

# PENTAKSIRAN KOMPREHENSIF BERBANDING PENILAIAN KENDALIAN SEKOLAH MENENGAH DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TINGKATAN 2

NORKHALID BIN SALIMIN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2012

PENTAKSIRAN KOMPREHENSIF BERBANDING PENILAIAN  
KENDALIAN SEKOLAH MENENGAH DALAM MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TINGKATAN 2

NORKHALID BIN SALIMIN

TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEHI IJAZAH DOKTOR FALSAFAH

FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN  
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2012

## PENGAKUAN

Saya mengakui bahawa karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

Julai 2012

NORKHALID BIN SALIMIN  
P20082000468



## PENGHARGAAN

Saya berasa bersyukur ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah dan kurniaNya maka terhasillah tesis bertajuk “Pentaksiran Komprehensif Berbanding Penilaian Kendalian Sekolah Menengah Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkatan 2” sebagai memenuhi syarat memperoleh ijazah Doktor Falsafah Pendidikan Sains Sukan.

Jutaan terima kasih ditujukan khas buat pensyarah penyelia yang sangat saya kagumi dan hormati, Profesor Madya Dr. Hajah Julismah Jani di atas kesediaan untuk meluangkan masa serta tidak pernah jemu dalam memberikan teguran, panduan, bimbingan, tunjuk ajar, motivasi serta cadangan yang membina kepada saya sepanjang proses penulisan tesis ini. Jasamu dikenang.

Ucapan terima kasih juga kepada Bahagian Tajaan, Kementerian Pelajaran Malaysia kerana menganugerahkan saya Hadiah Latihan Persekutuan bagi membolehkan saya mendapat cuti belajar dan menjalankan kajian ini dengan lebih efektif dan bermotivasi.

Saya juga ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada guru-guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah menengah terpilih kerana sudi mengambil bahagian dalam kajian ini. Tidak lupa juga kepada pelajar-pelajar yang terlibat kerana memberikan kerjasama yang sepenuhnya. Ucapan terima kasih juga kepada semua pengetua di sekolah menengah yang dikaji kerana memberikan kerjasama serta membenarkan kajian ini dijalankan di sekolah mereka. Kepada Bahagian Perancangan Dasar dan Penyelidikan Pendidikan, Kementerian Pelajaran Malaysia dan Jabatan Pendidikan Negeri Perak, saya juga mengucapkan terima kasih kerana meluluskan permohonan menjalankan kajian ini.

Tidak lupa juga ucapan terima kasih saya tujukan kepada keluarga yang tercinta serta individu-individu yang telah membantu secara langsung atau tidak langsung sepanjang proses pelaksanaan kajian ini, saya mengucapkan terima kasih di atas sokongan anda semua. Doa restu kepada semua yang terlibat dalam kajian ini semoga diberkati Allah yang maha Esa.

Wassallam.





## ABSTRAK

Tujuan kajian ini ialah untuk mengenal pasti tahap dan aras pembelajaran domain kognitif, psikomotor dan afektif pelajar bagi permainan bola baling dan badminton dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkatan 2 melalui Pentaksiran Komprehensif (PK). Analisis perbandingan antara PK dengan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah (PKSM) terhadap pencapaian pembelajaran pelajar turut dikaji. Sehubungan itu, penggunaan PK dan PKSM ditentukan keberkesannya melalui soal selidik persetujuan guru. Reka bentuk kajian berupa deskriptif dan praeksperimen - kajian kes sekali. Tempat kajian adalah di sekolah menengah daerah Larut, Matang dan Selama dalam negeri Perak. Sampel terdiri daripada 17 orang guru Pendidikan Jasmani dan 1010 orang pelajar Tingkatan 2. Nilai kesahan kandungan instrumen PK bagi bola baling adalah  $r = .82$  dan kebolehpercayaan berdasarkan domain kognitif, psikomotor dan afektif adalah  $r = .78$ ,  $r = .90$  dan  $r = .83$ . Nilai kesahan kandungan instrumen PK bagi badminton adalah  $r = .79$  dan kebolehpercayaan berdasarkan domain kognitif, psikomotor dan afektif adalah  $r = .75$ ,  $r = .83$  dan  $r = .81$ . Kebolehpercayaan instrumen soal selidik persetujuan guru terhadap penggunaan PK dan PKSM adalah  $\alpha = .87$ . Keputusan kajian melalui PK mendapati pembelajaran kognitif pelajar bagi bola baling dan badminton adalah pada tahap baik ( $M = 67.35$ ,  $SD = 11.75$ ) dan ( $M = 73.90$ ,  $SD = 14.15$ ). Pembelajaran psikomotor semasa sesi latihan adalah pada aras manipulasi ( $M = 2.22$ ,  $SD = .47$ ); ( $M = 2.23$ ,  $SD = .43$ ), dan semasa sesi permainan pada aras menghubungkan kait ( $M = 3.48$ ,  $SD = .77$ ); ( $M = 3.43$ ,  $SD = .78$ ). Pencapaian pembelajaran afektif bagi bola baling adalah pada aras membina perwatakan ( $M = 4.35$ ,  $SD = .77$ ) dan bagi badminton adalah aras mengorganisasi ( $M = 4.11$ ,  $SD = .76$ ). Hasil kajian turut menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan ( $p = .001$ ) di antara PK dengan PKSM terhadap pencapaian pembelajaran domain kognitif dan psikomotor pelajar tetapi tidak terdapat perbezaan yang signifikan ( $p = .57$ ) bagi domain afektif dalam bola baling manakala bagi permainan badminton pula, terdapat perbezaan yang signifikan ( $p = .001$ ) terhadap kesemua domain pembelajaran pelajar. Terdapat juga perbezaan yang signifikan ( $p = .001$ ) tahap persetujuan guru terhadap penggunaan PK dengan PKSM yang mana 100 peratus guru bersetuju bahawa penggunaan PK berada dalam sela sangat baik dan baik. Dengan ini disimpulkan bahawa PK lebih sesuai sebagai instrumen yang standard untuk menentukan aras domain pembelajaran pelajar bagi permainan bola baling dan badminton dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkatan 2.





## A COMPARATIVE ANALYSIS BETWEEN COMPREHENSIVE ASSESSMENT AND SECONDARY SCHOOL BASED EVALUATION FOR FORM 2 PHYSICAL EDUCATION SUBJECT

### ABSTRACT

The purpose of this study is to identify students' learning level in the cognitive, psychomotor and affective domains in handball and badminton in the Form 2 Physical Education subject through Comprehensive Assessment (CA). A comparative analysis between CA and Secondary School Based Evaluation (SSBE) of the students' learning achievement was also studied. The efficacy of the used of CA and SSBE was determined through a survey of teachers' agreement. The research methodology is descriptive and pre-experimental – one-shot case study. The study was carried out in secondary schools in the Larut, Matang and Selama district in the state of Perak. The sampling consisted of 17 Physical Education teachers and 1010 Form 2 students. The content validity of the CA instrument for handball was  $r = .82$  and reliability based on the cognitive, psychomotor and affective domains, was  $r = .78$ ,  $r = .90$  and  $r = .83$  respectively. The content validity of the CA instrument for badminton was  $r = .79$  and reliability based on cognitive, psychomotor and affective domains is  $r = .75$ ,  $r = .83$  and  $r = .81$  respectively. The reliability of the teachers' agreement questionnaire on the use of CA and SSBE was  $\alpha = .87$ . The study of CA found that students' cognitive learning for handball and badminton was at a good level ( $M = 67.35$ ,  $SD = 11.75$ ) and ( $M = 73.90$ ,  $SD = 14.15$ ). Psychomotor learning during training was at manipulation level ( $M = 2.22$ ,  $SD = .47$ ); ( $M = 2.23$ ,  $SD = .43$ ) and during game session it was at articulation level ( $M = 3.48$ ,  $SD = .77$ ); ( $M = 3.43$ ,  $SD = .78$ ). The performance for affective learning for handball was at characterisation level ( $M = 4.35$ ,  $SD = .77$ ) and for badminton it was at organisation level ( $M = 4.11$ ,  $SD = .76$ ). The result of the study also suggested that was a significant difference ( $p = .001$ ) between CA and SSBE in students' performance in the cognitive and psychomotor domains, but no significant difference ( $p = .57$ ) in the affective domain in handball whereas in badminton, there was a significant difference ( $p = .001$ ) in all the students' learning domains. A significant difference ( $p = .001$ ) was also found between the level of teachers' agreement to the use of CA and SSBE where 100 percents of them agreed that the CA was very good and good. Therefore, it is concluded that CA is more suitable as standard measuring instrument to determine the level of students' learning domain for handball and badminton in the subject of Form 2 Physical Education.



## KANDUNGAN

## Muka Surat

|                  |      |
|------------------|------|
| PENGAKUAN        | ii   |
| PENGHARGAAN      | iii  |
| ABSTRAK          | iv   |
| ABSTRACT         | v    |
| KANDUNGAN        | vi   |
| SENARAI JADUAL   | xii  |
| SENARAI RAJAH    | xvi  |
| SENARAI LAMPIRAN | xvii |

**BAB 1 PENGENALAN**

|       |                                                   |    |
|-------|---------------------------------------------------|----|
| 1.1   | Pendahuluan                                       | 1  |
| 1.2   | Latar Belakang Masalah                            | 12 |
| 1.2.1 | Penyataan Masalah                                 | 18 |
| 1.3   | Objektif Kajian                                   | 19 |
| 1.4   | Persoalan Kajian                                  | 20 |
| 1.5   | Kepentingan Kajian                                | 21 |
| 1.6   | Limitasi Kajian                                   | 23 |
| 1.7   | Definisi Operasional                              | 25 |
| 1.7.1 | Pentaksiran Komprehensif                          | 25 |
| 1.7.2 | Pendidikan Jasmani Tingkatan 2                    | 26 |
| 1.7.3 | Penilaian Kendalian Sekolah Menengah Negeri Perak | 27 |

|              |                                                        |     |
|--------------|--------------------------------------------------------|-----|
| <b>BAB 2</b> | <b>TINJAUAN LITERATUR</b>                              | 29  |
| 2.1          | Teori Kajian                                           | 29  |
| 2.1.1        | Domain Kognitif                                        | 30  |
| 2.1.2        | Domain Psikomotor                                      | 39  |
| 2.1.3        | Domain Afektif                                         | 45  |
| 2.2          | Pentaksiran dan Penilaian                              | 54  |
| 2.3          | Kerangka Teoretikal Kajian                             | 59  |
| 2.4          | Kajian-Kajian Berkaitan                                | 69  |
| 2.4.1        | Kajian Berkaitan Isu dan Masalah Pendidikan Jasmani    | 69  |
| 2.4.2        | Kajian Berkaitan Kepentingan Pentaksiran dan Penilaian | 73  |
| 2.4.3        | Kajian Berkaitan Penilaian Kognitif                    | 76  |
| 2.4.4        | Kajian Berkaitan Penilaian Psikomotor                  | 82  |
| 2.4.5        | Kajian Berkaitan Penilaian Afektif                     | 89  |
|              | Ulasan                                                 | 92  |
| <b>BAB 3</b> | <b>METODOLOGI</b>                                      | 94  |
| 3.1          | Reka Bentuk Kajian                                     | 94  |
| 3.2          | Kerangka Konseptual Kajian                             | 97  |
| 3.3          | Tempat Kajian                                          | 100 |
| 3.4          | Populasi dan Sampel Kajian                             | 101 |
| 3.5          | Instrumentasi Kajian                                   | 106 |
| 3.6          | Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen                 | 117 |
| 3.7          | Prosedur Pengumpulan Data                              | 135 |

|              |                                                                                                                                                              |            |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 3.8          | Penganalisan Data Statistik                                                                                                                                  | 138        |
| <b>BAB 4</b> | <b>DAPATAN KAJIAN</b>                                                                                                                                        | <b>142</b> |
| 4.1          | Aras dan Tahap Pencapaian Pembelajaran Pelajar dalam Domain Kognitif, Psikomotor dan Afektif bagi Permainan Bola Baling Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif | 143        |
| 4.1.1        | Aras dan Tahap Pencapaian Pelajar dalam Kognitif bagi Permainan Bola Baling Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif                                             | 143        |
| 4.1.2        | Aras dan Tahap Pencapaian Pelajar dalam Psikomotor bagi Permainan Bola Baling Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif                                           | 144        |
| 4.1.3        | Aras dan Tahap Pencapaian Pelajar dalam Afektif bagi Permainan Bola Baling Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif                                              | 146        |
| 4.1.4        | Aras dan Tahap Pencapaian Pelajar dalam Kognitif bagi Permainan Badminton Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif                                               | 147        |
| 4.1.5        | Aras dan Tahap Pencapaian Pelajar dalam Psikomotor bagi Permainan Badminton Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif                                             | 148        |
| 4.1.6        | Aras dan Tahap Pencapaian Pelajar dalam Afektif bagi Permainan Badminton Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif                                                | 150        |
| 4.2          | Tahap Pencapaian Pelajar dalam Kognitif, Psikomotor dan Afektif bagi Permainan Bola Baling dan Badminton Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah    | 151        |
| 4.2.1        | Tahap Pencapaian Pelajar dalam Kognitif bagi Permainan Bola Baling Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                          | 151        |
| 4.2.2        | Tahap Pencapaian Pelajar dalam Psikomotor bagi Permainan Bola Baling Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                        | 152        |

|       |                                                                                                                                                                                                              |     |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.2.3 | Tahap Pencapaian Pelajar dalam Afektif bagi Permainan Bola Baling Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                                                                           | 153 |
| 4.2.4 | Tahap Pencapaian Pelajar dalam Kognitif bagi Permainan Badminton Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                                                                            | 154 |
| 4.2.5 | Tahap Pencapaian Pelajar dalam Psikomotor bagi Permainan Badminton Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                                                                          | 154 |
| 4.2.6 | Tahap Pencapaian Pelajar dalam Afektif bagi Permainan Badminton Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                                                                             | 155 |
| 4.3   | Perbandingan Tahap Pencapaian Kognitif, Psikomotor dan Afektif Pelajar dalam Kumpulan Pentaksiran Komprehensif dengan Kumpulan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah bagi Permainan Bola Baling dan Badminton | 156 |
| 4.3.1 | Perbandingan Tahap Pencapaian Kognitif Pelajar Kumpulan Pentaksiran Komprehensif dengan Pelajar dalam Kumpulan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah bagi Permainan Bola Baling                               | 157 |
| 4.3.2 | Perbandingan Tahap Pencapaian Psikomotor Pelajar Kumpulan Pentaksiran Komprehensif dengan Pelajar dalam Kumpulan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah bagi Permainan Bola Baling                             | 158 |
| 4.3.3 | Perbandingan Tahap Pencapaian Afektif Pelajar Kumpulan Pentaksiran Komprehensif dengan Pelajar dalam Kumpulan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah bagi Permainan Bola Baling                                | 160 |
| 4.3.4 | Perbandingan Tahap Pencapaian Kognitif Pelajar Kumpulan Pentaksiran Komprehensif dengan Pelajar dalam Kumpulan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah bagi Permainan Badminton                                 | 161 |
| 4.3.5 | Perbandingan Tahap Pencapaian Psikomotor Pelajar Kumpulan Pentaksiran Komprehensif dengan Pelajar dalam Kumpulan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah bagi Permainan Badminton                               | 162 |

|              |                                                                                                                                                                                             |     |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.3.6        | Perbandingan Tahap Pencapaian Afektif Pelajar Kumpulan Pentaksiran Komprehensif dengan Pelajar dalam Kumpulan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah bagi Permainan Badminton                 | 164 |
| 4.4          | Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah bagi Permainan Bola Baling dan Badminton Tingkatan 2                                 | 165 |
| 4.4.1        | Peratus Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Pentaksiran Komprehensif bagi Permainan Bola Baling dan Badminton Tingkatan 2                                                                  | 167 |
| 4.4.2        | Peratus Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah bagi Permainan Bola Baling dan Badminton Tingkatan 2                                                      | 168 |
| 4.4.3        | Analisis Soalan Komen Terbuka Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah bagi Permainan Bola Baling dan Badminton Mengikut Item | 171 |
| 4.5          | Perbandingan Tahap Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah dalam Permainan Bola Baling dan Badminton Tingkatan 2             | 174 |
| <b>BAB 5</b> | <b>PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN</b>                                                                                                                                                | 178 |
| 5.1          | Perbincangan                                                                                                                                                                                | 179 |
| 5.1.1        | Pencapaian Pembelajaran Pelajar bagi Domain Kognitif dalam Permainan Bola Baling dan Badminton Menggunakan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                | 179 |
| 5.1.2        | Pencapaian Pembelajaran Pelajar bagi Domain Psikomotor dalam Permainan Bola Baling dan Badminton Menggunakan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah              | 188 |

|       |                                                                                                                                                                             |     |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 5.1.3 | Pencapaian Pembelajaran Pelajar bagi Domain Afektif dalam Permainan Bola Baling dan Badminton Menggunakan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah | 195 |
| 5.1.4 | Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah dalam Permainan Tingkatan 2                                          | 200 |
| 5.2   | Kesimpulan                                                                                                                                                                  | 207 |
| 5.3   | Penghasilan Model K dalam Pembinaan Pentaksiran bagi Permainan dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani                                                                      | 209 |
| 5.4   | Implikasi Kajian                                                                                                                                                            | 212 |
| 5.4.1 | Implikasi kepada Kementerian Pelajaran Malaysia                                                                                                                             | 213 |
| 5.4.2 | Implikasi kepada Pihak Pentadbir Sekolah                                                                                                                                    | 215 |
| 5.4.3 | Implikasi kepada Guru                                                                                                                                                       | 216 |
| 5.4.4 | Implikasi kepada Pelajar                                                                                                                                                    | 217 |
| 5.5   | Cadangan Kajian Lanjutan                                                                                                                                                    | 218 |
|       | <b>RUJUKAN</b>                                                                                                                                                              | 220 |
|       | <b>LAMPIRAN</b>                                                                                                                                                             | 231 |

## SENARAI JADUAL

| Jadual |                                                                                                                        | Muka Surat |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 3.1    | Reka Bentuk Praeksperimen – Kajian Kes Sekali ( <i>the one-shot case study</i> )                                       | 96         |
| 3.2    | Variabel Kajian                                                                                                        | 100        |
| 3.3    | Taburan Populasi Sekolah Kajian                                                                                        | 102        |
| 3.4    | Taburan Sekolah Kajian                                                                                                 | 103        |
| 3.5    | Komposisi Sampel Kajian                                                                                                | 104        |
| 3.6    | Taburan Sampel Pelajar Mengikut Jantina Berdasarkan Sekolah                                                            | 105        |
| 3.7    | Kesahan Kandungan Pentaksiran Komprehensif oleh Panel Pakar Semasa Kajian Rintis ( $N = 6$ )                           | 119        |
| 3.8    | Kesahan Item Kandungan Panel Pakar ( $N = 4$ )                                                                         | 120        |
| 3.9    | Pekali dan Nilai Kebolehppercayaan Pentaksiran Kognitif Bola Baling Menggunakan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 40$ )  | 122        |
| 3.10   | Pekali dan Nilai Kebolehppercayaan Pentaksiran Kognitif Badminton Menggunakan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 40$ )    | 123        |
| 3.11   | Indeks Diskriminasi Mengikut Ebel                                                                                      | 124        |
| 3.12   | Nilai Kebolehppercayaan Pentaksiran Psikomotor Permainan Bola Baling Menggunakan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 40$ ) | 125        |
| 3.13   | Nilai Kebolehppercayaan Pentaksiran Psikomotor Permainan Badminton Menggunakan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 40$ )   | 126        |
| 3.14   | Nilai Kebolehppercayaan Pentaksiran Afektif Bola Baling Menggunakan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 40$ )              | 127        |
| 3.15   | Nilai Kebolehppercayaan Pentaksiran Afektif Badminton Menggunakan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 40$ )                | 127        |

|      |                                                                                                                                                              |     |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3.16 | Nilai Kebolehppercayaan Soal Selidik Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Pentaksiran Komprehensif Permainan Bola Baling dan Badminton ( $N = 2$ )           | 128 |
| 3.17 | Peratus Persetujuan Antara Penguji Permainan Bola Baling Menggunakan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 18$ )                                                   | 131 |
| 3.18 | Peratus Persetujuan Antara Penguji Permainan Badminton Menggunakan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 18$ )                                                     | 132 |
| 3.19 | Nilai Kesahan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah Negeri Perak ( $N = 17$ )                                                                                 | 133 |
| 3.20 | Nilai Kebolehppercayaan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah Negeri Perak ( $N = 40$ )                                                                       | 135 |
| 3.21 | Matrik Penilaian dan Pengukuran                                                                                                                              | 139 |
| 3.22 | Skala Tahap Pencapaian Pembelajaran Kognitif Pelajar dalam Permainan Bola Baling dan Badminton Tingkatan 2 Menggunakan Pentaksiran Komprehensif              | 140 |
| 3.23 | Skala Aras Pencapaian Pembelajaran Psikomotor Pelajar dalam Permainan Bola Baling dan Badminton Tingkatan 2 Menggunakan Pentaksiran Komprehensif             | 140 |
| 3.24 | Skala Aras Pencapaian Pembelajaran Afektif Pelajar dalam Permainan Bola Baling dan Badminton Tingkatan 2 Menggunakan Pentaksiran Komprehensif                | 140 |
| 3.25 | Skala Tahap Pencapaian Pembelajaran Kognitif Pelajar dalam Permainan Bola Baling dan Badminton Tingkatan 2 Menggunakan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah  | 141 |
| 3.26 | Skala Tahap Pencapaian Psikomotor dan Afektif Pelajar dalam Permainan Bola Baling dan Badminton Tingkatan 2 Menggunakan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah | 141 |
| 4.1  | Tahap Pencapaian Domain Kognitif Pelajar dalam Permainan Bola Baling Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif Mengikut Aras Soalan ( $N = 508$ )                 | 143 |
| 4.2  | Aras Pencapaian Domain Psikomotor Pelajar dalam Permainan Bola Baling Semasa Sesi Latihan dan Permainan Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 508$ )   | 145 |

|      |                                                                                                                                                            |     |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.3  | Aras Pencapaian Domain Afektif Pelajar dalam Permainan Bola Baling Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 508$ )                                      | 146 |
| 4.4  | Tahap Pencapaian Domain Kognitif Pelajar dalam Permainan Badminton Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif mengikut Aras ( $N = 508$ )                        | 147 |
| 4.5  | Aras Pencapaian Domain Psikomotor Pelajar dalam Permainan Badminton Semasa Sesi Latihan dan Permainan Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 508$ )   | 149 |
| 4.6  | Aras Pencapaian Domain Afektif Pelajar dalam Permainan Badminton Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif ( $N = 508$ )                                        | 150 |
| 4.7  | Tahap Pencapaian Kognitif Pelajar dalam Permainan Bola Baling Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah ( $N = 502$ )                               | 151 |
| 4.8  | Tahap Pencapaian Psikomotor Pelajar dalam Permainan Bola Baling Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah ( $N = 502$ )                             | 152 |
| 4.9  | Pencapaian Afektif Pelajar dalam Permainan Bola Baling Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah ( $N = 502$ )                                      | 153 |
| 4.10 | Tahap Pencapaian Kognitif Pelajar dalam Permainan Badminton Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah mengikut Jantina                              | 154 |
| 4.11 | Tahap Pencapaian Psikomotor Pelajar dalam Permainan Badminton Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah mengikut Jantina ( $N = 502$ )              | 155 |
| 4.12 | Pencapaian Afektif Pelajar dalam Permainan Badminton Berdasarkan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah ( $N = 502$ )                                        | 156 |
| 4.13 | Perbandingan Pencapaian Kognitif Pelajar dalam Permainan Bola Baling Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah         | 157 |
| 4.14 | Perbandingan Tahap Pencapaian Psikomotor Pelajar dalam Permainan Bola Baling Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah | 159 |

|      |                                                                                                                                                          |     |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.15 | Perbandingan Pencapaian Afektif Pelajar dalam Permainan Bola Baling Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah        | 160 |
| 4.16 | Perbandingan Pencapaian Kognitif Pelajar dalam Permainan Badminton Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah         | 161 |
| 4.17 | Perbandingan Tahap Pencapaian Psikomotor Pelajar dalam Permainan Badminton Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah | 162 |
| 4.18 | Perbandingan Pencapaian Afektif Pelajar dalam Permainan Badminton Berdasarkan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah          | 164 |
| 4.19 | Peratus Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Pentaksiran Komprehensif                                                                                    | 166 |
| 4.20 | Peratus Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                                                        | 169 |
| 4.21 | Komen dan Pandangan Guru Terhadap Penggunaan Pentaksiran Komprehensif dan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                           | 172 |
| 4.22 | Perbandingan Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan Pentaksiran Komprehensif dengan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah dalam Permainan Tingkatan 2       | 175 |

## SENARAI RAJAH

| Rajah                                                       | Muka Surat |
|-------------------------------------------------------------|------------|
| 2.1 Taksonomi Bloom <i>et al.</i> (1956)                    | 31         |
| 2.2 Taksonomi Dave (1972)                                   | 40         |
| 2.3 Taksonomi Krathwohl <i>et al.</i> (1964)                | 46         |
| 2.4 Kerangka Teoretikal Kajian                              | 65         |
| 3.1 Kerangka Kajian                                         | 97         |
| 3.2 Kerangka Konseptual Kajian                              | 99         |
| 3.3 Carta Alir Pembinaan Instrumen Pentaksiran Komprehensif | 111        |
| 5.1 Model K dalam Pentaksiran Pendidikan Jasmani            | 209        |

## SENARAI LAMPIRAN

| Lampiran                                                                                                     | Muka Surat |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| A Ujian Kognitif Bola Baling Pentaksiran Komprehensif                                                        | 231        |
| B Ujian Kognitif Badminton Pentaksiran Komprehensif                                                          | 236        |
| C Jadual Analisa Item Kognitif Bola Baling Pentaksiran Komprehensif<br>Tingkatan 2                           | 241        |
| D Jadual Analisa Item Kognitif Badminton Pentaksiran Komprehensif<br>Tingkatan 2                             | 242        |
| E Jadual Spesifik Ujian Penilaian Kognitif Bola Baling Pentaksiran<br>Komprehensif Tingkatan 2               | 243        |
| F Jadual Spesifik Ujian Penilaian Kognitif Badminton Pentaksiran<br>Komprehensif Tingkatan 2                 | 244        |
| G Borang Psikomotor Bola Baling Pentaksiran Komprehensif                                                     | 245        |
| H Borang Psikomotor Badminton Pentaksiran Komprehensif                                                       | 246        |
| I Borang Afektif Bola Baling Pentaksiran Komprehensif                                                        | 247        |
| J Borang Afektif Badminton Pentaksiran Komprehensif                                                          | 248        |
| K Peperiksaan Pertengahan Tahun Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                         | 249        |
| L Peperiksaan Akhir Tahun Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                               | 254        |
| M Borang Penilaian Psikomotor Bola Baling Penilaian Kendalian Sekolah<br>Menengah                            | 260        |
| N Borang Penilaian Psikomotor Badminton Penilaian Kendalian Sekolah<br>Menengah                              | 261        |
| O Borang Penilaian Afektif Penilaian Kendalian Sekolah Menengah                                              | 262        |
| P Soal Selidik Tahap Persetujuan Guru Terhadap Penggunaan<br>Pentaksiran Permainan Bola Baling dan Badminton | 263        |
| Q Borang Penilaian Penentu Item Bola Baling Pentaksiran Komprehensif                                         | 265        |

|    |                                                                                                           |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| R  | Borang Penilaian Penentu Item Badminton Pentaksiran Komprehensif                                          | 266 |
| S  | Borang Penilaian Psikomotor Guru Permainan Bola Baling Pentaksiran Komprehensif                           | 267 |
| T  | Borang Penilaian Psikomotor Guru Permainan Badmnton Pentaksiran Komprehensif                              | 268 |
| U  | Borang Kesahan Kandungan Pentaksiran Komprehensif Pendidikan Jasmani Tingkatan 2                          | 269 |
| V  | Laporan Pakar Penilaian Penentu Item Permainan Bola Baling                                                | 270 |
| W  | Laporan Pakar Penilaian Penentu Item Permainan Badminton                                                  | 272 |
| X  | Borang Kesahan Kandungan Penilaian Kendalian Sekolah Menengah Negeri Perak Pendidikan Jasmani Tingkatan 2 | 274 |
| Y  | Panduan Guru – Permainan Bola Baling Tingkatan 2                                                          | 275 |
| Z  | Panduan Guru – Permainan Badminton Tingkatan 2                                                            | 283 |
| AA | Surat Kelulusan Menjalankan Kajian Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan                 | 292 |
| AB | Surat Kebenaran Menjalankan Kajian Jabatan Pelajaran Negeri Perak                                         | 293 |
| AC | Surat Pengesahan Cadangan Penyelidikan Ijazah Doktor Falsafah                                             | 294 |



## BAB 1

### PENGENALAN



#### 1.1 Pendahuluan

Pendidikan Jasmani (PJ) adalah mata pelajaran teras dan wajib diajar dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) berdasarkan Akta Pendidikan 1996 melalui Surat Pekeliling Ikhtisas Bilangan 25/1998, Kementerian Pendidikan Malaysia (1998), Surat Pekeliling Ikhtisas Bilangan 8/1990, Kementerian Pendidikan Malaysia (1990), Surat Pekeliling Ikhtisas Bilangan 2/1988, Kementerian Pendidikan Malaysia (1988) dan Surat Pekeliling Ikhtisas Bilangan 3/1979, Kementerian Pelajaran Malaysia (1979). Mata pelajaran PJ mempunyai peranan yang sangat besar dalam menyumbang ke arah pertumbuhan dan perkembangan pelajar secara menyeluruh melalui pengalaman pembelajaran bagi memenuhi keperluan domain kognitif, psikomotor dan afektif (Abdullah Sani, 2003; Darst & Pangrazi, 2006; Daeur & Pangrazi, 1995; dan Freeman, 2001).





Unsur kesepaduan dalam mata pelajaran PJ melibatkan tiga domain pembelajaran utama iaitu kognitif, psikomotor dan afektif (Capel, 2000; Colfer, Hamilton, Magill & Hamilton, 1986; Daeuer & Pangrazi, 1995; Freeman, 2001; Gallahue, 1996; Pangrazi, 2001; dan Pettifor, 1999) dan berupaya membangunkan pelajar dari pelbagai aspek selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (Asiah, 1993; Tajul Ariffin, 1993; Teng, 2001; dan Vasudevan, 1986).

Menurut Wee (2009), mata pelajaran PJ memberi peluang kepada pelajar menikmati kepuasan serta kegembiraan melalui aktiviti yang bersesuaian dengan jasmani dan psikologi. Mata pelajaran PJ merupakan satu proses yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu melalui pendekatan aktiviti fizikal seperti berlari, melompat dan membaling. Seharusnya tumpuan adalah terhadap pembangunan pelajar melalui proses pendidikan yang menyeluruh dan berkaitan dengan hal seumur hidup setiap individu (Barrow, 1983; Mawer, 1995; dan Teng, 2001).

Mata pelajaran PJ adalah suatu proses pendidikan terancang dan menyeluruh dengan matlamat yang jelas iaitu bertujuan membantu pelajar menjadi cergas melalui pembelajaran aktiviti fizikal dan amalan kecergasan. Bagi mencapai matlamat di atas, terdapat tujuh objektif am yang perlu dikuasai oleh pelajar sekolah menengah Tingkatan 2 berdasarkan huraian sukatan pelajaran iaitu (i) mengetahui maksud komponen-komponen kecergasan seperti daya tahan kardiovaskular, daya tahan otot, kekuatan, kelenturan, kuasa dan kelajuan; (ii) melibatkan diri dan mengambil bahagian dalam aktiviti fizikal untuk membina kemahiran motor dan kecergasan fizikal; (iii) mengaplikasikan kemahiran asas dalam permainan, olahraga, gimnastik artistik, gimnastik irama, gimnastik pendidikan, dan pergerakan kreatif dengan betul





dan selamat; (iv) memahami dan mematuhi arahan serta peraturan dalam semua aktiviti bagi menjaga keselamatan; (v) melibatkan diri dan mengamalkan etika sukan yang baik; (vi) menguruskan stor alatan sukan serta dapat mengklasifikasikan jenis-jenis alatan sukan; dan (vii) berinteraksi dan berkomunikasi dengan rakan semasa beraktiviti dalam suasana yang riang dan menggembirakan (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001).

Guru dikehendaki menjalankan penilaian bagi menentukan pencapaian matlamat dan objektif mata pelajaran PJ. Menurut Bhasah (2007), penilaian bertujuan menentukan status sesuatu objek yang dinilai dan membanding status berkenaan dengan satu set standard atau kriteria untuk membuat keputusan. Dalam konteks ini, penilaian merupakan satu proses yang meliputi penentuan objektif, pengutipan maklumat berkaitan, pemprosesan maklumat dan pembentukan kesimpulan. Apabila proses ini berjalan dengan sistematik dan saintifik, maka keputusan yang dibuat akan lebih tepat dan memenuhi kehendak tujuan keputusan penilaian (Abu Bakar & Bhasah, 2008).

Pusat Perkembangan Kurikulum (2001) telah memperkenalkan Penilaian Kendalian Sekolah (PKS). Melalui PKS, guru memainkan peranan penting dalam mengesan perkembangan, kebolehan, kemajuan dan pencapaian pelajar. Guru menentukan hasil pembelajaran yang hendak dinilai, merancang dan membina instrumen, melaksana, merekod hasil, menganalisis maklumat, melapor dan membuat tindakan susulan. Melalui aktiviti penilaian, guru dapat memastikan perkembangan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu dari aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.





Penilaian di sekolah haruslah memberi penekanan kepada konsep penilaian berterusan terhadap perkembangan bagi kesemua aspek Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Penilaian Kendalian Sekolah lebih bersifat formatif iaitu mengutamakan kemajuan setiap pelajar dari satu peringkat ke satu peringkat. Guru dapat membuat diagnostik bagi mengesan perkembangan pelajar dari semasa ke semasa. Hal ini memberi peluang kepada guru untuk membetulkan kesilapan dan memperbaiki kelemahan pelajar serta-merta supaya kelemahan tersebut tidak terhimpun. Di samping itu, guru dapat mengenal pasti kelemahan dan memperkembangkan lagi kekuatan serta potensi pelajar. Oleh yang demikian, penyelidik berpendapat penilaian dalam mata pelajaran PJ hendaklah berteraskan kepada PKS. Guru PJ hendaklah diberikan ruang yang seluas-luasnya di dalam mengesan perkembangan, kebolehan, kemajuan dan pencapaian pelajar.



Menurut Wee (2009) dan Miller (2006), aspek penilaian pelajar dalam mata pelajaran PJ yang sepatutnya dilakukan oleh guru mestilah merangkumi aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Berdasarkan Ahmad (2004) dan Miller (2006), pemberatan dalam menentukan gred PJ adalah tiga nisbah satu di mana aspek psikomotor mempunyai pemberatan tiga kali lebih besar berbanding dengan aspek kognitif dan afektif. Namun, perkara yang diamalkan di sekolah sekarang adalah penilaian terhadap aspek kognitif melalui peperiksaan pertengahan tahun dan peperiksaan akhir tahun sahaja dengan pemberatan 100 peratus.

Penilaian bagi aspek psikomotor hanyalah melalui komponen kecergasan fizikal iaitu Ujian Standard Kecergasan Fizikal Kebangsaan (SEGAK) sedangkan dalam kandungan sukatan pelajaran PJ, tunjang kecergasan dan tunjang kemahiran





merupakan tajuk yang menekankan domain psikomotor dan banyak melibatkan penguasaan aspek kemahiran terutamanya dalam tajuk permainan. Namun guru tidak melaksanakan penilaian yang sepatutnya bagi menilai aspek psikomotor dan selain itu penilaian bagi aspek afektif langsung tidak dinilai secara formal atau eksplisit dalam kelas PJ.

Penilaian yang dilaksanakan sekarang ini adalah tidak lengkap dan holistik. Oleh itu, bagi mendapatkan penilaian yang berkesan guru sepatutnya melaksanakan pentaksiran. Pentaksiran komprehensif yang berkesan merangkumi penilaian secara menyeluruh meliputi aspek kognitif, psikomotor dan afektif pelajar.

Di Amerika Syarikat, pentaksiran telah begitu meluas dilaksanakan dengan mengambil contoh *New Jersey Comprehensive Health Education and Physical Education Curriculum Framework* (1999). Pentaksiran yang digunakan adalah seperti item aneka pilihan (*response/forced choice items*), penulisan esei (*essay*), tugas prestasi (*performance tasks*), penulisan portfolio, pemerhatian guru (*teacher observation*), pentaksiran sendiri (*student self-assessment*) dan persidangan berkaitan pentaksiran (*assessment conferences*).

Pentaksiran bagi pelajar peringkat menengah berdasarkan *South Carolina Physical Education Assessment Program* [SCPEAP] (2004) pula lebih lengkap dan menyeluruh. Pelajar dinilai berdasarkan kepada empat indikator pencapaian (*Performance Indicator*). Indikator pencapaian pertama, menilai pelajar dalam aspek psikomotor bagi kemahiran permainan. Perlakuan pelajar dirakam menggunakan





video dan dinilai berdasarkan rubrik yang disediakan. Pemberatan penilaian ini adalah sebanyak 60.00 peratus.

Indikator pencapaian kedua, adalah ujian kognitif yang merangkumi lima komponen kecergasan dan prinsip *frequency*, *intensity* dan *time* berbentuk ujian bertulis. Pemberatan penilaian ini adalah sebanyak 15.00 peratus. Indikator pencapaian ketiga, adalah penilaian penyertaan pelajar melalui penglibatan mereka dalam aktiviti fizikal dan kesihatan di luar waktu PJ. Pelajar dikehendaki menulis laporan dalam buku log dan pemberatan penilaian ini adalah 10.00 peratus. Indikator pencapaian keempat pula, adalah penilaian berkaitan perbincangan kepentingan kesihatan dan aktiviti fizikal berdasarkan *Fitnessgram*. Pemberatan bahagian ini adalah 15.00 peratus. Pentaksiran ini adalah berteraskan kepada kandungan *National Standards for Physical Education, National Association for Sport and Physical Education* [NASPE] (1995).

Berdasarkan *Curriculum Development Council and the Hong Kong Examinations and Assessment Authority* (2007), pentaksiran di Hong Kong melibatkan penilaian formatif dan sumatif. Pelajar diwajibkan menduduki peperiksaan awam (kertas 1, 50.00% dan kertas 2, 20.00%) dan pentaksiran berasaskan sekolah (*school-based assessment*) berdasarkan penglibatan dua aktiviti fizikal (20.00%) dan kecergasan fizikal (10.00%). Manakala di Singapura (*Bedok South Secondary School – Physical Education*, 2009), pentaksiran yang digunakan adalah kecergasan fizikal (30.00%), kemahiran fizikal (praktikal, 30.00% dan teori, 20.00%) dan sikap (20.00%). Penilaian bagi kemahiran fizikal adalah berdasarkan kepada amali bagi dua jenis permainan.





Peranan guru PJ adalah mengembang dan meningkatkan prestasi pelajar bagi mencapai objektif PJ dalam domain psikomotor, kognitif dan afektif (Hastad & Lacy, 2002). Oleh itu, bagi mencapai objektif yang telah ditetapkan dalam sukatan pelajaran terutamanya pada hasil pembelajaran pelajar maka seseorang guru haruslah melaksanakan pentaksiran dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Menurut Payne (2003), pentaksiran merupakan integrasi proses mengumpul maklumat, menginterpretasi maklumat dan membuat keputusan berdasarkan interpretasi yang dibuat ke atas maklumat. Oleh itu, pentaksiran adalah gabungan proses pengukuran dan penilaian.

Kebanyakan ujian yang dijalankan dalam dunia pendidikan adalah berbentuk pentaksiran prestasi (Abu Bakar & Bhashah, 2008; dan Bhashah, 2007). Menurut Stringgin (1987), pentaksiran perlakuan merupakan satu bentuk pentaksiran yang berdasarkan kepada pemerhatian dan pengadilan terhadap sesuatu proses atau produk serta hasil daripada pelaksanaan sesuatu tugas. Pentaksiran meliputi kaedah pengujian yang begitu luas dan memerlukan pelajar menunjukkan kecekapan atau pengetahuannya dengan memberikan jawapan yang tepat dan menghasilkan sesuatu kemahiran yang baik. Guru perlu membuat pertimbangan terhadap pengetahuan, kemahiran dan ciri-ciri kognitif, psikomotor dan afektif pelajar. Peranan pelajar pula adalah memberikan tindak balas terhadap maklumat atau kemahiran yang diperoleh serta dapat menggunakan maklumat atau kemahiran tersebut pada peringkat tertinggi.

Menurut Linn dan Gronlund (1992), pentaksiran perlakuan kadangkala disebut sebagai pentaksiran autentik atau pentaksiran alternatif. Pentaksiran alternatif kurang memberi penekanan kepada ujian kertas dan pensil manakala pentaksiran autentik





lebih kepada penilaian aplikasi dan amali terhadap sesuatu tugas yang dilakukan di dalam keadaan sebenar. Oleh itu, dalam mata pelajaran PJ pentaksiran perlakuan adalah sangat sesuai dan signifikan bagi menilai pencapaian pelajar bagi aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

Lund dan Kirk (2002) mencadangkan beberapa pentaksiran perlakuan dalam mata pelajaran PJ antaranya pemerhatian (guru, rakan dan sendiri), permainan dan ubah suai permainan, tugas, prestasi pelajar, penulisan esei, penulisan jurnal, penghasilan projek dan penulisan buku log. *American Federation of Teachers, National Council on Measurement of Student, National Education Association* [AFTNC] (1990), menggariskan tujuh perkara yang perlu diberikan perhatian dalam pentaksiran perlakuan iaitu (i) pilih kaedah pentaksiran yang sesuai berdasarkan tujuan pengajaran; (ii) hasilkan keadaan pentaksiran bersesuaian dengan tujuan pengajaran yang hendak dibuat; (iii) tadbir, skor dan terjemahkan keputusan pentaksiran; (iv) gunakan keputusan pentaksiran tersebut apabila membuat keputusan; (v) bina prosedur penggredan yang sah; (vi) berkomunikasi tentang keputusan pentaksiran kepada pelajar dan lain-lain; dan (vii) mengenal pasti penggunaan dan kaedah pentaksiran yang tidak sesuai, tidak beretika atau menyalahi peraturan pentaksiran.

Menurut Baumgartner, Jackson, Mahar dan Rowe (2007); Hastad dan Lacy (2002); Johnson dan Nelson (1986), Miller (2006); dan Morrow, Jackson, Disch dan Mood (2005), penilaian bagi aspek kognitif yang boleh digunakan adalah berbentuk ujian seperti objektif, betul-salah, objektif aneka pilihan, isi tempat kosong dan juga penulisan esei. Menurut Hastad dan Lacy (2002), ujian kognitif yang dibina oleh guru





adalah berdasarkan kepada taksonomi Bloom, Engelhart, Furst, Hill dan Krathwohl (1956) dengan pecahan wajaran pemberatan bagi aras pengetahuan (25.00%), kefahaman (10.00%), aplikasi (35.00%), analisis (20.00%), sintesis (5.00%) dan aras penilaian (5.00%). Manakala kandungan soalan kemahiran permainan hendaklah mengandungi soalan berdasarkan item sejarah (5.00%), undang-undang dan peraturan (25.00%), peralatan (5.00%), etika (10.00%), kemahiran dan teknik (35.00%) serta strategi (20.00%).

Dalam mata pelajaran PJ, pentaksiran seharusnya meliputi tiga domain utama iaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Pentaksiran Komprehensif (PK) adalah satu pentaksiran yang dapat menilai pelajar bagi ketiga-tiga aspek tersebut semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan PK, guru dikehendaki menilai pencapaian setiap individu pelajar secara serta-merta terhadap kemahiran yang diajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Penilaian ini adalah mengikut kehendak objektif pembelajaran berdasarkan kepada sukatan mata pelajaran PJ (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001) yang telah dirancang tanpa menunggu peperiksaan pertengahan tahun atau peperiksaan akhir tahun seperti yang diamalkan sekarang.

Oleh itu, penilaian pencapaian pelajar dalam mata pelajaran PJ perlu direfomasikan dengan mengubah cara guru menilai pencapaian pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan kehendak dunia pendidikan melalui perubahan dan transformasi kepada aspek PK. Perubahan daripada memberi penekanan kepada peperiksaan yang berasaskan kandungan (*content based*) kepada pentaksiran prestasi yang lebih berasaskan kemahiran (*skill based*) bagi





domain psikomotor dan afektif manakala daripada yang bersifat ujian pencapaian (*achievement test*) kepada yang bersifat ujian kebolehan am (*general ability test*) bagi domain kognitif.

Menurut Jamil (2008), bagi mendapatkan maklumat yang lengkap dan holistik berkaitan dengan perkembangan dan peningkatan potensi individu seorang insan maka pentaksiran adalah penyelesaiannya. Payne (2003), mencadangkan agar guru perlu menilai kembali proses penilaian dalam mata pelajaran PJ dengan secara mendalam dan berkesan bagi memantapkan mata pelajaran PJ di sekolah.

Penyelidik berpendapat bahawa segala permasalahan yang wujud dalam pelaksanaan kurikulum PJ ini dapat diselesaikan sekiranya kaedah pentaksiran yang digunakan oleh guru sekarang ini dinilai kembali dan diubah suai supaya menjadi lebih berkesan. Situasi ini telah menimbulkan keinginan kepada penyelidik untuk menjalankan kajian bagi membina satu instrumen yang dikenali sebagai PK yang boleh digunakan oleh guru semasa proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran PJ bagi tunjang kemahiran permainan bola baling dan badminton. Pentaksiran Komprehensif yang dibina dalam kajian ini adalah bertujuan membantu guru mencapai objektif am mata pelajaran PJ Tingkatan 2 khususnya objektif pada para (iii) dan (v) iaitu (iii) mengaplikasikan kemahiran asas dalam permainan dengan betul dan selamat; dan (v) melibatkan diri dan mengamalkan etika sukan yang baik (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001).

Justeru, dalam konteks penilaian terhadap pencapaian pelajar, instrumen PK ini direka bentuk bagi menyediakan kaedah penilaian yang bersifat komprehensif





merangkumi ketiga-tiga aspek iaitu psikomotor, kognitif dan afektif bagi mendapatkan gambaran pencapaian aras pembelajaran pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran PJ. Oleh yang demikian, mata pelajaran PJ memerlukan satu transformasi dalam bidang pentaksiran. Pentaksiran Komprehensif yang holistik haruslah dibina agar pelajar benar-benar dinilai mengikut keupayaan sebenar mereka.

Berdasarkan tunjang kemahiran dalam sukatan pelajaran PJ bagi Tingkatan 2, terdapat dua permainan iaitu bola baling dan badminton (Amin, Anuar & Enson, 2003). Dalam permainan bola baling terdapat lapan kemahiran asas yang perlu diperkenalkan kepada pelajar iaitu (i) kemahiran hantaran; (ii) kemahiran menangkap; (iii) kemahiran mengelecek dengan bola; (iv) kemahiran mengacah; (v) kemahiran mengadang; (vi) kemahiran menjaring; (vii) kemahiran menjaga gol; (viii) undang-undang dan peraturan. Manakala bagi permainan badminton pula terdapat enam kemahiran asas iaitu (i) kemahiran memegang raket; (ii) kemahiran servis; (iii) kemahiran pukulan; (iv) kemahiran smesy; (v) kemahiran gerak kaki; dan (vi) undang-undang dan peraturan.

Oleh yang demikian, instrumen PK yang dicadangkan adalah melalui ujian bertulis bagi aspek kognitif, kaedah pemerhatian guru dalam menilai prestasi pelajar semasa latihan dan juga permainan kecil bagi aspek psikomotor dan afektif. Kriteria menilai pencapaian pelajar melalui ujian bertulis dibina bagi mengetahui tahap penguasaan pelajar dalam aspek domain kognitif adalah berteraskan kepada taksonomi Bloom *et al.* (1956). Dalam aspek penguasaan psikomotor pula, pelajar akan dinilai oleh guru melalui pemerhatian semasa melaksanakan tugas kemahiran semasa sesi latihan dan sesi permainan. Kriteria menilai pencapaian pelajar melalui





domain psikomotor ini adalah berdasarkan taksonomi Dave (1970). Manakala bagi aspek afektif pula, pelajar akan dinilai oleh guru melalui pemerhatian sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Kriteria menilai pencapaian pelajar melalui domain afektif ini adalah berdasarkan taksonomi Krathwohl, Bloom dan Masia (1964).

Pentaksiran Komprehensif ini boleh dijadikan sebagai instrumen pentaksiran alternatif dalam menilai pencapaian pelajar bagi setiap kali proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Oleh itu, instrumen PK kemahiran bola baling dan badminton dalam mata pelajaran PJ di sekolah menengah Tingkatan 2 sangat diperlukan bagi mengenal pasti tahap dan aras pembelajaran pelajar dalam aspek kognitif, psikomotor dan afektif.



## 1.2 Latar Belakang Masalah

Pada tahun 1988, penilaian formal berbentuk sumatif telah diperkenalkan bagi mata pelajaran PJ melalui KBSM dan buat pertama kalinya markah atau gred PJ berdasarkan keputusan penilaian dimasukkan dalam buku laporan pelajar (Kementerian Pelajaran Malaysia, 1988). Penilaian yang dijalankan terbahagi kepada dua iaitu kaedah peperiksaan dan Ujian Daya Tenaga Asas (UDTA). Melalui kaedah peperiksaan, pelajar dikehendaki menduduki peperiksaan sebanyak dua kali setahun iaitu peperiksaan pertengahan tahun dan peperiksaan akhir tahun. Selain itu, pelajar juga diwajibkan menjalani ujian kecergasan fizikal melalui UDTA berdasarkan Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 3/1979, Kementerian Pelajaran Malaysia (1979) dan Surat





Pekeliling Ikhtisas Bil. 2/1988, Kementerian Pelajaran Malaysia (1988) namun keputusan ujian ini tidak perlu dimasukkan ke dalam buku laporan pelajar.

Mulai tahun 2008, pelajar diwajibkan menjalani ujian Standard Kecergasan Fizikal Kebangsaan (SEGAK) dua kali setahun iaitu pada bulan Mac dan Ogos berdasarkan Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 4/2008, Kementerian Pelajaran Malaysia (2008) bagi menggantikan UDTA. Penilaian yang dilaksanakan ini sebenarnya masih tidak lengkap di mana pelajar dinilai berdasarkan peperiksaan yang berbentuk sumatif dan ujian SEGAK dengan tumpuan kepada aspek kecergasan.

Berdasarkan kaedah penilaian yang dijalankan oleh guru sekarang, ia sebenarnya tidak seimbang dan menyeluruh di mana banyak tajuk kemahiran yang diajar tidak dinilai oleh guru (Abdul Manan & Jumalanizon, komunikasi *personal*, 30 Julai, 2009). Penilaian melalui kaedah peperiksaan hanya menumpukan kepada pencapaian dari aspek kognitif manakala aspek psikomotor yang sepatutnya diberikan tumpuan khusus tidak dinilai dengan menyeluruh walaupun ujian SEGAK dijalankan tetapi ia masih tidak mencukupi di mana banyak kemahiran lain seperti pergerakan asas, permainan, olahraga, gimnastik dan pergerakan kreatif langsung tidak dinilai (Wan Zamri, 2004). Hal ini menunjukkan bahawa guru hanya mengajar tajuk berkenaan tanpa melakukan penilaian khususnya bagi aspek psikomotor dan afektif. Walaupun kurikulum PJ telah dilaksanakan secara meluas namun aspek penilaian pelajar masih belum begitu menyeluruh dan seimbang. Keadaan ini sebenarnya bertentangan dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.





Pada tahun 2001, Pusat Perkembangan Kurikulum telah memperkenalkan PKS. Melalui PKS, guru memainkan peranan penting dalam mengesan perkembangan, kebolehan, kemajuan dan pencapaian pelajar. Guru menentukan hasil pembelajaran yang hendak dinilai, merancang dan membina instrumen, melaksanakan, merekod hasil, menganalisis maklumat, melapor dan membuat tindakan susulan.

Unit Kurikulum, Jabatan Pelajaran Negeri Perak (2006) telah mengambil inisiatif dengan membina Penilaian Kendalian Sekolah Menengah (PKSM) negeri Perak berdasarkan PKS. Penilaian Kendalian Sekolah Menengah adalah bertujuan menilai tahap pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan dari segi praktikal, teori, afektif, sosial dan nilai murni. Kandungan modul penilaian ini terbahagi kepada tujuh bahagian iaitu olahraga, permainan, UDTA, folio, ujian teori, laporan berbentuk sijil dan dipecahkan mengikut Tingkatan 1 hingga Tingkatan 5.

Penilaian kognitif PKSM adalah berbentuk ujian sumatif terdiri daripada dua set soalan yang mengandungi 40 soalan objektif. Set soalan ini digunakan dalam peperiksaan pertengahan tahun dan peperiksaan akhir tahun di mana masa menjawab yang diperuntukkan adalah selama satu jam. Menurut Abu Bakar dan Bhasah (2008), penilaian sumatif adalah satu bentuk ujian yang memberi gambaran menyeluruh tentang pencapaian terhadap objektif yang luas serta meliputi sebahagian besar daripada perkara-perkara yang dipelajari sepanjang satu semester pembelajaran. Apabila guru ingin memperbaiki atau mengenal pasti kelemahan yang wujud dari





aspek pengajaran guru dan juga pembelajaran pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran, maka guru seharusnya menggunakan penilaian formatif.

Menurut Bhasah (2007), penilaian formatif adalah penilaian yang dijalankan secara berterusan dan penggunaannya dapat menentukan pencapaian objektif pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Oleh itu, penggunaan penilaian formatif adalah lebih sesuai berbanding penilaian sumatif dalam konteks pentaksiran mata pelajaran PJ. Penggunaan penilaian formatif dapat membantu guru menilai proses pencapaian aras kognitif pelajar bagi sesuatu tajuk pembelajaran serta memberikan maklum balas terhadap kelemahan pelajar serta memahami tentang pengajaran yang sedang berlaku. Ini menunjukkan bahawa penilaian kognitif PKSM tidak dapat memenuhi kehendak penilaian formatif seperti yang sepatutnya dinilai ke atas pelajar dalam mata pelajaran PJ.



Penilaian psikomotor PKSM bagi kemahiran bola baling dan badminton menggunakan skor 1 (sangat lemah) bagi skor yang paling rendah dan skor 5 (cemerlang) bagi menunjukkan skor pencapaian yang paling tinggi. Selain itu, hanya tiga kemahiran yang dinilai dalam permainan bola baling iaitu kemahiran menerima bola, mengelecek dengan bola dan menjaring manakala permainan badminton pula terdapat tiga kemahiran asas yang dinilai iaitu kemahiran servis tinggi, servis rendah dan pukulan lob.

Berdasarkan huraian sukatan pelajaran mata pelajaran PJ Tingkatan 2 bagi tunjang 2 iaitu kemahiran permainan bola baling (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001), terdapat lapan kemahiran asas yang perlu diajar oleh guru PJ iaitu kemahiran





hantaran (hantaran atas kepala, hantaran lantun, hantaran lompat dan hantaran aras dada), kemahiran menangkap dengan dua belah tangan, kemahiran mengelecek dengan bola, kemahiran mengacah, kemahiran menjaring (jaringan lompat dan jaringan junam), kemahiran menjaga gol, kemahiran mengadang serta undang-undang dan peraturan. Manakala bagi permainan badminton pula, terdapat enam kemahiran asas iaitu kemahiran memegang raket (pegangan kilas dan pegangan depan), kemahiran servis (servis tinggi, servis rendah dan servis kilas), kemahiran pukulan (pukulan hadapan, pukulan kilas dan pukulan lob), kemahiran smesy, kemahiran gerak kaki (asas gerak kaki, gerak kaki ke belakang, bergerak ke hadapan dan bergerak ke sisi) serta undang-undang dan peraturan.



Hasil pembelajaran bagi kemahiran permainan bola baling adalah menghendaki pelajar dapat melakukan sekurang-kurangnya enam kemahiran asas dalam permainan bola baling dengan teknik yang betul dan selamat manakala pelajar dapat melakukan sekurang-kurangnya lima kemahiran asas dalam permainan badminton dengan teknik yang betul dan selamat (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001). Ini menunjukkan, kandungan penilaian PKSM bagi menilai pelajar terhadap penguasaan kemahiran permainan bola baling dan badminton adalah tidak mengikut kehendak hasil pembelajaran seperti yang telah digariskan dalam huraian sukatan pelajaran mata pelajaran PJ Tingkatan 2.

Penilaian afektif PKSM pula mengandungi 19 nilai murni iaitu baik hati, berdikari, peka pada arahan, kasih sayang, hormat menghormati, kejujuran, keinginan mencuba, keberanian, kerjasama, semangat kesukanan, rasional, kebersihan, tanggungjawab, kesyukuran, kerajinan, permainan bersih, hemah diri, kesederhanaan





dan kebebasan. Sukatan pelajaran rendah dan menengah mata pelajaran PJ (Pusat Perkembangan Kurikulum, 1999) telah menetapkan lapan nilai yang perlu diterapkan dan diamalkan iaitu semangat kesukanan, permainan bersih, toleransi, semangat berpasukan, disiplin, berdaya saing, kepemimpinan dan penyertaan. Berdasarkan penilaian afektif PKSM, hanya terdapat dua aspek nilai sahaja yang dinilai mengikut kehendak sukatan pelajaran rendah dan menengah mata pelajaran PJ iaitu semangat kesukanan dan permainan bersih. Ini menunjukkan penilaian afektif berdasarkan PKSM adalah terlalu banyak dan tidak menepati kehendak sukatan pelajaran PJ.

Oleh itu, kandungan penilaian dalam PKSM didapati mempunyai beberapa kelemahan. Peperiksaan pertengahan tahun dan peperiksaan akhir tahun bagi penilaian kognitif adalah berbentuk penilaian sumatif, penggunaannya tidak dapat membantu guru menilai proses pencapaian aras kognitif pelajar bagi sesuatu tajuk pembelajaran. Selain itu, kandungan penilaian dari aspek psikomotor PKSM hanya menguji beberapa kemahiran asas dan tidak mematuhi kehendak huraian sukatan pelajaran mata pelajaran PJ Tingkatan 2 bagi kemahiran permainan bola baling dan badminton. Manakala penilaian dari aspek afektif adalah tidak spesifik mengikut hasil pembelajaran yang telah digariskan di dalam huraian sukatan pelajaran rendah dan menengah mata pelajaran PJ bagi penilaian afektif. Selain daripada itu, penggunaan skor 1 (sangat lemah) bagi skor yang paling rendah dan skor 5 (cemerlang) bagi menunjukkan skor pencapaian yang paling tinggi hanya memberi tumpuan kepada hasil pencapaian pelajar.





### 1.2.1 Pernyataan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, guru sebenarnya menghadapi masalah untuk menilai aras pembelajaran pelajar dari aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Masalahnya di sini adalah disebabkan tidak ada satu instrumen yang standard dan piawai untuk digunakan oleh guru bagi menilai aras pembelajaran pelajar terutamanya berkaitan dengan tajuk kemahiran permainan.

Guru hanya melaksanakan proses penilaian yang digunakan sekarang seperti diarahkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia walaupun ia didapati tidak holistik, lengkap dan menyeluruh berdasarkan kehendak sukatan pelajaran. Oleh itu, instrumen penilaian dalam PJ hendaklah berbentuk komprehensif serta mempunyai nilai kesahan, kebolehpercayaan dan objektiviti yang standard. Selain itu, ia juga bertujuan untuk memenuhi kehendak Kementerian Pelajaran Malaysia melalui transformasi kurikulum kebangsaan yang telah diperkenalkan di sekolah rendah mulai tahun 2011 (Bahagian Perkembangan Kurikulum, 2011).

Instrumen PKSM pula didapati mempunyai beberapa kelemahan. Justeru, fokus kajian ini adalah untuk membina satu instrumen pentaksiran dikenali sebagai Pentaksiran Komprehensif yang mempunyai nilai kesahan, kebolehpercayaan serta objektiviti yang piawai dan standard untuk digunakan oleh guru PJ bagi kemahiran permainan bola baling dan badminton Tingkatan 2. Selain itu, penggunaannya diharap dapat membantu guru menilai proses penguasaan pembelajaran melalui aras pencapaian pelajar dalam aspek kognitif, psikomotor dan afektif bagi kemahiran permainan bola baling dan badminton.



Instrumen PK ini juga perlu lebih realistik, sesuai, selari dengan hasrat transformasi kurikulum kebangsaan serta bertepatan dengan kehendak matlamat dan objektif sukatan pelajaran PJ iaitu (i) melibatkan diri dan mengambil bahagian dalam aktiviti fizikal untuk membina kemahiran motor dan kecergasan fizikal; (ii) mengaplikasikan kemahiran asas dalam permainan, olahraga, gimnastik artistik, gimnastik irama, gimnastik pendidikan, dan pergerakan kreatif dengan betul dan selamat; (iii) memahami dan mematuhi arahan serta peraturan dalam semua aktiviti bagi menjaga keselamatan; dan (iv) melibatkan diri dan mengamalkan etika sukan yang baik (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001).

### 1.3 Objektif Kajian

Penyelidikan yang dijalankan dalam kajian ini adalah untuk melihat dengan lebih mendalam hasil pencapaian instrumen dan peratus persetujuan guru PJ bagi tunjang kemahiran permainan bola baling dan badminton Tingkatan 2 dalam mata pelajaran PJ. Berikut adalah objektif kajian:

- 1.3.1 Mengetahui pasti aras dan tahap pembelajaran domain kognitif, psikomotor dan afektif pelajar dalam permainan bola baling dan badminton berdasarkan PK.
- 1.3.2 Mengetahui pasti tahap pencapaian pembelajaran kognitif, psikomotor dan afektif pelajar dalam permainan bola baling dan badminton berdasarkan PKSM.
- 1.3.3 Membandingkan tahap pencapaian pembelajaran kognitif, psikomotor dan afektif pelajar dalam kumpulan PK dengan pelajar dalam kumpulan PKSM bagi permainan bola baling dan badminton.



- 1.3.4 Mengenal pasti tahap persetujuan guru terhadap penggunaan PK dan PKSM dalam permainan bola baling dan badminton.
- 1.3.5 Membandingkan tahap persetujuan guru terhadap penggunaan PK dengan PKSM dalam permainan bola baling dan badminton.

#### 1.4 Persoalan Kajian

Berdasarkan kepada pernyataan masalah dan objektif, kajian ini bertujuan untuk mencari jawapan kepada beberapa persoalan berikut:

- 1.4.1 Sejauh manakah aras dan tahap pencapaian pembelajaran domain kognitif, psikomotor dan afektif pelajar dalam permainan bola baling dan badminton berdasarkan PK?
- 1.4.2 Sejauh manakah tahap pencapaian pembelajaran domain kognitif, psikomotor dan afektif pelajar dalam permainan bola baling dan badminton berdasarkan PKSM?
- 1.4.3 Adakah terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap pencapaian pembelajaran domain kognitif, psikomotor dan afektif pelajar dalam permainan bola baling dan badminton berdasarkan PK dan PKSM?
- 1.4.4 Sejauh manakah peratus persetujuan guru terhadap penggunaan PK dan PKSM dalam permainan bola baling dan badminton Tingkatan 2?
- 1.4.5 Adakah terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap persetujuan guru terhadap penggunaan PK dengan PKSM dalam permainan bola baling dan badminton Tingkatan 2?





### 1.5 Kepentingan Kajian

Kajian ini adalah untuk menghasilkan satu instrumen PK yang boleh digunakan oleh guru semasa mengajar mata pelajaran PJ bagi tunjang permainan bola baling dan badminton untuk pelajar sekolah menengah Tingkatan 2. Hasil kajian ini dapat mengenal pasti pencapaian pelajar bagi tunjang kemahiran permainan bola baling dan badminton dalam kalangan pelajar Tingkatan 2. Pentaksiran ini juga memudahkan guru menilai pelajar dalam setiap kali proses pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan tunjang kemahiran permainan bola baling dan badminton. Pelajar dinilai berdasarkan pencapaian yang dipersembahkan dan guru menilai melalui pemerhatian dan ujian bertulis. Pentaksiran Komprehensif ini adalah lebih holistik dan mampu menilai pelajar secara menyeluruh dan seimbang selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.



Seterusnya hasil kajian ini, mampu dilaksanakan di sekolah-sekolah sebagai pentaksiran standard selaras dengan matlamat Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) dan hasrat mantan Menteri Pelajaran Malaysia dalam ucapan Perutusan Tahun Baru di Pusat Konvensyen Putrajaya antaranya menyatakan;

*... dengan pentaksiran berasaskan sekolah, pentaksiran yang bersifat alternatif dan autentik seperti pentaksiran kerja kursus, projek, persembahan, aktiviti jasmani, ko-kurikulum, sahsiah, budi pekerti dan pembinaan jati diri pelajar boleh dilaksanakan. Melalui pentaksiran ini, bukan sahaja penguasaan pelajar dapat dilaporkan, malahan proses pembinaan modal insan dapat diteruskan. Pentaksiran berasaskan sekolah akan melahirkan pelajar yang benar-benar menguasai ilmu pengetahuan dan kemahiran.*

(Hishamuddin, 2008)

Hasil kajian ini juga dapat membantu Lembaga Peperiksaan Malaysia, Kementerian Pelajaran Malaysia dalam merangka dan membina PBS khusus dalam





mata pelajaran PJ. Menurut Ali (2008), dalam Konvensyen Nasional Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP) ke-2 menyatakan, kajian keberkesanan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) dan KBSM banyak menunjukkan kelemahan. Beberapa prinsip KBSR dan KBSM tidak dilaksanakan dengan berkesan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kesepaduan pengetahuan, kemahiran dan nilai tidak tercapai sepenuhnya. Kebanyakan proses pengajaran dan pembelajaran lebih ke arah menyediakan pelajar untuk peperiksaan, bukannya bersifat menyampaikan ilmu pengetahuan, kemahiran dan nilai.

Dapatan kajian ini, diharapkan mampu dijadikan sebagai instrumen dalam pelaksanaan Sistem Pentaksiran Pendidikan Kebangsaan (SPPK) bagi membentuk pentaksiran menyeluruh potensi pelajar dengan penekanan yang hampir sama bagi aspek potensi jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial dengan tumpuan hanya kepada pencapaian objektif am mata pelajaran PJ Tingkatan 2 iaitu (i) melibatkan diri dan mengambil bahagian dalam aktiviti fizikal untuk membina kemahiran motor dan kecergasan fizikal; (ii) mengaplikasikan kemahiran asas dalam permainan, olahraga, gimnastik artistik, gimnastik irama, gimnastik pendidikan, dan pergerakan kreatif dengan betul dan selamat; (iii) memahami dan mematuhi arahan serta peraturan dalam semua aktiviti bagi menjaga keselamatan; dan (iv) melibatkan diri dan mengamalkan etika sukan yang baik (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001). Pelaksanaan ini adalah melalui penggabungan hasil PBS, PK dan peperiksaan berpusat.

Dapatan daripada kajian menggunakan PK juga boleh digunakan bagi kajian seperti tinjauan berkaitan pola tahap dan aras kemahiran pelajar dalam permainan bola baling dan badminton pelajar Tingkatan 2 mengikut kemahiran asas. Kajian





mengenal pasti tahap dan aras penguasaan kemahiran pelajar dan boleh dijadikan sebagai panduan bagi mengenal pasti kelemahan pelajar.

Selain itu, hasil dapatan kajian ini juga memberi sumbangan kepada penulisan dan penerbitan buku serta artikel yang berkaitan dengan pentaksiran dalam mata pelajaran PJ di sekolah. Sumbangan ini boleh dijadikan sebagai panduan dan rujukan kepada guru-guru opsyen PJ ataupun guru-guru bukan opsyen PJ dalam melaksanakan pentaksiran khususnya bagi tunjang kemahiran permainan bola baling dan badminton. Pentaksiran Komprehensif ini juga mampu diubah suai, diselaras dan digunakan dalam tunjang kemahiran mata pelajaran PJ seperti permainan bola sepak, ping pong dan bola jaring bagi Tingkatan 1, permainan bola tampar dan softball bagi Tingkatan 3, permainan hoki, tenis dan sepak takraw bagi Tingkatan 4 dan permainan bola keranjang, kriket dan ragbi bagi Tingkatan 5.

Hasil daripada kajian ini juga diharapkan dapat dijadikan rujukan kepada pihak Jemaah Nazir dan Jaminan Kualiti dan juga pihak pentadbir sekolah dalam proses menilai guru mata pelajaran PJ sebagai calon Guru Cemerlang dan juga penilaian prestasi tahunan. Guru mata pelajaran PJ boleh menjadikan instrumen PK ini sebagai satu dokumen rujukan dan indeks prestasi dalam penilaian proses pengajaran dan pembelajaran guru.

## 1.6 Limitasi Kajian

Pentaksiran Komprehensif dalam kajian ini adalah berteraskan kepada taksonomi Bloom *et al.* (1956) bagi domain kognitif, taksonomi Dave (1970) bagi domain





psikomotor dan taksonomi Krathwohl *et al.* (1964) bagi domain afektif. Pentaksiran dalam kajian ini hanya sesuai bagi tunjang 2, tajuk kemahiran melibatkan bola baling dan badminton sahaja.

Pengkaji juga tidak menafikan tahap penguasaan dan pencapaian seseorang pelajar adalah dipengaruhi oleh pengetahuan dan kaedah guru mengajar. Bagi mengurangkan kekangan tersebut, pengkaji telah menyediakan isi kandungan bagi setiap kemahiran dalam penilaian permainan bola baling dan badminton untuk digunakan oleh guru kepada pelajar kumpulan PK dan PKSM.

Satu bengkel penyelidikan telah dijalankan di mana subjek guru yang terlibat dalam kajian ini telah diberikan taklimat mengenai prosedur melaksanakan kajian dan panduan menilai menggunakan PK. Guru-guru ditunjukkan rakaman video contoh menilai pelajar dari aspek psikomotor dalam permainan bola baling dan badminton berpandukan skala pentaksiran dan rubrik rujukan.

Guru-guru juga diberikan taklimat mengenai prosedur penggunaan PKSM dan didedahkan mengenai penggunaan dan pengisian borang-borang berkaitan dengan kajian ini. Oleh itu, subjek guru yang menjadi penguji dalam kajian ini dikehendaki mengikut dan mematuhi kandungan isi pelajaran yang disediakan sebagai prosedur pentaksiran dan panduan pengajaran yang standard. Ujian juga diberikan kepada guru yang terlibat bagi menilai kebolehpercayaan antara penguji.



## 1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan responden, variabel yang hendak diuji atau dimanipulasi dalam sesuatu penyelidikan dan dapat memberi satu gambaran tentang bagaimana konsep yang hendak dikaji itu boleh diperhatikan (Sabitha, 2006). Sehubungan dengan itu, definisi operasional dalam kajian ini adalah seperti berikut :

### 1.7.1 Pentaksiran Komprehensif

Pentaksiran Komprehensif dalam kajian ini terbahagi kepada tiga iaitu pentaksiran kognitif, psikomotor dan afektif. Pentaksiran kognitif adalah berbentuk ujian pensil dan kertas berdasarkan kepada taksonomi Bloom *et al.* (1956) mengandungi 40 soalan berbentuk ujian bertulis dan dipecahkan kepada empat sesi pengajaran. Soalan terdiri daripada aneka pilihan, item betul salah dan isi tempat kosong. Jadual Spesifikasi Ujian (JSU) dibina berdasarkan Hastad dan Lacy (2002). Terdapat empat sesi pengajaran bagi kemahiran bola baling dan badminton. Oleh itu bagi setiap sesi, pelajar dikehendaki menjawab 10 soalan ujian dalam masa lapan minit dan ditadbir sebelum proses pengajaran ditamatkan.

Pentaksiran psikomotor pula adalah berdasarkan taksonomi Dave (1970). Pelajar dikehendaki melakukan kemahiran yang diajar oleh guru semasa sesi latihan dan juga semasa sesi permainan. Pentaksiran dijalankan oleh guru secara teknik pemerhatian sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan borang skor pentaksiran psikomotor yang disediakan. Dalam pentaksiran psikomotor bagi permainan bola baling, terdapat enam kemahiran iaitu kemahiran hantaran, kemahiran menangkap, kemahiran melececek dengan bola, kemahiran menjaring, kemahiran





mengadang serta undang-undang dan peraturan. Manakala bagi permainan badminton, terdapat lima kemahiran iaitu kemahiran servis, kemahiran pukulan, kemahiran smesy, kemahiran asas gerak kaki serta undang-undang dan peraturan. Skor pentaksiran psikomotor menggunakan skala pemeringkatan iaitu skor 1 hingga 5 di mana skor 1 (sangat lemah), skor 2 (lemah), skor 3 (sederhana), skor 4 (baik) dan skor 5 (cemerlang).

Pentaksiran afektif pula adalah berdasarkan kepada taksonomi Krathwohl *et al.* (1964). Pelajar dikehendaki mempersembahkan nilai yang berkaitan dengan afektif sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung manakala pentaksiran dijalankan oleh guru secara teknik pemerhatian menggunakan borang skor pentaksiran afektif yang disediakan.



Pentaksiran afektif permainan bola baling hanya melibatkan nilai permainan bersih dan dibahagikan kepada dua nilai iaitu mematuhi undang-undang dan mematuhi peraturan permainan. Nilai semangat kesukanan dinilai dalam permainan badminton dan terbahagi kepada dua nilai iaitu menerima keputusan dan menghormati lawan. Skor pentaksiran afektif menggunakan skala pemeringkatan iaitu skor 1 hingga 5 di mana skor 1 (sangat lemah), skor 2 (lemah), skor 3 (sederhana), skor 4 (baik) dan skor 5 (cemerlang).

### 1.7.2 Pendidikan Jasmani Tingkatan 2

Pendidikan Jasmani Tingkatan 2 dalam kajian ini merujuk kepada tunjang 2 iaitu kemahiran permainan bola baling dan badminton dalam huraian sukatan pelajaran PJ





sekolah menengah (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001). Bagi permainan bola baling, terdapat lapan kemahiran asas iaitu kemahiran hantaran (hantaran atas kepala, hantaran lantun, hantaran lompat dan hantaran aras dada), kemahiran menangkap dengan dua belah tangan, kemahiran mengelecek dengan bola, kemahiran mengacah, kemahiran menjaring (jaringan lompat dan jaringan junam), kemahiran menjaga gol, kemahiran mengadang serta undang-undang dan peraturan.

Berdasarkan huraian sukatan pelajaran PJ sekolah menengah bagi permainan badminton pula terdapat enam kemahiran asas iaitu kemahiran memegang raket (pegangan kilas & pegangan depan), kemahiran servis (servis tinggi, servis rendah & servis kilas), kemahiran pukulan (pukulan hadapan, pukulan kilas & pukulan lob), kemahiran smesy, kemahiran gerak kaki (asas gerak kaki, gerak kaki ke belakang, bergerak ke hadapan & bergerak ke sisi) serta undang-undang dan peraturan.

### 1.7.3 Penilaian Kendalian Sekolah Menengah Negeri Perak

Penilaian Kendalian Sekolah Menengah (PKSM) dalam kajian ini merujuk kepada penilaian bagi aspek kognitif, psikomotor serta afektif permainan bola baling dan badminton bagi pelajar Tingkatan 2. Penilaian kognitif merupakan dua set soalan yang mengandungi 40 soalan objektif. Set soalan ini digunakan dalam peperiksaan pertengahan tahun dan peperiksaan akhir tahun dengan masa menjawab adalah selama satu jam.

Penilaian psikomotor bagi kemahiran bola baling menggunakan skor 1 bagi skor yang paling rendah dan skor 5 bagi menunjukkan skor pencapaian yang paling





tinggi. Hanya tiga kemahiran yang dinilai dalam permainan bola baling iaitu kemahiran menerima bola, kemahiran mengelecek dengan bola dan kemahiran menjaring. Bagi permainan badminton pula terdapat tiga kemahiran asas yang dinilai iaitu kemahiran servis tinggi, kemahiran servis rendah dan kemahiran pukulan lob.

Penilaian afektif mengandungi 19 nilai murni iaitu baik hati, berdikari, peka pada arahan, kasih sayang, hormat menghormati, kejujuran, keinginan mencuba, keberanian, kerjasama, semangat kesukanan, rasional, kebersihan, tanggungjawab, kesyukuran, kerajinan, permainan bersih, hemah diri, kesederhanaan dan kebebasan. Dalam kajian ini, guru memilih nilai permainan bersih untuk dinilai terhadap pelajar dalam permainan bola baling dan nilai semangat kesukanan bagi permainan badminton. Penilaian bagi aspek psikomotor dan afektif ini adalah menggunakan kaedah pemerhatian sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran.

