



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PENGARUH MODUL PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP DOMAIN
PEMBELAJARAN, STATUS KONSEP KENDIRI SERTA MINAT
TERHADAP AKTIVITI FIZIKAL DALAM KALANGAN
PELAJAR SEKOLAH RENDAH

ADLAN BIN MOHAMED YUSOF



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

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

FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2016



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menilai pengaruh modul permainan tradisional terhadap domain pembelajaran, status konsep sendiri serta minat terhadap aktiviti fizikal. Kajian ini melibatkan seratus tiga puluh dua orang pelajar daripada dua buah sekolah rendah yang berumur sebelas tahun. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah modul permainan tradisional, instrumen kaji selidik *SDQ-I*, *CAPA* dan instrumen penilaian modul permainan tradisional. Kajian menggunakan pra eksperimental - kajian kes sekali. Keputusan analisis regresi berganda menunjukkan terdapat pengaruh modul permainan tradisional yang signifikan ke atas aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Modul permainan tradisional mempunyai perkaitan yang signifikan dengan semua prediktor yang dinilai bagi aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Keputusan analisis regresi berganda juga menunjukkan terdapat pengaruh aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang signifikan ke atas konsep sendiri dan minat terhadap aktiviti fizikal. Kajian ini merumuskan bahawa aspek kognitif, psikomotor dan afektif mempunyai perkaitan yang signifikan dengan semua lima prediktor yang dinilai terhadap konsep sendiri dan minat terhadap aktiviti fizikal. Hasil kajian dapat merumuskan bahawa modul permainan tradisional adalah berkadar terus dan telah menunjukkan perkaitan yang signifikan dengan aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Dapat dirumuskan bahawa aspek kognitif, psikomotor dan afektif adalah berkadar terus dan telah menunjukkan perkaitan yang signifikan terhadap konsep sendiri dan minat terhadap aktiviti fizikal. Penemuan kajian ini dapat menjelaskan kesesuaian modul permainan tradisional untuk digunakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Modul yang dihasilkan ini dapat memberi implikasi dan laluan praktikal kepada guru dan penggiat sukan serta kesihatan bagi membentuk konsep sendiri positif dan minat pelajar-pelajar terhadap aktiviti fizikal menggunakan permainan tradisional.



EFFECTS OF TRADITIONAL GAME MODULE ON LEARNING DOMAIN, STATUS OF SELF-CONCEPT AND INTEREST IN PHYSICAL ACTIVITY AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

The purpose of this study is to evaluate the effects of traditional game module on learning domain, status of self-concept and interest in physical activities. This study involved one hundred and thirty-two students from two primary schools, aged eleven years. The instruments used were the SDQ-1 questionnaire, CAPA questionnaire and traditional games module assessment instruments. Study using the Pre-Experimental Design - One Case Study. Multiple regression analysis results showed that traditional game module influences significantly in cognitive aspects, psychomotor aspects and affective aspects. Traditional game module had a significant correlation with all predictors evaluated for cognitive, psychomotor and affective aspects. Multiple regression analysis results also showed that cognitive, psychomotor and affective aspects influences significantly in self-concept and interest in physical activity. The research concluded that the cognitive, psychomotor and affective aspects have a significant correlation with all predictors that were assessed for self-concept and interest in physical activity. It can be concluded that the traditional games module is directly proportional and has shown a significant correlation with the cognitive, psychomotor and affective aspects. This study also concluded that the cognitive, psychomotor and affective have a significant correlation with the self-concept and interest in physical activity. The findings of this study may explain the relevance of traditional games module for use in teaching and learning. It could have implications and practical route to teachers and sports enthusiasts and health to form a positive self-concept and interest of students towards physical activity using traditional games.

**Muka Surat**

PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTARCT	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	x
SENARAI RAJAH	xiii

**BAB 1****PENGENALAN**

1.1	Pendahuluan	1
1.2	Pernyataan Masalah	17
1.3	Objektif Kajian	26
1.4	Kepentingan Kajian	27
1.5	Hipotesis Nul Kajian	28
1.6	Limitasi Kajian	29
1.7	Definisi Operational	30
1.7.1	Kurikulum Pendidikan Jasmani	30
1.7.2	Modul Permainan Tradisional	30
1.7.3	Permainan Aci Sorok	31
1.7.4	Permainan Bola Beracun	31
1.7.5	Permainan Polisentri	32
1.7.6	Permainan Galah Panjang	32
1.7.7	Permainan Rondas	33
1.7.8	Permainan Sepak Raga	33
1.7.9	Permainan Konda Kondi	33
1.7.10	Permainan Bola Sepak Sekerap/Kertas	34



05-4506832	1.7.11	Konsep Kendiri/ <i>Self-concept/self-esteem</i>	34
pustaka.upsi.edu.my	1.7.12	Minat Terhadap Aktiviti Fizikal	34
Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah	1.7.13	Aktiviti Fizikal dan Aktiviti Kecergasan Fizikal	35
PustakaTBainun	1.7.14	Pelajar Sekolah Rendah	35
ptbupsi	1.7.15	Kumpulan Intervensi	36
BAB 2 TINJAUAN LITERATUR			
	2.1	Pengenalan	37
	2.2	Konsep Kendiri	38
	2.3	Keupayaan Fizikal dan Penampilan Fizikal	44
	2.4	Hubungan Ibubapa dan Rakan Sebaya	47
	2.5	Penilaian Konsep Kendiri	53
	2.6	Minat Terhadap Aktiviti Fizikal	54
	2.7	Penilaian Minat Terhadap Aktiviti Fizikal	55
	2.8	Modul Permainan Tradisional	56
	2.9	Penilaian Modul Permainan Tradisional	64
05-4506832	2.9.1	Domain Kognitif	66
pustaka.upsi.edu.my	2.9.2	Domain Psikomotor	67
Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah	2.9.3	Domain Afektif	69
PustakaTBainun	2.10	Kerangka Konseptual Teoritis	70
ptbupsi	2.11	Program Intervensi	78
	2.12	Konsep Aktiviti Fizikal	80
	2.13	Konsep Main Dalam Permainan Tradisional	86
	2.14	Rumusan	100
BAB 3 METODOLOGI			
	3.1	Pengenalan	103
	3.2	Reka Bentuk Kajian	104
	3.2.1	Pemboleh Ubah Kajian	105
	3.2.2	Kerangka Konseptual Kajian	106
	3.3	Populasi Kajian	109
	3.4	Strategi Persampelan	109
05-4506832	3.4.1	Sampel Kajian	112
pustaka.upsi.edu.my	3.5	Aras Signifikan	114
Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah			
PustakaTBainun			
ptbupsi			

3.6	Pemilihan Instrumen Kajian	115
3.6.1	Modul Permainan Tradisional	115
3.6.2	Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional	119
3.7	Instrumen Kaji Selidik	121
3.7.1	Instrumen Kaji Selidik <i>Self-Description Questionnaire (SDQ-1)</i>	123
3.7.2	Instrumen Kaji Selidik <i>Children's Attraction to Physical Activity (CAPA)</i>	125
3.8	Kajian Rintis	127
3.9	Pentadbiran Instrumen Dalam Kajian Rintis	129
3.10	Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen	132
3.10.1	Kesahan Modul Permainan Tradisional	133
3.10.2	Kebolehpercayaan Modul Permainan Tradisional	140
3.10.3	Kesahan Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional	141
3.10.4	Kebolehpercayaan Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional	145
3.10.5	Kesahan Soal Selidik SDQ-1 dan CAPA	150
3.10.6	Kebolehpercayaan Soal Selidik <i>Self-Description Questionnaire (SDQ-1)</i> dan <i>Children's Attraction to Physical Activity (CAPA)</i>	155
3.11	Prosedur Kajian	157
3.12	Pengumpulan Data Kajian	159
3.13	Penganlisisan Data	160
3.14	Statistik Inferensi	160
3.15	Rumusan	163

BAB 4	DAPATAN KAJIAN	
4.1	Pengenalan	164
4.2	Hipotesis Nul Pertama Tidak terdapat pengaruh modul permainan tradisional yang signifikan ke atas aspek kognitif.	165
4.3	Hipotesis Nul Kedua Tidak terdapat pengaruh modul permainan tradisional yang signifikan ke atas aspek psikomotor.	169
4.4	Hipotesis Nul Ketiga Tidak terdapat pengaruh modul permainan tradisional yang signifikan ke atas aspek afektif	172
4.5	Hipotesis Nul Keempat Tidak terdapat pengaruh aspek kognitif yang signifikan ke atas konsep sendiri dan minat terhadap aktiviti fizikal.	177
4.6	Hipotesis Nul Kelima Tidak terdapat pengaruh aspek psikomotor yang signifikan ke atas konsep sendiri dan minat terhadap aktiviti fizikal.	183
4.7	Hipotesis Nul Keenam Tidak terdapat pengaruh aspek afektif yang signifikan ke atas konsep sendiri dan minat terhadap aktiviti fizikal.	189
4.8	Rumusan	197
BAB 5	PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN	
5.1	Pengenalan	198
5.2	Perbincangan tentang pengaruh modul permainan tradisional terhadap domain pembelajaran (aspek kognitif, aspek psikomotor dan afektif) dalam kalangan pelajar sekolah rendah.	199
5.3	Perbincangan tentang pengaruh domain pembelajaran (aspek kognitif, aspek psikomotor dan afektif) ke atas status konsep sendiri dan minat terhadap aktiviti fizikal dalam kalangan pelajar sekolah rendah	204
5.4	Kesimpulan	220
5.5	Cadangan	223
	RUJUKAN	227
	LAMPIRAN	

**No. Jadual****Muka Surat**

3.1	Rekabentuk Kajian	105
3.2	Pembolehubah Kajian	106
3.3	Bilangan Saiz Sampel Pelajar Sekolah Rendah	111
3.4	Saiz Sampel Kajian Berdasarkan Analisis Statistik	114
3.5	Tentatif Modul Permainan Tradisional	119
3.6	Skala Likert 5 mata	120
3.7	Gagasan Kajian dan Item-item Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional	121
3.8	Skala Likert 5 mata	124
3.9	Gagasan Kajian dan Item-Item Soal Selidik SDQ1	124
3.10	Gagasan Kajian dan Item-Item Soal Selidik CAPA	126
3.11	Bilangan Saiz Sampel Pelajar Dalam Kajian Rintis	129
3.12	Kesahan Kandungan Modul Permainan Tradisional (Pakar)	137
3.13	Kesahan Kandungan Modul Permainan Tradisional (Pelaksana)	140
3.14	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item-Item Modul Permainan Tradisional Berdasarkan Faktor Kajian	141
3.15	Kesahan Kandungan Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional (Pakar)	143
3.16	Kesahan Kandungan Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional (Pelaksana)	144
3.17	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item-Item Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Aci Sorok Berdasarkan Faktor Kajian	145
3.18	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item-Item Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Bola Beracun Berdasarkan Faktor Kajian	146
3.19	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item-Item Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Rondas Berdasarkan Faktor Kajian	147
3.20	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item-Item Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Polisentri Berdasarkan Faktor Kajian	147



3.21	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item-Item Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Galah Panjang Berdasarkan Faktor Kajian	148
3.22	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item-Item Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Sepak Raga Berdasarkan Faktor Kajian	149
3.23	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item-Item Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Konda Konda Berdasarkan Faktor Kajian	149
3.24	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item-Item Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Bola Sepak Sekerap/Kertas Berdasarkan Faktor Kajian	150
3.25	Kesahan Kandungan (Pakar Bahasa) Instrumen Kaji Selidik <i>Self-Description Questionnaire</i> (SDQ-1)	152
3.26	Kesahan Kandungan (Pakar Bahasa) Instrumen Kaji Selidik <i>Children's Attraction to Physical Activity</i> (CAPA)	153
3.27	Kesahan Kandungan (Pakar Konten) Instrumen Kaji Selidik <i>Self-Description Questionnaire</i> (SDQ-1)	154
3.28	Kesahan Kandungan (Pakar Konten) Instrumen Kaji Selidik <i>Children's Attraction to Physical Activity</i> (CAPA)	155
3.29	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item Soal Selidik Berdasarkan Faktor Kajian (<i>Self-Description Questionnaire</i> - SDQ-1)	156
3.30	Kajian Rintis - Nilai Pekali Kebolehpercayaan Item Soal Selidik Berdasarkan Faktor Kajian (<i>Children's Attraction to Physical Activity</i> -CAPA)	157
4.1	Analisis Deskriptif Min dan Sisihan Piawai Skor Modul Permainan Tradisional Berdasarkan Aspek Kognitif	166
4.2	Ringkasan Model	167
4.3	Korelasi Bivariate Antara Jangkaan Dengan Modul Permainan Tradisional (Aspek Kognitif)	168
4.4	Analisis Deskriptif Min dan Sisihan Piawai Skor Modul Permainan Tradisional Berdasarkan Aspek Psikomotor	169
4.5	Ringkasan Model	170
4.6	Korelasi Bivariate Antara Jangkaan Dengan Modul Permainan Tradisional (Aspek Psikomotor)	171
4.7	Analisis Deskriptif Min dan Sisihan Piawai Skor Modul Permainan Tradisional Berdasarkan Aspek Afektif	173
4.8	Ringkasan Model	174

4.9	Korelasi Bivariate Antara Jangkaan Dengan Modul Permainan Tradisional (Aspek Afektif)	175
4.10	Analisis Deskriptif Min dan Sisihan Piawai Skor Aspek Kognitif Ke atas Konsep Kendiri	177
4.11	Ringkasan Model	178
4.12	Korelasi Bivariate Antara Jangkaan Dengan Konsep Kendiri (Aspek Kognitif)	179
4.13	Analisis Deskriptif Min dan Sisihan Piawai Skor Aspek Kognitif Ke Atas Minat Terhadap Aktiviti Fizikal	180
4.14	Ringkasan Model	181
4.15	Korelasi Bivariate Antara Jangkaan Dengan Minat Terhadap Aktiviti Fizikal (Aspek Kognitif)	182
4.16	Analisis Deskriptif Min dan Sisihan Piawai Aspek Psikomotor Ke Atas Konsep Kendiri	183
4.17	Ringkasan Model	184
4.18	Korelasi Bivariate Antara Jangkaan Dengan Konsep Kendiri (Aspek Psikomotor)	185
4.19	Analisis Deskriptif Min dan Sisihan Piawai Aspek Psikomotor Ke Atas Minat Terhadap Aktiviti Fizikal	186
4.20	Ringkasan Model	187
4.21	Korelasi Bivariate Antara Jangkaan Dengan Minat Terhadap Aktiviti Fizikal (Aspek Psikomotor)	188
4.22	Analisis Deskriptif Min dan Sisihan Piawai Aspek Afektif Ke Atas Konsep Kendiri	189
4.23	Ringkasan Model	190
4.24	Korelasi Bivariate Antara Jangkaan Dengan Konsep Kendiri (Aspek Afektif)	191
4.25	Analisis Deskriptif Min dan Sisihan Piawai Aspek Afektif Ke Atas Minat Terhadap Aktiviti Fizikal	192
4.26	Ringkasan Model	193
4.27	Korelasi Bivariate Antara Jangkaan Dengan Minat Terhadap Aktiviti Fizikal (Aspek Afektif)	194

SENARAI RAJAH



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

No. Rajah

Muka Surat

2.1	Kerangka Konseptual Teoritis Kajian	71
2.2	Skema Pengetahuan	73
2.3	Hubungan Kompleks Antara Aktiviti Fizikal, Kecergasan Fizikal, Kesihatan, Gaya Hidup Sihat dan Faktor-Faktor Lain	84
3.1	Kerangka Konseptual Kajian	107
3.2	Kaedah Persampelan Rawak Berlapis (Berstrata) dan Rawak Mudah	110
3.3	Proses Pembinaan Modul Permainan Tradisional	133
4.1	Model Perkaitan Permainan Tradisional Dengan Aspek Kognitif	168
4.2	Model Perkaitan Permainan Tradisional Dengan Aspek Psikomotor	172
4.3	Model Perkaitan Permainan Tradisional Dengan Aspek Afektif	175
4.4	Model Keseluruhan Persamaan Regresi Berganda Pengaruh Modul Permainan Tradisional Terhadap Aspek Kognitif, Psikomotor dan Afektif	176
4.5	Model Perkaitan Aspek Kognitif Dengan Konsep Kendiri	179
4.6	Model Perkaitan Aspek Kognitif Dengan Minat Terhadap Aktiviti Fizikal	182
4.7	Model Perkaitan Aspek Psikomotor Dengan Konsep Kendiri	185
4.8	Model Perkaitan Aspek Psikomotor Dengan Minat Terhadap Aktiviti Fizikal	188
4.9	Model Perkaitan Aspek Afektif Dengan Konsep Kendiri	191
4.10	Model Perkaitan Aspek Afektif Dengan Minat Terhadap Aktiviti Fizikal	195
4.11	Model Keseluruhan Persamaan Regresi Berganda Model Pengaruh Modul Permainan Tradisional Terhadap Aspek Kognitif, Psikomotor Dan Afektif Dengan Konsep Kendiri Dan Minat Terhadap Aktiviti Fizikal	196



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

SENARAI LAMPIRAN



- A Modul Permainan Tradisional
- B Instrumen Kaji Selidik SDQ-1
- C Instrumen Kaji Selidik CAPA
- D Instrumen Menguji Kesahan Kandungan Modul
- E Surat Kebenaran Menjalankan Kajian Rintis
- F Surat Kebenaran Ibubapa/Penjaga (Kajian Rintis)
- G Jadual Intervensi Kajian Rintis
- H Instrumen Menguji Kesahan Kandungan Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional
- I Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Aci Sorok
- J Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Bola Beracun
- K Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Rondas
- L Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Polisentri
- M Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Galah Panjang
- N Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Sepak Raga
- O Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Konda Kondi
- P Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional Bola Sepak Sekerap/Kertas
- Q Instrumen Menguji Kesahan Kandungan Soal Selidik
- R Surat Kebenaran Menjalankan Kajian Sebenar (SK Simpang Tiga, Parit, Perak)
- S Surat Kebenaran Ibubapa/Penjaga (Kajian Sebenar)
- T Surat Kebenaran Mengadakan Taklimat
- U Jadual Intervensi Kajian Sebenar
- V Carta Gant Kajian
- W Kebenaran Menjalankan Kajian (Jabatan Pelajaran Perak & Kementerian Pelajaran Malaysia)
- X Kesahan Kandungan Modul Permainan Tradisional (Jawapan Panel Pakar dan Pelaksana)
- Y Kesahan Kandungan Instrumen Penilaian Modul Permainan Tradisional (Jawapan Panel Pakar dan Pelaksana)
- Z Kesahan Kandungan Instrumen Soal Selidik (Jawapan Panel Pakar Bahasa dan Pakar Konten)





BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan



Konsep main boleh dijelaskan sebagai tingkah laku dinamik, aktif dan konstruktif yang telah sebatik dalam diri kanak-kanak (Piaget, 1962). Ianya merupakan satu keperluan bagi kanak-kanak dari peringkat bayi sehinggalah ke peringkat remaja (Brewer, 2001). Perspektif teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahawa kanak-kanak membina pengetahuan mereka melalui interaksi dengan manusia, bersama objek dan bahan melalui bermain serta aktiviti permainan (Zigler & Bishop-Josef, 2009). Melalui aktiviti bermain, kanak-kanak dapat mempelajari bagaimana mengawal anggota tubuh badan, berinteraksi dengan orang lain dan membentuk kemahiran berfikir dalam persekitaran sosial (Ali, Aziz, & Majzub, 2011). Perspektif teori pembelajaran sosio-budaya yang bersandarkan kepada teori konstruktivisme juga menjelaskan bahawa kanak-kanak memperoleh pengetahuan mereka melalui interaksi sosial semasa bermain dengan ibu bapa, guru-guru, adik-beradik, rakan sebaya dan ini memberi peluang kepada mereka untuk membentuk kemahiran baharu (Sanmuga, 2014).

Bagi kanak-kanak, bermain merupakan satu aktiviti yang penting, simbolik dan bermakna bagi dirinya (Noriati A. Rashid, Boon Ping Ying, & Sharifah Fakhriah Syed Ahmad, 2012, 2009). Bermain adalah laluan yang membolehkan mereka berasa gembira (Witherspoon & Manning, 2012; Jago, Brockman, Fox, Cartwright, Page, & Thompson, 2009) dan belajar dan mengenali persekitaran melalui pelbagai aktiviti seperti penerokaan, simulasi, imaginasi, lakonan dan proses cuba jaya (Andiema, Kemboi, & M'mbonne, 2013; Lester & Russell, 2010). Selain itu, bermain dapat menghubungkan fizikal dengan pemikiran kreatif dan percambahan idea yang dapat memberi cabaran ke atas pemikiran kanak-kanak (Sanchez, 2011). Melalui bermain juga, kanak-kanak dapat mengurangkan aras kebimbangan (Sandseter & Kennair, 2011), meneroka kehidupannya dan belajar bagaimana mengawal serta membezakan antara realiti dan imaginasi (Jafari, 2011).

Kajian telah menegaskan bahawa melalui aktiviti bermain, kanak-kanak dapat belajar memahami dunia di sekeliling mereka (Undiyaundeye, 2013; Ortlieb, 2010). Mereka juga dapat mengembangkan kemahiran sosial, kognitif dan mendapat pengalaman serta keyakinan diri yang diperlukan bagi melibatkan diri dalam persekitaran yang baru (Gleave & Cole-Hamilton, 2012; Gundani, 2008). Maka, wajarlah pelajar-pelajar dibimbing dalam aktiviti-aktiviti pembelajaran yang menjurus ke arah pemahaman persekitaran mereka. Ini merupakan salah satu daripada tugas yang amat penting kepada guru agar berupaya mencipta persekitaran permainan yang menggalakkan demi membantu mengembangkan pemikiran pelajar-pelajar di sekolah.

Pada hakikatnya, permainan bukan sahaja menjadi salah satu domain utama dalam kurikulum Pendidikan Jasmani di serata dunia, bahkan permainan adalah merupakan kurikulum utama dalam pendidikan awal kanak-kanak (Sanmuga, 2014).

Setiap kanak-kanak mempelajari perkara atau kemahiran yang tertentu melalui aktiviti bermain suka-suka (*playful learning*) dan kaedah ini dinamakan belajar melalui bermain (*learning through play*). Menurut Fatimah Abdullah, Norulhuda Sarnon @ Kusenin, Hoesni, & Wan Azreena Wan Jaafar (2008), bermain mempunyai peranan penting terhadap kanak-kanak kerana mereka dapat belajar mengenal persekitaran sosial, fizikal dan berpeluang untuk menguasai kemahiran baru berdasarkan pengalaman.

Pernyataan tersebut disokong berdasarkan beberapa kajian yang menyatakan bahawa kanak-kanak yang melibatkan diri dalam aktiviti bermain yang menyeronokkan dan bebas akan mendapat pengalaman pembelajaran yang amat positif khususnya kepada perkembangan dan kekuatan sahsiah, daya cipta, kestabilan emosi, perkembangan sosial, intelek dan juga jasmani (Bergen, 2009; Hyvönen, 2008a, 2008b). Kajian Kieff dan Casbergue (2000) menjelaskan bahawa perkembangan dan pembangunan minda, kecerdasan pelbagai, gaya pembelajaran dan budaya pelajar dapat dibentuk dan dipupuk melalui permainan khususnya permainan berbentuk sukan yang terancang.

Aktiviti bermain secara terus dan bersistematik tersebut disarankan agar dipraktikkan pada awal usia sekitar umur lima tahun (Mandigo, Holt, Anderson, & Sheppard, 2008). Menurut Mandigo (2010) juga, jika pelajar-pelajar tidak diberi peluang bermain secara bebas dan aktif, berkemungkinan besar pelajar-pelajar akan terus tidak aktif bila meningkat remaja. Berdasarkan pada hakikat ini, penyelidik menyarankan keperluan untuk mempromosikan permainan-permainan tradisional dalam kurikulum Pendidikan Jasmani di sekolah sebagai satu medium bagi menggalakkan pelajar-pelajar terus aktif dalam aktiviti fizikal.

Dalam hal ini, persekitaran sekolah dilihat sebagai satu landasan awal yang amat sesuai bagi membentuk perkembangan diri pelajar dan ianya boleh dibentuk dan dipupuk melalui aktiviti bermain (Hirsh-Paset, Golinkoff, Berk, & Singer, 2009). Melalui aktiviti bermain menggunakan modul permainan tradisional yang dirancang, kita dapat memahami konsep sendiri pelajar-pelajar yang berkaitan dengan keinginan intrinsik untuk terus melibatkan diri dalam aktiviti bermain (Weiss, 2000). Bermain juga secara tidak langsung dapat memberi peluang kepada pelajar-pelajar untuk mengenal identiti mereka sendiri (Sutton-Smith, 2005; Broadhead, 2004) dan memupuk konsep sendiri positif melalui pengalaman yang mencabar dan menyeronokkan (Moyles, 2008). Oleh yang demikian, kurikulum menggunakan modul permainan tradisional yang dirancang berdasarkan Falsafah Pendidikan Kebangsaan ini diharapkan dapat memperkembangkan potensi individu secara harmonis, menyeluruh dan bersepadu yang melibatkan unsur intelek, rohani, sosial, emosi dan jasmani (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001).

Menurut Arce (2000), kurikulum pendidikan adalah hasil dari pengalaman yang dirancang dan tidak dirancang, wujud daripada nilai dan sikap yang dihasilkan guru dan pentadbir sekolah, ibu bapa dan masyarakat. Lebih jelas lagi, kurikulum adalah merupakan rancangan pendidikan yang sentiasa mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan kemajuan masyarakat dan negara. Perubahan dan perkembangan kurikulum ini adalah berdasarkan keperluan semasa berdasarkan masyarakat, pelajar, sumber serta inovasi pengajaran dan pembelajaran yang sentiasa berubah dari masa ke semasa mengikut keperluan (Marsh & Willis, 2007). Keperluan perubahan dan perkembangan dalam kurikulum ini perlulah bersifat dinamik dan responsif supaya ianya relevan dan sesuai dengan sistem yang ada di sesebuah negara (Abu Bakar Nordin & Ikhsan Othman, 2008).

Salah satu daripada kurikulum yang wajib diikuti dan dipelajari oleh semua pelajar di sekolah rendah adalah kurikulum Pendidikan Jasmani (Akta Pendidikan, 1996). Bagaimanapun, kurikulum Pendidikan Jasmani ini telah banyak mengalami perubahan sejak mula diperkenalkan. Pada awal pengubalan kurikulum ini, ianya adalah berkonsepkan gimnastik yang mengutamakan unsur-unsur kekuatan, kelenturan dan ketangkasan tetapi berubah kepada konsep senaman, kecergasan dan latihan fizikal yang dapat meningkatkan daya tahan kardiovaskular (Wuest & Bucher, 2009).

Kurikulum Pendidikan Jasmani seterusnya mengalami perubahan lagi dan kini memberi keutamaan kepada pendidikan melalui aktiviti fizikal yang dapat menerapkan nilai-nilai murni terhadap sosial dan emosi individu (Wuest & Bucher, 2009; Lumpkin, 2002). Ianya bukan sahaja dapat membantu pelajar menjadi sihat dan cergas, tetapi berupaya mempertingkatkan daya kognitif dan keyakinan diri pelajar (Wuest & Bucher, 2009). Kurikulum Pendidikan Jasmani yang telah banyak mengalami perubahan ini adalah selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) yang dapat memenuhi keperluan pertumbuhan dan perkembangan individu bagi melahirkan masyarakat yang cergas, sejahtera dan produktif (Siedentop, 2007; Wuest & Bucher, 2006).

Pada dasarnya, kurikulum perlu berasaskan pada minat dan penglibatan pelajar dalam pengalaman yang aktif (Puteh & Ali, 2011). Menurut *National Association for Education of Young Children* (NAEYC, 2009), salah satu konsep penting dalam perkembangan pendidikan kanak-kanak ialah kurikulum yang bersesuaian dengan fitrah dan perkembangan kanak-kanak. Oleh itu, kanak-kanak yang belajar di sekolah yang menggunakan kurikulum berasaskan main berpotensi menjadi individu yang lebih baik dari aspek intelek, bermotivasi (Eddy, 2011) dan dapat membina kemahiran kognitif dengan memberikan pengalaman yang kukuh dan relevan (Miller & Almon, 2009).

Beberapa pengkaji (Alfieri, Brooks, Aldrich, & Tenenbaum, 2010; Fisher, Hirsh-Paset, Golinkoff, Berk, & Singer, 2010) telah menegaskan bahawa salah satu pendekatan pendidikan semulajadi yang terbaik adalah melalui bermain. Pernyataan tersebut turut disokong oleh pengkaji yang lain (Tarman & Tarman, 2011; Rice, 2009) yang berpendapat bahawa bermain adalah merupakan satu proses penting yang boleh membantu pembelajaran dalam pelbagai cara dan mengesyorkan agar bermain dapat dijadikan sebagai satu pendekatan pembelajaran dalam pendidikan bagi tujuan meningkatkan motivasi, pembangunan sosial dan pemikiran kreatif pelajar-pelajar.

Secara tidak langsung, pendekatan tersebut dapat menggalakkan penyertaan pelajar dalam sebarang aktiviti permainan yang menjurus ke arah pembangunan sosial. Saranan pengkaji-pengkaji (Tarman & Tarman, 2011; Alfieri, Brooks, Aldrich, & Tenenbaum, 2010; Fisher, Hirsh-Paset, Golinkoff, Berk, & Singer, 2010; Rice, 2009) turut disokong oleh kajian Ahmadi Ghareh Chaman (2008) yang mendapati bahawa bermain dapat memberi kesan yang positif ke atas psikologi dan pembangunan sosial pelajar. Malah, sesuatu permainan juga dikatakan dapat mempengaruhi integriti sosial, semangat patriotisme dan pematuhan kepada prinsip moral sesuatu masyarakat (Mohd. Richard Neles, Abdul Razaq Ahmad, & Fazilah Idris, 2012; Sanchez, 2011).

Menurut pengkaji (Rouhi, 2012; Lavega, 2004), konsep bermain mempunyai pertalian rapat dengan permainan tradisional yang dimainkan oleh kanak-kanak pada zaman dahulu dan sesuai diaplikasikan dalam pembelajaran secara formal atau tidak formal. Ianya juga berupaya memberikan kesan positif terhadap perkembangan diri pelajar dari aspek fizikal, sosial, emosi dan intelektual (Shamsul Anuar & Ahmad Shahar, 2005). Melalui aktiviti permainan tradisional, pelajar-pelajar dapat mengalami proses kematangan diri, mencari kepuasan dengan membawa diri mereka ke alam

fantasi dan melepaskan segala keinginan mereka yang tidak dapat disalurkan seperti keinginan untuk menjadi raja, permaisuri, doktor atau ketua sesuatu kumpulan (Noriati

A. Rashid, Boon Ping Ying, & Sharifah Fakhriah Syed Ahmad, 2012; Wira Indra Satya, 2006). Secara tidak langsung, , pelajar-pelajar dapat mempertingkatkan keyakinan diri, mempamerkan semangat kerjasama, berasa gembira dan seronok serta dapat memperkukuhkan hubungan sosial berdasarkan tingkah laku baru melalui penglibatan dalam permainan tradisional (Rouhi, 2012; Ahmadi Ghareh Chaman, 2008).

Permainan tradisional secara amnya dinyatakan sebagai permainan tradisi ataupun permainan budaya yang menggambarkan ciri-ciri warisan budaya sesuatu kaum atau masyarakat (Eichberg, 2008; Eichberg & Norgaard, 2005; Lavega, 2004). Namun maksud sebenar permainan tradisional menurut Kamus Dewan (2010) adalah permainan atau sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan, kepercayaan dan adat yang kekal turun-temurun atau sesuatu yang sudah menjadi amalan yang sudah sebatian dengan nilai dan budaya sesuatu masyarakat.

Di Malaysia, masyarakatnya yang berbilang kaum mempunyai banyak jenis permainan tradisional yang diwarisi turun-menurun daripada nenek moyang kita dahulu (Shamsul Anuar & Ahmad Shahar, 2005). Kebanyakannya diperturunkan secara lisan dari satu generasi ke satu generasi dan hanya sebilangan kecil yang masih kekal sehingga ke hari ini. Permainan-permainan tradisional yang masih wujud adalah merupakan suatu khazanah bangsa yang tidak ternilai harganya. Hal ini adalah kerana permainan tradisional melambangkan adat, nilai budaya dan identiti sesuatu bangsa dan keunikannya dapat dilihat melalui corak, peraturan, peralatan dan dialog yang digunakan dalam sesuatu permainan tradisional (Gundani, Makaza, Tapera, Amusa, & Banda, 2010; Andreu-Cabvera, 2009; Piech & Cieslinski, 2007).

Ramai pengkaji percaya bahawa keterlibatan dalam permainan tradisional mempunyai pelbagai kesan positif (Iwata, Yamabe, Polojärvi, & Nakajima, 2010; Andreu-Cabvera, 2009; Wijaya, 2009; Fatimah Abdullah, Norulhuda Sarnon @ Kusenin, Hoesni, & Wan Azreena Wan Jaafar, 2008; Shamsul Anuar & Ahmad Shahar, 2005; Sutterby & Frost, 2006). Pertama, keterlibatan dalam permainan tradisional dapat memberikan pendidikan secara tidak formal. Proses pendidikan secara tidak formal ini berupaya memberikan satu kesan positif dalam perkembangan kanak-kanak baik dari segi emosi, rohani, intelektual dan jasmani (Andreu-Cabvera, 2009; Shamsul Anuar & Ahmad Shahar, 2005). Kedua, permainan tradisional dapat menerapkan nilai-nilai murni seperti disiplin, toleransi, komunikasi dan sosialisasi (Iwata, Yamabe, Polojärvi, & Nakajima, 2010; Wijaya 2009; Fatimah Abdullah, Norulhuda Sarnon @ Kusenin, Hoesni, & Wan Azreena Wan Jaafar, 2008). Ketiga, permainan tradisional juga dapat membina kecergasan fizikal kanak-kanak melalui pelbagai aktiviti fizikal yang menyeronokkan seperti berlari, melompat dan memanjat serta bersikap berdaya saing (Fatimah Abdullah, Norulhuda Sarnon @ Kusenin, Hoesni, & Wan Azreena Wan Jaafar, 2008; Sutterby & Frost, 2006).

Menurut Soon (1990), kawasan atau tempat untuk bermain permainan tradisional di Malaysia boleh dibahagikan kepada dua iaitu di luar rumah dan di dalam rumah. Sebagai contoh, permainan seperti “rondas”, “bola beracun”, “polisentri”, “galah panjang”, “baling tin”, “sepak raga”, “bola sepak sekerap/kertas” dan “sepak bulu ayam” boleh dimainkan di kawasan yang luas dan lapang di tempat yang tidak berumput, halaman rumah ataupun padang. Sementara itu, permainan seperti “bebat tangan”, “main bilah”, “batu seremban”, “congkak” dan “main penutup botol” tidak memerlukan kawasan yang luas tetapi hanya memadai di dalam rumah.

Namun begitu, permainan-permainan tradisional kini dianggap sebagai permainan yang tidak mempunyai nilai komersial dan fenomena tersebut agak ketara sejajar dengan perkembangan ICT yang begitu pesat dalam masyarakat yang serba moden (Whiterspoon & Manning, 2012; Iwata, Yamabe, Polojärvi, & Nakajima, 2010; Fatimah Abdullah, Norulhuda Sarnon @ Kusenin, Hoesni, & Wan Azreena Wan Jaafar, 2008). Oleh hal yang demikian, wujud kebimbangan yang serius dalam kalangan tokoh-tokoh budaya dan generasi-generasi tua terhadap hala tuju permainan-permainan tradisional di Malaysia. Dalam hal ini, semua pihak seperti, guru-guru, ibu bapa dan pemimpin masyarakat perlu berganding bahu dan berusaha untuk menghidupkan kembali permainan tradisional. Langkah-langkah proaktif perlu diambil supaya permainan tradisional ini tidak dipinggirkan.

Bersandarkan kepada situasi di atas, penggubalan kurikulum Pendidikan Jasmani seharusnya mengambilkira sumbangan yang dapat dilakukan oleh permainan-permainan tradisional ke atas aspek-aspek fizikal dan psikologikal pelajar-pelajar yang merangkumi domain kognitif, afektif, psikomotor dan sosial (Gundani, Daga, Amusa, & Banda, 2011). Melalui sesi pengajaran dan pembelajaran menggunakan pendekatan bermain menggunakan permainan-permainan tradisional, semua domain pembelajaran dapat dicapai. Ini telah dipersetujui oleh ramai penyelidik dalam pendidikan yang telah menyatakan persetujuan mereka bahawa aktiviti bermain dapat menyumbang secara signifikan kepada perkembangan diri pelajar dari aspek kognitif, psikomotor dan afektif (Brock, Sylvia, Jarvis, & Olusoga, 2009; Davis, 2005).

Dalam hal ini, peranan guru merupakan faktor penting dalam menjayakan proses pengajaran dan pembelajaran. Guru dilihat sebagai agen perubahan sosial yang dapat menyumbang idea bagi merealisasikan agenda pendidikan untuk pembangunan

lestari. Menurut Aswati Hamzah, Sharifah Norhaidah Syed Idros, dan Zakiah Mohamad

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun PustakaTBainun ptbupsi
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

Ashari (2009), guru yang efektif dan bijak dapat mencipta situasi yang membenarkan

pelajar mempelajari sesuatu berdasarkan perlakuan dan tindakan mereka sendiri. Ini adalah kerana mereka mempunyai pengetahuan yang terhad tetapi mampu merekonstruksi sekiranya guru bijak mencungkil idea dan menimbulkan minat mereka untuk tahu dengan lebih mendalam tentang sesuatu perkara. Oleh itu, persediaan rancangan mengajar berdasarkan aktiviti bermain menggunakan permainan tradisional yang dirancang secara terperinci berpandukan matlamat, objektif dan hasil pembelajaran sebenarnya dapat memberikan peluang secara tidak langsung kepada pelajar melahirkan idea dan menyerlahkan kreativiti masing-masing.

Pernyataan tersebut telah dipersetujui oleh Aswati Hamzah, Sharifah Norhaidah

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun PustakaTBainun ptbupsi
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

Syed Idros, dan Zakiah Mohamad Ashari (2009) yang menjelaskan bahawa belajar sambil bermain merupakan satu pendekatan yang baik dan sepatutnya digunakan oleh guru sebagai satu cara untuk menimbulkan minat pelajar terhadap aktiviti fizikal. Ini turut ditegaskan oleh Kamii dan Yasuhiko (2006) yang menyatakan bahawa aktiviti bermain yang dilaksanakan dalam pembelajaran pelajar adalah lebih baik berbanding penggunaan lembaran kerja.

Domain kognitif pelajar adalah merangkumi segala perkara yang berkaitan dengan pengetahuan dan aplikasi pelajar terhadap kehidupan hariannya (Rohani Abdullah, 2001). Ianya merujuk kepada kebolehan pelajar mengkoordinasikan cara berfikir yang berbagai bagi tujuan menyelesaikan masalah yang dihadapi dan ianya merupakan salah satu cara yang amat praktikal bagi tujuan memperkembangkan kognitif pelajar. Menurut Santrock (2006), pelajar harus diberi peluang yang luas untuk menyelesaikan masalah dalam dunia realiti mereka dan guru pula harus berperanan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun PustakaTBainun ptbupsi
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

sebagai mentor dalam situasi tersebut. Oleh yang demikian, melalui penglibatan dalam aktiviti permainan tradisional, pelajar dapat memanipulasikan persekitarannya bagi memenuhi keperluan dirinya. Pernyataan tersebut disokong oleh Santrok, Naudeau, Salonijs-Pasternak, dan Ponte (2005) yang menyatakan bahawa apabila pelajar-pelajar bermain, mereka akan belajar menyelesaikan konflik dalaman dan berusaha untuk mengatasinya. Jestru itu, dari sinilah pelajar dapat mengembangkan intelek atau pemikiran kognitif mereka di samping kemahiran-kemahiran lain seperti memahami konsep, penaakulan, proses pengelasan, konsep ruang dan sebagainya.

Domain psikomotor pula adalah merujuk kepada perihal kuantiti pergerakan yang mampu dipamerkan. Ianya adalah sebahagian daripada pendidikan yang menggunakan aktiviti fizikal sebagai medium pendidikan (Raddick, 1982) dan boleh dipraktikkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang menyumbang ke arah pertumbuhan fizikal (Teng Boon Tong, 2001). Oleh itu, aktiviti permainan yang melibatkan aktiviti fizikal adalah berhubung rapat dengan perkembangan pelajar dari aspek motor kasar dan motor halus serta kesedaran tentang badan mereka.

Pelajar-pelajar akan berasa seronok dan gembira ketika aktif menggunakan bahagian-bahagian anggota badan mereka untuk melakukan aktiviti fizikal ketika bermain (Mariani Md Nor, 2009). Maka, jelaslah di sini bahawa penerapan unsur-unsur permainan tradisional dalam kurikulum Pendidikan Jasmani bukan sahaja dapat memberi rasa keseronokan, malah ianya juga dapat memberi manfaat terhadap kecerdasan rohani dan faktor-faktor yang berkaitan dengan kecergasan fizikal pelajar-pelajar sewaktu bermain. (Andreu-Cabvera, 2009; Akbari, 2006, Tondnevis, 2006;

Yusefi, 2001).

Berdasarkan aspek afektif pula, permainan tradisional dapat memberi impak yang positif terhadap pembinaan konsep sendiri pelajar berdasarkan kemahiran sosial dalam kalangan ahli kumpulan yang terdiri daripada pelbagai latar belakang budaya dan etnik (Roux, 2007) di samping berupaya mewujudkan suatu suasana atau persekitaran yang menyeronokkan (Ortlieb, 2011). Kajian juga mendapati bahawa permainan tradisional dapat mempengaruhi pembangunan sosial pelajar secara positif (Hinske & Langheinrich, 2009; Ahmadi Ghareh Chaman, 2008; Sukirman, 2008), integriti sosial, semangat patriotisme, pematuhan kepada prinsip moral sesuatu masyarakat bagi menjamin kesinambungan pengetahuan warisan budaya terhadap generasi seterusnya (Gundani, Daga, Amusa, & Banda, 2011; Gundani, 2008; Sukirman, 2008; Misbach & Ifah, 2007; Liponski, 2003).

Keterlibatan dalam permainan tradisional juga menurut Clements, Messanga, dan Millbank (2008) dapat meningkatkan minat pelajar-pelajar terhadap aktiviti fizikal. Penglibatan aktif pelajar-pelajar dalam permainan tradisional secara tidak langsung merangsang mereka untuk terus melibatkan diri dalam aktiviti-aktiviti fizikal lain yang dapat memberi impak positif ke atas kesihatan fizikal, daya imaginasi, kemahiran sosial dan kemahiran menyelesaikan masalah dengan cara yang menyeronokkan (Clements, Messanga, & Millbank, 2008). Aktiviti pergerakan permainan yang aktif terutamanya yang melibatkan pelbagai kemahiran motor kasar juga dikatakan dapat membantu pembangunan konsep sendiri, efikasi sendiri dan memberi peluang kepada pelajar menguasai sesuatu kemahiran secara autonomi (Lester & Russell, 2010; NICE, 2010).

Konsep keseronokan dalam permainan tradisional yang dinyatakan dalam kajian ini adalah multidimensi dan berkaitan dengan faktor-faktor kegembiraan, kesan dan akibat, kecekapan, sikap dan kognisi (Kulmala & Kalaja, 2012; Wankel, 1997; Crocker,