



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**KESAN MODUL PERMAINAN MINI BERASASKAN
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING
TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAHIRAN
MOTOR KASAR DAN PRESTASI
MURID PEREMPUAN
TAHUN 4**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

ISHAK BIN OTHMAN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**KESAN MODUL PERMAINAN MINI BERASASKAN
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING
TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAHIRAN
MOTOR KASAR DAN PRESTASI
MURID PEREMPUAN
TAHUN 4**

ISHAK BIN OTHMAN

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

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

2020



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اوپي سي بي اديبيديان سلطان ادرسي
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Sila tanda
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah



INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada : 9 Julai 2020

i. Perakuan Pelajar:

Saya, Ishak bin Othman, Matrik:20102001512, Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan tesis Doktor Falsafah yang bertajuk Kesan Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU Terhadap Perkembangan Kemahiran Motor Kasar dan Prestasi Murid Perempuan Tahun 4 adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya.



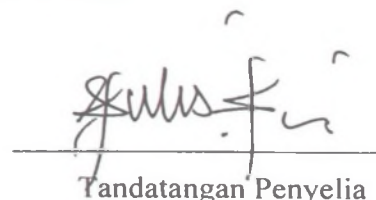
Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, Profesor Dr Hajah Julismah binti Jani dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk “Kesan Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU Terhadap Perkembangan Kemahiran Motor Kasar dan Prestasi Murid Perempuan Tahun 4” dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian / sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah Doktor Falsafah (Pendidikan Sains Sukan).

9. Julai 2020

Tarikh



Tandatangan Penyelia



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRISINSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIESBORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORMTajuk / Title: Kesan Modul Permainan Mini Barasaskan IGF Terhadap Perkembangan
Kemahiran Motor Kasar dan Prestasi Murid Perempuan Tahun 4No. Matrik / Matric No.: P26102001512Saya / I: Iskak bin Othman

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledges that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) from the categories below:-

☐

SULIT/CONFIDENTIAL

Mengandungi maklumat yang berhubung keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

☐

TERHAD/RESTRICTED

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / Contains restricted information as specified by the organization where research was done.

☒

TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS

Iskak bin Othman
(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: 9. Julai 2020

Dr Julismah binti Jani
(Tandatangan Panchelia / Signature of Supervisor
& (Name of Supervisor/ Name & Official Stamp
Fakulti Sains Sukan Dan Kejuruteraan
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini SULIT @ TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tercapai laporan ini penuh dialaskan sebagai SULIT dan TERHAD.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the related authority/organization mentioning the period of confidentiality and reasons for the said confidentiality or restriction.





PENGHARGAAN

Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT dengan limpah dan kurniaNya, saya telah dapat menempuhi satu proses yang penuh cabaran dan amat bermakna malah berasa amat berbangga dan bersyukur kerana akhirnya dapat menyiapkan tesis ini dengan sempurna dan jayanya. Penghargaan dan terima kasih saya tujukan kepada penyelia kajian iaitu Profesor Madya Dr. Sanmuga Nathan A/L K Jeganathan dan Profesor Dr Hajah Julismah binti Jani yang banyak memberikan bimbingan dan nasihat untuk menyiapkan tesis ini. Ucapan terima kasih tidak terhingga saya tujukan kepada pensyarah Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim, Perak dan rakan-rakan sepengajian yang tidak jemu-jemu memberi tunjuk ajar, galakan, sokongan dan motivasi. Seterusnya kepada isteri serta anak-anak tersayang yang senantiasa mendoakan saya supaya kajian ini dapat disempurnakan.

Saya juga ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada Bahagian Perancangan Dasar dan Penyelidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia, Jabatan Pendidikan Negeri Selangor, Pejabat Pendidikan Daerah Klang, Selangor, Sekolah Kebangsaan (SK) Jalan Paip, Klang, Selangor serta ibu bapa murid SK Jalan Paip, Meru Klang, Selangor kerana telah memberi kebenaran kepada mereka untuk terlibat dalam kajian ini. Tanpa sokongan daripada semua pihak mungkin sukar bagi saya untuk menyiapkan kajian ini. Hanya Allah SWT sahaja yang dapat membalas jasa dan budi baik kalian. Hasil dapatan kajian ini boleh dijadikan wadah ilmu yang mungkin bermanfaat dan berguna untuk tatapan semua pendidik dalam usaha untuk meningkatkan lagi kualiti pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah rendah.

Ucapan terima kasih saya tujukan kepada Dr Chun Cheng Chuan yang tidak jemu-jemu membantu dan memberi galakan. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada Dr Azita bin Amrin, Ketua Jabatan Sains Kognitif, Institut Pendidikan Guru Kampus Bahasa Antara Bangsa (IPGKBA), Kuala Lumpur dan Dr Chong Poh Wan, Timbalan Pengarah IPGKBA, Kuala Lumpur yang sentiasa memberi sokongan bagi menyiapkan kajian ini. Sokongan dan doa kalian menjadikan saya lebih bersemangat.

Penghargaan terima kasih saya hulurkan kepada semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung sepanjang proses kajian dijalankan. Segala pengorbanan diberi amat saya sanjungi dan akan saya ingati sepanjang hayat. Terima Kasih Semua.

Wassalam





ABSTRAK

Tujuan kajian ini adalah untuk menentukan kesan intervensi modul permainan mini berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap perkembangan kemahiran motor kasar, prestasi dan tahap pemahaman murid perempuan Tahun 4 dalam membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan. Reka bentuk kuasi-eksperimen telah digunakan dalam kajian ini untuk melihat kesan intervensi modul yang telah dijalankan selama enam minggu. Sampel kajian seramai 52 orang murid perempuan Tahun 4 telah dipilih secara rawak berkelompok yang kemudian dibahagikan kepada tiga kumpulan iaitu kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu, $n=17$), Kumpulan TGfU (tanpa Kiu, $n=17$), dan kumpulan kawalan (KSSR, $n = 18$). Kajian ini telah menggunakan tiga instrumen iaitu *Total Gross Motor Development-2* (TGMD-2) bagi mengukur perkembangan kemahiran motor kasar, *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI) dan soalan Temu Bual Berstruktur untuk mengukur prestasi bagi menentukan tahap pemahaman murid dalam membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan. Dapatan kajian menunjukkan min ujian pasca untuk kemahiran motor kasar bagi kumpulan TGfU dengan Kiu ($M=80.65$; $SP=2.45$), kumpulan TGfU tanpa Kiu ($M=77.12$; $SP=2.67$) dan kumpulan kawalan ($M=74.00$; $SP=2.40$) agak berbeza. Ujian ANOVA telah menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan min pasca ujian bagi tahap pelaksanaan kemahiran [$F(2, 49) = 20.99$; $p=0.01$], membuat keputusan [$F(2, 49) = 24.25$; $p=0.01$] dan sokongan [$F(2, 49) = 23.73$, $p=0.01$] bagi ketiga-tiga kumpulan. Dalam konteks triangulasi, data kualitatif temu bual telah menyokong data kuantitatif dalam aspek pemahaman dimana peserta kumpulan TGfU dengan Kiu menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam prestasi. Kesimpulan, dapatan utama kajian telah menunjukkan bahawa modul permainan mini berasaskan TGfU adalah berkesan dalam aspek kemahiran motor kasar, prestasi dan pemahaman bagi kumpulan TGfU dengan Kiu. Implikasi daripada kajian ini telah menunjukkan bahawa modul permainan mini berasaskan TGfU dengan Kiu boleh digunakan oleh guru pendidikan jasmani di sekolah rendah untuk membina kecekapan kemahiran motor kasar, meningkatkan prestasi serta tahap pemahaman murid dalam membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan.





EFFECTS OF MINI GAMES MODULE BASE ON TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING TOWARDS THE DEVELOPMENT OF GROSS MOTOR SKILL AND PERFORMANCE OF FEMALE STUDENTS YEAR 4

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the effect of module intervention based on Teaching Games for Understanding (TGfU) on the development of gross motor skills, performance and level of understanding of year 4 female students in decision making, skills execution and support. A quasi-experimental design was used in this study to observe the effects of module intervention which been carried out for 6 weeks. A sample of 52 female year 4 students were randomly selected and then divided into three groups: TGfU treatment group (with cue, $n = 17$), TGfU treatment group (without cue, $n = 17$) and control group (KSSR, $n = 18$). In this study, three instruments were used including Total Gross Motor Development (TGMD-2) for measuring gross motor skills evelopment, Games Performance Assessment Instrument (GPAI) and structured interview questions to measure performance to determine students' level of understanding in decision making, skill execution and support. The finding showed post-test mean for gross motor skills for the TGfU group with cue ($M = 80.65$; $SD = 2.45$), the TGfU group without cue ($M = 77.12$; $SD = 2.67$) and the treatment group ($M = 74.00$; $SD = 2.40$) respectively. Anova test showed there were significant difference in skills execution [$F(2,49) = 20.99$; $p = 0.01$], decision making [$F(2,49) = 24.25$; $p = 0.01$] and support [$F(2,49) = 23.73$; $p = 0.01$] respectively. In the context of triangulation, qualitative data from interviews have supported quantitative data in terms of understanding where participants in the TGfU group with cues showed a better understanding on their performance. As a conclusion, the main finding of the study shows that TGfU based mini game modules with cues are effective in terms of gross motor skills, performance and can be used by primary school physical education teachers to develop proficient gross motor skills, improve performance and students' level of understanding in decision making, skill execution and support in games.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xv
SENARAI RAJAH	xviii
SENARAI SINGKATAN	xx
SENARAI LAMPIRAN	xxi

BAB 1	Pengenalan	
1.1	Pendahuluan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	7
1.3	Pernyataan Masalah	13
1.4	Objektif Kajian	20
1.5	Persoalan Kajian	22
1.6	Hipotesis Kajian	24
1.7	Kepentingan Kajian	25
1.8	Limitasi Kajian	28
1.9	Definisi Operasional	29

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	34
2.2	Kemahiran Motor Kasar	35
2.2.1	Fasa-Fasa Perkembangan Kemahiran Motor Kasar	37
2.3	Perkembangan Kemahiran Prestasi	40
2.4	Persekitaran	43
2.5	Teori Kajian	45
2.5.1	Teori Ekologi	45
2.5.2	Teori Perseptual Motor	48
2.5.3	Teori Penetapan Kendiri	50
2.5.4	Model Berperingkat Fitts dan Posner	53
2.5.4.1	Fasa Kognitif	54
2.5.4.2	Fasa Asosiatif	55
2.5.4.3	Fasa Autonomus	57
2.5.5	Teori Perkembangan Kognitif Piaget	58
2.6	Maklumat Kiu	61
2.7	Kerangka Teoretikal Kajian	63
2.7.1	Hubungkait Persepsi Motor Kasar dan Prestasi	67
2.7.2	Hubungkait Persekitaran, Motor Kasar dan Prestasi	67
2.7.3	Hubungkait Kognitif, Motor Kasar dan Prestasi	68
2.7.4	Hubungkait Fasa-Fasa Fitts dan Posner dan Prestasi	69
2.7.5	Hubungkait Motivasi, Penglibatan Murid dan Aktiviti	70

2.7.6	Hubungkait Main, Motor Kasar dan Prestasi	71
2.8	Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	73
2.9	Inovasi Model Permainan Mini Berasaskan TGfU	76
2.10	Intervensi Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU	84
2.11	Peranan Kiu Untuk Kemahiran Motor Kasar dan Prestasi	89
2.12	Kajian Literatur Kemahiran Motor Kasar	92
2.13	Kajian Literatur Kemahiran Prestasi	101
2.14	Kajian Literatur Kiu	109
2.15	Rumusan	114

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	116
3.2	Reka Bentuk Kajian	116
3.2.1	Kaedah Kuasi-Eksperimen	117
3.2.2	Aliran Operasional Kajian	120
3.3	Kerangka Konseptual Kajian	123
3.4	Lokasi Kajian	126
3.5	Populasi dan Persampelan Kajian	127
3.5.1	Populasi Kajian	128
3.5.2	Taburan Sekolah Kajian	129
3.5.3	Saiz Sampel Kajian	130
3.5.4	Cara Pemilihan Persampelan Kajian	131
3.6	Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU	133

3.6.1	Pelaksanaan Modul Kumpulan TGfU-Dengan Kiu	135
3.6.1.1	Skema Kerja Modul Permainan Mini Kumpulan TGfU-Dengan Kiu.	137
3.6.1.2	Maklumat Kiu Kumpulan TGfU-Dengan Kiu	138
3.6.2	Pelaksanaan Modul Kumpulan TGfU-Tanpa Kiu	140
3.6.2.1	Skema Kerja Modul Permainan Mini Kumpulan TGfU-Tanpa Kiu	141
3.6.3	Pelaksanaan Pembelajaran Kumpulan KSSR	142
3.7	Instrumen Kajian	144
3.7.1	Instrument Penilaian TGMD-2	144
3.7.2	Skor Piawai Kemahiran Lokomotor & Manipulatif	145
3.7.3	Skor Kesetaraan Umur Kemahiran Motor Kasar	147
3.7.4	Kiraan Umur Kronologi	148
3.7.5	Kiraan Skor Kesetaraan Umur Lokomotor	150
3.7.6	Kiraan Skor Kesetaraan Umur Manipulatif	151
3.7.7	Instrumen Penilaian Prestasi GPAI	151
3.7.8	Prosedur Pelaksanaan Penilaian Prestasi	154
3.7.9	Instrumen Penilaian Temu Bual Berstruktur	156
3.7.10	Pembinaan Soalan Temu Bual Berstruktur	156
3.7.11	Proses Temu Bual Berstruktur	158
3.7.12	Analisis Data Temu Bual Berstruktur	158
3.7.13	Proses Pengekodan Temu Bual Berstruktur	159
3.8	Kajian Rintis	159

3.8.1	Ujian Instrumen TGMD-2	160
3.8.2	Kesahan Kandungan Ujian TGMD-2	160
3.8.3	Kebolehpercayaan Ujian TGMD-2	161
3.8.4	Kesahan Kandungan TGMD-2	163
3.8.5	Objektiviti Pembantu Penguji	165
3.8.6	Pengesahan Terjemahan Instrumen TGMD-2	165
3.8.7	Ujian Instrumen GPAI	166
3.8.8	Kebolehpercayaan Instrumen GPAI	167
3.8.9	Kesahan Kandungan GPAI	168
3.8.10	Pengesahan Terjemahan GPAI	170
3.8.11	Penilaian Ujian Temu Bual Berstruktur	171
3.8.12	Penilaian Soalan Temu Bual Berstruktur	172
3.8.13	Kebolehpercayaan Kandungan Temu Bual Berstruktur	173
3.8.14	Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU	175
3.9	Pentadbiran Instrumen Kajian	178
3.9.1	Instrumen TGMD-2	178
3.9.2	Prosedur Pelaksanaan Ujian TGMD-2	179
3.9.3	Tempoh Pelaksanaan Ujian TGMD-2	180
3.9.4	Pentadbiran Ujian GPAI	182
3.9.5	Prosedur Pelaksanaan Ujian GPAI	183
3.9.6	Tempoh Masa Ujian GPAI	187
3.10	Pentadbiran Temu Bual Berstruktur	187
3.10.1	Analisis Data	188

3.10.2	Proses pengekodan	188
3.11	Pelaksanaan Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU	191
3.11.1	Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU-Dengan Kiu	191
3.11.2	Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU-Tanpa Kiu	194
3.12	Prosedur Pelaksanaan Kajian	194
3.12.1	Fasa-Fasa Kajian	195
3.13	Proses Pelaksanaan Kajian	197
3.14	Prosedur Pengumpulan Data	200
3.15	Prosedur Penganalisisan Data	203
3.15.1	Statistik Diskriptif	204
3.15.2	Statistik Inferensi	204
3.16	Ringkasan Analisis Kajian	205
3.17	Rumusan	207

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	208
4.2	Tujuan Menentukan Data Normal	209
4.3	Penentuan Normaliti	209
4.3.1	<i>Skewness dan Kurtosis</i>	210
4.3.2	<i>Normal Probablity Plot</i> Motor Kasar dan Prestasi	211
4.3.3	<i>Box's Test of Equality Covariance Matrices</i>	212
4.3.4	<i>Detrended Q-Q Normal Plot</i> Motor Kasar	212

4.3.5	<i>Multivariate Normality dan Outlier</i>	213
4.3.6	<i>Homogeneity of Covariance</i>	214
4.3.7	<i>Linearity</i>	215
4.4	Objektif Kajian Pertama	215
4.4.1	Analisis Statistik Deskriptif Perkembangan Motor Kasar Kumpulan Rawatan dan Kawalan	216
4.5	Objektif Kajian Kedua	221
4.6	Objektif Kajian Ketiga	226
4.7	Objektif Kajian Keempat	233
4.8	Objektif Kajian Kelima	236
4.9	Objektif Kajian Keenam	240
4.10	Objektif Kajian Ketujuh	247
4.10.1	Keputusan Analisis Temu Bual Berstruktur	250
4.11	Rumusan Keputusan Analisis Inferensi Kesemua Pemboleh Ubah	251

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pendahuluan	254
5.2	Perbincangan	255
5.2.1	Tahap Perkembangan Kemahiran Motor Kasar dan Prestasi Murid Perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan	256
5.2.1.1	Rumusan	267
5.2.2	Kesan Program Intervensi Modul Permainan Mini Terhadap Perkembangan Motor Kasar Dan Prestasi	272
5.2.2.1	Rumusan	281



5.2.3	Kefahaman Murid Dalam Permainan- Penilaian Temu Bual Berstruktur	283
5.2.3.1	Rumusan	287
5.3	Implikasi Kajian	292
5.4	Cadangan Kajian Lanjutan	295
5.5	Sumbangan Kajian	297
5.6	Rumusan Kajian	299
	RUJUKAN	306
	LAMPIRAN	340





SENARAI JADUAL

No Jadual		Muka Surat
3.1	Reka Bentuk <i>Nonequivalent Comparison Group</i> <i>PreTest-Post Test</i> Tiga Kumpulan	118
3.2	Pemboleh Ubah Kajian	119
3.3	Perangkaan Sekolah Rendah di Daerah Klang, Selangor	129
3.4	Penentuan Saiz Sampel Mengikut Cohen	130
3.5	Ringkasan Pemilihan Persampelan Kajian	133
3.6	Skema Kerja Pelaksanaan Modul Permainan Mini Kumpulan TGfU-Dengan Kiu	137
3.7	Maklumat Kiu Untuk Kemahiran Motor Kasar dan Prestasi	139
3.8	Skema Kerja Pelaksanaan Modul Permainan Mini Kumpulan TGfU-Tanpa Kiu	142
3.9	Skor Subujian <i>Gross Motor Quotients</i>	148
3.10	Kiraan Umur Mengikut Kronologi	149
3.11	Tarikh Ujian Mengikut Umur	149
3.12	Kiraan Umur Sebenar	150
3.13	Rubrik Penilaian Prestasi Permainan	152
3.14	Kebolehpercayaan Instrumen TGMD-2 Komponen Lokomotor dan Manipulatif Antara Dua Penguji.	162
3.15	Kesahan Kandungan Instrumen TGMD-2 Kajian Rintis (N=5)	164
3.16	Kebolehpercayaan Instrumen GPAI Antara Dua Penguji	168
3.17	Kesahan Kandungan Instrumen GPAI Kajian Rintis (N=5)	170
3.18	Kesahan Kandungan Instrumen Temu Bual Berstruktur Kajian Rintis (N=5)	174



3.19	Kesahan Kandungan Modul Permainan Mini oleh Pakar (N=5)	177
3.20	Contoh Proses Pengekodan Maklumat Temu Bual Berstruktur	189
3.21	Statistik Analisis Data	205
4.1	Pekali <i>Skewness</i> dan <i>Kurtosis</i> Motor Kasar dan Prestasi	210
4.2	Nilai Kritikal <i>Mahalanobis Distance</i>	214
4.3	<i>Levene's Test of Equality of Error Variances</i>	214
4.4	Stastistik Diskriptif Skor Perkembangan Motor Kasar Murid Perempuan Ujian Pra	216
4.5	Analisis Kesetaraan Umur Perkembangan Motor Kasar Murid Perempuan Kumpulan Kajian (n=52)	217
4.6	Analisis <i>MANOVA Sehala</i> Perkembangan Motor Kasar Murid Perempuan Mengikut Kumpulan Peringkat Ujian Pra	219
4.7	Ujian <i>Univariate ANOVA</i> Perkembangan Motor Kasar Peringkat Ujian Pra	220
4.8	Analisis <i>MANOVA Sehala</i> Perkembangan Motor Kasar Murid Perempuan Mengikut Kumpulan Peringkat Ujian Pasca	223
4.9	Ujian <i>Univariate ANOVA</i> Perkembangan Motor Kasar Peringkat Ujian Pasca	224
4.10	Analisis <i>Manova Sehala</i> Perkembangan Motor Kasar Murid Perempuan Mengikut Kumpulan Peringkat Ujian Pra dan Pasca	228
4.11	Ujian <i>Univariate ANOVA</i> Perkembangan Motor Kasar Peringkat Ujian Pra dan Pasca	229
4.12	Analisis Perkembangan Motor Kasar Mengikut Pengkadaran <i>Gross Motor Quotients</i> Ujian Pra dan Pasca	232
4.13	Analisis Perbandingan Min Perkembangan Prestasi Murid Perempuan Mengikut Kumpulan Peringkat Ujian Pra	235
4.14	Ujian <i>Univariate ANOVA</i> Perkembangan Prestasi Ujian Pra	236
4.15	Analisis Perbandingan Min Perkembangan Prestasi Murid Perempuan Mengikut Kumpulan Peringkat Ujian Pasca	238

4.16	Ujian <i>Univariate ANOVA</i> Perkembangan Prestasi Ujian Pasca	239
4.17	Analisis Perbandingan Min Perkembangan Prestasi Murid Perempuan Mengikut Kumpulan Peringkat Ujian Pra dan Pasca	241
4.18	Ujian <i>Univariate ANOVA</i> Perkembangan Prestasi Ujian Pra dan Pasca	243
4.19	Analisis Pencapaian Prestasi Ujian Pra dan Pasca	244
4.20	Analisis Data Transkripsi Temu Bual Berstruktur	248
4.21	Skop Jawapan Mengikut Item Temu Bual Berstruktur	249
4.22	Dapatan Kajian Temu Bual Berstruktur Antara Kumpulan Rawatan TGfU dan Kawalan KSSR	250
4.23	Rumusan Keputusan Hipotesis Nol dan Temu Bual Berstruktur	252
4.24	Rumusan Keputusan Analisis Temu Bual Berstruktur	253

SENARAI RAJAH

No Rajah		Muka Surat
2.1	Teori Perseptual Motor	49
2.2	Teori Penetapan Kendiri	51
2.3	Model Pembelajaran Berperingkat Fitts dan Posner	53
2.4	Teori Perkembangan Kognitif Piaget	59
2.5	Kerangka Teoretikal Kajian Perkembangan Kemahiran Motor Kasar dan Prestasi Murid Perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan	66
2.6	Model <i>Teaching Games for Understanding</i>	74
2.7	Model Inovasi Permainan Mini Berasaskan TGfU	77
3.1	Carta Alir Prosedur Kajian	121
3.2	Kerangka Konseptual Kajian Perkembangan Kemahiran Motor Kasar dan Prestasi Murid Perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan	125
3.3	Carta Alir Pemilihan Persampelan Kajian Mengikut PPD Selangor	128
3.4	Carta Alir Pemilihan Sampel Kajian	132
3.5	Proses Temu Bual Berstruktur	157
3.6	Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU	176
3.7	Penguji / Pemerhatian Ujian Kemahiran Lokomotor	181
3.8	Susunan Penguji / Pemerhatian Item Ujian Manipulatif	181
3.9	Posisi Penguji Rakaman/ Pemerhatian Ujian Prestasi Permainan	186
4.1	<i>Normal Probability Q-Q Plot</i> Ujian Pra Lokomotor dan Manipulatif	211



4.2	<i>Normal Probability Q-Q Plot</i> Ujian Pra Membuat Keputusan, Pelaksanaan Kemahiran dan Sokongan	211
4.3	Menguji <i>Equality Covariance Matrices</i>	212
4.4	<i>Detrended Q-Q Normal Plot</i> Ujian Pra Lokomotor dan Manipulatif	212
4.5	<i>Detrended Q-Q Normal Plot</i> Ujian Pra Membuat Keputusan, Pelaksanaan Kemahiran dan Sokongan	213
4.6	<i>Scatter Plot</i> Perkembangan Motor Kasar Ujian Pra dan Pasca	215
5.1	Model Inovasi Permainan Mini Berasaskan TGfU	297





SENARAI SINGKATAN

BPK	Bahagian Pembangunan Kurikulum
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
FN	Falsafah Negara
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
GPAI	<i>Games Performance Assessment Instrument</i>
GMQ	<i>Gross Motor Quotients</i>
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PJ	Pendidikan Jasmani
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah
RPH	Rancangan Pengajaran Harian
TGfU	<i>Teaching Games for Understanding</i>
TGMD-2	<i>Total Gross Motor Development-2nd Edition</i>





SENARAI LAMPIRAN

- A1 Surat Pekeliling Ikhtisas Pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Rendah.
- B1 Manual Instrumen *Total Gross Motor Development-2 (TGMD-2)*
- B2 Borang Catatan Skor Penilaian Kemahiran Motor Kasar
- B3 Manual Penilaian Kemahiran Lokomotor dan Manipulatif
- B4 Kriteria Penilaian Kemahiran Lokomotor dan Manipulatif
- C1 *Game Performance Assessment Instrument: Invasion Games*
- C2 Borang Catatan Skor Penilaian Kemahiran Prestasi GPAI
- D1 Contoh RPH PJ Tahun 4 Kumpulan TGfU (Dengan Kiu)
- D2 Contoh RPH PJ Tahun 4 Kumpulan TGfU (Tanpa Kiu)
- D3 Modul RPH Pendidikan Jasmani Tahun 4 Kumpulan TGfU (Dengan Kiu)
- D4 Modul RPH Pendidikan Jasmani Tahun 4 Kumpulan TGfU (Tanpa Kiu)
- E1 Menukar Skor Mentah Subujian Kepada Persentil dan Skor Piawai Subujian Lokomotor Murid Lelaki dan Perempuan
- E2 Menukar Skor Mentah Subujian Kepada Persentil dan Skor Piawai Subujian Manipulatif Murid Perempuan
- E3 Menukar Jumlah Skor Subujian Kepada Skor Piawai Persentil dan *Quotients*
- E4 Menukar Skor Mentah Subujian Kepada Kesetaraan Umur
- F1 Surat Pengesahan Pelajar Untuk Membuat Penyelidikan
- F2 Surat Kelulusan Kementerian Pendidikan Malaysia
- F3 Surat Kelulusan Jabatan Pendidikan Selangor, Shah Alam, Selangor
- F4 Surat Kelulusan Sekolah Untuk Menjalankan Kajian





- G1 Surat Penilaian Kesahan Terjemahan Instrumen Kajian Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU Murid Perempuan Tahun 4
- G2 Surat Penilaian Kesahan Instrumen Kajian Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU Murid Perempuan Tahun 4
- G3 Surat Penilaian Kesahan Kandungan Instrumen Kajian Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU Murid Perempuan Tahun 4
- H1 Pengesahan Pelantikan Sebagai Penguji
- H2 Surat Pelantikan Pakar
- I1 Surat Kebenaran Menggunakan Instrumen Kajian
- I2 Surat Kebenaran Ibu Bapa





BAB 1

PENDAHULUAN



Perkembangan murid yang seimbang dari aspek jasmani, emosi, rohani, intelektual dan sahsiah adalah matlamat utama sistem pendidikan di Malaysia. Penggubalan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Pendidikan Jasmani (PJ) di sekolah-sekolah Malaysia menjadi sumber rujukan utama dalam usaha untuk mencapai tiga domain iaitu perkembangan psikomotor, kognitif dan afektif (Abdullah Sani, 2003), berbentuk modular dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) PJ. Mengikut Akta Pendidikan 1996, PJ merupakan mata pelajaran teras di sekolah-sekolah kerajaan di Malaysia (Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 25/1998). KSSR digubal secara tuntas untuk perkembangan individu, membina masyarakat sihat, cergas, sejahtera dan produktif mengikut kehendak Pusat Perkembangan Kurikulum (PPK) (PPK, 2001).





Menurut Ahmad (2004), matlamat PJ di Malaysia bertujuan untuk memberi peluang kepada semua murid sekolah memperoleh kawalan yang efisien melalui perkembangan kemahiran motor kasar. Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK) (2013), berpendapat murid Tahap I, berumur 7 hingga 9 tahun perlu menguasai kemahiran pergerakan asas dan kemahiran asas motor. Tahap II, murid berumur 10 hingga 12 tahun berupaya untuk mengaplikasikan konsep kemahiran pergerakan asas dengan lakuan yang betul dalam pergerakan serta dapat mengaplikasikan kemahiran pergerakan dengan komponen kecergasan ketika melakukan aktiviti rekreasi, kesengangan dan semasa mengikuti kelas PJ di sekolah (BPK, 2013). Meskipun terdapat beberapa peringkat perkembangan motor perlu dilalui kanak-kanak tetapi setiap perkembangan berlaku pada kadar yang berbeza (Holbrook & Keonig, 2000).



Malah pelaksanaan PJ di Malaysia bertujuan untuk membina kecergasan diri murid dengan menjadikan aktiviti kecergasan, perlakuan motor dan sukan sebagai pendidikan untuk sepanjang hayat (PPK, 1999). Menurut Bird, Smith dan James (2002), aktiviti fizikal boleh memberi manfaat ke atas kesihatan untuk jangka masa panjang, keupayaan dan saiz badan untuk semua peringkat umur dan untuk kesihatan psikososial, keupayaan fungsional dan kualiti kehidupan (Powell & Pratt, 1996). Pelaksanaan PJ bukan saja memberi sumbangan aktiviti fizikal dalam pembelajaran malah menekankan nilai murni dalam aspek sosial dan emosi murid sekolah (Meyer, Soenens, Aelterman, Bourdeaudhuij & Haerens, 2016) dan dapat memenuhi aspirasi dan kehendak Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) dan Falsafah Negara (FN).

Kemerosotan murid dalam aktiviti fizikal hari ini telah menimbulkan masalah obesiti. Kajian telah menunjukkan seseorang yang obes kerana kurang melakukan





aktiviti fizikal (Zaini, Noor Hidayah & Osman, 2000). Kajian *National Health and Morbidity Survey* (NHMS) (2011), telah melaporkan murid perempuan lebih tinggi mengalami obesiti iaitu sebanyak 15 peratus berbanding murid lelaki 10 peratus populasi di Malaysia. Kebiasaan obesiti yang tinggi berlaku dalam kalangan murid berumur 5 hingga 9 tahun (14.8%) diikuti 10 hingga 14 tahun (14.4%) (NHMS, 2015) dan peratusan murid sekolah rendah (57.0%) dan sekolah menengah (37.3%) yang aktif dalam aktiviti fizikal (NHMS, 2017). Ini memberi gambaran bahawa (43.0%) murid di sekolah rendah dan (62.7%) di sekolah menengah kurang aktif di dalam aktiviti kecergasan, sukan dan permainan dan PJ di sekolah dan ini memberi kesan ke atas punca kegagalan murid untuk menguasai kemahiran motor kasar dan prestasi.

Keupayaan menguasai kecekapan kemahiran motor kasar akan memudahkan lagi murid untuk melakukan aktiviti fizikal, sukan dan permainan (Gabbard, 2004) dan perkembangan kognitif (Piek, Dawson, Smith & Gasson, 2008) berbanding murid yang kurang cekap. Murid sepatutnya menguasai kemahiran motor kasar sejak kecil lagi kerana pergerakan fizikal penting ke atas penglibatan mereka dalam aktiviti fizikal dan permainan (Cools, De Mattelaer, Samaey & Andries, 2011). Kesan kegagalan murid menguasai kemahiran motor kasar dan prestasi telah menjejaskan penglibatan mereka dalam aktiviti fizikal. Menurut Hardy, King, Farrell, Macniven dan Howlett (2010), fasa awal kanak-kanak adalah fasa kritikal kerana perkembangan motor kasar akan berlaku dengan pesat dan perlu dikuasai (Agnes & Daniel, 2009).

Banyak kajian di negara barat telah melaporkan tahap kecekapan kemahiran motor kasar antara murid perempuan dan lelaki selalunya tidak seiring terutama bagi yang aktif dan tidak aktif dalam aktiviti fizikal. Murid lelaki lebih signifikan daripada





murid perempuan apabila melibatkan diri dalam aktiviti fizikal (Mota, Santos, Guerra, Ribeiro & Duatre, 2002). Perbezaan signifikan didapati mengenai sikap terhadap PJ mengikut gender (Min-hau & Allen, 2002). Kajian Craig, Goldberg dan Dietz (1996), melaporkan sikap murid perempuan lebih rendah untuk tujuan bersenam dan penarikan diri dari aktiviti fizikal pada hari ini adalah disebabkan banyak menonton televisyen, bermain video dan tidak aktif (Saunders, Chaput & Tremblay, 2014).

Pelbagai faktor telah dapat dikesan sebab berlaku perbezaan tahap pencapaian motor kasar dan prestasi murid kerana ia mengikut biologi yang mengatur perkembangan hingga ke peringkat kematangan (Malina, Bouchard & Bar-Or, 2004). Perubahan dan perkembangan motor kasar setiap murid berlaku berbeza-beza walaupun terdapat beberapa peringkat atau *milestone* yang dilalui (Holbrook & Keonig, 2000). Faktor kematangan dikatakan berkaitan pengukuran prestasi motor (Nedeljkovic, Mirkov, Kukolj, Ugarkovic & Jaric, 2007). Namun Schmidt dan Wrisberg (2008) berpendapat pembelajaran motor boleh berkembang melalui latihan dan pengalaman dan melalui proses saraf deria dan motor (Ernie Suliana, 2008). Malah aktiviti bermain boleh dilakukan oleh guru dalam PdP kerana boleh meningkatkan perkembangan motor kasar (Masri, 2012) dan prestasi (Wee, 2016).

Selain itu, suasana kelas yang tidak menyeronokkan, kurang kecekapan kemahiran motor, masalah keluarga dan intrapersonal (Crane & Temple, 2015) banyak mempengaruhi penglibatan murid dalam aktiviti fizikal. Pengajaran guru yang hambar, tidak ada kepelbagaian dan tidak menarik menjadikan PdP kelas PJ menjadi bosan (Chen & Hypnar, 2015; Salleh Rashid, 2000). Pelaksanaan PdP PJ yang baik dan terancang dapat meningkatkan tahap kecekapan serta menarik minat murid





untuk terus kekal aktif dalam permainan (Sanmuga, 2008) dan PdP yang tidak menarik boleh menyebabkan murid hilang motivasi dan berasa bosan (Chen & Hypnar, 2015) dan menyebabkan murid menarik diri daripada aktiviti fizikal dan PJ.

Kegagalan pelaksanaan PdP PJ yang menarik oleh guru juga telah memberi kesan kerana keadaan ini boleh menjejaskan psikologi murid dan punca menyebabkan berlaku kemerosotan penglibatan murid di dalam kelas PJ kerana kurang keyakinan untuk melakukan kemahiran dalam permainan (Syed Kamaruzaman, 2004; Wee, Rengasamy, Lim, Varatharajoo & Mohd Ibrahim Azeez, 2015h). Kajian telah menunjukkan tahap pencapaian dan motivasi murid semakin merosot (Chen & Hypnar, 2015) malah murid sering memberi pelbagai alasan untuk mengelakkan diri dari terlibat dalam kelas PJ. Akhirnya, selepas tamat persekolahan kebanyakan murid tidak lagi aktif dan tidak dapat menguasai kemahiran fizikal dengan baik (Pill, 2011).

Pelbagai pendekatan PdP PJ telah dilakukan oleh guru sekolah semata-mata untuk meningkatkan tahap pencapaian murid dalam permainan dan memastikan objektif PJ tercapai. Pendekatan model teknikal dianggap sebagai pedagogi berbentuk pembelajaran berstruktur (Sanmuga, 2014) dan berpusatkan guru. Pendekatan taktikal pula dikatakan sebagai kaedah pembelajaran berpusatkan murid dalam permainan (Griffin, Mitchell & Oslin, 1997). Kesimpulannya, apa jua pendekatan yang digunakan oleh guru ia bergantung kepada kesesuaian, relevan dan keupayaan murid.

Kegagalan guru menggunakan daya kreativiti dalam merancang aktiviti permainan yang lebih bermakna telah menjejaskan peluang murid untuk mengembangkan potensi dan kemahiran di samping meningkatkan pencapaian dalam





permainan (Holt, Streat, & Begoechea, 2002; Rovegno, Nevett, & Babiarz, 2001). Pendekatan pengajaran teknikal tidak memberi kebebasan untuk beraksi dan berinteraksi dengan rakan-rakan dalam permainan. Pendekatan pengajaran Teknikal iaitu kaedah berstruktur atau *linear* sering digunakan oleh guru (Sanmuga, 2014) untuk melaksanakan PdP PJ di dalam kelas. Menurut Jani (2008), murid hanya mengikut arahan guru secara berstruktur tanpa memberi peluang kepada murid untuk mengembangkan potensi dan berinteraksi dengan rakan-rakan lain di dalam kelas.

Justeru itu, banyak kajian intervensi telah dijalankan semata-mata untuk mempertingkatkan tahap kecekapan kemahiran motor kasar dan prestasi murid (Sanmuga & Khanna, 2012), kerana aktiviti permainan boleh diubahsuai mengikut model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) (Bunker & Thorpe, 1982) dan modifikasi aktiviti permainan (Kirk & MacPhail, 2002). Menurut Capel dan Piotrowski (2000), bagi mempertingkatkan kemahiran motor dan prestasi perlu memantapkan program PJ di sekolah dan aspek latihan berkala dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) menggunakan kaedah permainan (Light & Fawns, 2003). Program intervensi yang dibina perlu mengambil kira tahap kemahiran, perancangan aktiviti menarik, menyeronokkan dan tidak membosankan (Salmon, Owen, Crawford, Bauman & Sallis, 2003) dan domain persepsi kompetensi boleh mempengaruhi penglibatan murid melalui aktiviti fizikal (Tsitskari & Kouli, 2010).

Pelaksanaan PdP PJ menggunakan pendekatan taktikal permainan berasaskan TGfU telah membuktikan pendekatan ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran murid dari aspek psikomotor iaitu kemahiran menggelecek dan mengawal bola (Sanmuga & Khanna, 2012), perkembangan kognitif dalam aspek taktikal (Sanmuga





& Khanna, 2012; Sanmuga, Hashim, Ong, Abd Rahim, Mohd Sani & Nelfienty, 2013), membuat keputusan dan afektif (Sanmuga, 2008), menyelesaikan masalah (Balakrishnan, 2011), pengetahuan deklaratif dan prosedural (Sanmuga, 2008) dan untuk motivasi (Balakrishnan, 2011; Wee, Rengasamy & Lim, 2015b; Lee, 2016).

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk menunjukkan bahawa PdP PJ yang menarik dan kreatif dapat menarik minat murid suka akan aktiviti fizikal di sekolah. Pendekatan PdP PJ berasaskan TGfU lebih menekankan apa yang harus dicapai oleh murid berdasarkan objektif yang ditetapkan di dalam sukatan pelajaran (Mosston & Asworth, 2002), Guru perlu memastikan kaedah yang relevan dan bersesuaian kerana pendekatan PdP yang baik dan terancang dapat membantu murid meningkatkan kecekapan kemahiran motor kasar (lokomotor dan manipulatif) dan prestasi (membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan) dalam permainan. Oleh itu penyelidik ingin membuktikan bahawa modul permainan mini berasaskan TGfU dengan permainan taktikal boleh meningkatkan kemahiran motor kasar dan prestasi.

1.2 Latar Belakang Kajian

Fokus kajian ini tertumpu kepada murid perempuan Tahap II, Tahun 4, di sebuah sekolah kebangsaan di Klang, Selangor. Berdasarkan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) PJ, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) iaitu BPK telah mensasarkan perkembangan murid pada Tahap I, berumur 7, 8 dan 9 tahun, sudah menguasai kemahiran asas dalam kemahiran pergerakan asas serta kecergasan dan pada Tahap II, murid berumur 10 hingga 12 tahun, seharusnya sudah menguasai





kemahiran pergerakan berdasarkan konsep pergerakan dalam permainan mengikut kategori; mengaplikasi konsep kecergasan dalam meningkatkan tahap kecergasan fizikal berdasarkan kesihatan; memupuk elemen keselamatan, pengurusan, tanggungjawab sendiri, dan interaksi sosial semasa melakukan aktiviti fizikal.

Pelaksanaan kurikulum di Malaysia iaitu Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) telah ditransformasikan kepada KSSR pada tahun 2011 supaya sistem persekolahan memenuhi keperluan dan cabaran semasa dan cabaran akan datang dan ini melibatkan organisasi, kandungan, pedagogi, peruntukan masa, kaedah, pentaksiran, bahan dan pengurusan (KPM, 2012). Seperti mana yang telah ditekankan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013–2015 (PPPM 2013-2025) tumpuan kepada pembangunan murid dengan menggariskan beberapa perubahan dan antaranya ialah penilaian penglibatan serta prestasi murid dalam sukan dan menambah baik pengajaran dan pembelajaran (PdP) terutama dalam mata pelajaran PJ di sekolah.

Menurut Lu dan De Lisio (2008), PJ dianggap sebagai satu medium penting untuk mencapai matlamat pendidikan. Oleh itu pelaksanaan KSSR PJ (BPK, 2011), bertujuan untuk memastikan murid Tahun 4, Tahap II (10,11 & 12 tahun), sudah menguasai kemahiran asas dan boleh mengaplikasikan kemahiran pergerakan dengan baik dalam permainan. Stodden, Goodway, Langendorfer, Robertson, Rudisill, Garcia dan Garcia (2008), menyatakan kemahiran motor kasar dianggap sebagai binaan blok untuk perkembangan kemahiran motor yang lebih kompleks. Kecekapan kemahiran motor kasar membolehkan murid menyertai setiap aktiviti permainan (Wall, 2004). Beberapa kajian lepas telah melaporkan bahawa murid yang lemah dalam kemahiran motor berpunca daripada aktiviti kelas PJ yang tidak menarik. Menurut Hardy,





Barnett, Espinel dan Okely (2013), pembelajaran motor kasar seharusnya lebih menyeronokkan supaya murid bermotivasi untuk melibatkan diri dalam aktiviti sukan.

Penyelidik telah memberi tumpuan ke atas murid perempuan Tahun 4 kerana banyak kajian lepas telah melaporkan kemahiran motor dan prestasi tidak mencapai standard. Kajian Goodway dan Branta (2003), telah menunjukkan kebanyakan murid perempuan tidak menguasai kecekapan pergerakan kerana gagal mempamerkan kemahiran motor kasar dengan baik apabila meningkat remaja (Gallahue & Donnelly, 2003). Kajian Ariff dan Halijah (2017) perkembangan motor kasar murid 9 tahun dan Balakrishnan (2011) prestasi murid 10 tahun telah menunjukkan tahap yang rendah. Menurut Gallahue dan Ozmun (2006), tahap umur 7 hingga 12 tahun sudah berada pada peringkat transisi iaitu dapat mengaplikasi kemahiran dalam situasi permainan.



Namun tahap rendah yang dicapai sukar untuk menghasilkan pergerakan berkualiti, gagal membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan.

Kecekapan motor adalah mekanisme yang boleh mempengaruhi murid aktif dalam aktiviti fizikal (Stodden et al. 2008). Menurut Ziviani, Poulsen dan Hansen (2009), pencapaian tahap perkembangan kemahiran murid perempuan dan lelaki selalunya berbeza. Kajian Ziviani, Poulsen dan Hansen (2009) melaporkan murid lelaki lebih baik dalam kemahiran manipulatif manakala murid perempuan lebih baik dalam imbalan dan lompatan (Hardy, King, Farrell, Macniven, & Howlett, 2010), dan aktiviti kreatif dan gimnastik (Blatchford, Kutnick, Baines & Galton, 2003).

Motif sebenar penglibatan murid dalam aktiviti fizikal adalah kerana faktor keseronokan. Mengikut teori “*Self Determination Theory*” (SPT) (Deci & Ryan,





2000), melalui aktiviti permainan, murid boleh menikmati keseronokan, kepuasan dan minat (Standage, Duda, & Ntoumanis, 2005), malah penyertaan murid juga dipengaruhi oleh faktor dalaman atau luaran (Deci & Ryan, 2000). Faktor persekitaran boleh memberi peluang kepada murid untuk meningkatkan kecekapan motor dan prestasi. Mengikut “Perspektif Ekologi Gibson” (Gibson & Pick, 2000), persepsi dapat membantu murid mendapatkan maklumat dalam persekitaran dan membina ‘*affordance*’ baru melalui bermain (Miller, 2002). Menurut Shipley (2008), persekitaran memberi peluang kepada murid untuk meneroka serta memperolehi pengalaman melalui kemahiran motor. Malah murid boleh berinteraksi dengan rakan dan manipulasi objek (Kamii & DeVries, 1978) dan meneroka perkara baru (Catron & Allen, 2007) dan murid akan terus kekal aktif dalam aktiviti fizikal ataupun PJ sekiranya persekitaran dapat menyediakan keperluan keinginan murid (Miller, 2002).



Kebanyakan guru di Malaysia masih mengamalkan pendekatan teknikal dalam pengajaran PJ di sekolah (Teng, 2001; Noruzzaman, 2016). Malah Schmidt dan Wrisberg (2008) berpendapat terdapat beberapa kaedah yang boleh digunakan dalam PdP PJ seperti menggabungkan kaedah pengajaran untuk mempelajari kemahiran baru. Menurut Siti Zarifah, Soh, Soh, Roxana dan Muhammad Fairus (2014), guru lebih banyak memainkan peranan bagi memastikan murid menguasai kemahiran secara berperingkat-peringkat sebelum didedahkan kepada permainan. Pendekatan teknikal di sekolah rendah hari ini lebih banyak tertumpu kepada strategi teknik untuk menguasai kemahiran daripada lebih menguasai kemahiran taktikal dalam permainan.

Namun perkembangan pendidikan hari ini telah menuntut perubahan baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemahiran perlakuan dan berfikiran aras





tinggi dalam permainan maka itu pendekatan PdP PJ berasaskan model TGfU telah diperkenalkan di sekolah-sekolah di Malaysia. Kajian awal penggunaan model TGfU di Malaysia telah dijalankan oleh Sanmuga (2007) dengan mengabungkan model pengajaran berasaskan TGfU dengan gaya pengajaran mengikut teori Spektrum Mosston dan Asworth. Seterusnya pengajaran TGfU telah dijalankan oleh Wee (2016) dalam permainan mini hoki dan Palaniappan (2017), dalam bola baling dan kesemua dapatan kajian telah menunjukkan peningkatan tahap pencapaian prestasi permainan berbanding pendekatan teknikal atau lebih dikenali dengan pendekatan tradisional.

Menurut Capel (2000), main adalah fokus utama dalam kurikulum PJ dan dilaksanakan dalam PdP di Malaysia. Menurut Mitchell (1996), model TGfU memberi fokus untuk memperbaiki prestasi melalui pendekatan berpusatkan permainan (*game-centered approach*) dengan mengaitkan hubungan konkrit antara kemahiran dan taktikal. Menurut Catron dan Allen (2007), main boleh mempengaruhi kesemua bidang perkembangan; peluang untuk mengenali diri, orang lain dan persekitaran fizikal dan pendekatan TGfU sebagai model instruksional yang boleh memperkembangkan keupayaan murid melalui aktiviti bermain (Metzler, 2000). Murid boleh membina kreativiti dalam situasi bermain dengan menggunakan imaginasi (Singer, 1973), dan tugas kognitif ketika menggunakan kemahiran motor (Shipley, 2008). Pendekatan ini mengutamakan murid, proses penaakulan, mencipta pergerakan, pelaksanaan kemahiran selari dengan teori kognitif (Sanmuga, 2014).

Seterusnya murid yang berkemahiran rendah memerlukan maklum balas yang spesifik dan bersesuaian daripada guru untuk mengembangkan lagi kemahiran motor kasar (Gabbard, 2008). Menurut Rink, French, Wemer, Lynn, dan Mays (1992),





penggunaan kiu penting kerana dapat membantu murid memberi tumpuan kepada maklumat tugas yang kritikal (Lee, Landin, & Carter, 1992), dan elemen kemahiran motor (Masser, 1993). Menurut McCullagh, Stiehl & Weiss (1990), kiu dapat memberi gambaran lebih jelas elemen corak pergerakan dan membantu murid yang berkemahiran rendah peluang untuk memperbaiki diri dengan maklumat yang relevan.

Pengajaran guru yang berkesan dan efisien boleh mempengaruhi murid terus kekal konsisten terhadap pembelajaran sepanjang mereka berada di dalam kelas (Klassen, Al-Dhafri, Hannok, & Betts, 2011). Wee (2002), menyatakan PdP PJ di sekolah masih di peringkat rendah. Menurut Enright dan O'Sullivan (2010), masalah ini timbul berpunca daripada konten kurikulum dan pedagogi dan guru yang tidak berpengalaman (Kassim, 2011) dan pengajaran yang tidak bermutu (Ali, 2008).

Tanpa pengetahuan konten yang mendalam, guru yang tidak berpengetahuan dan kreatif tidak dapat menyampaikan PdP yang menarik dan berkualiti di dalam kelas .

Beberapa kajian intervensi menggunakan modul permainan mini mengikut konsep TGfU dalam meningkatkan kemahiran motor kasar dan prestasi telah menunjukkan kesan yang positif. Kajian intervensi oleh Nevett, Rovengno, Barbiaz dan McCaughtry (2001) ke atas murid gred 4, dalam permainan mini bola keranjang 3 lawan 3 dengan 12 unit pelajaran telah menunjukkan peningkatan taktikal. Menurut McLachlan, Fleeer dan Edward (2013), intervensi adalah satu saluran kordinasi dan perkhidmatan komprehensif untuk membantu murid yang kurang aktif dan berkemahiran rendah dalam perkembangan kemahiran motor kasar. Menurut Goodway dan Branta (2003), intervensi dapat memperbaiki kemahiran motor kasar murid yang menghadapi masalah kelewatan perkembangan motor kasar.





Justeru itu, kajian ini dijalankan adalah untuk menguji sejauh mana keberkesanan intervensi modul permainan mini berasaskan TGfU ke atas kemahiran motor kasar dan prestasi. Potensi TGfU boleh mencapai domain afektif (Bunker & Thorpe, 1982), kognitif (Dodds, Griffin & Placek, 2001) dan psikomotor (Turner & Martinek, 1995). Pendekatan modul permainan berasaskan TGfU diharap akan dapat membantu guru untuk mempelbagaikan pedagogi atau kaedah dalam PdP PJ dan merealisasikan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) untuk memastikan murid sekolah rendah mencapai ketiga-tiga domain psikomotor, kognitif dan afektif.

1.3 Pernyataan Masalah



Pelbagai pendekatan pengajaran telah digunakan oleh guru untuk memastikan PdP PJ yang dilaksanakan oleh guru di sekolah dapat mencapai objektif seperti yang ditetapkan oleh KPM. Namun kajian yang telah dijalankan oleh Masri (2012) dan Asraff dan Halijah (2017), ke atas perkembangan kemahiran motor kasar dan Wee (2016) serta Palaniappan (2017) ke atas kemahiran prestasi telah menunjukkan tahap pencapaian yang rendah. Bersandarkan dapatan ini, penyelidik telah menjalankan satu kajian keberkesanan modul permainan mini berasaskan TGfU terhadap perkembangan kemahiran motor kasar dan prestasi murid perempuan tahun 4 sekolah kebangsaan.

Pelaksanaan KSSR pada tahun 2011, sebagai pengukuhan dan penambahbaikan KBSR yang antaranya memberi penekanan kepada penguasaan kemahiran abad ke-21 serta melibatkan kaedah atau pedagogi, masa, pentaksiran dan pengurusan kurikulum (KPM, 2012). Merujuk kepada Dokumen Standard Kurikulum





dan Pentaksiran (DSKP) KSSR PJ Tahun 4, (2013), guru perlu menggunakan pelbagai strategi pengajaran untuk mempelbagaikan aktiviti, pendekatan dan penggunaan sumber bagi memastikan setiap standard yang ditetapkan boleh dicapai. Menurut Desimone (2002), perubahan kurikulum perlu dilaksanakan atas kehendak masyarakat, murid, sumber dan kaedah pengajaran yang sentiasa berubah dan menekankan kualiti kandungan yang bersesuaian dengan tuntutan pendidikan masa kini dan untuk masa akan datang (KPM, 2001) khususnya untuk mata pelajaran PJ.

Merujuk kepada DSKP KSSR PJ, Tahun 4, murid tahap II, berumur 10, 11 dan 12 tahun seharusnya sudah menguasai kemahiran pergerakan dalam permainan (BPK, 2013). Namun beberapa kajian yang dijalankan telah menunjukkan tahap kemahiran masih tidak mencapai matlamat BPK terutama bagi murid perempuan.

Kajian oleh Borhannudin dan Tan (2014), ke atas murid berumur 8, 9 dan 10 tahun, telah menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan tahap pencapaian kemahiran lokomotor dan manipulatif. Hasil kajian Masri (2012) serta Asraff dan Halijah (2017) ke atas murid sekolah rendah berumur antara 7, 8 dan 9 tahun ke atas tahap perkembangan motor kasar telah menunjukkan kesemua murid telah mengalami masalah kelewatan perkembangan kemahiran motor kasar mengikut kronologi umur.

Hasil kajian NHMS (2017) telah melaporkan murid sekolah rendah (57.0%) aktif dan (43.0%) tidak aktif dalam aktiviti fizikal di Malaysia. Murid perempuan mengalami obesiti lebih tinggi berbanding lelaki di Malaysia (NHMS, 2011) dan punca berlaku obesiti kerana mereka tidak aktif dalam aktiviti fizikal. Beberapa kajian lepas telah membuktikan murid perempuan kurang penglibatan dalam kelas PJ (Ennis,





1999), ini memberi kesan ke atas tahap perkembangan kemahiran motor kasar dan prestasi kerana tidak mencapai standard mengikut kehendak DSKP KSSR PJ Tahun 4.

Malah kajian Borhannudin, Amri, dan Fazil, (2009), di Malaysia juga telah menunjukkan tahap kemahiran motor kasar murid masih lemah walaupun ia meningkat tetapi tidak mengikut kronologi umur yang sepatutnya. Realitinya murid tidak dapat mengikuti kelas PJ kerana guru gagal merancang struktur pembelajaran, kurang latihan, pengetahuan, kepakaran dan kelayakan dalam melaksanakan PJ (Morgan & Bourke, 2005). Hasil kajian Mohd Rozilee Wazir, Saidon dan Aris Fazil (2015), telah menunjukkan kemuncak pertumbuhan murid lelaki antara umur 9 hingga 10 tahun (9.1cm) dan murid perempuan 10 hingga 11 tahun (7.6 cm), namun prestasi murid perempuan semakin menurun berbanding lelaki apabila meningkat dewasa.



Seterusnya kajian Balakrishnan (2011), ke atas murid berumur 10 tahun di Lembah Klang telah menunjukkan tahap pencapaian yang rendah perkembangan prestasi (penjajaran, kawalan, *cover* dan sokongan) dalam permainan. Pencapaian pelajar tingkatan dua dalam pelaksanaan kemahiran dan keupayaan membuat keputusan dalam permainan bola baling empat lawan empat telah menunjukkan tahap rendah pada peringkat ujian pra (Palaniappan, 2017). Menurut Sanmuga (2008), pelaksanaan program PJ di sekolah hari ini tidak memberi impak ke atas perkembangan motor kasar dan prestasi dan ini boleh menjejaskan perkembangan kognitif murid untuk merancang strategi dan membuat keputusan dalam permainan.

Pedagogi yang tidak dirancang dan tidak kreatif boleh mengganggu sesi pembelajaran di dalam kelas. Kajian NorFatin Syuhada dan Tajul Ariffin (2018),





melaporkan guru yang tidak mempelbagaikan aktiviti dalam kelas PJ menyebabkan murid berasa bosan dan lebih tertarik untuk melepak dengan rakan-rakan. Laporan penyelia PJ oleh Jabatan Pendidikan Negeri Perak (Wan Muhamad, 2004), mendapati guru PJ kurang menguasai isi pelajaran, kurang pengalaman serta kurang kemahiran. Kajian lain yang dijalankan mendapati bahawa guru tidak melaksanakan pengajaran PJ dengan baik disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dalam bidang tersebut mengikut *National Association for Sport and Physical Education* (NASPE, 2001).

Menurut Temprado dan Laurent (2000), guru perlu melihat kepada tujuan dan tahu bentuk pergerakan yang dikehendaki murid. Kebanyakan guru masih mengamalkan kaedah lama dan kurang inovasi dalam PdP kerana kurang latihan (Azizah, 1987). Meskipun pelaksanaan PJ menggunakan pendekatan TGfU di tekankan dalam PdP PJ di Malaysia tetapi pencapaian masih tidak nampak keberkesanan. Kemungkinan guru yang mengajar tidak memahami konsep sebenar model TGfU (Bunker & Thorpe, 1982) bukan kaedah TGfU sebenar (Sanmuga, 2015). Menurut Kirk dan MacPhail (2002), model asal TGfU masih hilang parameter penting seperti strategi kemahiran berfikir, persepsi kiu dan pemilihan teknik.

Implikasi daripada kegagalan guru melaksanakan PdP PJ telah memberi kesan negatif ke atas perkembangan motor kasar, prestasi dan penglibatan murid. Kajian di Malaysia telah menunjukkan lelaki lebih aktif daripada murid perempuan dalam aktiviti fizikal (Aminuddin, Abdullah, Fauzee, Soh, Ismail, Abdullah & Adam, 2009). Perasaan malu, keupayaan yang rendah, kurang berminat terhadap aktiviti yang ditawarkan dan dominan murid lelaki di dalam kelas telah mempengaruhi penglibatan murid perempuan dalam PJ (Wright & Macdonald, 2010) dan skor yang





rendah telah ditunjukkan oleh murid perempuan untuk tujuan senaman dan aktiviti lasak (Craig, Goldberg & Dietz, 1996). Murid perempuan gagal menandingi lelaki dalam semua aspek dalam permainan. Kesan ke atas murid perempuan di sekolah rendah ialah mereka berhadapan masalah kelewatan perkembangan motor kasar dan prestasi kerana tidak mendapat pembelajaran dan latihan yang betul daripada guru.

Malah murid perempuan selalu menjadi kritikan dan dilabelkan sebagai punca atau ‘masalah’ dan sering dikaitkan dengan kurang penglibatan dalam komponen aktiviti fizikal (Enright & O’Sullivan, 2010). Menurut Slater dan Tiggemann (2010), penglibatan murid perempuan dalam kelas PJ merupakan satu cabaran. Murid aktif bersukan akan menyertai aktiviti fizikal apabila mereka sudah menguasai kemahiran motor tetapi menarik diri dari aktiviti fizikal apabila mereka gagal untuk menguasai kemahiran ini (Sarina, Suhana, Mohd Khairi, Hosni, & Azila, 2013). Menurut Kamil Abidalhussain, Saidon, Kok Lian Yee dan Bahaman (2012), punca kegagalan pelaksanaan program PJ di sekolah-sekolah di Malaysia kerana pelaksanaan mata pelajaran ini tidak diimplementasi dengan baik malah ada yang menganggap mata pelajaran PJ hanya mencukupkan waktu saja dan ia bukan mata pelajaran peperiksaan.

Pelaksanaan PdP PJ di dalam kelas sering menyebabkan murid perempuan terasing dan ketinggalan daripada murid lelaki. Beberapa kajian yang signifikan telah menunjukkan murid perempuan terpisah dan kurang penyertaan dalam kelas PJ kerana keagresifan, kompetitif dan dominasi dalam permainan oleh murid lelaki (Ennis, 1999). Bukti telah menunjukkan dominasi murid lelaki dalam kelas PJ menyebabkan murid perempuan berasa rendah diri kerana ciri-ciri pengalaman yang tidak bermakna (Satina, Solomon, Cothran, Loftus & Stockin-Davidson, 1998). Kurang





penglibatan dalam PJ boleh menjejaskan pembelajaran murid perempuan dalam aktiviti fizikal untuk sepanjang hayat dan masalah dikaitkan dalam konteks pedagogi dan kurikulum di mana murid perempuan telah hadapi (Enright & O'Sullivan, 2010).

Pelbagai isu sering dibangkitkan oleh guru dalam melaksanakan pengajaran kelas PJ seperti pengaruh dan sokongan sosial (Casey, Payne, & Harvey, 2009), pengajaran dan pembelajaran (PdP) / persekitaran kelas (Redelius, Fagrell, & Larsson, 2009), kurang berminat dengan aktiviti, kurang motivasi intrinsik dan ekstrinsik, intrapersonal, kurang penglibatan (Mowling, Brock, Eiler & Rudisill, 2004), dan kedudukan sekolah, aktiviti maskulin serta stereo type (Casey et al., 2009), pengajaran tidak bermutu (Ali, 2008), perasaan malu, keupayaan rendah dan imej badan (Wright & Macdonald, 2010). Menurut Zainun (1995), penyediaan peralatan, kemudahan aktiviti pengajaran yang secukupnya, cuaca baik, serta peralatan sukan yang lengkap dapat mengekalkan minat murid terhadap pelajaran PJ. Menurut Zuber (1999), pelbagai alasan diberikan seperti saiz kelas yang besar, masa, bilangan murid yang ramai dan kekurangan peralatan sering menjadi tumpuan oleh guru di sekolah.

Kajian Sanmuga dan Khanna (2014) menggunakan model TGfU di Malaysia telah menunjukkan kesan signifikan dalam aspek kemahiran dan kognitif. Namun pelaksanaan TGfU di Malaysia masih kurang menepati spesifikasi TGfU (Sanmuga, 2014). Dapatan kajian menggunakan pendekatan “*Game For Understanding*” telah menunjukkan bercampur-campur terutama dalam aspek pencapaian psikomotor (Rink, French & Tjeerdsma, 1996) kerana pendekatan ini tidak memberi sokongan dalam memberi maklumat tepat kepada murid bagaimana untuk melakukan kemahiran. Untuk membantu murid berkemahiran rendah guru boleh menggunakan maklumat kiu





(Landin, 1995). Menurut Geringer (2010), guru yang profesional dan berkemahiran mampu mengaplikasikan penggunaan kiu sebagai faktor penting yang boleh mempengaruhi serta membantu pembelajaran murid berbanding faktor-faktor lain.

Program intervensi modul permainan mini berasaskan TGfU (Bunker & Thorpe, 1982) telah dikenal pasti dan dicadangkan sebagai strategi kajian namun beberapa parameter seperti penggunaan kiu, spesifik teknik dan strategi perlu dimasukkan. Pendekatan model TGfU (Bunker & Thorpe, 1982), telah menarik perhatian para guru, jurulatih dan penyelidik (Kirk & Macphail, 2002) malah Sanmuga dan Khanna (2012) menyatakan implementasi model TGfU sekiranya disatukan dengan pendekatan teknikal (Hopper, 2002) dilihat boleh dibuat kajian.



berasaskan TGfU dilihat boleh membantu meningkatkan kemahiran motor dan prestasi permainan. Menurut Resnick, Maryin, Berg, Boovoy, Colella dan Kramer (1998), intervensi yang berkesan boleh memperbaiki kemahiran motor kasar (manipulatif & lokomotor). Pencapaian kemahiran motor kasar (Masri, 2012) dan prestasi Palaniappan (2017) boleh ditingkatkan melalui intervensi dan permainan kecil. Intervensi dengan modifikasi permainan boleh membantu murid meningkatkan kemahiran pergerakan asas (Robinson & Goodway, 2009). Kegagalan murid perempuan menguasai kemahiran motor dan prestasi boleh mempengaruhi sikap tidak aktif, pasif terhadap aktiviti fizikal dan menjadikan mereka kumpulan sedentari.

Kesimpulannya pernyataan dan permasalahan yang dikemukakan, penyelidik berpendapat guru perlu membina satu modul PdP PJ berasaskan model TGfU dengan





menggunakan maklumat kiu, penaakulan soalan (penggunaan apa, bagaimana dan bila) dan modifikasi aktiviti permainan dan seterusnya mengaplikasikan pendekatan taktikal dan strategi bagi mempertingkatkan lagi keberkesanan PdP PJ di sekolah.

1.4 Objektif Kajian

Berdasarkan latar belakang dan pernyataan masalah yang dinyatakan, objektif kajian yang dihasilkan adalah seperti berikut:

- i. Mengkaji perbezaan skor piawai lokomotor, skor piawai kemahiran manipulatif dan pencapaian kemahiran motor kasar antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pra.
- ii. Mengkaji perbezaan skor piawai lokomotor, skor piawai kemahiran manipulatif dan pencapaian kemahiran motor kasar antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pasca.
- iii. Mengkaji perbezaan skor piawai lokomotor, skor piawai kemahiran manipulatif dan pencapaian kemahiran motor kasar antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR



dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pra dan pasca.

iv. Mengkaji perbezaan skor min membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan mini 3 lawan 3 antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pra.

v. Mengkaji perbezaan skor min membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan mini 3 lawan 3 antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR

dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pasca.

vi. Mengkaji perbezaan skor min membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan mini 3 lawan 3 antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pra dan pasca.

vii. Mengenal pasti tahap pemahaman murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan, mengikut kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dan kumpulan kawalan KSSR menunjukkan kemahiran prestasi (membuat keputusan, melaksanakan kemahiran dan sokongan) dalam permainan mini 3 lawan 3 permainan bola baling di sekolah kebangsaan.





1.5 Persoalan Kajian

Persoalan kajian dikemukakan di sini adalah untuk mencari jawapan kepada objektif kajian seperti berikut:

- i. Adakah terdapat perbezaan skor piawai lokomotor, skor piawai kemahiran manipulatif dan pencapaian kemahiran motor kasar antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan peringkat ujian pra ?
- ii. Adakah terdapat perbezaan skor piawai lokomotor, skor piawai kemahiran manipulatif dan pencapaian kemahiran motor kasar antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan peringkat ujian pasca ?
- iii. Adakah terdapat perbezaan skor piawai lokomotor, skor piawai kemahiran manipulatif dan pencapaian kemahiran motor kasar antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan peringkat ujian pra dan pasca ?
- iv. Adakah terdapat perbezaan skor min membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan mini 3 lawan 3 antara kumpulan



rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pra ?

- v. Adakah terdapat perbezaan skor min membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan mini 3 lawan 3 antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pasca ?

- vi. Adakah terdapat perbezaan skor min membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan mini 3 lawan 3 antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pra dan pasca ?

- vii. Sejauh manakah tahap pemahaman murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan, mengikut kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dan kumpulan kawalan KSSR dalam kemahiran prestasi (membuat keputusan, melaksanakan kemahiran dan sokongan) dalam permainan mini 3 lawan 3 bola baling di sekolah kebangsaan ?





1.6 Hipotesis Kajian

Bersandarkan kepada persoalan kajian, empat hipotesis kajian telah dibentuk dan beberapa hipotesis nul (H_0) disertakan untuk menguji kajian tersebut.

Ho 1 Tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor piawai lokomotor, skor piawai manipulatif dan perkembangan motor kasar antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pra.

Ho 2 Tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor piawai lokomotor, skor piawai manipulatif dan perkembangan kemahiran motor kasar antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pasca.

Ho 3 Tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor piawai lokomotor, skor piawai manipulatif dan perkembangan kemahiran motor kasar antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pra dan pasca.

Ho 4 Tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor min membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan mini 3 lawan 3





bola baling antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pra.

Ho 5 Tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor min membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan mini 3 lawan 3 bola baling antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pasca.

Ho 6 Tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor min membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan sokongan dalam permainan mini 3 lawan 3 bola baling antara kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu), TGfU (tanpa Kiu) dengan kumpulan kawalan KSSR dalam kalangan murid perempuan Tahun 4 Sekolah Kebangsaan pada peringkat ujian pra dan pasca.

1.7 Kepentingan Kajian

Kajian di Malaysia telah menunjukkan tahap kemahiran motor kasar murid masih berada pada tahap yang rendah walaupun ia meningkat tetapi perkembangan ini tidak mengikut umur kronologi yang sepatutnya (Borhannuddin, Amri, & Fazil, 2009). Realitinya murid sekolah rendah boleh dibantu mempertingkatkan tahap kemahiran melalui pelbagai pendekatan dan latihan dalam aktiviti fizikal (Ericsson, 2008). Oleh yang demikian adalah diharapkan hasil kajian ini dapat memberi sumbangan kepada :



i. Guru

Maklumat yang diperoleh ini penting kerana dapat memberi panduan dan rujukan kepada guru PJ untuk merangka, memilih strategi dan pedagogi lebih berkesan dalam proses PdP PJ di sekolah berdasarkan kepada dapatan kajian. Maklumat ini dapat menyumbang pengetahuan baru dalam kaedah PdP PJ kerana masih terlalu kurang kajian emperikal dijalankan untuk membuktikan modul pengajaran berasaskan TGfU dapat meningkatkan kemahiran motor kasar dan prestasi murid di dalam permainan.

ii. Murid

Kajian ini dapat memberi maklumat kepada murid tahun empat berkaitan tahap pencapaian hasil pembelajaran dan motivasi dalam permainan mini bola baling.

Melalui pengajaran dan pembelajaran berasaskan TGFU, murid akan dapat mengetahui tahap keyakinan diri dan penguasaan kemahiran motor kasar dan prestasi. Hasil kajian ini juga boleh dimanfaatkan oleh murid menjadi lebih yakin, kreatif dan berkebolehan untuk merancang strategi dalam permainan. Selain itu, murid boleh meningkatkan lagi persepsi positif tentang penting menyertai aktiviti fizikal dan sukan

iii. Ketua Panitia Pendidikan Jasmani

Modul pengajaran berasaskan TGfU menjurus kepada pendekatan berpusatkan murid. Pendekatan TGfU mengharapkan pelajar dapat menyelesaikan masalah permainan dengan menemukan jawapan dalam pergerakan taktikal. Maklumat ini akan dapat memberi input kepada guru sekolah dengan mengadakan latihan dalaman (*inhouse*



training) untuk membimbing guru PJ menerapkan elemen-elemen PdP seperti demonstrasi, ansur maju dan aktiviti individu/berpasangan/berkumpulan bagi membantu ketiga-tiga domain kognitif, psikomotor dan afektif dicapai (Rink, 2002).

iv. Kementerian Pendidikan Malaysia

Modul pembelajaran berasas TGfU dalam PJ ini boleh membantu untuk menjayakan pelaksanaan Pelan Pembangunan Pendidikan 2013 – 2015 untuk penglibatan serta prestasi murid dalam sukan serta menambah baik PdP terutama dalam PJ. Maklumat ini akan dapat memberi informasi untuk mengenal pasti permasalahan pelaksanaan PJ di sekolah. Modul ini juga sebagai cadangan untuk meningkatkan lagi pendekatan PdP PJ berkualiti untuk perkembangan pendidikan ke arah pembelajaran abad ke-21.



v. Institut Pendidikan Guru

Institut Pendidikan Guru (IPG) sebagai institusi yang melatih bakal-bakal guru sebelum ditempatkan di sekolah-sekolah di seluruh Malaysia. Bilangan IPG yang ada di Malaysia ialah sebanyak 27 buah. Modul pengajaran berasaskan TGfU (model taktikal) boleh dijadikan panduan kepada pensyarah dan guru pelatih dalam membina persediaan mengajar yang boleh diaplikasikan dalam praktikum mengajar di sekolah.

vi. Bahagian Pembangunan Kurikulum

Dapatan kajian ini dapat memberi maklumat terkini kepada Bahagian Pembangunan Kurikulum dalam merancang program kurikulum pengajaran PJ. Hasil kajian yang





peroleh juga dapat menambahkan lagi pengetahuan baru dalam bidang pengajaran PJ. Dapat melakukan perancangan dalam pendidikan dan bentuk panduan pembelajaran yang diadun dan diolah sumber PdPc yang bersesuaian dengan pendidikan hari ini.

1.8 Limitasi Kajian

Kajian ini mempunyai beberapa batasan terhad yang memberi fokus kepada keberkesanan program intervensi kesan modul permainan mini berasaskan TGfU di sekolah kebangsaan. Perbincangan kajian hanya memberi fokus kepada murid perempuan tahap II, Tahun 4 (umur 9 hingga 10 tahun) sekolah kebangsaan yang mengikuti Kurikulum Standard Sekolah Rendah, Pendidikan Jasmani di Malaysia.



Kajian kuantitatif kuasi-eksperimen telah dijalankan bagi mengukur tahap perkembangan motor kasar dan prestasi serta kajian kualitatif untuk tahap pemahaman prestasi. Oleh itu, terdapat beberapa batasan kajian tidak dapat dielakkan maka itu teknik pensampelan rawak dan *intact* telah digunakan dalam kajian. Menurut Chua (2014), persampelan *intact* digunakan kerana melibatkan murid perempuan Tahun 4, Tahap II sekolah kebangsaan yang terdiri dari pelbagai situasi seperti kelas, tempat tinggal, pendidikan, kebolehan, sosio budaya, bangsa dan status sosio-ekonomi.

Selain itu, penyelidik tidak dapat mengawal sepenuhnya aktiviti luar murid selepas waktu persekolahan, pergaulan murid ketika proses PdP dijalankan, sikap guru dan murid terhadap kelas PJ, faktor emosi subjek semasa melakukan ujian amali dan menjawab soalan temu bual berstruktur yang dikemukakan. Sikap,





kejujuran, tahap kefahaman, kerjasama dan emosi subjek dan kesungguhan guru PJ boleh mempengaruhi keputusan kajian. Penyelidik berharap guru dan subjek yang dipilih dalam kajian akan memberi kerjasama dan komitmen yang baik, jujur serta ikhlas sepanjang kajian untuk memastikan semua dapatan kajian dapat diperolehi.

Matlamat kajian ini adalah untuk melihat keberkesanan modul permainan mini berasaskan TGfU antara kumpulan kawalan dan rawatan dalam aspek perbezaan pencapaian (Digelidis, Karageorghis, Papapavlou, & Papaioannau, 2014). Ketepatan data kajian juga terhad kepada kualiti alat pengukur yang digunakan terutama dari segi kesahan dan kebolehpercayaan ketiga-tiga alat pengukur iaitu instrumen GPAI untuk prestasi (Mitchell, Griffin & Oslin, 2013), instrumen TGMD-2 untuk motor kasar (Ulrich, 2000) dan soalan temu bual berstruktur oleh Strauss dan Corbin (1998).



Kajian ini tidak boleh dijalankan secara menyeluruh disebabkan tempoh masa yang terhad dan dapatan kajian bergantung kepada kemampuan murid mengharungi ujian amali, persepsi, pemahaman dan pengetahuan mereka yang dikaji. Kajian dijalankan ini hanya melibatkan bilangan sampel kajian yang kecil. Oleh itu dapatan kajian ini tidak boleh dijadikan sebagai inferensi populasi secara umum untuk mewakili kesemua murid perempuan Tahun 4 sekolah kebangsaan di daerah Klang.

1.9 Definisi Operasional

Definisi operasional bermaksud untuk memperjelaskan responden serta pemboleh ubah dikaji dan huraian bagi setiap definisi operasional dibincangkan seperti berikut:





1.9.1 Modul Permainan Mini Berasaskan TGfU

Modul permainan mini ialah modifikasi struktur kawasan permainan yang dikecilkan, bilangan pemain dikurangkan, peraturan mengikut keperluan murid, peralatan yang sedikit (Sanmuga, 2014), mengikut model TGfU. Modul permainan menggunakan permainan taktikal 1 lawan 2, 3 lawan 3 dan sebagainya menggunakan pendekatan permainan mini (Light & Fawn, 2003; Harvey, 2003; Nevett, Rovegno, Babiarz dan McCaughtry (2001). Modul permainan mini berasaskan TGfU dilaksanakan selama 6 minggu ke atas kumpulan rawatan TGfU (dengan Kiu) dan (tanpa Kiu).

1.9.2 Perkembangan Kemahiran Motor Kasar



Kemahiran motor kasar ialah kemahiran motor melibatkan penggunaan otot besar seperti kemahiran lokomotor (berlari, mencongklang, gerak sisi, lompat mendarat, melonjak dan hop) dan kemahiran manipulatif (membaling, menangkap, memukul bola pegun, menggolek bola, menggelecek dan menendang bola). Instrumen TGMD-2 (Ulrich, 2000), digunakan untuk mengukur enam subujian kemahiran lokomotor dan enam subujian kemahiran manipulatif. Skor Kesetaraan Umur Locomotor, Skor Kesetaraan Manipulatif, Skor Piawai Locomotor, Skor Piawai Manipulatif dan Skor Perkembangan Motor Kasar akan menentukan tahap perkembangan Motor Kasar.





1.9.3 Perkembangan Kemahiran Prestasi

Menurut Mitchell, Oslin dan Griffin (2013), prestasi merujuk keupayaan murid membuat keputusan (seperti tepat dalam memintas bola), pelaksanaan kemahiran (tepat pertimbangan dalam melakukan pergerakan) dan sokongan (boleh membantukan untuk menerima bola). Kecekapan bermain ialah penguasaan kemahiran fizikal dan corak pergerakan dalam aktiviti fizikal (Castelli & Valley, 2007) dan keupayaan menggunakan motor halus dan motor kasar (Rudisill, Mahar & Meany, 1993). Penilaian prestasi murid menggunakan *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI) bagi menilai prestasi murid dalam permainan. Skor dinilai mengikut rubrik yang telah dibina iaitu: 1- sangat cemerlang, 2 - cemerlang, 3 - sederhana, 4 - lemah dan 5 - sangat lemah. Komponen prestasi dinilai dalam kajian adalah seperti berikut:



i. Membuat Keputusan

Menurut Thomas (1997b) menjelaskan tentang kesedaran pemain / murid berfikir lebih taktikal dan berupaya untuk membuat keputusan yang terbaik semasa bermain.

ii. Pelaksanaan Kemahiran

Bermaksud pergerakan pintar tubuh badan atau kemahiran seseorang individu dalam melakukan pergerakan dalam sesuatu aktiviti permainan (Light, 2002).





iii. Sokongan

Menurut Kirk dan MacPhail (2002), sokongan bermaksud memberi bantuan kepada rakan sepasukan bergerak ke dalam dengan mencari ruang untuk menghantar dan menerima bola serta mengawal pihak lawan dan melakukan tindak balas atau serangan dengan rakan sepasukan untuk menewaskan pihak lawan dalam permainan.

1.9.4 Murid Sekolah

Kajian ini hanya melibatkan sampel murid perempuan Tahap II, Tahun 4 sebuah sekolah kebangsaan di daerah Klang, Selangor dan mengikuti kurikulum KSSR yang telah dilaksanakan pada tahun 2011, yang dikatakan lebih holistik bagi menggantikan Kurikulum Baru Sekolah Rendah yang diimplimentasi sejak tahun 1983. Mengikut KSSR, pencapaian murid dinilai mengikut panduan DSKP PJ Tahun 4 (BPK, 2013).

1.9.5 Pendekatan Taktikal TGfU

Model TGfU dilihat sebagai model pedagogi yang lebih holistik melalui permainan. Pendekatan TGfU lebih berpusatkan murid dan modifikasi permainan mini di mana penglibatan murid lebih tinggi (Harvey, 2003), dan berupaya membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran, kawalan dan sokong dalam permainan (Balakrishnan, 2011). TGfU menekankan keupayaan membuat keputusan dan penting kepada murid untuk





mencari penyelesaian kreatif (Mimmert, 2015). Hasilnya murid mendapat maklumat yang relevan dari persekitaran dan perubahan tingkah laku murid melalui permainan.

1.9.6 Pendekatan Teknikal

Pendekatan Model Teknikal dianggap sebagai pedagogi yang berbentuk *linear* atau PdP yang berstruktur. Pendekatan model ini lebih berpusatkan guru (arahan daripada guru) di mana aktiviti PdP dilaksanakan secara beransur-ansur untuk menguasai teknik dan kemahiran yang berkaitan sebelum menceburi permainan (Sanmuga, 2014) dan kaedah ini masih diamalkan oleh guru-guru di Malaysia (Noruzzaman, 2016).



1.9.7 Modul Permainan Berasaskan TGfU

Modul permainan mini berasaskan model TGfU dibina berdasarkan model asal oleh Bunker dan Thorpe (1982). Kaedah pengajaran dan pembelajaran PJ telah menggunakan intervensi dengan memodifikasi permainan pendekatan taktikal permainan. Rancangan pelajaran yang dibina berdasarkan tujuh langkah iaitu permainan (guru-murid), apresiasi permainan, kiu, kesedaran taktikal, membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran dan prestasi. Permainan mengikut kategori serangan dimana variasi permainan dijalankan mengikut modul yang telah disediakan.

