

KESAN MODEL INSTRUKSI TGfU DAN SET TERHADAP
KONFIGURASI PERMAINAN BOLA BALING
MURID TINGKATAN DUA

VANITHA A/P K. PALANIAPPAN

TESIS YANG DIKEMUKAKAN INI UNTUK MEMENUHI SYARAT
MEMPEROLEHI IJAZAH DOKTOR FALSAFAH (PENDIDIKAN SAINS SUKAN)

FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2017



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menyiasat kesan instruksi permainan berasaskan model TGfU, Stail Pedagogikal SET dan Model Konvensional terhadap murid lelaki tingkatan dua dalam prestasi pelaksanaan kemahiran dan keupayaan membuat keputusan taktikal (hantaran dan jaringan) dalam permainan mini 4 lawan 4, serta keseronokan penglibatan dalam permainan bola baling. Kajian ini juga menggunakan penulisan nota refleksi bagi meneroka tanggapan murid tentang proses instruksi. Reka bentuk kajian ini adalah kuasi-eksperimen pra-pasca ujian dengan dua kumpulan rawatan dan satu kumpulan kawalan. Sampel seramai $N=96$ pelajar yang berumur 13-14 tahun diagihkan secara rawak dan seimbang kepada tiga kumpulan $n=32$. Instrumen kajian kuantitatif terdiri dari Instrumen Penilaian Prestasi Permainan (*GPAI*) dan Skala Keseronokan Aktiviti Fizikal (*PACES*), serta nota refleksi digunakan bagi kajian kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan *ANCOVA* dan *post-hoc*, manakala data kualitatif dianalisis berdasarkan analisis konten. Dapatan kajian menunjukkan TGfU ($.805 \pm .924$) lebih signifikan berbanding dengan model SET ($.700 \pm .984$) dan Konvensional ($.647 \pm .969$) terhadap prestasi pelaksanaan kemahiran hantaran dan jaringan (TGfU, $.644 \pm .1194$; Konvensional, $.608 \pm .0854$; SET, $.577 \pm .0871$). Manakala dapatan bagi keupayaan membuat keputusan taktikal dalam permainan mini 4 lawan 4 juga menunjukkan TGfU ($.646 \pm .124$) lebih signifikan berbanding dengan model SET ($.619 \pm .126$) dan Konvensional ($.600 \pm .135$) bagi kemahiran hantaran dan jaringan (TGfU, $.658 \pm .0813$; SET, $.636 \pm .1026$; Konvensional, $.576 \pm .128$). Sehaluan dengan ini, aspek keseronokan penglibatan juga menunjukkan perbezaan yang signifikan antara model instruksi TGfU ($2.09 \pm .1644$), SET ($2.02 \pm .1227$) dan Konvensional ($2.00 \pm .0868$) pada peringkat pasca ujian. Analisis data kualitatif menunjukkan bahawa kaedah instruksi TGfU dan SET dapat meningkatkan penguasaan kemahiran, pengetahuan dan keupayaan membuat keputusan taktikal murid berbanding model Konvensional. Rumusannya, hasil kajian mendapati model TGfU lebih ketara mempengaruhi konfigurasi permainan. Disyorkan instruksi permainan dalam Pendidikan Jasmani di sekolah menggunakan model TGfU yang dikukuhkan dengan aspek keseronokan dan tahap keupayaan murid seperti yang dicadangkan dalam kajian ini.





THE EFFECT OF TGfU AND SET INSTRUCTIONAL MODEL TOWARDS HANDBALL GAME CONFIGURATION AMONG FORM TWO BOYS

ABSTRACT

The purpose of this study was to investigate the effect of TGfU, Pedagogical Style SET and Conventional Model among form two boys in the aspect of skill execution and tactical decision making ability (passing and scoring) in 4 versus 4 mini game play and enjoyment aspect in handball. Reflection notes were also used in this study to explore students' perception on process of teaching and learning. A quasi-experimental pre-post test balanced control group design with two experimental group and a control group was used in this study. Samples of $N=96$ students aged between 13-14 years old were randomly and equally assigned to three groups ($n=32$). The instruments of this study were Games Performance Assessment Instrument (GPAI), Physical Activity Enjoyment Scale (PACES) and reflection notes. The quantitative data was analyzed by using ANCOVA and post-hoc whereas content analysis was used to analyze the qualitative data. The results revealed that there was a significant difference between the instructional models of TGfU ($.805 \pm .924$), SET ($.700 \pm .984$) and Conventional ($.647 \pm .969$) on the post test score for passing and scoring (TGfU, $.644 \pm .1194$; Conventional, $.608 \pm .0854$; SET, $.577 \pm .0871$). While, findings of tactical decision making ability in 4 versus 4 game play also showed a significant difference between the instructional models of TGfU ($.646 \pm .124$), SET ($.619 \pm .126$) and Conventional ($.600 \pm .135$) for passing and scoring (TGfU, $.658 \pm .0813$; SET, $.636 \pm .1026$; Conventional, $.576 \pm .128$). A line with this, findings obtained for enjoyment aspect also showed a significant difference between the instructional models of TGfU ($2.09 \pm .1644$), SET ($2.02 \pm .1227$) and Conventional ($2.00 \pm .0868$) on the post test value. The results of qualitative data showed that TGfU and SET instructional models SET enhanced student's skill mastery, knowledge and increase of interest compared to the Conventional Model. In conclusion it was found that the effect of TGfU model is more prominent in influencing games configuration. It is recommended that games instruction in schools' Physical Education should use this model which has been improvised with enjoyment and students ability as suggested in this study.



**KANDUNGAN****Muka Surat**

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

**BAB 1 PENGENALAN**

1.1	Pendahuluan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	7
1.3	Penyataan Masalah	14
1.4	Objektif Kajian	20
1.5	Persoalan Kajian	22
1.6	Hipotesis Nol Kajian	24
1.7	Kepentingan Kajian	27
1.8	Limitasi Kajian	30
1.9	Delimitasi Kajian	31
1.10	Definasi Operasional Kajian	32



BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	39
2.2	Teori-teori Pembelajaran yang Berkaitan	41
2.2.1	Teori Behaviorisme	42
2.2.2	Teori Kognitif	46
2.2.3	Teori Pemprosesan Maklumat	48
2.2.4	Teori Konstruktivisme	53
2.2.5	Model TGfU	55
2.2.6	Stail Pedagogikal SET (Stail E Taktikal)	59
2.2.7	Model Konvensional	62
2.3	Kerangka Teoritik Kajian	64
2.4	Sorotan Kajian	65
2.4.1	Model TGfU	66
2.4.2	Model TGfU & Korelasi	70
2.4.3	Stail Pedagogikal SET	72
2.4.4	Model Konvensional	77
2.4.5	Keseronokan	83
2.4.6	Refleksi	86
2.5	Kerangka Konseptual Kajian	90
2.6	Rumusan	96

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	97
3.2	Rekabentuk Kajian	98
3.3	Kerangka Operasional Kajian	100

3.4	Populasi Kajian	103
3.4.1	Kerangka Pensampelan	104
3.5	Instrumen Kajian	109
3.5.1	Instrumen Penilaian Prestasi Permainan	109
3.5.2	Instrumen Keseronokan Penglibatan	115
3.5.3	Instrumen Ujian Kemahiran Bola Baling	116
3.5.4	Instrumen Nota Refleksi Murid	118
3.6	Olahan Instruksi Model	120
3.6.1	Model TGfU	120
3.6.2	Stail Pedagogikal SET Model	124
3.6.3	Model Konvensional	127
3.7	Kajian Rintis	129
3.7.1	Ujian Pemerhatian Permainan	130
3.7.1.1	Kesahan <i>GPAI</i>	132
3.7.1.2	Kebolehpercayaan <i>GPAI</i>	133
3.7.1.3	Objektiviti <i>GPAI</i>	134
3.7.2	Ujian Mengukur Keseronokan Penglibatan	135
3.7.2.1	Kesahan <i>PACES</i>	136
3.7.2.2	Kebolehpercayaan <i>PACES</i>	137
3.7.3	Ujian Kemahiran Bola Baling	138
3.7.3.1	Kesahan Ujian Kemahiran Bola Baling	139
3.7.3.2	Kebolehpercayaan Ujian Kemahiran Bola Baling	139

3.7.4 Program Intruksi	140
3.7.4.1 Kesahan Program Intruksi Model TGfU	141
3.7.4.2 Kesahan Program Intruksi SET	143
3.7.4.3 Kesahan Program Intruksi Model Konvensional	144
3.7.5 Refleksi Murid	146
3.7.6 Kesahan Dalaman & Luaran Kajian	147
3.8 Prosedur Pentadbiran Kajian	148
3.8.1 Pentadbiran Intervensi	149
3.8.2 Pentadbiran Instrumen	150
3.8.2.1 Pentadbiran <i>GPAI</i>	150
3.8.2.2 Pentadbiran <i>PACES</i>	151
3.8.2.3 Pentadbiran Refleksi	151
3.8.2.4 Pentadbiran Ujian Kemahiran Bola Baling	152
3.9 Jangka Masa Kajian	153
3.10 Prosedur Pengutipan Data	154
3.10.1 Prosedur Pengutipan Data Kuantitatif	154
3.10.2 Prosedur Pengutipan Data Kualitatif	155
3.11 Penganalisisan Data	155
3.11.1 Kuantitatif	155
3.11.2 Kualitatif	158

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1 Pendahuluan	159
-----------------	-----

4.2	Semakan Data Kajian Sebenar	160
4.2.1	Penerokaan Data	161
4.2.2	Variabel-variabel Bersandar Data Kuantitatif	161
4.2.3	Variabel Bebas	162
4.2.4	Variabel Kawalan	162
4.2.5	Kesamaan Varians	163
4.2.6	Saiz Sampel	163
4.2.7	Normaliti Taburan	164
4.2.8	Lineariti	164
4.2.9	Variabel Bersandar Data Kualitatif	165
4.3	Laporan Analisis Statistik Deskriptif dan Inferensi mengikut Hipotesis Kajian	165
4.3.1	Hipotesis Kajian Pelaksanaan Kemahiran Hantaran dan Jaringan	165
4.3.2	Hipotesis Kajian Keupayaan Membuat Keputusan Hantaran dan Jaringan	170
4.3.3	Hipotesis Kajian Perhubungan Bagi Model TGfU, SET dan Konvensional	175
4.3.4	Hipotesis Kajian Keseronokan Penglibatan	178
4.4	Laporan Analisis Data Kualitatif	180
4.4.1	Dapatan Refleksi Murid	181
4.5	Penutup	182

BAB 5 PERBINCANGAN, CADANGAN & KESIMPULAN

5.1	Pendahuluan	183
5.2	Kesan Model Instruksi Terhadap Pelaksanaan Kemahiran	184
5.2.1	Kemahiran Hantaran & Jaringan	184



5.3	Kesan Model Instruksi Terhadap Keupayaan Membuat Keputusan	187
5.3.1	Kemahiran Hantaran & Jaringan	187
5.4	Korelasi Pelaksanaan Kemahiran dan Keupayaan Membuat Keputusan	190
5.5	Kesan Model Instruksi Terhadap Keseronokan Penglibatan	192
5.6	Proses Pengajaran dan Pembelajaran	193
5.7	Implikasi Kajian	195
5.8	Cadangan	198
5.9	Sumbangan Kajian	204
5.10	Cadangan Kajian Lanjutan	207
5.11	Kesimpulan	209

RUJUKAN

211



LAMPIRAN



SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
3.1 Saiz Sampel Kajian berdasarkan Kuasa Pensampelan & Kesan Saiz	107
3.2 Instrumen Nota Refleksi	119
3.3 Instruksi Model TGfU	123
3.4 Instruksi Stail Pedagogikal SET	126
3.5 Instruksi Model Konvensional	128
3.6 <i>Inter Observer Agreement</i>	132
3.7 Kesahan yang dilaporkan oleh Panel Pakar tentang <i>GPAI</i>	133
3.8 Ujian Uji-Ulang Uji Kebolehppercayaan <i>GPAI</i>	134
3.9 Kesahan yang dilaporkan oleh Panel Pakar tentang <i>PACES</i>	137
3.10 Ujian Uji-Ulang Uji Kebolehppercayaan <i>PACES</i>	138
3.11 Ujian Uji-Ulang Uji Ujian Kemahiran Bola Baling	140
3.12 Kesahan yang dilaporkan oleh Panel Pakar tentang Rancangan Pelajaran TGfU	142
3.13 Kesahan yang dilaporkan oleh Panel Pakar tentang Rancangan Pelajaran SET	144
3.14 Kesahan yang dilaporkan oleh Panel Pakar tentang Rancangan Pelajaran Konvensional	146
3.15 Proses Perlaksanaan Intervensi untuk Sepuluh Minggu	153

3.16	Analisis Data bagi Hipotesis Kajian	156
3.17	Analisis Data bagi Persoalan Kajian	158
4.1	Skor Min Pascaujian TGfU, SET & Konvensional bagi Kemahiran Hantaran	166
4.2	Hasil Analisis <i>ANCOVA</i> Bagi Kemahiran Hantaran	166
4.3	Skor Min Pascaujian TGfU, SET & Konvensional bagi Kemahiran Jaringan	168
4.4	Hasil Analisis <i>ANCOVA</i> Bagi Kemahiran Jaringan	168
4.5	Skor Min Pascaujian TGfU, SET & Konvensional bagi Keupayaan Membuat Keputusan dalam Hantaran	170
4.6	Hasil Analisis <i>ANCOVA</i> Bagi Keupayaan Membuat Keputusan dalam Hantaran	171
4.7	Skor Min Pascaujian TGfU, SET & Konvensional bagi Keupayaan Membuat Keputusan dalam Jaringan	173
4.8	Hasil Analisis <i>ANCOVA</i> Bagi Keupayaan Membuat Keputusan dalam Jaringan	173
4.9	Hasil Analisis Korelasi Model TGfU	175
4.10	Hasil Analisis Korelasi Stail Pedagogikal SET	176
4.11	Hasil Analisis Korelasi Model Konvensional	177
4.12	Skor Min Pascaujian TGfU, SET & Konvensional bagi Keseronokan Penglibatan	178
4.13	Hasil Analisis <i>ANCOVA</i> Bagi Keseronokan Penglibatan	179
4.14	Matriks Nota Refleksi Pelajar	181

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
2.1 Pendekatan Memproses Maklumat Prestasi Motor	49
2.2 Model Asas TGfU	56
2.3 Program Pengajaran Stail Pedagogikal SET	61
2.4 Kerangka Teoritikal Kajian	64
2.5 Kerangka Konseptual Kajian	90
3.1 Reka bentuk Kajian	99
3.2 Kerangka Operasional Kajian	102
3.3 Strategi Pensampelan Kajian	106
3.4 Kawasan Padang dan Kedudukan Kamera semasa Membuat Rakaman	111
3.5 Program Pengajaran Stail Pedagogikal SET	126
5.1a Model TGfU Asal	206
5.1b Model TGfU Ubahsuaian	207



SENARAI LAMPIRAN

- A *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)
for Invasion Games*
- B Skala Keseronokan Aktiviti Fizikal
- C Borang Penilaian Pakar
- D Surat Kelulusan Kajian





BAB 1

PENGENALAN



1.1 Pendahuluan

Amalan instruksi yang berkesan bermakna guru berupaya mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran, menyediakan peralatan bantuan mengajar (ABM) dan mendalami isi kandungan kurikulum yang hendak diajar (Shahril @ Charil Hj. Marzuki, 2004). Pengajaran dan pembelajaran seharusnya dilakukan secara berkesan dengan memberi tumpuan kepada penglibatan secara aktif dalam suasana yang kondusif dan menyeronokkan (Pusat Perkembangan Kurikulum, 1999). Menurut Slavin (1994), pengajaran yang berkesan dipengaruhi oleh empat faktor, iaitu kualiti instruksi (*quality of instruction*), kesesuaian aras pengajaran (*appropriate instruction level*), insentif (*incentive*) dan masa (*time*). Kewujudan suasana yang menyeronokkan





dan berkesan, berpunca dari variasi kaedah pengajaran (Bailey, 2006; Viira & Koka, 2012) dalam memenuhi kehendak murid dari pelbagai tahap kemahiran (Nathan, 2008), kesediaan belajar dan cara pemikiran (Zainun Ishak, 1995). Menurut Turner dan Martinek (1992), jika murid menerima pembelajaran tanpa makna atau dalam situasi permainan yang tidak diinginkan maka pembelajaran hanya berlaku pada kadar yang minimum sahaja.

Penyusunan aktiviti instruksi bagi setiap subjek adalah berbeza mengikut kandungan kurikulum pendidikan di negara kita (Pusat Perkembangan Kurikulum, 1999) dan ini dapat dilihat dalam instruksi Pendidikan Jasmani yang mana subjek ini menyediakan instruksi melalui kegiatan jasmani yang terancang dan tertumpu kepada perkembangan tubuh badan murid-murid termasuklah perkembangan fizikal, sosial, rohani dan mental secara terjalin (Tong, 2001). Menurut Julismah Jani (2007), Pendidikan Jasmani berbeza dengan subjek-subjek akademik yang lain kerana ia menitikberatkan ketiga-tiga domain (psikomotor, kognitif dan afektif) dalam pencapaian objektifnya. Pendidikan Jasmani di sekolah dianggap sebagai landasan yang membantu memperkembangkan pengalaman dan kemahiran praktikal dalam sukan serta aktiviti fizikal. Ia tidak seharusnya hanya sebagai satu program yang memfokuskan tumpuan dalam melatih para murid dengan kecekapan aktiviti fizikal dan sukan sahaja malahan ia perlu lebih luas lagi. Pendidikan moden abad ke-21 mengharapkan murid menguasai beberapa kualiti seperti pemikiran kritikal, kreativiti, kerjasama dan penguasaan kemahiran dan ICT yang mana akan menjadi asas untuk kecekapan kemahiran sukan pada masa hadapan (Ho, 2003).





Objektif Pendidikan Jasmani adalah untuk mempertingkatkan dan mengekalkan kecergasan berlandaskan kesihatan dan perlakuan motor; menguasai kemahiran asas pergerakan dan permainan mengikut kemampuan diri; melakukan senaman dan aktiviti fizikal sebagai rutin harian (Pusat Perkembangan Kurikulum, 1999). Oleh itu, guru Pendidikan Jasmani harus berperanan untuk mengembang dan mempertingkatkan prestasi murid dalam mencapai objektif psikomotor, kognitif dan afektif (Hastad & Lacy, 2002). Hasrat ini akan tercapai sekiranya tumpuan difokuskan kepada kaedah instruksi yang mana ia mempunyai potensi untuk membantu meningkatkan hasil pembelajaran murid dalam Pendidikan Jasmani (Dyson, Griffin, & Hastie, 2004; Griffin & Sheehy, 2004; Mitchell, 2005). Lantaran itu, guru harus mewujudkan pengalaman dan keseronokan belajar dalam kelas Pendidikan Jasmani menerusi kaedah instruksi bagi mempengaruhi penglibatan murid (Bailey, 2006; Viira & Koka, 2012). Ini kerana mata pelajaran Pendidikan Jasmani mempunyai peranan yang sangat besar dalam menyumbang ke arah pertumbuhan dan perkembangan murid secara menyeluruh melalui pengalaman pembelajaran yang memenuhi keperluan domain psikomotor, kognitif dan afektif (Abdullah Sani Yahya, 2003; Daeur & Pangrazi, 1995; Darst & Pangrazi, 2006; Freeman, 2001). Hal ini dapat dilaksanakan melalui komponen penting dalam Pendidikan Jasmani iaitu permainan kerana ia merangkumi kesemua aktiviti *moderate to vigorous*. Namun, perkara ini amat berbeza di negara kita kerana menurut laporan tahunan oleh Jemaah Nazir Sekolah dan Jaminan Kualiti (2009), dan beberapa kajian (Bahagian Perancangan & Penyelidikan Dasar Pendidikan 2005; Cothran & Kulina, 2007; Pusat Perkembangan Kurikulum, 2007; Wan Zamri, 2004) terdapat kepincangan dalam pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah.





Hal ini berlaku kerana terlalu kurang kajian yang dijalankan secara holistik, terperinci dan mendalam bagi menyiasat keadaan sebenar pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani amnya dan permainan khususnya di Malaysia (Munira, 2010; Nathan, 2008) sedangkan kurikulum Pendidikan Jasmani merupakan kurikulum penting yang menitikberatkan domain psikomotor, kognitif dan afektif (Graber, 2001; McKenzie et al., 2004; Steinhardt, 1992; Wuest & Bucher, 2009).

Kurikulum Pendidikan Jasmani dibahagikan kepada tiga tunjang yang terdiri dari kecergasan fizikal, kemahiran sukan, rekreasi dan kesukanan. Permainan merupakan salah satu komponen dalam tunjang kemahiran dan rekreasi dan dalam sukatan pelajaran Pendidikan Jasmani dari tingkatan satu hinggalah tingkatan lima, pelbagai jenis permainan disusun mengikut tunjang kemahiran serta diperincikan kemahiran-kemahiran berkaitannya (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2004). Permainan mendominasi 65 peratus atau lebih masa dalam instruksi Pendidikan Jasmani dan ia harus dipraktikkan dengan kaedah yang betul untuk mendapat kesan yang dikehendaki (Werner, Thorpe, & Bunker, 1996). Selain dari aspek kecergasan, perlakuan kemahiran atau aktiviti dalam permainan merupakan komponen penting yang memberikan impak terhadap tahap kecergasan dan gaya hidup sihat. Instruksi Pendidikan Jasmani menyediakan peluang kepada semua lapisan murid untuk melibatkan diri dalam permainan tanpa mengira tahap kebolehan kemahiran (Holt, Streat, & Bengoecha, 2002; Nathan, 2008; Rovegno, Nevett, & Babiarz, 2001) dan ia harus dipraktikkan sepenuhnya dalam waktu yang ditetapkan.





Instruksi permainan yang efektif bergantung pada susunan organisasi dan aktiviti pengajaran dan pembelajaran di mana kedua-dua ciri ini dapat melibatkan murid secara berkesan (Nathan, 2014). Namun, masalah yang dihadapi dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani di Malaysia ialah mutu pengajaran dan pembelajaran masih lagi di tahap sederhana baik dan masih mempunyai ruang untuk dipertingkatkan lagi (Abu Hassan Awang Baba, 1987; Abdul Rahman Yusof, 1997; Balakrishnan, 2012; Mohar, 2011; Omar, 2004; Singh, 1995). Hal ini terletak pada daya usaha guru mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang kemas kini serta memiliki pengetahuan yang luas tentang Pendidikan Jasmani (Zawiah Abas, 1993). Malahan penguasaan ini amat penting bagi menghadapi kurikulum standard sekolah menengah (KSSM) yang bakal dilaksanakan pada tahun 2017.



Mata pelajaran Pendidikan Jasmani telah tersenarai sebagai subjek teras dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang akan dilaksanakan pada tahun 2017 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2010) dan perubahan ini bakal membuka minda masyarakat terhadap subjek ini kerana martabatnya setanding dengan subjek akademik yang lain. Transformasi Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) pada tahun 2011 telah pun membawa satu perubahan besar dalam sistem pendidikan negara kita di peringkat sekolah rendah. Lantaran itu, kurikulum Pendidikan Jasmani khususnya permainan seharusnya dimantapkan dengan konten dan pedagogi yang bermutu supaya dapat memenuhi keperluan murid dan mencapai objektif yang dihasratkan.





Konten dan pedagogi instruksi permainan yang sedia ada iaitu model Konvensional adalah tidak inklusif bagi penyertaan murid dalam permainan (Hopper, 2002; Siedentop & Tannehill, 2000; Thorpe, 1990; Thorpe & Bunker, 2010). Sehubungan itu, para murid yang menamatkan sistem persekolahan, dikatakan meninggalkan sekolah dengan pengetahuan yang kurang berkaitan bagaimana hendak bermain secara efektif dan menghadapi kesukaran untuk memindahkan kemahiran teknikal ke dalam permainan (Mandigo, Butler, & Hopper 2007). Senario ini berlaku kerana banyak kaedah dalam instruksi permainan dinyatakan tidak relevan dan gagal untuk memenuhi keperluan murid (Webb & Pearson, 2004; Werner et al., 1996) dan ini disebabkan oleh ujian kemahiran piawai yang digunakan untuk mengukur prestasi kemahiran dengan mengabaikan situasi permainan yang dinamik serta berubah-ubah mengikut rentak permainan (Richard & Griffin, 2003). Lantaran itu, para murid tidak seronok untuk melibatkan diri dan menjadikan permainan sebagai sebahagian dari gaya hidup mereka (Hopper, 2002; Light, 2003; Mandigo et al., 2007; Rovegno et al., 2001) dan punca bagi masalah ini adalah pengajaran kemahiran permainan di dominasi oleh pengajaran berasaskan model Konvensional yang diamalkan sehingga kini dalam instruksi Pendidikan Jasmani (Sukatan Pelajaran Pendidikan Jasmani, 2004-2014).

Penggunaan model instruksi yang holistik dalam sesi instruksi permainan dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang merangkumi interaksi kandungan, kemahiran, peranan instruksi, hubungan sosial, jenis aktiviti dan kemudahan fizikal bagi mempertingkatkan pengajaran dan pembelajaran (Metzler, 2000). Secara khususnya model instruksi menyediakan rangka kerja yang logik untuk guru dalam





penyusunan aktiviti pengajaran dan pembelajaran (Rink, 2000). Seiring dengan ini, apabila murid terlibat secara terus dengan aktiviti yang dirancang dalam bentuk model, lebih banyak input sensori seperti auditori, visual dan kinestetik dapat digunakan dan ia menjamin pembelajaran yang lebih lama dan efektif (Callahan, Clark, & Kellough, 1998).

1.2 Latar Belakang Kajian

Permainan merupakan bidang yang digemari oleh kanak-kanak dari kecil kerana ia menarik minat dan memberikan keseronokan kepada mereka serta ia diamalkan dari sekolah rendah hinggalah sekolah menengah (Wee, 1994). Penglibatan dalam permainan mempunyai banyak kebaikan namun kekangan masa, infrastruktur yang tidak lengkap, kelas yang besar, peralatan, tahap kecergasan para murid telah menjadi penghalang bagi pembelajaran permainan (Siedentop, 1983). Kehilangan minat murid terhadap permainan adalah disebabkan oleh kaedah instruksi yang berasaskan kemahiran (model Konvensional) yang diamalkan selama ini membosankan dan menyekat kemahiran mereka (Balakrishnan, 2012; Metzler, 2000). Hal ini kerana masa interaksi adalah dihadkan dengan unsur-unsur seperti demonstrasi, aktiviti kelas, aktiviti kumpulan dalam sesi pengajaran dan ia memusat kepada guru (Bunker & Thorpe, 2010; Metzler, 2000). Berikutan ini, Kementerian Pelajaran Malaysia (2010), telah mengarahkan semua sekolah untuk melaksanakan subjek Pendidikan Jasmani dengan cara yang lebih berkesan (surat pekeliling, bilangan 100-6/1/28(27)).





Tinjauan terhadap agihan jadual waktu Pendidikan Jasmani di negara kita menunjukkan sekolah menengah mengamalkan empat puluh minit dua kali seminggu (surat pekeliling ikhtisas bil. 25/1998). Namun, waktu ini tidak dapat digunakan dengan efektifnya kerana lebih banyak masa dihabiskan bagi penukaran pakaian dan penyediaan peralatan (Nicola, Delia, & Fairclough, 2007; Rengasamy, 1998), pengurusan kelas (Jago et al., 2009) dan disusuli dengan perancangan yang kompleks (Balakrishnan, 2012). Jika perkara ini berlanjutan, maka hasil pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani tidak dapat dicapai dan minat serta penglibatan murid tidak dapat dikekalkan walaupun 65 peratus atau lebih masa digunakan dalam pengajaran permainan. Oleh yang demikian terdapat keperluan untuk menggunakan pedagogi berbentuk model yang komprehensif sebagai satu inisiatif untuk membendung perkara ini (Edginton et al., 2011).



Kajian-kajian di negara barat, mendapati wujud kemerosotan minat dan penyertaan dalam aktiviti permainan dalam kalangan murid sama ada di sekolah, di luar waktu sekolah serta setelah menamatkan alam persekolahan (Capel & Piotrowski, 2000; Condon & Collier, 2002; Nathan, 2008). Menurut Silverman, Subramaniam dan Woods (1998), para murid bertindak balas terhadap pendekatan pengajaran yang digunakan apabila disertakan dengan aktiviti yang sesuai untuk belajar. Instruksi yang berkualiti perlu mengurangkan masa menunggu (*minimal stationary waiting*) dan masa pengajaran (Fairclough & Stratton, 2005) untuk memberi ruang kepada murid bergiat lebih aktif dan seronok melibatkan diri dalam sesi instruksi. Sehubungan itu, guru Pendidikan Jasmani perlu merancang sesi pengajaran (Syed, Zahra, & Mustafa, 2014) dengan menggunakan model instruksi yang sesuai bagi





mempertingkatkan prestasi permainan di peringkat sekolah (Idris Mohamad, Shaharudin Abdul Aziz & Zamry Ahmad, 2005; Metzler, 2000).

Model instruksi yang digunakan pada masa kini (model Konvensional) didapati kurang efisien dalam membantu murid memahami permainan, melakukan kemahiran dan menghargai permainan serta sukan (Asquith, 1989; Richard & Godbout, 2000; Turner & Martinek, 1995; Webb & Pearson, 2004). Prestasi pemain dalam situasi permainan tidak menggalakkan kemahiran-kemahiran yang dipelajari secara berasingan semasa latihan dipindahkan dan diamalkan dalam situasi permainan yang sebenar (Balakrishnan, 2012; Nathan, 2014). Kemahiran perlakuan dengan bola adalah kompleks dan ia tidak wujud secara automatik tetapi ia perlu dipelajari (Barnett, Van Beurden, Morgan, Brook, & Bread, 2009; Wan Asma, 2000). Setiap langkah pengajaran dalam model ini mempunyai kelemahan dan kurang memberi kesan terhadap tahap kecergasan, pelaksanaan kemahiran, keupayaan membuat keputusan dan keseronokan kerana aplikasi latihan kemahiran (Lee, Rengasamy, & Hooi, 2015; Rink, 1993) yang diutamakan dalam instruksi. Komponen aktiviti dalam model ini lebih kepada aktiviti statik di mana murid membuat kemahiran secara berulang dalam situasi kelas dan penglibatan murid adalah kurang dari lima puluh peratus (Coe et al., 2006; Fairclough & Stratton, 2005; Levin et al., 2001; McKenzie et al., 2000; 2006; Nader, 2003; Simons et al., 1994; Sauggs et al., 1994; Van Burden et al., 2003).





Ramai penyelidik mengkritik bahawa aplikasi model ini tidak mewujudkan keseronokan, mengurangkan penyertaan dan murid tidak berpuas hati dengan aktiviti yang dilaksanakan (Bunker & Thorpe, 1982; Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997; Launder, 2001; McMorris, 1998; Rink, 1996; Siedentop, 1980, 1981, 2002; Turner & Martinek, 1995). Tambahan lagi situasi seperti saiz kelas yang besar, kekurangan ruang, strategi organisasi, kaedah pengajaran dan kandungan subjek (Borys, 1983; Stratton, 1996a) menyebabkan para murid kurang berpeluang untuk bergerak aktif semasa sesi instruksi dengan menggunakan model Konvensional.

Berikutannya, dapatan kajian juga menunjukkan kadar peningkatan masalah obesiti yang semakin meningkat di negara kita (Kasmini et al., 1997) dan peningkatan



ini jelas menunjukkan bahawa salah satu sebab bagi kesan yang diperolehi melalui

instruksi yang digunakan dalam Pendidikan Jasmani adalah kurang efektif dari segi jenis aktiviti dan intensiti. Pertubuhan Kesihatan Dunia (WHO) telah menganggarkan bahawa menjelang tahun 2015, populasi lebihan berat akan mencapai 2.3 billion dan populasi obes akan mencecah 700 million. Laporan Pertubuhan Obesiti Malaysia (MASO), menunjukkan peratus peningkatan obes adalah dari satu peratus (1%) kepada enam peratus (6%) dari tahun 1990 ke tahun 1997 dalam kalangan remaja yang berumur dari 13 hingga 17 tahun (Mohd Ismail et al., 2002). Manakala tinjauan Kebangsaan Kesihatan dan Morbiditi ketiga (NHMS III) yang dilaksanakan di Malaysia pada tahun 2006 menunjukkan 5.36% daripada kanak-kanak dan remaja yang berusia bawah 18 tahun mengalami masalah berlebihan berat badan (IPH, 2008). Tambahan lagi, jangkaan bagi tahun 2020 terhadap murid sekolah rendah dan menengah di Malaysia adalah satu perempat daripada jumlah 5.24 juta akan menjadi





menjadi obes (Star, 2011, Mei 17). Salah satu punca yang dikenal pasti bagi situasi ini adalah gaya hidup sedentari yang mana telah memberi kesan terhadap kesihatan, kesejahteraan dan tahap kecergasan kanak-kanak dan remaja (Dan, Mohd Nasir, & Zalilah, 2011; Derri, Nikos, & Petraki, 2004; Gutin et al., 1990, 1994; Hatano, Hua, Fu, Zhi, & Wei, 1997; Lim, 2005; Tomkinson, Olds, & Gublin, 2003; USDHHS, 1996; 2001; 2008; 2010). Perkara ini harus dibendung dari awal dan ia dapat dilaksanakan dengan penggunaan instruksi yang menarik bagi mempengaruhi murid melibatkan diri dalam aktiviti permainan melalui organisasi aktiviti ataupun permainan mini.

Hasil kajian di negara kita mendapati para murid di sekolah menengah khususnya, kurang melibatkan diri dalam aktiviti permainan (Balakrishnan, 2003;

2012; Desma & Aziz, 2001, Nathan, 2008; Rengasamy, 2008), dan penglibatan mereka juga adalah pada tahap yang rendah (Balakrishnan, 2003; Dan et al., 2011; Rengasamy, 2003, 2006, 2008; Rengasamy & Rao, 2012; Rengasamy, Raju, Wee, & Rao, 2013, Rengasamy, Wee, Balasupramaniam, & Raju, 2013; Singh, 2005). Masalah obesiti dan risiko penyakit kardiovaskular dipercayai mempunyai kaitan dengan tahap penglibatan yang rendah dalam permainan. Penyebab bagi kadar yang rendah ini adalah berpunca dari kepincangan dalam implementasi program Pendidikan Jasmani di sekolah serta perkembangan teknologi moden seperti televisyen, permainan video serta permainan komputer (Jackson, Morrow, Hill, & Dishman, 1999). Lantaran ini, ramai penyelidik tempatan telah memberi komen dan mengulas tentang bagaimana pedagogi ini seharusnya diajar (De Vries, 2008; Wee, 2001; Nathan, 2008; Rengasamy, 2006; Salleh Abdul Rasyid, 1997). Dalam usaha

