



KESAN MODUL LATIHAN UBAHSUAIAN BERASASKAN
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)
DALAM PERMAINAN BOLA SEPAK

MOHAMAD HARKIMI BIN MD ISA



DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT
UNTUK MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN DALAM BIDANG
PENDIDIKAN JASMANI
(MOD PENYELIDIKAN)

FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2019





ABSTRAK

Kajian ini adalah untuk menilai keberkesanan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam permainan bola sepak. Modul tersebut bertujuan menilai tahap pemain semasa latihan dan pertandingan. Reka bentuk kajian ini adalah kuasi-eksperimen pra dan pasca ujian bagi kumpulan seimbang. Persampelan rawak berstrata digunakan untuk memilih seramai 30 orang pemain bola sepak bawah 15 tahun dan dua orang jurulatih dari dua buah sekolah menengah daerah Kinta Utara. Kajian ini menggunakan instrumen senarai semak pemerhatian, modul latihan ubahsuaian berasaskan TGfU, soal selidik penilaian sendiri pemain dan soal selidik maklum balas modul. Hasil kajian mendapati tahap pencapaian pemain dalam strategi menyerang dan strategi bertahan serta rumusan keseluruhan permainan menunjukkan tahap yang sangat baik ($M=209.33$, $SD=4.28$). Hasil analisis Ujian-t tidak bersandar menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan iaitu [$t(25.31) = 28$; $P < 0.05$] terhadap latihan menggunakan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak dari aspek strategi menyerang, bertahan serta rumusan keseluruhan permainan. Modul Latihan Ubahsuaian ini mempunyai tahap kekuatan yang tinggi serta berkesan iaitu 91.17% berdasarkan perkaedahan triangulasi. Kesimpulannya, Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak adalah sesuai dijadikan bahan rujukan dan bahan penilaian. Kajian ini juga memberi implikasi kepada jurulatih dan pemain dalam menghasilkan sesi latihan yang berkesan dan berkualiti seterusnya dapat meningkatkan mutu permainan melalui kaedah latihan berasaskan TGfU.





THE EFFECT OF MODIFIED TRAINING MODULE BASED ON TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) IN FOOTBALL GAME.

ABSTRACT

This study was to evaluate the effectiveness of Modified Training Module based on TGfU in football game. The modified training module was used to evaluate players' level of performance during training sessions as well as competitions. The research design used in this study was quasi-experimental equivalent pretest-posttest group design. Stratified random sampling was used to select 30 under 15 football players and two coaches from two secondary schools in Kinta Utara District. The instruments used to collect data were game observation sheets, modified training module based on TGfU, and module evaluations questionnaire. The results showed that the players have demonstrated an excellent level ($M=209.33$, $SD=4.28$) of performance on attacking and defending strategies along with the overall game review. The analysis result of the independent t-test showed that, there is a significant difference, where $[t(25.31) = 28; P<0.05]$ between treatment group and control group in posttest based on the training session that adopted Modified Training Module based on TGfU in football on attacking and defending strategies along with the overall game review. This module is very effective and acquired a strong correlation of 91.17% through triangulation method. In conclusion, Modified Training Module based on TGfU in football is suitable and applicable to train and evaluate players. The implication of this study is that players and coaches can implement effective and high-quality training session to attain performance through training method that is based on TGfU.



KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS / DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiv
SENARAI RAJAH	xvii
SENARAI SINGKATAN	xviii
SENARAI LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENGENALAN	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	6
1.3 Penyataan Masalah	9
1.4 Objektif Kajian	12

1.5	Persoalan Kajian	13
1.6	Kerangka Konseptual Kajian	15
1.7	Kerangka Teori Kajian	18
1.8	Definisi Operasi	21
1.8.1	Latihan Ubahsuaian	21
1.8.2	Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU	22
1.8.3	<i>Teaching Games for Understanding</i>	24
1.8.4	Permainan Bola Sepak	25
1.8.5	Jurulatih	26

1.9	Batasan Kajian	27
1.10	Kepentingan Kajian	28
1.10.1	Kementerian Pendidikan Malaysia	28
1.10.2	Guru dan Jurulatih Pasukan Sekolah	29
1.10.3	Pensyarah Pusat Pengajian Tinggi	30
1.10.4	Murid	30
1.11	Rumusan	31

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR 32

2.1	Pendahuluan	32
2.2	Teori Berkaitan	33

2.2.1	Teori Latihan Periodisasi	33
2.2.2	Teori Konstruktivisme Dalam Pengajaran Permainan	37
2.2.3	Model <i>Teaching Games for Understanding</i> (Bunker & Thorpe 1982)	40
2.2.4	Model Pembinaan Modul Sidek	42
2.2.4.1	Peringkat Pertama: Menyediakan Modul	45
2.2.4.2	Peringkat Kedua : Mencuba dan Menilai Model	47
2.3	Kajian <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU)	48
2.4	Kajian Lampau Yang Berkaitan	53
2.5	Rumusan	57

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN 54

3.1	Pendahuluan	58
3.2	Reka Bentuk Kajian	59
3.2.1	Kerangka Konseptual Kajian	61
3.2.2	Pemboleh Ubah Kajian	60
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	62
3.4	Instrumen Kajian	64
3.4.1	Soal Selidik	64
3.4.1.1	Soal Selidik Penilaian Kendiri Pemain	65

3.4.1.2 Senarai Semak Penilaian Pemerhatian	65
3.4.1.3 Soal Selidik Maklum Balas Modul	66
3.4.2 Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan <i>Teaching Games for Understanding</i> dalam Permainan Bola Sepak	66
3.4.2.1 Proses Pembinaan Modul	68
3.4.2.2 Peringkat I- Menyediakan draf Modul Latihan Ubahsuaian	68
3.4.2.3 Peringkat II – Percubaan dan Penilaian Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan <i>Teaching Games for Understanding</i>	71

3.4.3 Kesahan	74
3.4.4 Kebolehppercayaan	76
3.5 Kajian Rintis	81
3.6 Proses Pengumpulan Data	80
3.7 Penganalisisan Data	82
3.8 Rumusan	89

BAB 4 DAPATAN KAJIAN 90

4.1 Pendahuluan	92
4.2 Data Normaliti	93
4.3 Tahap Pencapaian Strategi Menyerang dan	95

Bertahan Serta Rumusan Keseluruhan Permainan
Bagi Pra Ujian, Semasa Proses Latihan dan Pasca
Ujian Dalam Permainan Bola Sepak

- 4.4 Perbezaan Di Antara Strategi Menyerang dan Bertahan Serta Rumusan Keseluruhan Permainan Bagi Pasca Ujian Kumpulan Rawatan Dengan Kumpulan Kawalan Dalam Permainan Bola Sepak 108
- 4.5 Tahap Hubungan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU Dalam Permainan Bola Sepak Bagi Kumpulan Rawatan 110
- 4.6 Tahap Keberkesanan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU Dalam Permainan Bola Sepak Berdasarkan Persepsi Pemain Dan Guru Jurulatih 114
- 4.7 Kekuatan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU Dalam Permainan Bola Sepak Di Antara Nilai Ujian Pasca Pemain, Nilai Laporan Panel Pakar Dan Penilaian Maklum Balas Modul Dari Pemain Dan Guru Jurulatih Melalui Perkaedahan Triangulasi (*Methodological Triangulation*) 118
- 4.8 Rumusan 118

BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN 119

- 5.1 Pendahuluan 121
- 5.2 Tahap Pencapaian Strategi Menyerang dan Bertahan Serta Rumusan Keseluruhan Permainan Bagi Pra Ujian, Semasa Proses Latihan dan Pasca 122

Ujian Dalam Permainan Bola Sepak

5.3	Sejauh Manakah Hubungan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU Dalam Permainan Bola Sepak Bagi Kumpulan Rawatan	131
5.4	Tahap Keberkesanan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU Dalam Permainan Bola Sepak Berdasarkan Persepsi Pemain Dan Guru Jurulatih	133
5.5	Kekuatan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU Dalam Permainan Bola Sepak Di Antara Nilai Ujian Pasca Pemain, Nilai Laporan Panel Pakar Dan Penilaian Maklum Balas Modul Dari Pemain Dan Guru Jurulatih Melalui Perkaedahan <i>Triangulasi (Methodological Triangulation)</i>	135
5.6	Kesimpulan	138
5.7	Penghasilan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU dalam Permainan Bola Sepak Sebagai Satu Pendekatan Baharu Berkonsepkan TGfU dan Sebagai Bahan Rujukan Kepada Jurulatih dan Murid dalam Latihan Bola Sepak	139
5.8	Implikasi Kajian	140
5.8.1	Implikasi Terhadap Kementerian Pendidikan Malaysia	141
5.8.2	Implikasi Terhadap Bahagian Sukan	142
5.8.3	Implikasi Terhadap Jurulatih	142
5.8.4	Implikasi Terhadap Murid	143

5.9	Cadangan Kajian Lanjutan	143
-----	--------------------------	-----

RUJUKAN	145
----------------	-----

LAMPIRAN	
-----------------	--



SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
1.1 Laporan Analisis Pencapaian Pasukan Bola Sepak Bawah 15 Tahun MSSM Negeri Perak 2016	8
2.1 Isi Padu dan Intensiti dalam Latihan Permainan Ubahsuaian Berasaskan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) Dalam Permainan Bola Sepak	35
2.2 Periodisasi Latihan Bompa 2009.	36
3.1 Nilai Kesahan (r) Item Panel Pakar Bagi Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU dalam Permainan Bola Sepak	75
3.2 Nilai Skala Alpha Cronbach	77
3.3 Hubungan Antara Pra Ujian dan Pasca Ujian Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan bagi Strategi Menyerang dan Bertahan serta Rumusan Keseluruhan Permainan.	78
3.4 Nilai Alpha Cronbach bagi Instrumen Soal Selidik Penilaian Kendiri Pemain bagi Pemain Kumpulan Rawatan.	80
3.5 Nilai Alpha Cronbach bagi Instrumen Soal Selidik Maklum Balas Modul bagi Pemain dan Guru Jurulatih.	80
3.6 Matrik Penilaian dan Pengukuran Kajian	85



3.7	Skala Tahap Pencapaian Pemain dalam Strategi Menyerang bagi Pra dan Pasca Ujian	87
3.8	Skala Tahap Pencapaian Pemain dalam Strategi Bertahan bagi Pra dan Pasca Ujian	88
3.9	Skala Tahap Pencapaian Pemain dalam Strategi Menyerang dan Bertahan bagi Pra dan Pasca Ujian	88
3.10	Skala Tahap Pencapaian Pemain dalam Rumusan Keseluruhan Permainan Bagi Pra dan Pasca Ujian	89
3.11	Skala Tahap Pencapaian Keseluruhan Modul Latihan (Strategi Menyerang dan Bertahan Serta Rumusan Keseluruhan Permainan)	89
3.12	Skala Tahap Maklum Balas Modul Berdasarkan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU dalam Permainan Bola Sepak.	90
3.13	Skala Tahap Hubungan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU dalam Permainan Bola Sepak dengan Tahap Pencapaian Pemain bagi Kumpulan Rawatan Mengikut Miller (2014)	90
3.14	Skala Tahap Peratus Kekuatan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU dalam Permainan Bola Sepak Di Antara Nilai Ujian Pasca Kumpulan Rawatan, Nilai Kesahan Pakar dan Nilai Maklum Balas Modul Melalui Perkaedahan Triangulasi (<i>Methodological Triangulation</i>)	91
4.1	Skewness dan Kurtosis Data Kajian	95
4.2	Tahap Pencapaian Pemain dari Aspek Strategi Menyerang dan Bertahan bagi Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan Melalui Pra Ujian. (n = 30).	97

4.3	Tahap Pencapaian Strategi Menyerang dan Bertahan Serta Rumusan Keseluruhan Permainan bagi Kumpulan Rawatan Semasa Proses Latihan Permainan. (n = 15).	100
4.4	Tahap Pencapaian Pemain dari Aspek Strategi Menyerang dan Bertahan Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan Melalui Pasca Ujian. (n = 30).	103
4.5	Tahap Pencapaian Pemain dari Aspek Rumusan Keseluruhan Permainan Kumpulan Rawatan Dan Kumpulan Kawalan Melalui Pra dan Pasca Ujian. (n = 30).	105
4.6	Perbezaan Tahap Pencapaian Strategi Menyerang dan Bertahan Serta Rumusan Keseluruhan Permainan bagi Pasca Ujian Antara Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan. (n=30)	109
4.7	Tahap Hubungan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU dalam Permainan Bola Sepak dengan Tahap Pencapaian Pemain Bagi Kumpulan Rawatan. (n = 15)	112
4.8	Maklum Balas Pemain bagi Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) dalam Permainan Bola Sepak Berdasarkan Persepsi Pemain. (n = 15)	115
4.9	Maklum Balas Jurulatih bagi Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) dalam Permainan Bola Sepak Berdasarkan Persepsi Jurulatih. (n = 2).	116



SENARAI RAJAH

No Rajah

Muka Surat

1.1	Kerangka Konseptual Kajian	17
1.2	Kerangka Teoretikal Kajian	18
2.1	Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	40
2.2	Model Reka Bentuk Pembinaan Modul Sidek dan Jamaludin	44
3.1	Reka Bentuk Kajian Kesan Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU dalam Permainan Bola Sepak	60
4.1	Peratus Min Kekuatan Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) dalam Permainan Bola Sepak di Antara Pasca Ujian, Pemain Nilai Laporan Panel Pakar dan Penilaian Persepsi dari Pemain dan Jurulatih Melalui Perkaedahan Triangulasi (Methodological Triangulation).	119
5.1	Model Bagi Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan TGfU dalam Permainan Bola Sepak	140





SENARAI SINGKATAN

TGfU	<i>Teaching Games for Understanding</i>
KBAT	Kemahiran Berfikir ArasTinggi
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
FIFA	<i>Federation Internationale de Football Association</i>
ASEAN	<i>Association of Southeast Asian Nations</i>
PPBN	Pelan Pembangunan Bola Sepak Negara
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
MSSM	Majlis Sukan Sekolah Malaysia
PAFA	Perak Football Association
MSSPk	Majlis Sukan Sekolah Perak
ANCOVA	<i>Analysis of Covariance</i>
GPAI	<i>Games Performance Analysis Instruments</i>
n	Bilangan Subjek
%	Peratus
r	<i>Reliable</i>
p	<i>Probability</i>
M	Min
SD	<i>Standard Division</i>





SENARAI LAMPIRAN

- A Soal Selidik Penilaian Kendiri Pemain
- B1 Senarai Semak Penilaian Pemerhatian Pra Ujian
- B2 Senarai Semak Penilaian Pemerhatian Pasca Ujian
- C1 Maklum Balas Modul Jurulatih
- C2 Maklum Balas Modul Pemain
- D Modul Latihan Ubahsuaian Berasaskan
TGfU Dalam Permainan Bola Sepak
- E Surat Kebenaran Jabatan Pendidikan Negeri Perak
- F Surat Kebenaran Bahagian Perancangan dan Penyelidikan
Dasar Pendidikan (EPRD)
- G Surat Kebenaran Pejabat Pendidikan Daerah Kinta Utara
- H1 Surat Pengesahan Panel Pakar 1
- H2 Surat Pengesahan Panel Pakar 2





BAB 1

PENGENALAN



1.1 Pendahuluan

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) melalui Bahagian Sukan merupakan badan induk yang bertanggungjawab dalam mengelola serta merancang sukan-sukan peringkat sekolah terutamanya dalam sukan bola sepak. KPM telah menyediakan satu platform iaitu dasar Satu Murid Satu Sukan (1M1S) bagi semua murid-murid mengambil bahagian sekurang-kurangnya dalam satu jenis sukan dan permainan dalam membantu proses perkembangan potensi kemenjadian murid itu sendiri.





Di samping itu, pihak sekolah juga harus memainkan peranan dalam membentuk bekerjasama serta menyediakan satu perancangan yang lebih sistematik agar boleh memaksimumkan penyertaan murid-murid dalam sukan seperti yang terkandung dalam Surat Pekeliling Ikhtisas Bilangan 16, Tahun 2010: Pelaksanaan Dasar Satu Murid Satu Sukan.

Sukan bola sepak merupakan satu sukan yang dimainkan oleh semua lapisan masyarakat di Malaysia tidak terkecuali peringkat sekolah mahupun peringkat universiti (Harkimi, Julismah, & Saidil Mazlan, 2018). Di peringkat sekolah pelbagai pertandingan diwujudkan bagi memastikan murid-murid diperingkat sekolah didedahkan dengan perlawanan sama ada perlawanan persahabatan mahu pun pertandingan. Beberapa peringkat pertandingan yang wujud di sekolah iaitu peringkat bawah 12 tahun bagi sekolah rendah, manakala peringkat yang dipertandingan di sekolah menengah iaitu bawah 15 tahun dan bawah 18 tahun.

Sebelum menyertai sesuatu pertandingan, murid-murid perlu menjalani latihan yang bersesuaian dengan peringkat umur secara spesifik dan ansur maju mengikut keperluan murid itu sendiri. Program latihan seharusnya bersesuaian dan berpanduan kepada metodologi latihan serta mengambil kira terhadap kemahiran sedia ada murid bagi memastikan potensi mereka dapat dikembangkan (Sanmuga, 2015).





Program latihan yang terancang dan bersesuaian telah diwujudkan bagi meningkatkan lagi potensi murid seterusnya dapat membantu kejayaan pasukan sekolah dalam pertandingan yang diadakan. Berdasarkan dapatan kajian luar negara, melalui latihan permainan yang terancang, proses perkembangan minda, kecerdasan pelbagai dan gaya pembelajaran dalam pemikiran pelajar dapat ditingkatkan (Lee & Solmon, 2007; Vella, Cliff, Magee, & Okely, 2015; Wright & Stork, 2013).

KPM telah melakukan beberapa anjakan khususnya dalam kurikulum sekolah. Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) telah ditambahbaik serta ditingkatkan menjadi Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) bagi merealisasikan proses perkembangan tersebut. Kurikulum ini digunakan mulai Januari 2017 serta telah disuntik dengan elemen baru yang berkonsepkan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Kaedah latihan permainan berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) telah lama berkembang di kebanyakan negara di dunia dan mempunyai impak yang sangat besar dalam latihan dan permainan (Sanmuga, 2015). Namun begitu, kaedah latihan berkonsepkan TGfU di Malaysia masih lagi baharu dan berada di peringkat awal perkembangannya. Kebanyakan jurulatih masih lagi kabur tentang latihan berkonsepkan TGfU serta kelebihan yang bakal diperoleh jika menggunakan konsep latihan tersebut.





Jurulatih di Malaysia lebih cenderung memilih untuk menggunakan model teknikal kejurulatihan yang sedia ada atau kaedah konvensional seperti membuat demonstrasi, memberi arahan dan latihan kemahiran bagi sesuatu teknik yang ingin dicapai oleh jurulatih (Sanmuga, Abd Rahim & Norkhalid, 2014). Hasilnya, pasukan bola sepak elit sekolah dan negara dilihat masih gagal untuk bersaing dengan pasukan-pasukan lain terutama dari negara jiran seperti Thailand, Vietnam malah Singapura dalam strategi dan taktik menyerang atau bertahan dalam permainan.

Kaedah latihan TGFU merupakan satu corak latihan atau pendekatan yang baharu dan lebih terarah kepada pendekatan yang berpusatkan kepada pemain itu sendiri. Pemain harus diberi peluang dalam menyertai permainan yang memerlukan kemahiran menyelesaikan masalah dan permainan yang lebih berpusatkan kepada pemain itu sendiri (Mommert et al., 2015; Parkes & Subramaniam, 2015; Thorpe, Bunker, & Werner, 1996; Webb, Pearson, & Forrest, 2009).

Latihan berpusatkan kepada pemain adalah sangat penting dalam melahirkan pemain yang lebih kreatif serta mempunyai daya imaginasi yang tinggi. Kegagalan jurulatih mendedahkan konsep latihan berpusatkan kepada pemain akan menyebabkan pemain gemar menunggu arahan seterusnya menjadikan pemain kurang aktif dalam menggunakan daya kreativiti dan imaginasi mereka sendiri. Maka kesannya apabila daya kreativiti mereka





kurang digunakan daya imaginasi mahupun kreativiti dalam setiap keputusan yang telah disertai oleh mereka tidak berkembang (Webb & Pearson, 2008).

Perkembangan daya imaginasi dan kreativiti pemain dapat ditingkatkan dalam latihan dan permainan jika jurulatih mampu menyuburkan minat dan keseronokkan para pemain. Kajian yang dilakukan Malathi, Shabeshan dan Salleh, (2011), mendapati pendekatan TGfU mampu menyuburkan minat dan keupayaan pemain seterusnya dapat melahirkan suatu perasaan yang seronok dan seterusnya akan dapat membantu pemain memperkembangkan lagi daya kreativiti mereka. Secara tidak langsung melalui pendekatan ini, pemain mampu mempertingkatkan daya imaginasi dan kreativiti mereka dalam sesi permainan dan latihan supaya suasana yang mengembirakan serta selesa untuk bermain dapat diwujudkan.

Oleh itu, kerajaan Malaysia melalui Kementerian Pendidikan Malaysia telah berusaha dan membuat penambahbaikan bagi mengatasi ruang yang wujud sebagai contoh membuat penambahan kepada buku teks Pendidikan Jasmani dan Kesihatan dengan cara memasukkan konsep TGFU bagi pelajar tingkatan satu supaya pemain memahami serta mengembangkan lagi potensi dan daya kreativiti mereka. Penekanan serta perincian aspek TGfU dalam setiap aktiviti mampu memudahkan pemain memahami konsep sebenar TGfU serta dapat mempraktikkan kemahiran memilih strategi serta taktikal dalam membuat keputusan ketika menyerang mahupun bertahan. Pemain juga didedahkan dengan konsep pembelajaran berpusatkan pemain itu sendiri tanpa bergantung





atau menunggu arahan daripada guru. Akhirnya, perkembangan dari aspek kreativiti dan kemahiran pemain akan dapat ditingkatkan dengan lebih cepat dan baik.

1.2 Latar Belakang Kajian

Abad ke-21, jika diolah dari aspek sistem pendidikan di Malaysia merupakan sata perubahan atau anjakan agar pelajar didedahkan dengan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang menjadi keutamaan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM). Kemahiran KBAT diperlukan dalam proses meningkat potensi pelajar dan juga kaedah pembelajaran ke arah berpusatkan pelajar (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013).

Potensi murid bukan hanya diukur dalam perkembangan akademik semata-mata, malah bidang sukan juga harus dilihat serta diberi penekanan dalam melahirkan murid yang holistik dalam semua bidang. Penekanan ini sejajar dengan kaedah latihan TGfU yang meningkatkan penggunaan pengetahuan, membuat keputusan dalam pemilihan taktik dan kemahiran (Julismah, 2016; Sanmuga, 2014). Melalui TGfU, murid akan didedahkan dengan latihan taktikal yang memerlukan mereka berfikir dalam menyelesaikan tugas dalam latihan. Di samping itu, kaedah ini melatih murid supaya berani dalam membuat keputusan dengan sendiri tanpa mendapat bantuan dari jurulatih apabila bermain dalam perlawanan yang sebenar.





Hakikatnya, program latihan berasaskan TGfU masih lagi kurang dibangunkan terutamanya dalam sukan bola sepak. Program latihan seperti ini, boleh disesuaikan atau diadun dalam modul latihan bola sepak yang sedia ada atau program pembangunan yang bakal disusun untuk dilaksanakan. Hal ini merupakan salah satu langkah dalam meningkatkan mutu sukan berprestasi tinggi terutamanya dalam permainan bola sepak (Kementerian Belia & Sukan, 2013). Tambahan lagi, sukan bola sepak merupakan sukan teras yang terus diberi penekanan dan perhatian oleh kerajaan walaupun prestasi pasukan bola sepak negara masih lagi terumbang-ambing. Oleh yang demikian, pemain sekolah wajar diberi perhatian dan didedahkan seawal mungkin dengan kaedah latihan yang mampu meningkatkan prestasi mereka terutama dari aspek taktikal.



Kajian latihan menggunakan kaedah TGfU di luar negara telah lama dijalankan. Banyak kajian menggunakan pendekatan TGfU dalam hoki, bola sepak dan ragbi yang telah dihasilkan (Gabbett & Seibold, 2013, Johan, Rasmussen, & Østergaard, 2016; Phillips, Hannon, & Molina, 2015, Pill, 2012). Manakala di Malaysia, kajian menggunakan kaedah TGfU masih lagi kurang dijalankan serta diberi penekanan dan hanya melibatkan beberapa sukan seperti sukan hoki (Sanmuga, 2015; Sanmuga et al., 2013) bola jaring (Julismah, 2016; Julismah, Norkhalid & Izwan, 2017) dan bola baling (Rozaireen, Julismah & Sanmuga, 2017). Walau bagaimanapun, kajian TGfU dalam sukan bola sepak masih lagi kurang dijalankan di negara ini.





Sukan bola sepak merupakan sukan yang paling diminati oleh murid - murid sekolah di Malaysia. Pencapaian pasukan bola sepak bawah 18 tahun dalam Kejohanan Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM) yang lalu, menunjukkan prestasi pasukan Perak gagal mencapai sasaran ke separuh akhir seperti yang telah ditetapkan oleh Unit Sukan, Jabatan Pendidikan Negeri Perak. Hasil laporan analisis pencapaian pasukan bola sepak bawah 15 tahun dalam Jadual 1.1, menunjukkan pasukan ini gagal melepasi peringkat suku akhir pada tahun 2015 namun pada tahun 2016 pencapaian pasukan ini semakin merosot malah gagal melepasi peringkat kumpulan. Mohd Fauzi (2016), menjelaskan bahawa kaedah latihan yang digunakan ketika ini perlu dinilai semula dan perlu ditambah baik agar mampu meningkatkan prestasi pemain dari masa ke semasa. Laporan ini juga memberi gambaran bahawa pemain masih lagi gagal dari aspek membuat keputusan dalam penggunaan strategi dan taktik serangan mahupun bertahan serta gagal mengaplikasikan berbagai kemahiran dalam situasi permainan.

Jadual 1.1

Laporan Analisis Pencapaian Pasukan Bola Sepak bawah 15 MSSM Perak 2016

Tahun Keseluruhan	Kedudukan	Pencapaian
2014	-	Peringkat Kumpulan
2015	8	Peringkat suku akhir
2016	-	Peringkat kumpulan

Sumber : Laporan post-mortem mesyuarat Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM) perak 2016 : m/s 4





1.3 Penyataan Masalah

Dalam latihan permainan bola sepak, latihan menggunakan kaedah *Teaching Games for Understanding* (TGfU) masih lagi baharu dan belum diterokai dengan lebih luas. Fenomena ini disebabkan kaedah TGfU merupakan suatu ilmu yang baharu dan para jurulatih mahupun guru tidak didedahkan dengan kaedah latihan TGfU (Sanmuga, Abd Rahim & Norkhalid, 2014). Kesannya, pemain yang dihasilkan oleh jurulatih hanyalah pemain yang menguasai aspek kemahiran permainan sahaja berbanding aspek taktikal yang dibuktikan meningkatkan prestasi permainan secara keseluruhannya oleh pengkaji antarabangsa.



Penggunaan kaedah TGfU telah dibuktikan mempunyai banyak kelebihan terutamanya dalam aspek pembangunan kognitif pemain (Sanmuga, 2015). Hal ini dikatakan demikian kerana, melalui penggunaan kaedah TGfU pemain dilatih menggunakan kemahiran berfikir dalam memilih strategi dan taktikal yang sesuai ketika melakukan serangan mahupun bertahan (Julismah, 2016; Pill, 2012). Pemain yang telah dilatih menggunakan kaedah latihan berasaskan TGfU menjadi lebih berani, yakin dan bertanggungjawab. Di samping itu, pembangunan dari aspek kognitif pemain seperti membuat keputusan dengan cepat dan tepat ketika dalam situasi permainan dapat ditingkatkan (Julismah, 2016). Hal ini berlawanan dengan kaedah latihan konvensional yang masih lagi menekankan aspek pembangunan kemahiran





tanpa membangunkan aspek kognitif terutamanya dalam latihan dan permainan bola sepak (Sanmuga, 2015).

Tambahan lagi, jurulatih di sekolah melaksanakan latihan bola sepak menggunakan Modul Latihan Sukan 1M1S Untuk Guru Penasihat Kelab Sukan Sekolah yang telah dibekalkan oleh Bahagian Sukan, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Modul ini merupakan satu modul tunggal yang diguna pakai oleh jurulatih bagi melatih pemain bola sepak dalam menghadapi pertandingan yang disertai pada setiap tahun.

Di samping itu juga, corak latihan modul tersebut berkonsepkan pembangunan kemahiran sahaja serta modul berkenaan lebih sesuai digunakan semasa aktiviti kokurikulum. Oleh yang demikian, Jurulatih yang kurang mempunyai kemahiran, pengetahuan dan pengalaman dalam permainan bola sepak menghadapi satu cabaran dan tanggungjawab yang sangat berat dalam memastikan prestasi pemain berada pada tahap yang baik serta mampu mencapai keputusan yang cemerlang dalam pertandingan yang disertai seperti yang diinginkan oleh setiap pengurusan sekolah.

Penyelidik juga telah melakukan temu bual bersama-sama jurulatih pasukan bola sepak sekolah SMK Raja Permaisuri Bainun, Ipoh. Menurut beliau prestasi pasukan SMKRPB bawah 15 tahun dalam Kejohanan Bola Sepak Zon B Kinta Utara gagal melepasi peringkat kumpulan. Kegagalan ini





disebabkan pemain sukar mengaplikasikan kemahiran menghantar, mencari ruang serta strategi dan taktikal dalam situasi menyerang dan bertahan.

“pemain masih lagi gagal dalam melaksanakan kemahiran asas seperti menghantar, mengelecek, menanduk serta gagal memilih strategi dan pergerakan yang sesuai dalam situasi permainan. (Hishamuddin, 2016)”

Namun begitu, beliau juga mengakui bahawa latihan pasukan ini masih lagi terikat dengan kaedah latihan konvensional yang hanya membangunkan kemahiran semata-mata seperti latihan menanduk, menghantar serta menjaring tanpa membuat sebarang olahan dalam situasi permainan ataupun permainan yang sebenar. Kelemahan kaedah latihan konvensional turut disokong oleh Webb & Pearson, (2008) bahawa kaedah latihan konvensional dalam latihan adalah kurang efisien dalam meningkatkan prestasi, pemahaman, kerjasama dan nilai permainan.

Berdasarkan jurang yang wujud dan telah dinyatakan di atas, pengkaji berusaha untuk menghasilkan satu Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak dengan tujuannya untuk diaplikasikan dalam latihan pasukan bola sepak sekolah serta sebagai panduan dalam meningkatkan prestasi pemain dari aspek membuat keputusan ketika menyerang dan bertahan dengan cepat, pantas serta menggunakan ruang permainan dengan sebaik-baiknya. Melalui modul ini juga, pemain dapat melaksanakan kemahiran yang sesuai dan secara tidak langsung motivasi pemain meningkat ketika menyertai permainan yang sebenar.





1.4 Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan untuk melihat keberkesanan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU bagi meningkatkan prestasi pemain pasukan bola sepak bawah 15 tahun di sekolah yang terpilih dengan melibatkan aspek membuat keputusan memilih strategi menyerang dan bertahan yang sesuai dalam permainan yang sebenar. Di samping itu, modul latihan bola sepak ini dapat membantu guru dan jurulatih menyusun kaedah latihan yang lebih sesuai dan lebih rapi bagi memastikan perjalanan latihan lebih tersusun dan menyeronokkan. Objektif kajian adalah seperti berikut:

- i. Mengenal pasti tahap pencapaian strategi menyerang dan bertahan serta rumusan keseluruhan permainan pemain dalam pra ujian, semasa proses latihan dan pasca ujian dalam permainan bola sepak.
- ii. Melihat perbezaan strategi menyerang dan bertahan serta rumusan keseluruhan permainan bagi ujian pasca di antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan dalam permainan bola sepak .
- iii. Menentukan hubungan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dengan pra dan pasca ujian dalam permainan bola sepak dengan tahap pencapaian pemain bagi kumpulan rawatan.



- iv. Mengenal pasti tahap keberkesanan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak terhadap pemain semasa sesi latihan bola sepak berdasarkan persepsi pemain dan guru jurulatih.
- v. Menganalisis kekuatan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam permainan bola sepak antara nilai ujian pasca pemain, nilai laporan panel pakar dan penilaian persepsi daripada pemain dan guru jurulatih melalui perkaedahan triangulasi (*Methodological Triangulation*).

1.5 Persoalan Kajian



Kajian ini dijalankan bagi menjawab persoalan-persoalan yang berikut:

- i. Berapakah tahap pencapaian strategi menyerang dan bertahan bagi kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan dalam permainan bola sepak bagi pra ujian?
- ii. Berapakah tahap pencapaian strategi menyerang dan bertahan serta rumusan keseluruhan permainan pemain bagi kumpulan rawatan semasa proses latihan permainan?





- iii. Berapakah tahap pencapaian strategi menyerang dan bertahan bagi kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan dalam permainan bola sepak bagi pasca ujian?
- iv. Berapakah tahap pencapaian rumusan keseluruhan permainan bagi kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan dalam permainan bola sepak bagi pra ujian dan pasca ujian?
- v. Sejauh manakah perbezaan strategi menyerang dan bertahan serta rumusan keseluruhan permainan bagi ujian pasca di antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan dalam permainan bola sepak?



- vi. Sejauh manakah hubungan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak dengan tahap pencapaian pemain bagi kumpulan rawatan.
- vii. Berapakah tahap keberkesanan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak terhadap pemain semasa sesi latihan bola sepak berdasarkan persepsi pemain dan guru jurulatih?
- viii. Sejauh manakah kekuatan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam permainan bola sepak diantara nilai ujian pasca pemain, nilai laporan panel pakar





dan penilaian persepsi dari pemain dan guru jurulatih melalui perkaedahan triangulasi (*Methodological Triangulation*).

1.6 Kerangka Konseptual Kajian

Rajah 1.1 menunjukkan kerangka konseptual kajian secara terperinci berkenaan Kesan Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak bagi pemain sekolah bawah 15 tahun. Pemain yang terlibat dalam penyelidikan ini telah dikenal pasti dan mempunyai kebolehan yang hampir sama dan menepati objektif yang ingin dicapai oleh penyelidik. Kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan merupakan pemain pasukan sekolah di SMK Raja Permaisuri Bainun dan SMK Dr Megat Khas, Ipoh. Kumpulan rawatan dilatih oleh jurulatih sekolah yang diberikan latihan dan dibekalkan dengan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak sebagai panduan.

Kumpulan kawalan dilatih oleh jurulatih sekolah dan menjalani latihan seperti biasa. Jurulatih kumpulan kawalan tidak menggunakan Modul Latihan 1M1S kerana corak latihan modul tersebut berkonsepkan pembangunan kemahiran sahaja serta modul berkenaan lebih sesuai digunakan semasa aktiviti kokurikulum. Latihan bagi kedua-dua kumpulan ini dijalankan selama enam minggu sesuai dengan pandangan Dick (2014) dan Bompa dan Haff (2009), bahawa untuk mendapatkan prestasi yang baik, latihan 6-8 minggu diperlukan dalam periodisasi latihan. Taklimat berkaitan prosedur penggunaan Modul





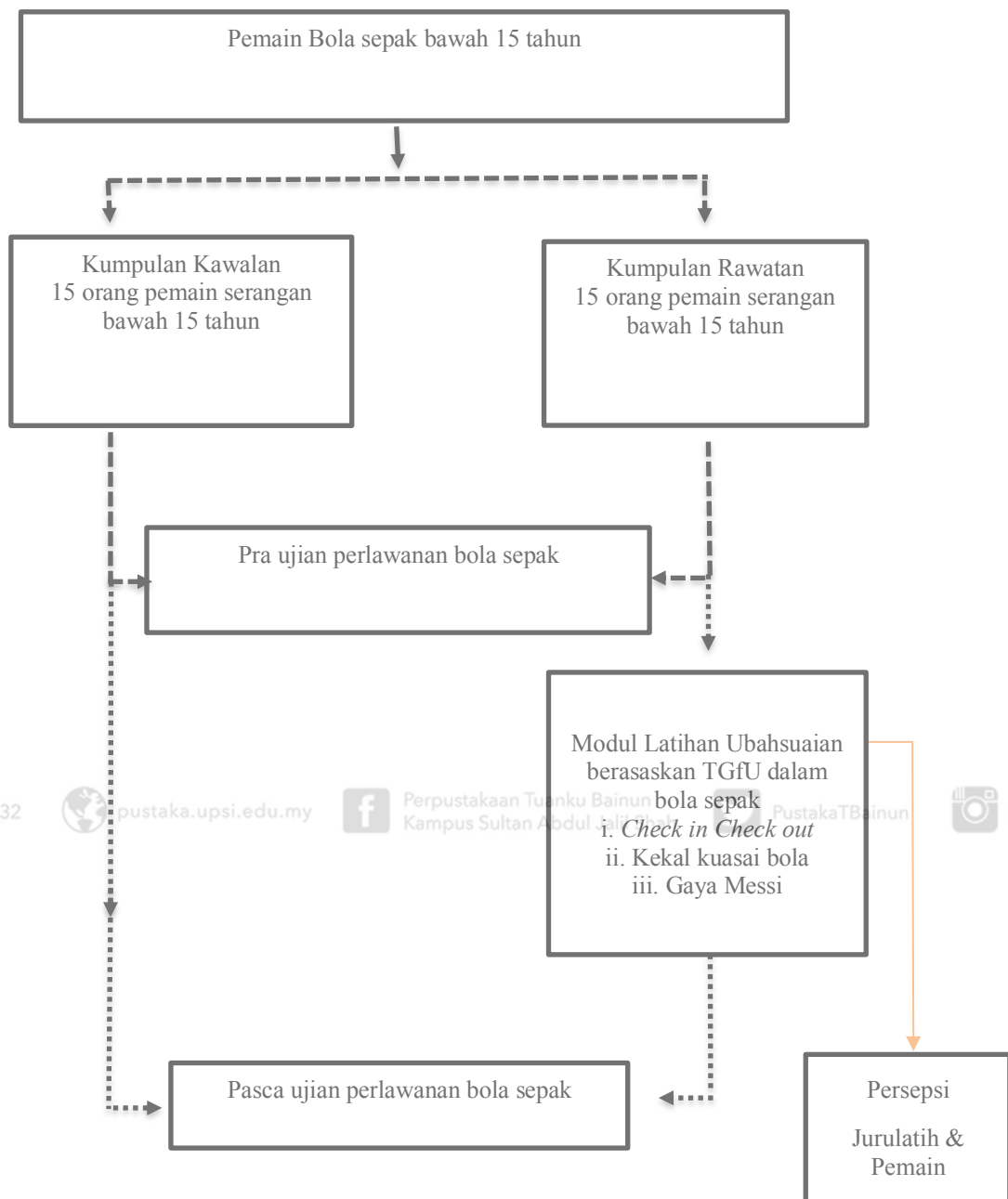
Latihan Ubahsuaian berasaskan TGFU dalam permainan bola sepak serta instrumen penilaian diberikan kepada jurulatih sebagai panduan dalam memastikan perjalanan latihan dan sesi penilaian berjalan dengan baik serta pengawalan kualiti kajian dapat dipelihara.

Sebelum intervensi dilakukan, kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan menghadapi pra ujian iaitu perlawanan bola sepak bagi melihat prestasi serta pemboleh ubah yang dikaji oleh penyelidik. Selepas intervensi dilakukan selama enam minggu, kumpulan rawatan menjalani perlawanan bola sepak dalam pasca ujian dengan kumpulan kawalan berdasarkan undang – undang bola sepak Federasi Bola Sepak Antarabangsa (FIFA).



Setelah selesai proses penilaian pemain dilakukan oleh jurulatih dan penyelidik, hasil dapatan dari pra dan pasca ujian dikumpulkan bagi kedua – dua kumpulan. Seterusnya pemain kumpulan rawatan dan jurulatih diberikan instrumen soal selidik Maklum Balas Modul bagi pemain dan jurulatih bagi melihat tahap keberkesanan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak. Hasil bagi keseluruhan proses kajian bermula dari pra ujian, intervensi selama enam minggu, pasca ujian dan seterusnya penilaian tahap keberkesanan modul dianalisis dengan menggunakan kaedah analisis inferensi.





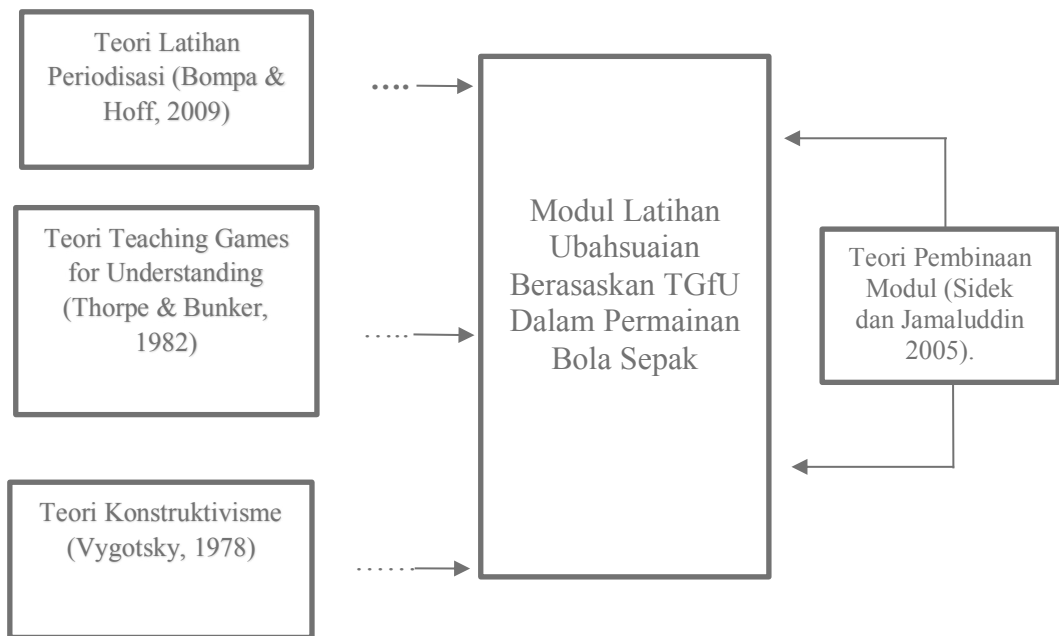
Petunjuk :
 - - - - -> Aliran Proses Pertama
> Aliran Proses Kedua
 ———> Aliran Proses Ketiga

Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian





1.7 Kerangka Teori Kajian



.... → Aliran Model Berasaskan Teori

————→ Aliran proses reka bentuk Modul

Rajah 1.2. Kerangka Teoretikal Kajian





Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dibina bersandarkan kepada empat teori yang menyempurnakan proses penghasilan modul ini. Teori-teori yang menjadi rujukan penyelidikan adalah Teori Periodisasi, Teori Konstruktivisme, Teori TGfU dan Teori Pembinaan Modul Sidek dan Jamaluddin. Kesemua teori ini digabung dan digambarkan dalam teoretikal kajian seperti di rajah 1.2.

Dalam Modul Latihan Ubahsuaian, Teori TGfU menjadi asas kepada sesi latihan yang bakal dilaksanakan kepada pemain bola sepak sekolah. Hal ini dikatakan demikian kerana, melalui pendekatan Teori TGfU, pemain digalakkan untuk menggunakan kreativiti dan keupayaan masing-masing dalam menyelesaikan masalah sejajar dengan keperluan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) 2017 yang baru dilaksanakan serta hasrat daripada Kementerian Pendidikan Malaysia ingin melihat murid mampu berdikari dan membuat keputusan tanpa dipengaruhi oleh rakan atau persekitaran mereka sendiri.

Di samping itu juga, Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak menggunakan pendekatan Teori Konstruktivisme yang dipelopori oleh Lev Vygotsky. Melalui Teori Konstruktivisme pemain boleh melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti secara berdikari serta mampu membina pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman atau sesi pembelajaran yang lepas. Teori TGfU dan Teori Konstruktivisme adalah gabungan yang sangat sesuai dalam melahirkan Modul Latihan Ubahsuaian





berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak. Dalam memastikan isi padu latihan serta keberkesanan latihan yang bakal diperoleh pemain, modul yang dihasilkan perlulah mengikut kesesuaian pemain dan juga tempoh latihan bersesuaian berdasarkan Teori Periodisasi yang dicadangkan oleh Bompa dan Haff. Teori ini membangunkan kaedah latihan serta isipadu latihan yang sesuai berdasarkan mingguan serta jumlah sesi latihan memenuhi kemampuan atlit terutamanya pemain sekolah. Pemilihan teori ini bagi memastikan latihan yang bakal diterima pemain sesuai seterusnya dapat mengelakkan kecederaan.

Teori Pembinaan Modul Sidek dalam kajian ini berfungsi sebagai rujukan bagi membina Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak. Kaedah penghasilan modul ini melibatkan dua peringkat yang harus dilakukan bagi menjamin keberhasilan mengikut kehendak dan kesesuaian penyelidik. Melalui aktiviti dan langkah-langkah yang terkandung dalam modul ini guru serta pemain memperolehi manfaat ketika menjalani latihan seterusnya dalam pertandingan yang disertai.





1.8 Definisi Operasi

1.8.1 Latihan Ubahsuaian

Dalam konteks kajian ini, penyelidik menggunakan latihan ubahsuaian yang diolah daripada latihan bola sepak yang sebenar. Penyelidik membangunkan aktiviti-aktiviti permainan yang melibatkan pelbagai teknik dan kemahiran seperti menghantar (secara leret & secara lambung), mengelecek, memecut serta menjaringkan gol.

Dalam latihan ubahsuaian ini, penyelidik mengadaptasikan konsep permainan kepada aktiviti yang melibatkan pemain untuk membuat keputusan dengan cepat ketika mereka bermain. Latihan ubahsuaian ini, mudah untuk diaplikasikan berbanding dengan latihan bola sepak sebenar kerana perancangan dan organisasi perlaksanaan permainan juga adalah lebih cepat dan pemain tidak perlu untuk menunggu terlalu lebih lama. Melalui latihan ubahsuaian juga, pemain lebih bermotivasi dan peluang untuk pemain belajar dalam permainan adalah sangat tinggi (Phillips, Hannon & Molina, 2015). Latihan ini menggunakan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak.





1.8.2 Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU

Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak merupakan satu modul yang dihasilkan oleh penyelidik sendiri. Di samping itu, penyelidik mengambil kira fasa-fasa latihan yang terkandung dalam periodisasi latihan bagi menghasilkan aktiviti yang sesuai dalam permainan bola sepak. Modul ini terdiri daripada perkara-perkara berikut:

- i. Pengenalan Modul
- ii. **Modul Permainan 1 (Minggu pertama – Minggu 6)**
 - Permainan “*CHECK IN CHECK OUT*” (Aktiviti 1)
 - Objektif aktiviti.
 - Pelaksanaan Kemahiran permainan
 - Organisasi Permainan.
 - Masa Latihan 15 minit setiap aktiviti
 - Peralatan.
 - Menjawab Instrumen Penilaian Kendiri.
 - **Variasi Permainan *CHECK IN CHECK OUT* (Aktiviti 2)**
 - Objektif aktiviti.
 - Pelaksanaan Kemahiran permainan
 - Organisasi Permainan.
 - Masa Latihan 15 minit setiap aktiviti
 - Peralatan.
 - Menjawab Instrumen Penilaian Kendiri.
 - Permainan mini bola sepak atau permainan sebenar.





iii. Modul Permainan 2 (Minggu pertama – Minggu 6)

- Permainan “KEKAL KUASAI BOLA” (Aktiviti 1)
- Objektif aktiviti.
- Perlaksanaan Kemahiran permainan
- Organisasi Permainan.
- Masa Latihan 15 minit setiap aktiviti
- Peralatan.
- Menjawab Instrumen Penilaian Kendiri.
- **Variasi Permainan “KEKAL KUASAI BOLA” (Aktiviti 2)**
- Objektif aktiviti.
- Perlaksanaan Kemahiran permainan
- Organisasi Permainan.



- Masa Latihan 15 minit setiap aktiviti
- Peralatan.
- Menjawab Instrumen Penilaian Kendiri.
- Permainan mini bola sepak atau permainan sebenar.

iv. Modul Permainan 3 (Minggu pertama – minggu 6)

- Permainan “GAYA MESSI” (Aktiviti 1)
- Objektif aktiviti.
- Perlaksanaan Kemahiran permainan
- Organisasi Permainan.
- Masa Latihan 15 minit setiap aktiviti
- Peralatan.
- Menjawab Instrumen Penilaian Kendiri.
- **Variasi Permainan “GAYA MESSI” (Aktiviti 2)**





- Objektif aktiviti.
- Perlaksanaan Kemahiran permainan
- Organisasi Permainan.
- Masa Latihan 15 minit setiap aktiviti
- Peralatan.
- Menjawab Instrumen Penilaian Kendiri.
- Permainan mini bola sepak atau permainan sebenar.

1.8.3 *Teaching Games for Understanding*

Konteks kajian ini memberi fokus kepada permainan bola sepak dalam kategori serangan berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Kategori permainan serangan dalam TGfU bermatlamat untuk menjaringkan gol bagi mendapatkan mata dalam masa yang ditetapkan. Kategori serangan juga melibatkan permainan secara berpasukan. Di samping itu, permainan ini memperkenalkan prinsip menyerang dan bertahan secara berpasukan. Dalam permainan bola sepak pemain dapat mengaplikasikan kemahiran asas bola sepak seperti menghantar, menanduk, menggelecek dan menjaringkan gol. Pemain juga boleh menggunakan kemahiran-kemahiran lain seperti pecut, takel dan mencari ruang bagi menjaringkan gol seterusnya mendapatkan mata.





1.8.4 Permainan Bola Sepak

Permainan bola sepak dikategorikan sebagai permainan serangan dalam *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Kemahiran yang terkandung dalam permainan bola sepak ialah menendang (tendangan leret, tendangan lambung dan voli), menyerkap (menyerkap bola leret, menyerkap bola tinggi), menggelecek, menanduk dan menjaga gol. Kajian ini memberi fokus kepada pemain bola sepak sekolah yang mempunyai kemahiran asas sedia ada ketika melaksanakan strategi menyerang dan bertahan serta melaksanakan rumusan keseluruhan permainan berasaskan TGfU.



Strategi menyerang dalam kajian ini ialah pergerakan pemain melakukan penguasaan dari kawasan sendiri kemudian bergerak ke kawasan lawan dan melakukan kemahiran seperti memecut, mengacah, menghantar, menanduk dan menggelecek seterusnya mendapatkan gol dalam masa yang ditetapkan. Pemain dinilai dalam masa 15 minit permainan. Manakala strategi bertahan dalam kajian ini ialah keupayaan pemain bergerak dari kawasan lawan ke kawasan sendiri dengan pantas bagi membentuk rangkaian pertahanan serta melakukan kemahiran bertahan seperti takel, membuat pintasan dan menghadang dalam menghalang pemain lawan menjaringkan gol.





Pemain dinilai dalam masa 15 minit permainan. Manakala rumusan keseluruhan permainan dalam kajian ini ialah keupayaan pemain melakukan kerjasama semasa menyerang dan bertahan, menggunakan kreativiti, aspek penggunaan ruang dan pemain tidak berkumpul sewaktu mendapatkan bola. Pemain dinilai dalam masa 15 minit permainan.

Pemilihan permainan bola sepak dalam kajian ini telah berpandukan kepada dokumen Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan Tingkatan Satu yang telah dilaksanakan pada tahun 2017 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2015).



Dalam kajian ini, jurulatih merujuk kepada guru yang telah ditugaskan untuk melatih pasukan bola sepak bawah 15 tahun bagi sekolah yang terlibat iaitu SMK Raja Permaisuri Bainun dan SMK Dr Megat Khas, Ipoh Perak. Di samping itu juga, jurulatih bertanggungjawab dalam menyelaras dan mengendalikan latihan dalam supaya data yang diperolehi mengikut kehendak dan keperluan yang telah dinyatakan oleh pengkaji.





1.9 Batasan Kajian

Setiap kajian yang dijalankan mempunyai limitasi yang tersendiri. Batasan kajian merujuk kepada kemungkinan wujudnya kelemahan luar kawalan dalam penyelidikan yang dihadapi oleh penyelidik. Kelemahan ini berkemungkinan melibatkan pengaruh cuaca, keikhlasan dan kejujuran calon menjawab soal selidik dan pemilihan saiz sampel kajian. Penyelidikan yang dijalankan melibatkan persiapan aktiviti di luar bilik darjah terutamanya di padang bola sepak. Perjalanan aktiviti latihan terbatas kepada keadaan cuaca. Hal ini dikatakan demikian kerana aktiviti latihan menggunakan Modul Permainan Ubahsuaian berasaskan TGfU melibatkan murid sekolah. Penglibatan murid terutamanya dalam keadaan hujan mahupun panas yang melampau boleh mengakibatkan murid jatuh sakit. Kesannya, sesi persekolahan dan latihan pada keesokan harinya akan terjejas.

Penyelidikan ini juga terbatas kepada kejujuran dan keikhlasan subjek menjawab soalan soal selidik. Subjek akan diberikan masa untuk menjawab soal selidik selepas tamatnya sesi latihan. Dalam menjawab soalan soal selidik, berkemungkinan subjek ingin cepat menjawab atau hanya menanda tanpa membaca arahan atau keperluan bagi soalan tersebut. Ini akan mengakibatkan dapatan kajian yang diperoleh tidak selari dengan objektif yang telah ditetapkan oleh penyelidik. Selain itu, kajian ini juga terbatas kepada pemain bola sepak sekolah bagi kategori bawah 15 tahun sahaja.





Sampel yang dipilih pula, hanya melibatkan 30 orang pemain dalam setiap pergerakan menyerang bagi mendapatkan jaringan serta bertahan bagi melindungi gol daripada dibolosi. Pemilihan sampel yang besar tidak dapat dilakukan berdasarkan keupayaan penyelidik kerana data yang dikumpulkan adalah melalui kaedah pemerhatian dan melakukan soal jawab berdasarkan soal selidik.

1.10 Kepentingan Kajian

Secara umumnya, kajian ini penting kerana melalui kajian ini, tambahan sumber rujukan dan jurang antara kajian yang sedia ada dapat dirapatkan malahan dengan keberkesanan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak meningkatkan prestasi pemain bola sepak sekolah dari segi membuat keputusan ketika berhadapan dengan situasi permainan yang sebenar. Secara khususnya, kajian ini dapat menyediakan satu bahan rujukan yang akan diguna pakai oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak berkepentingan adalah seperti berikut:

1.10.1 Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)

Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak berpotensi sebagai bahan sokongan kepada Modul Sukan Bola Sepak yang telah dihasilkan oleh Bahagian Sukan, KPM dan sebagai alat bantu mengajar kepada





guru dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang baru sahaja digunakan dalam sesi persekolahan 2017 yang lalu. Di samping itu, penggunaan modul ini dapat memberi pendedahan kepada guru-guru mahupun jurulatih dalam merealisasikan impian KPM bagi melahirkan pelajar yang berdikari serta bersedia dalam sesi pengajaran dan pemudahcaraan lebih berpusatkan murid itu sendiri (Sanmuga, 2014).

1.10.2 Guru dan Jurulatih pasukan sekolah

Jurulatih di sekolah merupakan seorang guru yang bertanggungjawab kepada sesebuah pasukan di sekolah. Jurulatih ditugaskan bagi melatih murid sekolah bagi menyertai sukan permainan yang dipertandingkan di peringkat zon dan daerah.

Pengajaran dan pemudahcaraan dalam atau di luar bilik darjah menggunakan buku teks sebagai medium utama rujukkan guru. Guru telah dibekalkan dengan buku teks sebagai panduan ketika mengajar dalam mata pelajaran (Khairul, Fatimah, Gopal, & Lin, 2016). Namun begitu, berbantuan modul yang dibina, pengajaran dan pembelajaran dalam kelas akan lebih meluas dan kebergantungan terhadap penggunaan buku teks dapat dikurangkan. Di samping itu, penggunaan modul ini tidak terhad dalam persekitaran kelas sahaja. Modul ini boleh digunakan dalam memberi bimbingan dan latihan yang





lebih berkualiti dan melahirkan murid (pemain) yang pintar semasa bermain (Sanmuga, 2014).

1.10.3 Pensyarah Pusat Pengajian Tinggi

Kajian keberkesanan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGFU dalam permainan bola sepak dapat memberi satu pengalaman yang baru kepada pensyarah dalam melatih dan memberi tunjuk ajar kepada bakal-bakal guru dan juga pelatih-pelatih baru. Modul ini boleh digunakan sebagai pelengkap ataupun sebagai satu adunan kepada modul yang sedia ada dalam melatih bakal-bakal guru mahupun pelajar jurusan yang lain terutama dalam subjek kokurikulum di



1.10.4 Murid

Murid ataupun pemain bola sepak merupakan pihak yang terakhir dalam proses menggunakan Modul Latihan Ubahsuaian berasaskan TGfU dalam permainan bola sepak. Penggunaan Modul ini merupakan satu ilmu yang baharu dalam meningkatkan kemahiran kognitif para pelajar mahupun pemain bola sepak. Melalui penggunaan modul ini, murid ataupun pemain bola sepak dapat meneroka dan juga bebas untuk mengaplikasikan kemahiran yang sedia ada tanpa takut mahupun tidak yakin dengan kemahiran yang mereka miliki. Melalui latihan berkonsepkan TGfU ini, pemain lebih bergantung pada





kemampuan diri sendiri dan segala keputusan yang dilakukan dalam permainan yang sebenar adalah berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

1.11 Rumusan

Perkara utama yang dibincangkan dalam bahagian ini adalah pengenalan, latar belakang kajian, pernyataan masalah dan objektif kajian. Perbincangan merangkumi keperluan menjalankan kajian serta isu – isu berkaitan latihan bola sepak yang ingin dikaji oleh penyelidik. Dapatlah dirumuskan bahawa kajian ini dapat dijalankan kerana latihan sedia ada kurang memberi impak kepada prestasi murid sekolah dalam permainan bola sepak.

