modul ini akan menjadi panduan pengajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani seiring dengan saranan Kementerian Pendidikan bagi merealisasikan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 dengan berteraskan ICT. Pembelajaran berteraskan ICT dengan penggunaan modul ini, akan membolehkan guru untuk mengaplikasikan pembelajaran yang berbeza secara berkesan mengikut kehendak dan keperluan murid.

Selain itu, modul ini juga boleh dijadikan garis panduan atau template bagi pembinaan modul dalam Pendidikan Jasmani yang berteraskan ICT atau pembelajaran teradun. Guru-guru boleh membuat modifikasi yang bersesuaian dengan topik yang akan diajar sekaligus membantu guru untuk mentaksir dengan lebih mudah dan cepat mengikut pentaksiran KSSM yang baharu.

Pentaksiran menggunakan modul dengan pendekatan pembelajaran teradun ini juga akan memudahkan guru untuk menilai proses pengajaran dan pembelajaran melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Strategi pengajaran dan pembelajaran berteraskan ICT berupaya menggalakkan murid untuk mengaplikasikan kemahiran berfikir aras tinggi serta meningkatkan daya kreativiti.



1.9.2 Murid

Pendekatan pembelajaran teradun menggunakan modul akan memberi peluang kepada murid untuk meneroka pendekatan teknologi yang baharu dalam pendidikan. Setiap murid diberi peluang untuk mengakses sendiri maklumat di makmal komputer yang membolehkan mereka merasai sendiri pengalaman baharu berbanding kaedah konvensional. Pendekatan pembelajaran secara pembelajaran teradun juga akan memberi peluang kepada murid untuk mengakses sumber pendidikan dalam skop yang lebih luas secara sendiri.

1.9.3 Ibu Bapa, Penjaga dan Masyarakat



Melalui modul *Mobile Camp* bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani ini, ibu bapa dan penjaga akan lebih peka terhadap perkembangan akademik anak-anak. Ibu bapa dapat memantau dan menggalakkan murid untuk membuat ulang kaji secara sendiri di rumah sekaligus memberi dorongan kepada murid untuk terus berjaya dalam akademik di samping tidak mengabaikan aspek fizikal dan mental.

Malah, penggunaan modul ini juga berupaya mengubah persepsi ibu bapa dan masyarakat berkaitan platform pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang hanya berfokus kepada psikomotor dan hanya boleh dilaksanakan di padang atau luar bilik darjah. Malah, pendekatan pembelajaran teradun dalam Pendidikan Jasmani ini juga akan memperkenalkan inovasi dalam PdP yang menggabungkan kaedah pengajaran, sumber ilmu, persekitaran pengajaran, objektif dan elemen pengajaran





yang lain yang berupaya meningkatkan prestasi murid (Wang, Dev, Soh, Nasnoor Juzaily Mohd Nasiruddin & Wang, 2022).

1.10 Rumusan

Bab ini telah membincangkan fokus kajian bagi membangunkan modul pembelajaran berasaskan pembelajaran teradun bagi mengajar kemahiran dalam Pendidikan Jasmani Tingkatan Empat iaitu tajuk Rekreasi dan Kesenggangan. Kecanggihan teknologi dalam pendidikan perlu diimplimentasikan selari dengan saranan KPM iaitu mengurangkan jurang digital bagi sekolah luar bandar sekaligus mempelbagaikan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik bagi memenuhi keperluan pembelajaran

