



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**KESAN MODUL PERMAINAN KECIL BERASASKAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* DALAM LATIHAN TERHADAP PRESTASI
PEMAIN BOLA JARING SEKOLAH DI PAHANG**

ROSNAH BINTI ELIAS



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

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

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

2017



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan menilai kesan Modul Permainan Kecil Berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam latihan terhadap prestasi pemain bola jaring sekolah di Pahang. Penilaian adalah terhadap membuat keputusan pemilihan serta penggunaan strategi menyerang atau bertahan, dan pelaksanaan kemahiran hantaran, menerima, memintas, mengacah, menghalang. Penilaian juga dalam aspek motivasi, keyakinan, keperluan peribadi dan pemindahan pengetahuan tentang strategi serta taktikal dalam permainan kecil. Reka bentuk kuasi eksperimen digunakan dalam kajian ini. Sampel kajian ialah 34 orang pemain pelapis bola jaring sekolah yang berumur 13 hingga 14 tahun. Instrumen kajian adalah Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU, borang penilaian prestasi dan persepsi nilai. Hasil kajian menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan dan peningkatan prestasi lebih tinggi bagi kumpulan eksperimen berbanding kumpulan kawalan. Analisis korelasi *Pearson* bagi ujian pra dan ujian pasca kumpulan eksperimen menunjukkan hubungan yang kuat, signifikan dan positif terhadap prestasi membuat keputusan tetapi hubungan yang sederhana, positif dan signifikan bagi prestasi pelaksanaan kemahiran. Majoriti pemain bersetuju bahawa modul tersebut dapat meningkatkan aspek motivasi, keyakinan, keperluan peribadi dan pemindahan pengetahuan tentang strategi dan taktikal dalam permainan kecil. Implikasinya, Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU dapat digunakan bagi meningkatkan prestasi pemain bola jaring sekolah.





THE EFFECTS OF SMALL SIDED GAMES MODULE BASED ON TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING TOWARDS SCHOOL NETBALL PLAYERS' PERFORMANCES DURING TRAINING IN PAHANG

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effects of the Small Sided Games Module based on Teaching Games for Understanding (TGfU) towards school netball players' performances during training in Pahang. The evaluation was on decision-making on choices and usage of attacking or defending strategies, and skills execution passing, receiving, intercept, dodging, blocking. This study also evaluates players' motivation, confidence, personal needs and knowledge transfer on the strategies and tactics of the small sided games. Quasi-experimental design was used in this study. Samples consist of 34 junior high school netball players aged 13 to 14 years. Three instruments were used namely TGfU Small Sided Games Module, performance evaluation and value perception form. The results showed that there were significant differences and increased in the player's performances in terms of decision-making and implementation of skills for the experimental group compare to control group. Pearson correlation analysis on pre and post test for the experimental group showed a strong relationship, significant and positive impact on the players' decision-making but showed an average, positive and significant on the skills execution. Majority of the players agreed that the module was able to improve their motivation, confidence, personal needs and knowledge transfer on the strategies and tactics of the small sided games. The implication is that, TGfU Small Sided Games Module is able to improve the performances of the school netball players.



**KANDUNGAN****Muka Surat**

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

**BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	6
1.3 Penyataan Masalah	10
1.4 Objektif Kajian	13
1.5 Persoalan Kajian	14
1.6 Kepentingan Kajian	15
1.6.1 Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)	16
1.6.2 Guru-Guru atau Jurulatih-Jurulatih Sukan	17
1.6.3 Pemain Bola Jaring	18
1.7 Batasan Kajian	18
1.8 Definisi Operasional	19
1.8.1 Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU	19



i.	<i>Model Teaching Games for Understanding</i>	20
ii.	Membuat Keputusan	20
iii.	Pelaksanaan Kemahiran	21
iv.	Persetujuan Persepsi Nilai Penglibatan Pemain	21
1.8.2	Prestasi	21

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	24
2.2	Teori Latihan	25
2.2.1	Teori Periodisasi Latihan Bomp	25
2.2.2	Teori Kognitif Dalam Pengajaran Permainan	30
2.2.3	Teori Permainan Kecil	31
2.2.4	<i>Model Teaching Games for Understanding</i>	32
2.2.5	Kerangka Teoritik	34
2.3	Sorotan Kajian Lampau	35
2.4	Rumusan	45

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	46
3.2	Reka Bentuk Kajian	47
3.3	Kerangka Konseptual kajian	51
3.4	Pemboleh Ubah Kajian	56
3.5	Tempat Kajian	58
3.6	Populasi dan Sampel Kajian	59
3.7	Instrumen Kajian	64
3.7.1	Soal Selidik	65



3.7.1.1	Soal Selidik Persepsi Nilai Persetujuan Pemain	67
3.7.2	Instrumen Penilaian Prestasi	69
3.7.3	Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU	71
3.7.3.1	Peringkat Pembinaan Modul	72
3.8	Kajian Rintis	77
3.8.1	Ujian Pra	79
3.8.2	Ujian Pasca	81
3.9	Kesahan dan Kebolehpercayaan Intrumen Kajian Ristis	82
3.9.1	Kesahan	82
3.9.2	Kesahan Dalaman	85
3.9.3	Kebolehpercayaan	88
3.10	Pengurusan dan Pentadbiran Kajian	92
3.10.1	Olahan Latihan	100
3.10.1.1	Blok Latihan Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU	101
3.10.1.2	Blok Latihan Konvensional Berasaskan Teknikal	107
3.11	Penganalisan Data	116
3.11.1	Statistik Deskriptif	117
3.11.2	Statistik Infrensi	117
3.11.2.1	Ujian-t	118
3.11.2.2	Ujian Korelasi	119
3.12	Matriks Pengukuran	120



**BAB 4 DAPATAN KAJIAN**

4.1	Pengenalan	122
4.2	Profil Demografi Sampel	123
4.3	Analisis Infrensi Kajian	125
4.3.1	Ujian Homogeniti (Keseragaman)	126
4.3.2	Kenormalan Data	128
4.4	Penganalisan Data	130
4.5	Analisis Infrensi	
	Membandingkan pencapaian prestasi pemain dari aspek membuat keputusan pemilihan dan penggunaan strategi menyerang atau bertahan dan pelaksanaan kemahiran pada masa dan tempat yang sesuai dalam situasi permainan sebenar antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen.	131
4.5.1	Adakah terdapat perbezaan pencapaian prestasi membuat keputusan dari aspek strategi dan taktikal menyerang atau bertahan dalam kalangan pemain bola jaring bagi kumpulan kawalan dan eksperimen dalam ujian pra dan ujian pasca?	131
4.5.2	Adakah terdapat perbezaan pencapaian prestasi pemain dari aspek pelaksanaan kemahiran pada masa dan tempat yang sesuai dalam situasi permainan sebenar antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen dalam ujian pra dan ujian pasca?	132
4.6	Mengkaji hubungan antara modul permainan kecil berasaskan TGfU dalam latihan terhadap prestasi membuat keputusan dan pelaksanaan kemahiran pemain kumpulan eksperimen antara ujian pra dan ujian pasca.	134
4.6.1	Adakah terdapat hubungan antara modul permainan kecil berasaskan TGfU dengan prestasi pemain bola jaring dalam aspek membuat keputusan strategi dan taktikal menyerang atau bertahan dan pelaksanaan kemahiran bagi kumpulan eksperimen antara ujian pra dan ujian pasca?	134



4.7 Analisis Deskriptif

Mengenal pasti tahap persetujuan persepsi nilai pemain keberkesanan modul permainan kecil berasaskan TGfU terhadap aspek motivasi penglibatan pemain, keyakinan, keperluan peribadi semasa bermain bola jaring dan memindahkan pengetahuan tentang strategi dan taktikal dari permainan kecil berasaskan TGfU. 135

4.8 Rumusan 139

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1 Pengenalan 141

5.2 Perbincangan 142

5.2.1 Perbandingan pencapaian prestasi pemain dari aspek membuat keputusan pemilihan dan penggunaan strategi menyerang atau bertahan dan pelaksanaan kemahiran (hantaran, menerima, memintas, mengacah, menghalang) pada masa, tempat yang sesuai dalam situasi permainan sebenar antara kumpulan kawalan dengan kumpulan eksperimen. 143

5.2.2 Mengkaji hubungan antara modul permainan kecil berasaskan TGfU dalam latihan terhadap prestasi membuat keputusan dan pelaksanaan kemahiran pemain kumpulan eksperimen antara ujian pra dan ujian pasca. 148

5.2.3 Mengenal pasti tahap persetujuan persepsi nilai pemain keberkesanan modul permainan kecil berasaskan TGfU terhadap aspek motivasi penglibatan pemain, keyakinan, keperluan peribadi semasa bermain bola jaring dan memindahkan pengetahuan tentang strategi dan taktikal dari permainan kecil berasaskan TGfU. 152

5.3 Kesimpulan 155

5.4 Cadangan Kajian 157

RUJUKAN 162

LAMPIRAN 172



SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
2.1 Isipadu dan Intensiti Latihan Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU	26
2.2 Fasa Periodisasi Latihan, Bempa (1999)	28
3.1 Taburan Pemain Pelapis Bola Jaring Bawah 15 Tahun Negeri Pahang	60
3.2 Taburan Sekolah Program Pelapis Bola Jaring Bawah 15 Tahun	61
3.3 Skala Likert Instrumen Persetujuan Persepsi Nilai	68
3.4 Skala Likert Instrumen Penilaian Prestasi	71
3.5 Skala Persetujuan <i>Cohen Kappa</i>	84
3.6 Kesahan Kandungan Instrumen Pemerhatian dan Persepsi Nilai Persetujuan Pemain Semasa Kajian Rintis	84
3.7 Kesahan Kandungan Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU	85
3.8 Skala Nilai <i>Alpha Cronbach</i>	89
3.9 Nilai <i>Alpha Cronbach</i> Instrumen Penilaian Prestasi Terhadap Aspek Prestasi Pemain Membuat Keputusan dan Pelaksanaan Kemahiran Ujian Pra	90
3.10 Nilai <i>Alpha Cronbach</i> Instrumen Penilaian Prestasi Terhadap Aspek Prestasi Pemain Membuat Keputusan dan Pelaksanaan Kemahiran Ujian Pasca	90
3.11 Pekali Korelasi Ujian Pra dan Ujian Pasca Terhadap Aspek Prestasi Pemain Membuat Keputusan dan Pelaksanaan Kemahiran antara Kumpulan Kawalan dengan Eksperimen	91
3.12 Nilai <i>Alpha Cronbach</i> Instrumen Persetujuan Persepsi Nilai Pemain Kumpulan Eksperimen	92
3.13 Blok Latihan Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU Kumpulan Eksperimen	103





3.14	Blok Latihan Kaedah Konvensional Berasaskan Teknikal Kumpulan Kawalan	107
3.15	Matriks Penilaian Pengukuran dan Ringkasan Pengujian Statistik Penyataan Masalah	121
4.1	Bilangan Sampel Pasukan Bola Jaring Berdasarkan Peringkat Penyertaan	124
4.2	Taburan Sampel Mengikut Kumpulan, Umur, Berat dan Tinggi	124
4.3	Jadual Ujian Levene's Prestasi Membuat Keputusan Ujian Pra dan Ujian Pasca Kumpulan Kawalan dengan Eksperimen	126
4.4	Jadual Ujian Levene's Prestasi Pelaksanaan Kemahiran Ujian Pra dan Ujian Pasca Kumpulan Kawalan dengan Eksperimen	127
4.5	Ujian Kenormalan Data Kumpulan Kawalan ($n = 17$) dan Kumpulan Eksperimen ($n = 17$) bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca	129
4.6	Keputusan Analisis Perbandingan Prestasi Membuat Keputusan antara Kumpulan Kawalan ($n = 17$) dengan Kumpulan Eksperimen ($n = 17$) dalam Ujian Pra dan Ujian Pasca	131
4.7	Keputusan Analisis Perbandingan Prestasi Pelaksanaan Kemahiran antara Kumpulan Kawalan ($n = 17$) dengan Kumpulan Eksperimen ($n = 17$) dalam Ujian Pra dan Ujian Pasca	133
4.8	Keputusan Analisis Hubungan Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU dengan Prestasi Pemain Kumpulan Eksperimen ($n = 17$) dalam Aspek Membuat Keputusan dan Pelaksanaan Kemahiran	134
4.9	Persepsi Persetujuan Pemain Keberkesanan Intervensi Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU Kumpulan Eksperimen ($n = 17$)	136
4.10	Analisis Deskriptif Persepsi Persetujuan Pemain Keberkesanan Intervensi Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU Berdasarkan Item Kumpulan Eksperimen ($n = 17$)	137





SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
2.1	Graf Latihan Kitaran Mikro Isipadu dan Intensiti Mingguan	27
2.2	Peringkat Latihan Persediaan Pemain Novis dipetik dari buku <i>Advanced Coaching Theory Level 111</i> , Thompson (2000)	29
2.3	Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	33
2.4	Kerangka Teoritikal Kajian	34
3.1	Reka Bentuk Kajian Kuasi-Eksperimen	48
3.2	Kerangka Konseptual Kajian	55
3.3	Pemboleh Ubah Tak Bersandar dan Pemboleh Ubah Bersandar	57
3.4	Kerangka Persampelan	63
3.5	Pembahagian Kumpulan Kajian Secara Persampelan Bertujuan	64
3.6	Carta Alir Pembinaan Modul Latihan Berdasarkan Adaptasi Model Pembinaan Model Sidek dan Jamaludin (2005)	74
3.7	Carta Alir Prosedur Kajian	99





SINGKATAN PERKATAAN

DV	<i>Dependent Variable</i>
EPRD	Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan
IFNA	<i>International Netball Associations Federation</i>
IV	<i>Independent Variable</i>
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
Kg	Kilogram
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
MSFT	<i>Multi-Stage Fitness Test</i>
MSSD	Majlis Sukan Sekolah Daerah
MSSP	Majlis Sukan Sekolah Pahang
MSSM	Majlis Sukan Sekolah Malaysia
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah
SD	<i>Standard Devition</i>
SDT	<i>Skill Drill Training</i>
SM	Sentimeter





SENARAI LAMPIRAN

- A Soal Selidik Persepsi Nilai Persetujuan Pemain
- B Instrumen Penilaian Prestasi
- C Rubrik Penilaian Instrumen Prestasi
- D Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU
- E Periodisasi Latihan Selama Lima Minggu Bagi Fasa Persediaan
- F Surat Kebenaran Penyelidikan Daripada Pengajian Siswazah
- G Senarai Akuan Pakar Jurulatih MSS Pahang
- H Soal Selidik Sidek & Jamaludin (2005),
- I Kesahan Pakar Instrumen Penilaian Prestasi dan Persetujuan
Persepsi Nilai Pemain
- J Kesahan Pakar Terhadap Modul Permainan Kecil Berasaskan TGfU
- K Surat Kebenaran Dari Bahagian Perancangan dan Penyelidikan
Dasar Pendidikan Kementerian Pendidikan Malaysia (EPRD, KPM)
- L Surat Kebenaran Dari JPN Pahang





BAB 1

PENDAHULUAN



Di Malaysia kejayaan dalam bidang sukan adalah salah satu isu penting yang dibincangkan di peringkat Kementerian Belia dan Sukan sehingga peringkat pelaksana sukan untuk menjadikan Malaysia sebagai sebuah negara yang dikenali dan dihormati di peringkat antarabangsa dalam bidang sukan berprestasi tinggi. Malaysia telah menggiatkan usaha untuk mencungkil bakat-bakat pemain muda yang berkebolehan untuk mengharumkan nama negara. Selain itu, Malaysia juga berpotensi bersaing dengan negara-negara lain apabila atlet negara berjaya mendapat pingat kemenangan dalam kejohanan peringkat serantau dan antarabangsa. Bagi menyahut cabaran ini bidang kejurulatihan menjadi perhatian utama pelbagai pihak.





Menurut laporan dari Persatuan Bola Jaring Malaysia (2016), Malaysia telah menjadi naib johan dalam Kejohanan Remaja Asia 2016 dan johan dalam Kejohanan Bola Jaring Asia 2016 di Hong Kong. Ini membuktikan sukan bola jaring mampu menyerlahkan Malaysia di pentas antarabangsa. Sukan bola jaring merupakan salah satu daripada 23 jenis sukan yang dipertandingkan dalam Kejohanan Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM) (e-Kejohanan Bahagian Sukan KPM, 2016). Bola jaring merupakan permainan yang tidak asing kepada peminat sukan tempatan khususnya golongan perempuan, malahan dianggap antara pemain tertua (Ten, 2006). Dianggarkan lebih tujuh juta perempuan daripada 70 buah Negara di seluruh dunia terlibat dalam permainan bola jaring (Netball SA, 2010).

Menurut Woodlands (2006), keindahan permainan bola jaring secara intrinsiknya ialah tujuh pemain berinteraksi dan berfungsi sebagai satu pasukan di atas gelanggang. Selain itu, permainan bola jaring memerlukan tahap kemahiran sukan yang spesifik seperti berlari, menghantar, menangkap bola seterusnya membuat jaringan untuk memperolehi mata (Allison, 1978). Sukan tersebut juga memerlukan tahap ketangkasan untuk mengelak diri dari pihak lawan dan kebolehan mengubah haluan dengan pantas, kombinasi kebolehan melompat untuk menangkap bola yang dihantar, menepis bola atau membuat *rebound* selepas percubaan menjaring (Steele & Chad, 1992).

Sukan bola jaring adalah sukan kategori serangan iaitu matlamat sukan ini ialah mendapat mata apabila jaringan dibuat melepasi gelung jaringan yang mempunyai ketinggian iaitu 3.05 meter (Wakefield & Smith, 2009; Cormack, Smith, Mooney, Young & Brian, 2014). Tujuh pemain bola jaring yang dipecahkan kepada





kawasan gol, kawasan tengah dan kawasan pertahanan (Makgee, Motlokoa, Mashita & Monyenki, 2006). Sukan bola jaring adalah sukan yang memerlukan pemain bukan sekadar menguasai kemahiran (teknik), kecergasan fizikal, minat, serta ketahanan mental tetapi yang penting memerlukan tindakan membuat keputusan tentang pemilihan taktik, strategi dan kemahiran yang sesuai untuk digunakan dalam situasi permainan sebenar pada tempat dan masa yang sesuai (Norlaila, 2011). Ini disokong oleh Abernethy, Thomas dan Thomas, (1993); Mc Manus, Stevenson dan Finch, (2006); Bock-Johnson, Venter dan Bressan, (2007), bahawa sukan bola jaring memerlukan pemain membuat keputusan, pengetahuan taktikal serta menggunakannya bagi meningkatkan prestasi. Menurut Shakespear (2006), permainan bola jaring memerlukan pemain mempunyai kemahiran yang tinggi dalam menyerang dan bertahan serta tangkas dalam menukar posisi iaitu daripada posisi menyerang kepada posisi bertahan dan dapat menguasai dengan baik strategi dan taktikal menyerang atau bertahan dalam bola jaring.

Menurut Julismah (2016), strategi dan taktikal menyerang ialah pemain dapat mengekalkan penguasaan bola, mengelak pertahanan lawan, bergerak ke arah kawasan lawan untuk membuat serangan bagi mendapatkan mata, dapat buka kawasan permainan, dapat membuat *dodging* atau mengacah bagi menerima bola dari rakan sepasukan dan menggunakan ruang secara efektif. Manakala strategi dan taktikal bertahan ialah mempertahankan kawasan jaringan dari serangan pihak lawan sama ada menggunakan tangan dan badan, boleh menjangkakan pergerakan lawan untuk membuat halangan dan boleh membuat rampasan bola hantaran pihak lawan (Julismah, 2016). Justeru itu, kaedah latihan yang betul adalah diperlukan agar pemain dapat menggunakan kemahiran yang tinggi dan mengaplikasi strategi dan





taktikal menyerang atau bertahan dalam perlawanan sebenar. Setiap pemain bola jaring perlu mahir dalam kemahiran menyerang dan bertahan, kedudukan posisi serta kawasan permainan, dan sumbangannya kepada pasukan Shakespear (2006) dipetik dalam Norlaila (2011).

Menurut Connel (1993) dipetik dalam Nathan (2007), jurulatih harus menyediakan program latihan yang spesifik secara beransur maju mengikut tahap kematangan pemain dan harus melengkapkan pemain dengan pengetahuan sedia ada, suka memotivasikan pemain serta berusaha meningkatkan prestasi dalam sukan dan permainan berdasarkan teori dan metodologi latihan. Program latihan haruslah disusun berpandukan teori dan metodologi latihan serta teori pembelajaran motor di samping latihan yang dibentuk haruslah mengambil kira tahap kemahiran yang sedia ada pada pemain supaya prestasi pemain dapat ditingkatkan (Nathan, 2007).

Menurut Navin (2012), antara pendekatan latihan bola jaring ialah pendekatan tradisional atau pendekatan latihan teknikal dan yang keduanya ialah pendekatan menyelesaikan masalah. Tambah Navin (2012), pendekatan tradisional ialah pendekatan teknikal yang mengutamakan kemahiran fizikal dan teknikal, peningkatan latihan dari latihan mudah kepada yang kompleks, berpusatkan jurulatih, praktis latih tubi, kurang penyoalan, pemain kurang mengenal pasti masalah dan kurang peningkatan prestasi kognitif pemain. Pendekatan latihan menyelesaikan masalah ialah pendekatan latihan kognitif tahap tinggi, menggabungkan latihan kemahiran, situasi pertandingan, penyoalan tahap tinggi, mengurangkan dan melambatkan maklum balas, pemain mengenal pasti dan membetulkan masalah permainan, menggunakan maklum balas video dan mempelbagai aktiviti latihan (Navin, 2012).





Menurut Nathan (2015), pendekatan taktikal menerusi model TGfU atau lain-lain model taktikal boleh digunakan bagi mengajar permainan secara ansur maju dan berperingkat, bermula dari sekolah rendah pada umur lapan tahun sehingga ke sekolah menengah, melewati umur 16 tahun. Pada peringkat umur 16 tahun ke atas, pemain dapat mengkhususkan diri dan bersedia bermain dalam permainan yang spesifik dan prestasi tinggi (Read, 1995 & Coe, 1986 dalam Nathan, 2014). Oleh itu, gaya latihan berdasarkan taktikal dan strategi bermain iaitu *Teaching Games for Understanding* (TGfU) telah mula diperkenal dalam kalangan jurulatih di Malaysia.

Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam pengertian Bahasa Malaysia ialah mengajar untuk belajar memahami permainan bermatlamat untuk mengembangkan kemahiran kognitif dan psikomotor seseorang pelajar dalam sukan permainan berdasarkan penyelesaian dan membuat keputusan (Bunker & Thorpe, 1982 dipetik dalam Julismah & Mai Shihah, 2014). *Teaching Games for Understanding* diadaptasi dari permainan sebenar tetapi telah diubahsuai mengikut keupayaan pemain dari pelbagai aspek iaitu fizikal, sosial, intelek dan infrastuktur yang bersesuaian. Menurut Griffin et al., (2005) TGfU dianggap sebagai pendekatan yang inovatif dalam pengajaran permainan. *Teaching Games for Understanding* juga adalah satu pendekatan pedagogi yang dapat membantu guru-guru dan jurulatih untuk mengatasi isu-isu yang berkaitan dengan permainan mengikut keadaan semasa permainan (Light, 2002).

Pendekatan TGfU meletakkan pemain dalam situasi permainan yang mendedahkan pemain kepada taktikal, membuat keputusan, penyelesaian masalah berkaitan permainan di samping dapat meningkat kemahiran permainan pemain.





Model TGfU yang menggunakan pendekatan latihan taktikal adalah lebih menyeluruh bagi mewujudkan pemain yang berkesan dan sesuai untuk pemain dalam pelbagai kumpulan kemahiran, dapat menggalakkan pemain berfikir secara kreatif, bijak membuat keputusan tentang pemilihan taktik dan strategi, bekerjasama sesama pemain dan dapat menguasai kemahiran sukan (Ho, 2003; Light & Fawns, 2003 di petik dalam Nathan, 2007). Menurut Nathan (2015), pendekatan TGfU dan pendekatan taktikal menggalakkan kreativiti dalam permainan dan kecerdasan pemain ke peringkat yang tinggi.

1.2 Latar Belakang Kajian



Pendekatan kaedah latihan dan program latihan sukan yang berkesan diperlukan bagi memastikan keberkesanan latihan dalam meningkatkan prestasi pemain. Menurut Wee (2007), jurulatih harus merancang program latihan yang berkesan untuk melatih pemain dengan kemahiran asas, strategi dan taktikal, merangka program kecergasan dan juga program untuk memotivasikan pemain bagi membolehkan pemain mencapai prestasi yang tinggi. Pendekatan latihan menekankan aspek taktikal telah lama diperbincangkan di negara barat namun dalam konteks kejurulatihan di Malaysia pendekatan ini masih baru dan tidak menyeluruh bagi semua sukan. Ini disokong oleh Nathan (2015), penyelidikan berkenaan keberkesanan pendekatan model taktikal seperti TGfU untuk meningkatkan prestasi sukan yang berbentuk serangan sangat kurang dalam konteks kejurulatihan sukan di Malaysia.





Kebanyakan kajian tentang keberkesanan pendekatan TGfU dalam latihan sukan yang dijalankan oleh penyelidik di Malaysia adalah dalam bidang sukan hoki seperti kajian Nathan (2015). Antara kajian-kajian lain oleh penyelidik di Malaysia mengenai keberkesanan pendekatan TGfU ialah keberkesanan pendekatan latihan TGfU kepada pemain elit hoki sekolah Malaysia oleh Nathan et al., (2014) dan kajian yang dijalankan oleh Nathan et al., (2013) pendekatan TGfU lebih baik berbanding *Skill Drill Training* (SDT) dalam permainan penguasaan bola. *Teaching Games for Understanding* yang dipelopori oleh Bunker dan Thorpe (1982) sudah lama bertapak di negara barat yang mempraktikkan model ini untuk mempertingkatkan prestasi sukan di negara mereka. Model TGfU ini sememangnya mempengaruhi model bidang pedagogi sukan dan kejurulatihan ke arah yang lebih positif.



dimulakan dengan aktiviti memanaskan badan, diikuti dengan aktiviti situasi permainan mini dan menganalisis permainan seterusnya disambung dengan aktiviti situasi permainan mini dan aktiviti menyejukkan badan sebagai aktiviti menamatkan sesi latihan (Crespo, Reid & Miley, 2004; Turner & Martinek, 1999). Model TGfU yang menggunakan model latihan taktikal adalah lebih menyeluruh pendekatan latihan bagi mewujudkan pemain yang berkesan, sesuai untuk pemain pelbagai kemahiran, dapat menggalakkan pemain berfikir secara kreatif, bijak membuat keputusan tentang pemilihan taktik, bekerjasama sesama pemain dan dapat menguasai kemahiran sukan (Ho, 2003; Light & Fawns, 2003 di petik dalam Nathan, 2007).

Pendekatan latihan yang digunakan dalam kejurulatihan sukan oleh jurulatih memainkan peranan yang penting untuk membantu pemain memahami taktik dan





strategi serta meningkatkan kemahiran dalam situasi sebenar (Nathan, 2015). Terdapat pelbagai masalah yang wujud dalam proses latihan bola jaring yang melibatkan kaedah konvensional yang menekankan kaedah teknikal berasaskan kemahiran yang berpusatkan arahan dari jurulatih iaitu pemain gagal membuat keputusan dan banyak menunggu arahan dari jurulatih (Navin, 2012). Keseluruhan unit latihan dikawal sepenuhnya oleh jurulatih dan lebih berstruktur yang bermula dengan aktiviti memanaskan badan, latihan kemahiran, diakhiri dengan permainan kecil setiap sesi latihan dan aktiviti menyejukkan badan (Nathan, 2015).

Pendekatan teknikal adalah berdasarkan analisis kemahiran dan teknik yang dilihat sebagai asas untuk kejayaan dalam bermain. Teknik-teknik ini dilatih dan dikembangkan sehingga pemain dapat melakukan sesuatu kemahiran dengan baik dan diaplikasikan dalam permainan. Pendekatan teknik dalam melatih adalah berdasarkan tanggapan bahawa teknik mesti dipelajari sebelum bermain. Hal ini dinyatakan oleh (Bloomquist, Luhtanen & Laakso, 2001).

Menurut Nathan (2015) kaedah latihan teknikal kurang membenarkan pemain menyelesaikan masalah-masalah permainan. Masalah yang timbul melalui pendekatan konvensional ialah pemain banyak menunggu arahan daripada jurulatih untuk membuat keputusan dan menggunakan kemahiran, taktik dan strategi yang sepatutnya berlaku dalam situasi sebenar. Pendekatan latihan konvensional menghadkan perkembangan kognitif pemain secara menyeluruh dan menyebabkan pemain tidak dapat mengaplikasikan kemahiran yang dipelajari dengan berkesan dalam permainan sebenar melalui pelbagai variasi kemahiran.





Permainan bola jaring merupakan sukan berbentuk kemahiran terbuka (*open skill*). Menurut Abernethy, Thomas dan Thomas, 1993; Mc Manus, Stevenson dan Finch, 2006; Bock-Johnson, Venter dan Bressan, 2007 bahawa sukan bola jaring memerlukan pemain membuat keputusan dalam permainan dan pengetahuan taktikal di samping prestasi teknikal pergerakan. Menurut Bronwyn et al., (2007) sukan bola jaring ialah sukan yang melibatkan pergerakan yang cepat. Tambah Bronwyn et al., (2007) pemain yang bercita-cita untuk bersaing dengan jayanya di peringkat kebangsaan dan antarabangsa perlu meningkatkan tahap penguasaan kemahiran teknikal serta keupayaan membuat keputusan dalam situasi permainan sebenar. Ini disokong oleh Katherine (2009), bola jaring ialah sukan berpasukan yang unik dan berentak laju memerlukan pemain melakukan pergerakan pantas dan banyak perubahan arah berlaku secara tiba-tiba.



Pemain perlu mempunyai pelbagai kemahiran seperti melompat, membaling, menghalang, menjaring, menahan, mengawal pergerakan kaki, mengawal bola dan mempunyai ketajaman mata serta menghubungkan aspek membuat keputusan dalam melaksanakan taktik dan strategi (bertahan atau serangan) bagi menyelesaikan masalah permainan di bawah satu set undang-undang dan struktur permainan (Capel, 2000 dipetik dalam Nathan, 2014). Kemahiran-kemahiran ini diakui oleh Shakespear (2006) sebagai aset utama untuk seorang pemain yang baik. Menurut Thomas (1994) dalam Bronwyn et al., (2007), penguasaan kemahiran teknikal bergantung kepada keupayaan membuat keputusan pengetahuan dan prosedur. Sukan bola jaring ialah salah satu sukan kategori sukan strategi tinggi yang memerlukan pemain membuat keputusan yang tepat dari segi pelaksanaan kemahiran teknikal dan juga pengetahuan taktikal (Bronwyn et al., (2007).





Oleh itu, penyelidik menyediakan modul permainan kecil dalam permainan bola jaring bagi kategori serangan berasaskan TGfU untuk digunakan dalam latihan bola jaring sekolah di negeri Pahang yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi pemain dari aspek membuat keputusan dalam pemilihan dan penggunaan taktikal dan strategi serangan atau bertahan, pelaksanaan kemahiran dan keberkesanan modul permainan kecil berasaskan TGfU terhadap aspek motivasi penglibatan pemain, keyakinan, keperluan peribadi semasa bermain bola jaring dan memindahkan pengetahuan tentang strategi dan taktikal dari permainan kecil berasaskan TGfU. *Teaching Games for Understanding* diadaptasi dari permainan sebenar tetapi telah diubahsuai mengikut keupayaan pemain dari pelbagai aspek iaitu fizikal, sosial, intelek dan infrastruktur yang bersesuaian. Permainan kecil dalam konteks kajian adalah ubahsuai permainan sebenar kepada satu corak permainan mini supaya ia mudah difahami oleh pemain apabila diaplikasi dalam latihan.



1.3 Penyataan Masalah

Sukan bola jaring merupakan permainan yang berbentuk kategori serangan dalam TGfU. Menurut Julismah (2016), permainan serangan merujuk kepada aktiviti yang kompleks dan dinamik yang melibatkan dua pasukan bersaing untuk mendapatkan sesuatu objek atau bola dan cuba bergerak ke kawasan lawan dengan tujuan untuk mendapatkan jaringan atau mata tetapi pada masa yang sama melindungi kawasan daripada diserang pihak lawan.





Sehubungan itu, berdasarkan Laporan Kejohanan Majlis Sukan Sekolah Malaysia Daerah Maran (2015) pasukan bola jaring Sekolah Menengah Kebangsaan Maran (SMKM) hanya mampu ke peringkat separuh akhir dalam Kejohanan Majlis Sukan Sekolah Daerah Maran (MSSD Maran) walaupun kebanyakan pemain yang mendominasi pasukan ini adalah bekas pemain yang pernah mewakili daerah Maran dalam Kejohanan Majlis Sukan Sekolah Pahang (MSSP). Hasil temu bual dengan Kapten Pasukan SMKM (Komunikasi Personal, 2015) selepas pertandingan bola jaring MSSD Maran (2015) mereka mengaku bahawa tahap dan mutu permainan mereka pada tahap yang rendah. Kegagalan pemain mengaplikasi kemahiran strategi dan taktikal menyerang atau bertahan pada masa dan tempat yang betul dan kekurangan pendedahan pemain kepada perlawanan sebenar di peringkat yang tinggi merupakan salah satu faktor yang menyebabkan pasukan bola jaring SMKM kalah dalam pertandingan.



Menurut Puan Norasiah binti Karim (Komunikasi Personal, 2015) selaku jurulatih pasukan bola jaring SMKM berpendapat, bahawa pasukan SMKM gagal dalam kejohanan ini kerana pemain tidak dapat mengaplikasi kemahiran, strategi dan taktik yang sebenar dalam perlawanan disebabkan ketiadaan latihan yang menjurus kepada taktik dan strategi bermain. Menurut beliau lagi, pemain juga gagal membuat keputusan apa yang perlu dilakukan sama ada dari segi pelaksanaan kemahiran, pergerakan dan strategi serta taktikal yang hendak digunakan dalam situasi sebenar. Beliau mengaku latihan yang digunakan berdasarkan kaedah latihan yang menekankan aspek teknikal dan berfokus kepada aspek kemahiran semata-mata. Ini disokong oleh Nathan (2015), kebanyakan jurulatih di Malaysia lebih memberi

