



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PROFIL PENAAKULAN PELAJAR BERDASARKAN PERMAINAN
KATEGORI JARING DAN DINDING DALAM PENDIDIKAN JASMANI**

ABDUL RAZAK BIN NORUZZAMAN



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH DOKTOR FALSAFAH
PENDIDIKAN SAINS SUKAN**

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

2017



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk membangunkan Profil Penaakulan Pelajar (PPP) berdasarkan permainan kategori jaring dan dinding dalam Pendidikan Jasmani. Profil Penaakulan Pelajar berdasarkan permainan kategori jaring dan dinding ditentukan keberkesanannya melalui keputusan Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul (UPKM) dan *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI). Reka bentuk kajian kuasieksperimen dijalankan di empat buah sekolah menengah dalam daerah Hilir Perak, Perak. Sampel kajian terdiri daripada 280 orang pelajar Tingkatan 2 dan empat orang guru Pendidikan Jasmani. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan min, sisihan piawai dan peratusan. Analisis inferensi pula menggunakan ANCOVA dan regresi berganda. Hasil kajian menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan pencapaian PPP melalui UPKM dan GPAI antara pelajar kumpulan rawatan dengan kumpulan kawalan. Keputusan regresi berganda menunjukkan hubungan yang signifikan antara pencapaian PPP melalui UPKM dan GPAI terhadap pelajar kumpulan rawatan. Analisis data kualitatif melalui temu bual pula menunjukkan tahap persetujuan guru yang sangat tinggi terhadap penggunaan PPP. Kesimpulan kajian menunjukkan penggunaan instrumen PPP dapat mempertingkatkan tahap penaakulan pelajar secara holistik dan komprehensif. Implikasi kajian mencadangkan PPP sebagai instrumen alternatif untuk menentukan aras domain pembelajaran berteraskan penaakulan ke arah pencapaian Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.





STUDENTS' REASONING PROFILE BASED ON THE NET AND WALL GAMES CATEGORY IN PHYSICAL EDUCATION

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop Students' Reasoning Profile (SRP) based on net and wall games category in Physical Education. Effectiveness of the SRP based on net and wall games category was determined through the result of Reasoning Skills Assessment Test (RSAT) and Games Performance Assessment Instrument (GPAI). The research design was quasiexperimental conducted in four secondary schools in Hilir Perak, Perak. Sample of the study consisted of 280 Form 2 students and four Physical Education teachers. Descriptive data were analyzed using mean, standard deviation and percentage. Inferential data analysis using ANCOVA and multiple regression. Results of the study showed that there were significant differences in the achievement of SRP through RSAT and GPAI between treatment group with the control group. Multiple regression revealed a strong relationship between SRP, RSAT and GPAI in treatment group students. The qualitative analysis through teachers' interview showed that the teachers highly agreed to use SRP as assessment instrument. The study conclude that SRP can improve holistic and comprehensive students' reasoning level. The implication of this study suggested that SRP is suitable to use as an alternative instrument to determine the level of learning domain based reasoning to achievement of Higher Order Thinking Skills.





KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xiv
SENARAI SINGKATAN	xv
SENARAI LAMPIRAN	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Masalah	6
1.2.1	Penyataan Masalah	15
1.3	Objektif Kajian	17
1.4	Persoalan Kajian dan Hipotesis	18
1.5	Kepentingan Kajian	20
1.6	Limitasi dan Delimitasi Kajian	23
1.7	Definisi Istilah dan Operasional Kajian	25





BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Teori-Teori Berkaitan Kajian	30
2.1.1	Teori Pembelajaran Behaviorisme	30
2.1.2	Teori Perkembangan Kognitivisme	33
2.1.3	Pendekatan Pengajaran Konstruktivisme	35
2.2	Penaakulan dalam Pendidikan	37
2.2.1	Kerangka Asas Penaakulan	39
2.2.2	Jenis-Jenis Penaakulan	42
2.2.3	Pengajaran dan Pembelajaran Berkonsepkan Penaakulan	43
2.2.4	Pentaksiran Penaakulan	46
2.3	Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	47
2.3.1	Pengajaran Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	49
2.3.2	Komponen Penaakulan dalam Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	52
2.3.3	Permainan Kategori Jaring dan Dinding	54
2.4	Pengajaran Model Teknikal	56
2.5	Kerangka Teoretikal Kajian	58
2.6	Sorotan Kajian Berkaitan	60
2.6.1	Sorotan Kajian Berkaitan Perbandingan Pengajaran Model <i>Teaching Games for Understanding</i> dengan Model Teknikal	61
2.6.2	Sorotan Kajian Berkaitan Penaakulan dalam Pendidikan Jasmani	74
2.7	Ulasan	79





BAB 3 METODOLOGI

3.1	Reka Bentuk Kajian	82
3.2	Kerangka Konseptual Kajian	84
3.3	Lokasi Kajian	90
3.4	Populasi Kajian dan Strategi Pensampelan	91
3.5	Instrumentasi Kajian	98
3.5.1	Rancangan Pelajaran Harian Model <i>Teaching Games for Understanding</i> Kategori Jaring dan Dinding	101
3.5.2	Rancangan Pelajaran Harian Model Teknikal Permainan Badminton	107
3.5.3	Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul	111
3.5.4	<i>Games Performance Assessment</i> instrument	114
3.5.5	Profil Penaakulan Pelajar	117
3.5.6	Protokol Temu Bual Penilaian Guru Terhadap Pelaksanaan Instrumen Profil Penaakulan Pelajar	118
3.6	Kajian Rintis	120
3.6.1	Kesahan Model <i>Teaching Games for Understanding</i> dan Model Teknikal	121
3.6.2	Kesahan Intervensi Kemahiran Menaakul	124
3.6.3	Kesahan, Kebolehpercayaan dan Objektiviti Profil Penaakulan Pelajar	126
3.6.4	Kebolehpercayaan Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul	127
3.6.5	Objektiviti Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul	128



3.6.6	Kebolehpercayaan <i>Games Performance Assessment Instrument</i>	129
3.6.7	Objektiviti <i>Games Performance Assessment Instrument</i>	129
3.6.8	Kesahan dan Kebolehpercayaan Protokol Temu Bual	131
3.7	Prosedur Pengumpulan Data	132
3.8	Penganalisan Data	134
3.9	Kaedah Penentuan Proses Penganalisan Data	140

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Latar Belakang Responden Kajian	143
4.2	Analisis Deskriptif	144
4.2.1	Persoalan Kajian 1	144
4.3	Analisis Inferensi	151
4.3.1	Persoalan Kajian 2	151
4.3.2	Persoalan Kajian 3	158
4.4	Analisis Data Kualitatif	162
4.4.1	Persoalan Kajian 4	162

BAB 5 PERBINCANGAN, IMPLIKASI DAN CADANGAN

5.1	Perbincangan	173
5.1.1	Pencapaian PPP Berdasarkan Permainan Kategori Jaring dan Dinding antara Pelajar Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan	173



5.1.2 Pencapaian UPKM Berdasarkan Permainan Kategori Jaring dan Dinding antara Pelajar Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan 176

5.1.3 Pencapaian GPAI Berdasarkan Permainan Kategori Jaring dan Dinding antara Pelajar Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan 180

5.1.4 Hubungan antara Pencapaian PPP melalui UPKM dan GPAI Berdasarkan Permainan Kategori Jaring dan Dinding Terhadap Pelajar Kumpulan Rawatan 183

5.1.5 Hubungan antara Pencapaian PPP melalui UPKM dan GPAI Berdasarkan Permainan Kategori Jaring dan Dinding Terhadap Pelajar Kumpulan Kawalan 185



5.1.6 Penilaian Guru Terhadap Pelaksanaan Instrumen Profil Penaakulan Pelajar 188

5.2 Kesimpulan 193

5.3 Penghasilan Model Profil Penaakulan Pelajar 194

5.4 Implikasi Kajian 197

5.5 Cadangan Kajian Lanjutan 199

5.6 Rumusan 201

RUJUKAN 203

LAMPIRAN 214





SENARAI JADUAL

No. Jadual

Muka Surat

2.1	Julat Skor Tahap Penaakulan Pelajar	46
2.2	Kategori Permainan <i>Model Teaching Games for Understanding</i>	48
2.3	Komponen Penaakulan dalam Model Pengajaran <i>Teaching Games for Understanding</i>	52
3.1	Pemboleh Ubah Kajian	89
3.2	Profil Sekolah Menengah dalam Daerah Hilir Perak	93
3.3	Statistik Sekolah Menengah dalam Daerah Hilir Perak Tahun 2015	94
3.4	Taburan Populasi Sekolah Kajian	95
3.5	Taburan Sekolah Kajian	95
3.6	Saiz Sampel Kajian berdasarkan Kuasa Pensampelan dan Kesan Saiz	96
3.7	Saiz Sampel Kajian	97
3.8	Kandungan Rancangan Pelajaran Harian Model TGfU	103
3.9	Kandungan Rancangan Pelajaran Harian Model Teknikal	108
3.10	Jadual Spesifikasi Ujian	111
3.11	Rubrik Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul	113
3.12	Spesifikasi Perlaksanaan <i>Games Performance Assessment Instrument</i>	115
3.13	Skor Prestasi <i>Games Performance Assessment Instrument</i>	117



3.14	Profil Penaakulan Pelajar	118
3.15	Maklumat Guru Kumpulan Rawatan	119
3.16	Agihan Soalan Protokol Temu Bual	119
3.17	Kesahan Kandungan Model <i>Teaching Games For Understanding</i>	122
3.18	Kesahan Kandungan Model Teknikal	123
3.19	Kesahan Kandungan Intervensi Kemahiran Menaakul	125
3.20	Kesahan Penentu Item Profil Penaakulan Pelajar	127
3.21	Korelasi antara Penguji Instrumen UPKM	128
3.22	Korelasi antara Penguji Instrumen GPAI	130
3.23	Proses Pelaksanaan Kajian	133
3.24	Nilai Skor Min	135
3.25	Interpretasi Kekuatan Hubungan	136
3.26	Kaedah Penentuan Proses Penganalisan Data	140
4.1	Profil Responden Kajian	143
4.2	Tahap Pencapaian Profil Penaakulan Pelajar	144
4.3	Tahap Pencapaian Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul	146
4.4	Tahap Pencapaian <i>Games Performance Assessment Instrument</i>	148
4.5	Ujian Andaian Kesamaan Kecerunan PPP	152
4.6	ANCOVA Satu Hala PPP	153
4.7	Ujian Andaian Kesamaan Kecerunan UPKM	154
4.8	ANCOVA Satu Hala UPKM	155
4.9	Ujian Andaian Kesamaan Kecerunan GPAI	156



4.10	ANCOVA Satu Hala GPAI	157
4.11	Korelasi Antara Pemboleh Ubah dalam Kumpulan Rawatan	158
4.12	Keputusan Regresi Berganda untuk Melihat Pengaruh Setiap Peramal Terhadap Pemboleh Ubah Bersandar Kumpulan Rawatan	159
4.13	Korelasi Antara Pemboleh Ubah dalam Kumpulan Kawalan	160
4.14	Keputusan Regresi Berganda untuk Melihat Pengaruh Setiap Peramal Terhadap Pemboleh Ubah Bersandar Kumpulan Kawalan	161
4.15	Maklumat Data Kualitatif Kajian	162
4.16	Kategori Keberkesanan Penggunaan Rancangan Pelajaran Harian Model TGfU	163
4.17	Kategori Penilaian Guru Terhadap Instrumen PPP	167
4.18	Kategori Persetujuan Guru Terhadap Instrumen PPP	169



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
2.1	Kerangka Asas Penaakulan berdasarkan Erin, Ilonca, Tina, Richard dan Jonathan (2008)	41
2.2	Model <i>Teaching Games for Understanding</i> berdasarkan Bunker dan Thorpe (1982)	51
2.3	Kerangka Teoretikal Kajian	60
3.1	Reka Bentuk Kajian Kuasieksperimen	83
3.2	Kerangka Konseptual Kajian	88
3.3	Model ADDIE berdasarkan Rossett (1987)	101
3.4	Model Proses Temu Bual berdasarkan Hasse dan Leavy (2006)	120
4.1	Taburan Gred Pencapaian Profil Penaakulan Pelajar	145
4.2	Taburan Gred Pencapaian Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul	147
4.3	Perincian Pencapaian Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul	148
4.4	Taburan Gred Pencapaian <i>Games Performance Assessment Instrument</i>	149
4.5	Perincian Pencapaian <i>Games Performance Assessment Instrument</i>	150
5.1	Prosedur Pembinaan Model Profil Penaakulan Pelajar	196



SENARAI SINGKATAN

ANCOVA	<i>Analysis of covariance</i>
BPPDP	Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan
GPAI	<i>Games Performance Assessment Instrument</i>
JPN	Jabatan Pendidikan Negeri
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PJ	Pendidikan Jasmani
PKG	Pusat Kegiatan Guru
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah
PPP	Profil Penaakulan Pelajar
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
RPH	Rancangan Pelajaran Harian
SPSS	<i>Statistical Packages for the Social Sciences for Window</i>
UPKM	Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul
TGfU	<i>Teaching Games for Understanding</i>



SENARAI LAMPIRAN

Muka Surat

A	Rancangan Pelajaran Harian Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	214
B	Kad Senarai Semak Penaakulan	227
C	Lembaran Kerja Penaakulan	231
D	Rancangan Pelajaran Harian Model Teknikal	238
E	Lembaran Kerja	251
F	Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul	258
G	Peraturan Memberi Markah	271
H	Borang Markah Ujian Penilaian Kemahiran Menaakul	278
I	Borang Skor <i>Game Performance Assessment Instrument</i> Permainan Kategori Jaring dan Dinding	279
J	Borang Profil Penaakulan Pelajar Berdasarkan Permainan Kategori Jaring dan Dinding	281
K	Penilaian Kesahan Kandungan Rancangan Pelajaran Harian Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	282
L	Penilaian Kesahan Kandungan Rancangan Pelajaran Harian Model Teknikal	295
M	Penilaian Kesahan Kandungan Intervensi Kemahiran Menaakul	308
N	Penilaian Kesahan Kandungan Penentu Item Profil Penaakulan Pelajar	315
O	Borang Protokol Temu Bual Guru	324
P	Surat Kebenaran Menjalankan Kajian BPPDP	327



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

xvii

Q	Surat Kebenaran Menjalankan Kajian JPN	328
R	Surat Kebenaran Menjalankan Kajian PPD	330
S	Surat Kebenaran Menjalankan Kajian di Sekolah	331
T	Surat Pengesahan Pembentangan Cadangan Penyelidikan	336



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



BAB 1

PENDAHULUAN



1.1 Pengenalan

Transformasi pendidikan melalui Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 dilaksanakan supaya Malaysia mampu berdaya saing ke peringkat global (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2013). Merujuk dokumen PPPM 2013-2025 yang dilancarkan oleh Timbalan Perdana Menteri merangkap Menteri Pendidikan Tan Sri Muhyiddin Yassin pada 6 September 2013, Negara perlu bersedia menghadapi cabaran semasa sistem pendidikan dengan berfokus kepada penambahbaikan akses, peningkatan standard dan merapatkan jurang pencapaian pelajar. Transformasi pendidikan adalah proses perubahan dan penambahbaikan secara holistik terhadap sistem pendidikan yang sedia ada. Transformasi yang dimaksudkan melibatkan perubahan dan nilai tambah terhadap pentadbiran pendidikan, bentuk kurikulum,



kandungan sukatan pelajaran, peruntukan masa, kaedah pengajaran, pentaksiran, bahan dan pengurusan kurikulum sekolah. Bermula tahun 2011 pelan transformasi kurikulum telah dilaksanakan di peringkat sekolah rendah dan dikenali sebagai Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Kesenambungan pelaksanaan di sekolah menengah bakal bermula pada tahun 2017 yang akan dikenali sebagai Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM). Berdasarkan kurikulum standard, pelajar bukan sahaja diterapkan dengan kemahiran asas 3M (membaca, menulis & mengira) malah ditambah dengan satu kemahiran asas berfikir iaitu kemahiran menaakul (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2013).

Merujuk Buku Panduan Kemahiran Menaakul, Kementerian Pelajaran Malaysia (2012), penaakulan adalah pemikiran secara logik melibatkan kemahiran menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang merupakan asas kepada penguasaan kemahiran berfikir aras tinggi. Menurut Pearson dan Webb (2008); Goodman, Baker dan Tenenbaum (2009) kemahiran menaakul merupakan proses asas pendidikan kemahiran berfikir yang mampu menjana kemahiran berfikir aras tinggi pelajar. Kemahiran menaakul dikaitkan dengan proses menaakul secara induktif dan deduktif, di mana pelajar dapat menyatakan sebab dan akibat serta menyatakan rasional yang logik untuk membuat keputusan bagi menyelesaikan masalah (Warner, Stoess & Shafto, 2011). Pelajar lebih mudah memahami proses pembelajaran, seterusnya membolehkan mereka berfikir dengan lebih relevan dan fleksibel melalui kemahiran menaakul (Hamidah, 2004). Berdasarkan dokumen PPPM (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2013), penerapan kemahiran menaakul hendaklah dilaksanakan dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah untuk semua bidang pelajaran bagi melahirkan pelajar yang mampu berfikir aras tinggi. Menurut Capel dan Piotrowski

(2000) penerapan kemahiran menaakul terhadap pelajar perlulah melalui kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai bagi melahirkan pelajar yang berfikir inovatif dan kreatif.

Menurut Shafto, Noah dan Michael (2012) guru perlu merancang pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan aktiviti kognitif agar dapat merangsang minda ke arah meningkatkan tahap penaakulan pelajar. Aktiviti yang mencabar seperti menyelesaikan masalah melalui penerokaan dan penjanaan idea baharu boleh dilaksanakan guru agar pelajar dapat menguasai kemahiran berfikir aras tinggi. Aktiviti perbincangan dan bersoal jawab yang berbentuk penyelesaian masalah dan membuat keputusan boleh dilaksanakan kepada pelajar bagi meningkatkan kemahiran menaakul. Konsep pengajaran berpusatkan pelajar yang berbentuk konstruktif perlu dirancang dan dilaksanakan bagi menjana kreativiti dalam menyampaikan idea dan pendapat. Namun, penerapan kemahiran menaakul yang dilaksanakan perlu mengambil kira tahap perkembangan pelajar dan strategi pengajaran guru hendaklah dirancang berdasarkan objektif pelajaran. Konsep penaakulan yang hendak disampaikan juga perlu menepati dan relevan terhadap kehendak sukatan pelajaran di mana guru perlu merancang aktiviti pengajaran dan pembelajaran berdasarkan matlamat pelajaran dan tahap kebolehan pelajar (Shafto et al., 2012).

Berdasarkan Akta Pendidikan 1996 melalui Surat Pekeliling Ikhtisas Bilangan 25/1998 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 1998) Pendidikan Jasmani (PJ) merupakan mata pelajaran teras dalam pendidikan di sekolah rendah dan menengah. Kepentingan PJ sememangnya telah diakui dan diterima oleh semua pihak sebagai pemangkin kepada keseimbangan jasmani, emosi, rohani dan intelektual pelajar.



Pendidikan Jasmani tidak terkecuali daripada menerima transformasi pendidikan yang dirancang dalam PPPM 2013-2025. Beberapa perubahan ke arah pemantapan PJ telah dilakukan termasuk kaedah pengajaran dan sistem pentaksiran. Pengajaran dan pembelajaran PJ agak unik kerana menjadikan pergerakan fizikal, olahraga dan permainan sebagai medium dalam penyampaian ilmu (Bucher, 1987; Bailey, 2001; Kelly & Melograno, 2004).



berdasarkan sukatan pelajaran (Julismah, 2011; Norkhalid, Mohd Izwan, Julismah & Syed Kamaruzaman, 2015). Menurut Pettitor, dalam Wee (2009) pelajar harus diberi ruang dan peluang untuk mencuba dan mengalami sendiri pengalaman semua aktiviti fizikal yang dipelajari. Kajian Colfer (1986) menyatakan PJ berupaya menyediakan pengamalan gaya hidup aktif dan sihat kepada pelajar dengan menyediakan skop pengalaman-pengalaman pembelajaran yang rapi dan berturutan. Pendekatan pengajaran PJ masa kini seharusnya lebih tertumpu kepada nilai pendidikan yang dibina untuk kepentingan masa depan pelajar (Goodie, Doshi, & Young, 2012).

Menurut Darst dan Pangrazi (2006) PJ mampu memberi sumbangan terhadap perkembangan kemahiran berfikir dan kecergasan jasmani serta menjadi pemangkin terhadap tabiat sosial yang murni. Antara matlamat PJ adalah membina konsep dan kemahiran asas kecergasan melalui pembelajaran aktiviti fizikal bagi membolehkan



pelajar mengamalkan dalam kehidupan (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001). Usaha secara kolektif perlu dilakukan oleh warga pendidik untuk merealisasikannya. Menurut Tomov dan Ivanov (2012) kaedah pengajaran yang digunakan guru mempengaruhi tingkah laku pelajar secara fizikal, mental dan kaedah berfikir. Pendidikan Jasmani mampu mendorong amalan kognitif seperti penerokaan, proses berfikir dan penyelesaian masalah (Smith & Lounsbery, 2009). Kesemua proses tersebut menjadikan PJ sebagai medium kepada perkembangan kognitif dan psikomotor seterusnya penerapan nilai dan sahsiah pelajar. Kesepaduan semua aspek tersebut seiring dengan matlamat penerapan nilai murni untuk menghasilkan insan yang harmonis dalam satu masyarakat yang dinamik dan progresif (Asiah, 1993). Oleh itu, para pendidik haruslah berperanan secara lebih berkesan bagi menjamin kualiti pendidikan negara ke tahap yang lebih kompetitif.

Kepentingan kemahiran menaakul dalam pengajaran dan pembelajaran telah diakui oleh para penyelidik bidang pendidikan. Kemahiran menaakul perlulah diterapkan dalam pengajaran dan ditingkatkan pelaksanaannya melalui strategi pengajaran guru. Pengajaran berkonsepkan penaakulan yang merupakan proses yang spesifik terhadap kemahiran membuat keputusan dan menyelesaikan masalah dilihat amat penting kepada perkembangan PJ. Penguasaan kemahiran menaakul dapat membantu meningkatkan aspek kognitif dan kemahiran berfikir aras tinggi pelajar. Oleh itu, Guru PJ perlu cekap menguruskan proses pengajaran dan pembelajaran bagi membina keupayaan menaakul melalui perkembangan kognitif dan perlakuan untuk membantu pelajar menguasainya secara lebih berkesan.



1.2 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Jasmani Rendah dan Menengah (Pusat Perkembangan kurikulum, 1999), tiga tunjang utama digariskan dalam PJ iaitu kecergasan, kemahiran dan kesukanan. Permainan merupakan salah satu komponen dalam tunjang kemahiran yang mengandungi pelbagai jenis permainan padang dan gelanggang. Jenis permainan yang disenaraikan ialah bola sepak, bola jaring, ping pong, bola baling, badminton, bola tampar, sofbol, hoki, tenis, sepak takraw, bola keranjang, kriket dan ragbi. Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran yang dicadangkan adalah kepada pengenalan dan pendedahan kemahiran asas permainan.



untuk menguasai kemahiran asas permainan bagi membolehkan pelaksanaan kemahiran tersebut semasa bermain, pertandingan atau melakukan aktiviti riadah. Kemahiran sukan dan permainan memerlukan pelajar yang memiliki kemahiran teknikal seiring dengan keupayaan kognitif semasa bermain (Olosova & Zapletalova, 2014). Menurut Chatzipanteli, Digelidis dan Dean (2015) pemahaman konsep, taktikal, strategi, membuat keputusan dan pelaksanaan kemahiran merupakan elemen penaakulan yang perlu dikuasai semasa bermain. Oleh itu, kemahiran menaakul perlulah diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran permainan bagi meningkatkan tahap pencapaian prestasi seterusnya kecemerlangan daya intelektual pelajar melalui aktiviti permainan (Chatzipanteli et al., 2015).





Menurut Miller, Rowe, Cronin dan Bampouras (2012) penaakulan permainan memerlukan individu memproses maklumat yang diterima, menganalisis, menghurai dan membuat keputusan dalam aspek taktikal dan strategi permainan. Pelajar bukan sahaja perlu menguasai kemahiran daripada aspek teknikal tetapi mereka perlu menaakul taktikal dan strategi untuk membuat keputusan permainan. Menurut Lilie, Aleksic dan Stefanovic (2012) pelajar juga perlu bijak menaakul keputusan dalam situasi permainan seperti kedudukan semasa menyerang, bertahan dan merancang strategi bagi memperoleh mata. Pelaksanaan kemahiran pula memerlukan kecekapan menaakul untuk menyelaraskan ketepatan perlakuan dengan keputusan yang diambil bagi mencapai matlamat permainan (Lilie et al., 2012).



Menurut Teng (2001); Ee (2002); Siti Zarifah, Soh, Roxana dan Muhammad Fairuz (2014) secara umumnya, guru-guru sekolah di Malaysia mengajar topik permainan dalam PJ adalah berdasarkan model Teknikal berasaskan stail pengajaran Mosston dan Ashworth (1994). Guru menjalankan sesi pengajaran dengan memperkenalkan kemahiran asas permainan melalui aktiviti ansur maju, latih tubi dan seterusnya pelajar bermain dalam permainan kecil. Pengajaran berdasarkan model Teknikal amat menitikberatkan teknik perlakuan atau kemahiran sesuatu permainan. Sebagai contoh, guru mengajar kemahiran servis, pukulan hadapan, *backhand*, *smash*, *drop shot* dan pukulan *lob* dalam permainan badminton. Pelajar dilatih untuk menguasai kemahiran tersebut melalui aktiviti ansur maju, latih tubi dan latihan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Menurut Amy, Lijuan dan Collin (2014) tunjuk cara dan peniruan amat dititikberatkan melalui pengajaran berteraskan kemahiran teknikal di mana, guru segera memperbaiki kesalahan



05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
 perlakuan jika didapati pelajar tidak dapat melakukan kemahiran teknikal dengan betul.

Kajian Wright, McNeill, Fry dan Wang (2005) mendapati pengajaran menggunakan model Teknikal membolehkan pelajar menguasai kemahiran asas permainan yang dipelajari dengan baik. Namun, beberapa pengkaji seperti Chow dan Tan (2009); Psotta dan Martin (2011); Gray dan Sproule, (2011) mendapati pelajar hanya menguasai teknik kemahiran tetapi gagal menunjukkan prestasi yang baik dalam aspek strategi dan taktikal permainan. Hasil kajian mereka mendapati perlakuan pelajar lebih terarah kepada kemahiran teknik permainan berbanding melaksanakan strategi atau taktikal bagi memperoleh skor atau mata semasa bermain. Dapatan kajian tersebut mencadangkan, agar guru dapat melaksanakan kaedah pengajaran yang lebih mencabar minda seperti aplikasi taktikal, merancang strategi dan membuat keputusan agar pelajar dapat bermain secara bijaksana.

Menurut Chow dan Tan (2009); Broek, Boen, Claessens, Feys dan Ceux (2011); Stolz dan Pill (2014) penguasaan strategi, taktikal dan kesesuaian membuat keputusan dapat membantu pemain melaksanakan tindakan yang berkesan dalam permainan seperti arah hantaran, teknik terbaik memperoleh mata dan kedudukan terbaik sewaktu menerima bola. Kajian oleh Hepler dan Chase (2008) menyatakan kaedah pengajaran model Teknikal tidak menekankan aspek penaakulan yang melibatkan kemahiran membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Kajian Turner dan Martinek (1999) menyatakan model Teknikal yang melibatkan aspek penaakulan boleh dilihat melalui kemahiran serap daya untuk menghasilkan kekuatan dan kesesuaian persediaan anggota badan dengan objek yang hendak diterima atau



dihantar. Namun Blomquist, Vanttinen dan Luhtanen (2005) menjelaskan aspek penaakulan dalam permainan perlulah diperluaskan kepada tindakan membuat keputusan terhadap konsep permainan, taktikal, strategi dan prestasi perlakuan permainan. Mereka menyatakan tumpuan terhadap aspek kemahiran teknik semata-mata boleh membantutkan pemahaman, kemahiran dan penguasaan permainan secara keseluruhan.

Menurut McNeill, Michael, Fry, Wright, Tan dan Rossi (2008), semasa menjalani proses pembelajaran, pelajar sukar menguasai kemahiran membuat keputusan yang melibatkan aspek taktikal dan strategi permainan. Tindakan pelajar tidak menampakkan kematangan kognitif semasa melaksanakan keputusan yang perlu diambil dalam permainan. Dapatan kajian tersebut mendapati, semasa menghantar bulu tangkis ke gelanggang pihak lawan, pelajar hanya menumpukan kepada teknik perlakuan yang betul berbanding berusaha untuk menghantar bulu tangkis jauh dari jangkauan pihak lawan yang merupakan tindakan lebih praktikal bagi mendapatkan mata. Situasi tersebut berlaku kerana objektif pengajaran dan pembelajaran lebih menumpukan kepada perlakuan berbanding tindakan membuat keputusan dalam permainan. Perbincangan hasil kajian mendapati pelajar tidak menguasai kemahiran menaakul dalam sesuatu permainan kerana kaedah pengajaran secara *spoon feeding* melalui model Teknikal tidak memperkembangkan kemahiran berfikir pelajar (McNeill et al., 2008). Griffin dan Butler (2005) pula menyatakan kaedah pengajaran guru yang hanya menekankan kepada aspek teknikal melalui latih tubi kemahiran tanpa memberi *input* kepada aspek taktikal dan strategi boleh membataskan perkembangan minda pelajar terhadap keberkesanan tindakan semasa bermain.

