



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PENDEKATAN STANDARD PENTAKSIRAN
HOLISTIK (SPH) PERMAINAN BOLA BALING
MENGUNAKAN KAEDAH PENGAJARAN
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING
(TGFU)**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

MOHAMAD ASMADI BIN SAMDIN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PENDEKATAN STANDARD PENTAKSIRAN HOLISTIK (SPH) PERMAINAN BOLA
BALING MENGGUNAKAN KAEDAH PENGAJARAN *TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING* (TGfU)

MOHAMAD ASMADI BIN SAMDIN

TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEHI
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH

FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021



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 (hari bulan) DISEMBER (bulan) 2021

i. Perakuan pelajar :

Saya, **MOHAMAD ASMADI BIN SAMDIN, P20171000889, FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN** dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk **PENDEKATAN STANDARD PENTAKSIRAN HOLISTIK (SPH) PERMAINAN BOLA BALING MENGGUNAKAN KAEDAH PENGAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)** 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 MADYA DR. MOHD IZWAN BIN SHAHRIL** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **PENDEKATAN STANDARD PENTAKSIRAN HOLISTIK (SPH) PERMAINAN BOLA BALING MENGGUNAKAN KAEDAH PENGAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)** 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 (PENDIDIKAN SAINS SUKAN)**

16/12/2021

Tarikh



Tandatangan Penyelia




 UPSI/IPS-3/BO 31
 Pind.: 01 m/s: 1/1

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
 INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**
**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
 DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: **PENDEKATAN STANDARD PENTAKSIRAN HOLISTIK (SPH) PERMAINAN BOLA BALING MENGGUNAKAN KAEDAH PENGAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)**

No. Matrik / Matric's No.: **P20171000889**

Saya / I: **MOHAMAD ASMADI BIN SAMDIN**

(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:-

acknowledged 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 (✓) for category below:-

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah 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**

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Prof. Madya Dr. Mohd Izwan B. Shahril
 Jabatan Sains Sukan
 Fakulti Sains Sukan & Kejurulatihan
 Universiti Pendidikan Sultan Idris
 (Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
 & (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: 16/12/2021

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

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, dengan izinNya penulisan tesis ini dapat disempurnakan. Dengan izinNya juga maka terhasillah tesis bertajuk “Pendekatan Standard Pentaksiran Holistik (SPH) Permainan Bola Baling Menggunakan Kaedah Pengajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)” sebagai memenuhi syarat memperoleh Ijazah Doktor Falsafah Pendidikan (Pendidikan Sains Sukan).

Sekalung penghargaan dan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada Profesor Madya Dr. Mohd Izwan Shahril selaku penyelia utama yang sentiasa memberi tunjuk ajar dan dorongan serta sentiasa memberikan nasihat, perhatian dan kerjasama yang sangat baik kepada saya dalam meneruskan perjuangan menuntut ilmu sehingga ke peringkat ini. Berkat kesabaran beliau dalam tunjuk ajar dan sentiasa berkongsi maklumat dan cadangan penambahbaikan sebagai panduan untuk saya terus perbaiki hasil karya penyelidikan saya. Setinggi-tinggi penghargaan juga khusus buat Profesor Madya Norkhalid Salimin yang sentiasa ada dan bersedia berkongsi kepakaran serta membantu membimbing tanpa membataskan waktu. Sokongan padu tanpa mengira waktu dan komitmen kalian berdua akan menjadi pedoman buat diri ini. Setinggi terima kasih juga saya tujukan kepada seluruh warga Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) atas bantuan yang dihulurkan selama saya berurusan dengan pelbagai pihak sama ada secara langsung atau tidak langsung sepanjang pengajian saya ini.

Penghargaan khusus juga kepada guru-guru yang mengajar Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Kebangsaan, Sekolah Berasrama Penuh dan di Sekolah Menengah Agama yang terpilih kerana sudi mengambil bahagian dalam kajian ini. Tidak lupa juga kepada pelajar-pelajar yang terlibat kerana memberi sepenuh kerjasama. Ucapan terima kasih juga kepada semua pengetua di sekolah yang terlibat kerana membenarkan kajian ini dijalankan di sekolah mereka. Kepada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar, Kementerian Pendidikan Malaysia, Jabatan Pendidikan Negeri Johor dan Pejabat Pendidikan Daerah Batu Pahat, saya mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga atas kelulusan permohonan menjalankan kajian ini.

Akhir sekali, tidak lupa juga buat kedua ibu bapa Hj. Samdin Kamin dan Hj. Amnah Suradi, buat isteri tercinta, Hizanty Peraman, terima kasih kerana setia menemani perjuangan dalam menimba ilmu yang luas ini serta anak-anak tersayang Mirza Imran dan Mirza Ammar terima kasih atas doa dan dorongan. Kalian semua merupakan sumber kekuatan dan inspirasi dan motivasi dalam proses pembelajaran ini. Kepada semua pihak secara langsung atau tidak langsung terlibat dalam menyempurnakan kajian ini diucapkan jutaan terima kasih. Hanya Allah S.W.T sahaja yang dapat membalas segala sumbangan yang diberikan.





ABSTRAK

Tujuan kajian ini untuk mengenal pasti tahap penguasaan dan pencapaian pembelajaran murid permainan bola baling dalam Pendidikan Jasmani Tingkatan 2 melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) menggunakan pengajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Kajian ini terbahagi dua fasa iaitu fasa pembinaan dan fasa keberkesanan instrumen. Reka bentuk kajian ini berupa kaedah pra eksperimen – kajian kes sekali bagi kedua-dua fasa. Keputusan mendapati tahap penguasaan dan pencapaian murid mengikut kategori sekolah dan jantina pada Tahap Penguasaan 5 dan memperoleh pencapaian baik. Analisis ANOVA sehalu mendapati terdapat perbezaan yang signifikan antara Sekolah Menengah Kebangsaan, Sekolah Berasrama Penuh dan Sekolah Menengah Agama bagi domain psikomotor [$F(2, 488) = 17.526, p = 0.000$], kognitif [$F(2, 488) = 15.071, p = 0.000$] dan afektif [$F(2, 488) = 18.299, p = 0.000$]. Analisis Ujian – t menunjukkan perbezaan yang signifikan antara lelaki dengan perempuan bagi domain psikomotor ($t = 3.674; p = 0.000$), kognitif ($t = 4.907; p = 0.002$) dan afektif ($t = -3.139; p = 0.000$). Analisis korelasi *Pearson* menunjukkan hubungan yang signifikan di antara pencapaian murid domain psikomotor dengan kognitif ($r = 0.167$), psikomotor dengan afektif ($r = 0.495$) dan kognitif dengan afektif ($r = 0.216$). Analisis tahap refleksi guru menunjukkan 99.52% dengan nilai perkaedahan triangulasi yang tinggi (87.68%). Fasa keberkesanan instrumen, pentaksiran melalui SPH mendapati penguasaan murid pada Tahap Penguasaan 5. Manakala, melalui *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI) pada pencapaian baik. Hasil turut menunjukkan perbezaan yang signifikan antara penguasaan murid menggunakan SPH dengan GPAI ($t = 5.599, p = 0.000$) dan hubungan yang rendah dan negatif ($r = -0.146$) antara penguasaan dengan pencapaian murid bagi kedua-dua instrumen. Kesimpulannya, SPH adalah instrumen pentaksiran yang holistik dan wajar digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Implikasinya, SPH mempunyai pendekatan bagi meningkatkan kualiti pentaksiran serta mampu mentaksir penguasaan pembelajaran murid permainan bola baling selari dengan kehendak pentaksiran berasaskan sekolah.





STANDARD PENTAKSIRAN HOLISTIK (SPH) APPROACH HANDBALL GAMES USING TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)

ABSTRACT

The purpose of this study is to identify the level of mastery and achievement of student learning from the aspects of psychomotor, cognitive, and affective domains for handball games in Form Two Physical Education through the Standard Pentaksiran Holistik (SPH) approach based in Teaching Games for Understanding (TGfU) and determine its effectiveness. This study is divided into two phases namely the construction phase and the instrument effective phase. The design of this study is a pre-experimental method - a one-case study for both phases. The results found that the level of mastery and achievement of student learning is at the level of mastery 5 and good achievement, according to the category of school and gender. One-way ANOVA analysis found that there were significant differences between Sekolah Menengah Kebangsaan, Sekolah Berasrama Penuh and Sekolah Menengah Agama for psychomotor domains [$F(2, 488) = 17.526, p = 0.000$], cognitive [$F(2, 488) = 15.071, p = 0.000$] and affective [$F(2, 488) = 18.299, p = 0.000$]. While the results of t-test analysis showed significant differences between males and females for psychomotor domains ($t = 3.674; p = 0.000$), cognitive ($t = 4.907; p = 0.002$) and affective ($t = 3.139; p = 0.000$). Pearson correlation analysis showed a significant relationship of student achievement between the psychomotor domain and the cognitive domain ($r = 0.167$), psychomotor domain with affective domain ($r = 0.495$), and cognitive domain with affective domain ($r = 0.216$). Analysis of teacher reflection level showed that 99.52% with high value of triangulation methodology (87.68%). In the phase of the instrument's effectiveness, the assessment through the SPH found the mastery of the student at the level of mastery 5. Meanwhile, through the Games Performance Assessment Instrument (GPAI) on good achievement. The results also showed a significant difference between students' mastery through SPH and GPAI ($t = 5.599, p = 0.000$) and a low and negative relationship ($r = -0.146$) between students' mastery and achievement of the two instruments. In conclusion, the SPH is a holistic assessment instrument and should be used in the teaching and learning process of Physical Education. The implication is that SPH has an approach to improve the quality of assessment and can assess the learning mastery in line with the requirements of school-based assessment.



**KANDUNGAN****Muka Surat**

PENGAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xvi
SENARAI RAJAH	xx
SENARAI SINGKATAN	xxi
SENARAI LAMPIRAN	xxii
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.1.1 Pelaksanaan Pentaksiran Berasaskan Sekolah	2
1.1.2 Pentaksiran Dalam Pendidikan Jasmani	7
1.2 Penyataan Masalah	10
1.3 Objektif Kajian	16
1.4 Persoalan Kajian	17
1.5 Kepentingan Kajian	20
1.6 Batasan Kajian	24
1.7 Definisi Operasional	26
1.7.1 Pentaksiran	26





1.7.2	Standard Pentaksiran Holistik (SPH)	26
1.7.3	<i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU)	28
1.7.4	Permainan Bola Baling	29
1.7.5	Domain Psikomotor	31
1.7.6	Domain Kognitif	31
1.7.7	Domain Afektif	32
1.7.8	Tahap Penguasaan	32
1.7.9	Tahap Pencapaian	33
1.7.10	<i>Games Performance Assessment Instrument</i> (Mitchell et al., 2006)	33

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	35
2.2	Kerangka Teoritikal Kajian	36
2.3	Model Dick & Carey (Dick & Carey, 2001)	37
2.4	Model Morrow et al. (2005)	39
2.5	<i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) (Bunker & Thorpe 1982)	41
2.6	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013 – 2025	45
2.7	Surat Pekeliling Ikhtisas Kementerian Pendidikan Malaysia	48
2.8	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan (DSKP PJPK)	49
2.9	Teori Pembelajaran Konstruktivisme	51
2.10	Taksonomi Krathwohl et al. (1964)	53
2.11	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)	55
2.12	Model Standard Pentaksiran Holistik	57
2.13	Kajian Berkaitan Pentaksiran dalam Pendidikan Jasmani	59
2.14	Kajian Berkaitan Pentaksiran Menggunakan Kaedah Pengajaran	64
2.15	Rumusan	69



BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	70
3.2	Reka Bentuk Kajian	71
3.2.1	Fasa Pembinaan Instrumen	71
3.2.2	Fasa Keberkesanan Instrumen	73
3.3	Kerangka Konseptual Kajian	74
3.3.1	Fasa Pembinaan Instrumen	76
3.3.2	Fasa Keberkesanan Instrumen	77
3.4	Pemboleh ubah Kajian	78
3.5	Populasi dan Tempat Kajian	79
3.6	Sampel Kajian	81
3.6.1	Fasa Pembinaan Instrumen	82
3.6.2	Fasa Keberkesanan Instrumen	85
3.7	Instrumen Kajian	88
3.7.1	Fasa Pembinaan Instrumen	89
3.7.1.1	Standard Pentaksiran Holistik	90
3.7.1.2	Proses Pembinaan Standard Pentaksiran Holistik	100
3.7.1.3	Soal Selidik Tahap Refleksi Guru Terhadap Penggunaan Instrumen Standard Pentaksiran Holistik	108
3.7.1.4	Rancangan Pengajaran Harian <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU)	108
3.7.2	Fasa Keberkesanan Instrumen	109
3.7.2.1	Standard Pentaksiran Holistik	110
3.7.2.2	<i>Games Performance Assessment Instrument</i> Mitchell et al. (2006)	111
3.8	Kesahan dan Kebolehpercayaan	113
3.8.1	Kesahan	114
3.8.2	Kebolehpercayaan	119

3.8.3	Kajian Rintis	120
3.8.4	Prosedur Kajian Rintis	121
3.9	Prosedur Pengumpulan Data	124
3.9.1	Peringkat Sebelum	126
3.9.2	Peringkat Semasa	126
3.9.3	Peringkat Selepas	130
3.10	Penganalisan Data	130
3.10.1	Skala Rujukan	133
3.11	Analisis Kenormalan	137
BAB 4 DAPATAN KAJIAN		
4.1	Pendahuluan	140
4.2	Fasa Pembinaan Instrumen	141
4.2.1	Sejauh Manakah Tahap Penguasaan dan Pencapaian Pembelajaran Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2 Mengikut Kategori Sekolah dan Jantina?	141
4.2.1.1	Tahap Penguasaan Pembelajaran Murid Mengikut Kategori Sekolah dan Jantina	141
4.2.1.2	Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid Mengikut Kategori Sekolah	144
i.	Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor	145
ii.	Pencapaian Pembelajaran Domain Kognitif	147
iii.	Pencapaian Pembelajaran Domain Afektif	150
4.2.1.3	Pencapaian Pembelajaran Domain Kognitif, Psikomotor dan Afektif Murid Mengikut Jantina	155
i.	Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor	156

ii.	Pencapaian Pembelajaran Domain Kognitif	158
iii.	Pencapaian Pembelajaran Domain Afektif	160
4.2.2	Adakah Terdapat Perbezaan Pencapaian Pembelajaran Domain Kognitif, Psikomotor dan Afektif Murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2 Mengikut Kategori Sekolah dan Jantina?	164
4.2.2.1	Perbezaan Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid Mengikut Kategori Sekolah	164
4.2.2.2	Perbezaan Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid Mengikut Jantina	168
4.2.3	Adakah Terdapat Hubungan Pencapaian Pembelajaran Murid di antara Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2?	169
4.2.4	Apakah Tahap Refleksi Guru Terhadap Standard Pentaksiran Holistik (SPH) menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2?	170
4.2.5	Sejauh Manakah Kekuatan Standard Pentaksiran Holistik (SPH) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2 di antara Penguasaan Murid, Laporan Panel Pakar dan Refleksi Guru melalui Perkaedahan Triangulasi (Methodological Triangulation)?	175
4.3	Fasa Keberkesanan Instrumen	176
4.3.1	Sejauh Manakah Tahap Penguasaan dan Pencapaian Pembelajaran Murid Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2?	176

4.3.1.1	Tahap Penguasaan Pembelajaran Murid	177
4.3.1.2	Pencapaian Pembelajaran Murid Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid	178
i.	Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor	179
ii.	Pencapaian Pembelajaran Domain Kognitif	180
iii.	Pencapaian Pembelajaran Domain Afektif	182
4.3.2	Sejauh manakah Tahap Pencapaian Pembelajaran Murid melalui <i>Games Performance Assessment Instrument</i> (GPAI) menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2?	187
4.3.2.1	Tahap Pencapaian Pembelajaran melalui <i>Games Performance Assessment Instrument</i> (GPAI) bagi permainan bola baling Tingkatan 2	187
4.3.2.2	Pencapaian Pembelajaran Murid mengikut Kemahiran	189
i.	Pencapaian Pembelajaran Kemahiran Hantaran	190
ii.	Pencapaian Pembelajaran Kemahiran Menerima	191
iii.	Pencapaian Pembelajaran Kemahiran Mengadang	191
iv.	Pencapaian Pembelajaran Kemahiran Mengacah	192
v.	Pencapaian Pembelajaran Kemahiran Menjaring	192
4.3.3	Adakah Terdapat Perbezaan yang Signifikan di antara Penguasaan Pembelajaran Murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) dengan Pencapaian Pembelajaran Murid melalui <i>Games Performance Assessment Instrument</i> (GPAI) menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2?	193

4.3.4	Adakah Terdapat Hubungan di antara Penguasaan Pembelajaran Murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) dengan Pencapaian Murid melalui <i>Games Performance Assessment Instrument</i> (GPAI) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2?	194
-------	---	-----

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pendahuluan	195
5.2	Perbincangan	196
5.3	Fasa Pembinaan Instrumen	196
5.3.1	Tahap penguasaan dan pencapaian pembelajaran Psikomotor, kognitif dan afektif murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi permainan bola baling Tingkatan 2 mengikut kategori sekolah dan jantina	196
5.3.2	Pencapaian pembelajaran psikomotor, kognitif dan afektif murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi permainan bola baling Tingkatan 2 mengikut kategori sekolah dan jantina	201
	i. Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor	201
	ii. Pencapaian Pembelajaran Domain Kognitif	205
	iii. Pencapaian Pembelajaran Domain Afektif	208
5.3.3	Perbezaan Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2 Mengikut Kategori Sekolah dan Jantina	211
5.3.4	Hubungan Pencapaian Pembelajaran Murid di antara Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2	216
5.3.5	Tahap Refleksi Guru Terhadap Standard Pentaksiran Holistik (SPH) menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2	218



5.3.6	Kekuatan Standard Pentaksiran Holistik (SPH) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2 di antara Pencapaian Murid, Laporan Panel Pakar dan Refleksi Guru Melalui Perkaedahan Triangulasi (<i>Methadological Triangulation</i>)	224
5.4	Fasa Keberkesanan Instrumen	226
5.4.1	Tahap Penguasaan Pembelajaran Murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2	226
5.4.2	Pencapaian Pembelajaran Murid Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2	229
i.	Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor	229
ii.	Pencapaian Pembelajaran Domain Kognitif	231
iii.	Pencapaian Pembelajaran Domain Afektif	233
5.4.3	Tahap Pencapaian Pembelajaran Murid melalui <i>Games Performance Assessment Instrument</i> (GPAI) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2	235
5.4.4	Perbezaan di antara Penguasaan Pembelajaran Murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) dengan Pencapaian Pembelajaran Murid melalui <i>Games Performance Assessment Instrument</i> (GPAI) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2	237
5.4.5	Hubungan di antara Penguasaan Pembelajaran Murid melalui Standard Pentaksiran Holistik dengan Pencapaian Murid melalui <i>Games Performance Assessment Instrument</i> (GPAI) Menggunakan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) bagi Permainan Bola Baling Tingkatan 2	239
5.5	Rumusan	241
5.6	Implikasi Kajian	244
5.6.1	Implikasi kepada Kementerian Pelajaran Malaysia	245
5.6.2	Implikasi kepada Guru Pendidikan Jasmani	246



5.6.3	Implikasi kepada Murid	247
5.7	Cadangan Kajian Lanjutan	248
RUJUKAN		250
LAMPIRAN		268

**SENARAI JADUAL**

No Jadual		Muka Surat
1.1	Domain, Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran Permainan Bola Baling Tingkatan 2	29
3.1	Reka Bentuk Pra Eksprimen – Kajian Kes Sekali Fasa Pembinaan Instrumen	71
3.2	Reka Bentuk Pra Eksprimen – Kajian Kes Sekali Fasa Keberkesanan Instrumen	73
3.3	Pemboleh Ubah Bersandar dan Pemboleh Ubah Tidak Bersandar	78
3.4	Taburan Sekolah Menengah Negeri Johor Mengikut Daerah	79
3.5	Taburan Populasi Sekolah Kajian	80
3.6	Saiz Sampel Kajian	82
3.7	Saiz Kajian Berdasarkan Persampelan dan Kesan Saiz	83
3.8	Taburan Sekolah Kajian Fasa Pembinaan Instrumen	84
3.9	Taburan Sampel Guru Sekolah Kajian Fasa Keberkesanan Instrumen	85
3.10	Saiz Kajian berdasarkan Persampelan dan Kesan Saiz Fasa Keberkesanan Kajian	86
3.11	Taburan Sekolah Kajian dan Sampel Guru Mengikut Opsyen bagi Fasa Keberkesanan Instrumen	87
3.12	Sekolah Kajian Fasa Keberkesanan Kajian	88
3.13	Instrumen Keseluruhan Kajian	89
3.14	Taburan Soalan Lembaran Kerja Mengikut Aras Taksonomi	92
3.15	Analisis Aras kesukaran Item Soalan	93



3.16	Rubrik Skor Pencapaian SPH	96
3.17	Peratus Markah dan Standard Prestasi	97
3.18	Kriteria Penilaian Instrumen Standard Pentaksiran Holistik	110
3.19	Komponen Instrumen <i>Games Performance Assessment Instrument</i> (Mitchell, 2006)	111
3.20	Skor Min Prestasi <i>Games Performance Assessment Instrument</i> Mitchell et al. (2006)	113
3.21	Senarai Pakar Kesahan Instrumen Kajian	115
3.22	Kesahan Kandungan Standard Pentaksiran Holistik dan Rancangan Pengajaran Harian	117
3.23	Kesahan Kandungan <i>Games Performance Assessment Instrument</i>	118
3.24	Panduan Tahap Nilai Pekali Kebolehppercayaan	119
3.25	Jadual Pengumpulan Kajian Rintis	121
3.26	Jadual Analisis Cronbach Alpha Instrumen Standard Pentaksiran Holistik	122
3.27	Jadual Analisis <i>Cronbach Alpha</i> Instrumen <i>Games Performance Assessment Instrument</i>	123
3.28	Jadual Analisis Kaji Selidik Tahap Refleksi Guru Standard Pentaksiran Holistik.	124
3.29	Jadual Pengumpulan Data Keseluruhan Kajian	125
3.30	Matrik Penilaian dan Pengukuran	131
3.31	Rubrik Skor Pencapaian Psikomotor Standard Pentaksiran Holistik	133
3.32	Rubrik Skor Pencapaian Kognitif Standard Pentaksiran Holistik	134
3.33	Rubrik Skor Pencapaian Afektif Standard Pentaksiran Holistik	135
3.34	Skala Tahap Refleksi Guru Terhadap Penggunaan Standard Pentaksiran Holistik	135
3.35	Rubrik Skor Pemarkahan <i>Games Performance Assessment Instrument</i> (GPAI)	136

3.36	Pengelasan Tafsiran Pekali Kolerasi Mengikut Miller (2006)	137
3.37	Kepencongan Skewness dan Kortusis bagi setiap Pemboleh ubah Kajian Fasa Pembinaan	138
3.38	Kepencongan Skewness dan Kortusis bagi setiap Pemboleh ubah Kajian Fasa Keberkesanan	138
4.1	Tahap Penguasaan Pembelajaran Murid Mengikut Kategori Sekolah dan Jantina ($N=491$)	143
4.2	Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor Murid Mengikut Kategori Sekolah ($SMK, N = 303$; $SBP, N = 61$; $SMA, N = 127$)	145
4.3	Pencapaian Pembelajaran Domain Kognitif Murid Mengikut Kategori Sekolah ($SMK, N = 303$; $SBP, N = 61$; $SMA, N = 127$)	148
4.4	Pencapaian Pembelajaran Domain Afektif Murid Mengikut Kategori Sekolah ($SMK, N = 303$; $SBP, N = 61$; $SMA, N = 127$)	150
4.5	Pencapaian Pembelajaran Domain Psikomotor Murid Mengikut Jantina ($Lelaki, N = 230$; $Perempuan, N = 261$)	156
4.6	Pencapaian Pembelajaran Domain Kognitif Murid SPH Mengikut Jantina ($Lelaki, N = 230$; $Perempuan, N = 261$)	158
4.7	Pencapaian Pembelajaran Domain Afektif Murid Mengikut Jantina ($Lelaki, N = 230$; $Perempuan, N = 261$)	160
4.8	Taburan Pencapaian Pembelajaran Domain Kognitif, Psikomotor dan Afektif Murid Mengikut Kategori Sekolah	165
4.9	Keputusan Analisis Ujian ANOVA Sehalu Mengikut Kategori Sekolah	165
4.10	Keputusan Analisis Ujian ANOVA Post Hoc Sehalu Mengikut Kategori Sekolah	166
4.11	Keputusan Ujian – t Sampel Tidak Bersandar Mengikut Jantina	168
4.12	Nilai Pekali Korelasi Pearson Hubungan Antara Pencapaian Pembelajaran Murid	170

4.13	Peratus Tahap Refleksi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Penggunaan Instrumen Standard Pentaksiran Holistik	171
4.14	Tahap Penguasaan Pembelajaran Murid (N = 525)	171
4.15	Pencapaian Pembelajaran Murid Mengikut Domain Psikomotor (<i>Lelaki N = 267: Perempuan N = 258</i>)	179
4.16	Pencapaian Pembelajaran Murid Mengikut Domain Kognitif Murid (<i>Lelaki N = 267: Perempuan N = 258</i>)	181
4.17	<i>Pencapaian Pembelajaran Murid Mengikut Domain Afektif Murid (Lelaki N = 267: Perempuan N = 258)</i>	183
4.18	Tahap Pencapaian Pembelajaran Murid Melalui Instrumen <i>Games Performance Assessment Instrument</i> (GPAI) (N = 518)	188
4.19	Tahap Pencapaian Pembelajaran Murid Mengikut Kemahiran (<i>Lelaki N = 253: Perempuan N = 265</i>)	189
4.20	Keputusan Analisis Ujian – t Sampel Tidak Bersandar	193
4.21	Ujian Pekali Korelasi <i>Pearson</i>	194



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
2.1	Kerangka Teoritikai Kajian	36
2.2	Model Dick & Carey (Dick & Carey, 2001)	38
2.3	Model Morrow et al. (2005)	40
2.4	<i>Model Teaching Games for Understanding</i> (Bunker dan Thorpe, 1982)	41
2.5	Model Standard Pentaksiran Holistik	58
3.1	Kerangka Konseptual Kajian	75
3.2	Kriteria Pentaksiran Dalam Standard Pentaksiran Holistik	99
3.3	Proses Pembinaan Standard Pentaksiran Holistik berdasarkan Model Dick dan Carey (Ahmad, 2003)	100
4.1	Kekuatan SPH Melalui Perkaedahan Triangulasi (<i>Methadological Triangulation</i>)	175



SENARAI SINGKATAN

BPK	Bahagian Pembangunan Kurikulum
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum Pentaksiran
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
GPAI	<i>Games Performance Assessment Instrument</i>
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
PJ	Pendidikan Jasmani
PK	Pendidikan Kesihatan
PJPK	Pendidikan Jasmani dan Kesihatan
PAJSK	Pentaksiran Aktiviti Jasmani Sukan dan Kokurikulum
PS	Pentaksiran Sekolah
PBS	Pentaksiran Berasaskan Sekolah
PBD	Pentaksiran Bilik Darjah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
SEGAK	Ujian Standard Kecergasaan Fizikal Kebangsaan
SPH	Standard Pentaksiran Holistik
TGfU	<i>Teaching Games for Understanding</i>

SENARAI LAMPIRAN

Lampiran

- A Rancangan Pengajaran Harian Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU)
- B Prosedur Pelaksanaan Pengajaran dan Pentaksiran Menggunakan Standard Pentaksiran Holistik (SPH) bagi Permainan Bola Baling Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkatan 2
- C Standard Pentaksiran Holistik (SPH)
- D Lembaran Kerja
- E Prosedur Pelaksanaan Pengajaran dan Pentaksiran Menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) bagi Permainan Bola Baling Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkatan 2
- F Instrumen *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI)
- G Borang Soal Selidik Tahap Refleksi Guru
- H Borang Penilaian Kesahan Kandungan SPH
- I Borang Penilaian Kesahan Kandungan Rancangan Pengajaran Model TGfU
- J Jadual Spesifikasi Item Standard Pentaksiran Holistik (SPH)
- K Surat Kelulusan Menjalankan Kajian di Sekolah, IPG, dan JPN dari Bahagian Perancangan Penyelidikan Dasar Pendidikan (EPRD)
- L Surat Kelulusan Menjalankan Kajian dari Jabatan Pendidikan Negeri Johor (JPNJ)
- M Surat Kelulusan Menjalankan Kajian dari Pejabat Pendidikan Daerah Batu Pahat (PPDBP)

BAB 1

PENGENALAN

Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (PdP) mata pelajaran Pendidikan Jasmani (PJ) di sekolah adalah mata pelajaran teras dan wajib diajar dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) berdasarkan Akta Pendidikan. Arahan tersebut disampaikan melalui Surat Pekeliling Ikhtas Bilangan 25/1998 yang memaklumkan pelaksanaan mata pelajaran PJ di sekolah (Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 1998), Surat Pekeliling Ikhtisas Bilangan 8/1990 berkenaan sukatan pelajaran teras wajib ambil oleh murid (Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 1990; Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 1988 & Kementerian Pelajaran Malaysia [KPM], 1979). Peranan mata pelajaran PJ di sekolah amat besar sehingga menyumbang ke arah pertumbuhan dan perkembangan murid secara menyeluruh melalui pengalaman yang mereka belajar berteraskan tiga domain iaitu domain kognitif, psikomotor dan afektif (Darst & Pangrazi, 2006).

Selain itu, PJ juga turut memberi impak yang begitu penting dan mampu memberi pertumbuhan dan perkembangan yang lebih seimbang kepada setiap murid selaras yang terkandung di dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) serta meliputi aspek domain psikomotor, kognitif dan afektif (Abdullah Sani Yahya, 2003). Menurut Dauer (1995), PJ ialah sebahagian daripada program pendidikan menyeluruh yang memberi sumbangan asasnya melalui pengalaman-pengalaman pergerakan kepada perkembangan dan pembangunan keseluruhan kanak-kanak. Proses PdP PJ merangkumi tiga domain utama iaitu domain psikomotor, kognitif dan afektif. Fokus dan penekanan yang seimbang hendaklah dilaksanakan kepada tiga domain tersebut supaya murid memperoleh kesan yang signifikan terhadap objektif, matlamat serta tujuan PJ (Julismah Jani et al., 2014). Terdapat beberapa perubahan ke arah memantapkan lagi mata pelajaran PJ termasuklah kaedah pengajaran dan sistem pentaksiran. Kedua-dua komponen ini perlu seiring, tanpa pentaksiran keberkesanan pengajaran guru tidak dapat ditentukan (Mokhtar, 2009).

1.1.1 Pelaksanaan Pentaksiran Berasaskan Sekolah

Di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013 – 2025 dengan penggubalan kurikulum baharu Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM). Kurikulum baharu ini memberi perhatian terhadap penerapan pentaksiran dalam kurikulum dan salah satu fokusnya adalah daripada aspek pembelajaran murid supaya selaras dan setanding dengan penanda aras antarabangsa. Perubahan dalam reka bentuk kurikulum juga telah membawa kepada perubahan kaedah penilaian iaitu menekankan penilaian formatif yang bertujuan menilai perkembangan proses pembelajaran murid di sekolah. Penyelarasan ini bertujuan memastikan murid memperoleh pengetahuan dan



kemahiran untuk berjaya pada abad ke-21. Dasar pendidikan kebangsaan telah menyatakan bahawa sistem pentaksiran yang diterapkan di Malaysia berfungsi sebagai petunjuk kualiti pendidikan kebangsaan (Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 2013). Pentaksiran yang dilakukan bertujuan mendapatkan maklumat mengenai tahap penguasaan murid dalam pembelajaran dan untuk membantu memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran mereka melalui maklumat yang diperolehi (Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan [BPPD], 2012).

Memasuki gelombang kedua PPPM 2013 - 2025 bagi memacu peningkatan sistem pendidikan, kejayaan pembaharuan sistem pendidikan bergantung kepada faktor-faktor guru membuat pentaksiran dan penilaian. Perubahan tidak berlaku sekiranya guru tidak yakin berubah dan bersedia mengubah paradigma (Norazilawati Abdullah et al., 2012). Guru perlu mencapai matlamat dan objektif di dalam proses PdP, agar tahap pencapaian matlamat dan objektifnya boleh dilihat melalui proses pentaksiran dan penilaian yang dijalankan. Penilaian juga berperanan untuk melihat tahap pencapaian objek yang dinilai dan juga perlu mengkategorikan pencapaian kepada satu standard. Proses penilaian juga seharusnya dijalankan secara sistematik dan saintifik untuk memperolehi keputusan yang betul bersesuaian dengan pencapaian ujian (Abu Bakar Nordin & Bhasah Abu Bakar, 2008). Menurut Striggin (1987), sesuatu tugas murid boleh ditaksirkan melalui kaedah pentaksiran perlakuan. Pentaksiran ini melibatkan proses pemerhatian dan pengadilan kepada proses dan projek yang dijalankan oleh murid.

Langkah penambahbaikan yang telah diambil oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) adalah melalui Lembaga Peperiksaan Malaysia (LPM) bagi memastikan pentaksiran dijalankan secara menyeluruh dengan melaksanakan





format PBS. Objektif pelaksanaan PBS adalah untuk mendapatkan gambaran secara keseluruhan tentang potensi individu, memantau pertumbuhan serta membantu meningkatkan potensi individu dan membuat pelaporan bermakna tentang pembelajaran individu. Format pentaksiran ini bersifat lebih holistik, menyeluruh dan selari dengan kurikulum yang berbentuk rujukan standard. Perkara yang akan ditaksir merangkumi tahap penguasaan keseluruhan iaitu meliputi domain psikomotor, kognitif dan afektif murid secara kolektif dan holistik dengan melihat semua aspek semasa proses pembelajaran murid dengan pelbagai kaedah. Pelaksanaan penambahbaikan kurikulum ini juga memberi penekanan kepada kualiti kandungan serta asas strategi PdP yang sesuai dengan tuntutan pendidikan pada masa kini dan masa hadapan (Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 2001).

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) memberikan penekanan kepada pelaksanaan PBS ke arah kemenjadian murid yang holistik dan seimbang. Pengenalan PBS dalam kurikulum baharu ini bertujuan memberi penilaian untuk pembelajaran dan pengukuhkan peranan guru dan proses PdP. Sistem penilaian yang diperkenalkan dalam kurikulum baharu memberi autonomi kepada guru dalam menentukan bentuk pentaksiran yang dilaksanakan (Lembaga Peperiksaan Malaysia [LPM], 2011). Guru akan melaporkan kemajuan pelaporan satu halaman (*one-page reporting*), jadi semua komponen PBS dapat digunakan untuk membimbing dan mengembangkan potensi murid.

Dalam pelaksanaan PBS, guru memainkan peranan penting dalam mengesan perkembangan dan kebolehan murid. Guru menentukan hasil pembelajaran yang hendak dinilai, merancang dan membina instrumen penilaian, melaksanakan penilaian, merekod hasil penilaian, menganalisis maklumat, melapor dan membuat tindakan susulan (Hamimah Abu Naim & Rohaya Talib, 2014). Oleh yang demikian,





keberkesanan pelaksanaan PBS bergantung kepada faktor seperti sikap, orientasi dan falsafah guru terhadap murid dalam proses PdP, serta latihan, pengetahuan dan kemahiran guru dalam bidang pentaksiran pendidikan. Black dan William (1998), mengesahkan bahawa pentaksiran guru merupakan kriteria penting kearah memperkaya pengalaman pembelajaran seterusnya mencapai pendidikan berkualiti. Komponen penilaian PBS yang dilaksanakan buat masa sekarang terdiri daripada bidang akademik dan bukan akademik. Bidang akademik terdiri daripada Pentaksiran Sekolah (PS) dan Pentaksiran Pusat (PP), manakala bidang bukan akademik terdiri daripada pentaksiran Psikometrik (PPSi) dan Pentaksiran Aktiviti Jasmani, Sukan dan Kokurikulum (PAJSK). Kedua-dua bidang ini memberi pengiktirafan dan autonomi kepada guru untuk melaksanakan pentaksiran formatif dan sumatif yang berasaskan sekolah (LPM, 2012). Ini menunjukkan PBS adalah holistik, yang bukan hanya mementingkan perkembangan kognitif, tetapi juga domain afektif dan psikomotor (Rohaya Talib, 2009).



Pentaksiran Sekolah yang kini dikenali Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) telah diperkenalkan pada tahun 2019 oleh mantan Menteri Pendidikan Malaysia, Yang Berusaha Dr. Maszlee Malek. Pentaksiran Bilik Darjah diperkenalkan dengan beberapa matlamat seperti mengurangkan bebanan peperiksaan dalam usia awal persekolahan, mewujudkan budaya pembelajaran yang menyeronokkan, membantu guru untuk mengukur perkembangan pembelajaran murid secara holistik dan mewujudkan peluang pembelajaran yang sama rata untuk semua murid (Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 2019), memandangkan proses penilaian akan berlaku sepanjang masa, dan murid mempunyai banyak peluang untuk memperbaiki kelemahan mereka (Sidhu et al., 2018). Pentaksiran Bilik Darjah umumnya terdiri daripada tiga domain iaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Russell dan Airasian (2012) menyatakan domain kognitif melibatkan penggunaan aktiviti intelektual seperti



menghafal, mentafsir, mengaplikasikan pengetahuan, menyelesaikan masalah dan berfikir secara kritis. Domain afektif melibatkan perasaan, sikap, nilai, minat dan emosi, sementara domain psikomotor melibatkan aktiviti fizikal yang memerlukan murid memanipulasi penggunaan objek seperti pen, jangka lukis dan pembaris.

Pentaksiran Bilik Darjah dilaksanakan oleh guru dan pihak sekolah bermula dari aspek perancangan, pembinaan item pentaksiran, pentadbiran pemeriksaan atau penskoran, perekodan dan pelaporannya. Pentaksiran Bilik Darjah berperanan mengukuhkan pembelajaran murid, meningkatkan keberkesanan pengajaran guru serta mampu memberi maklumat yang sah tentang apa yang dilaksanakan atau dicapai dalam satu-satu proses PdP (LPM, 2012). Menurut Lembaga Peperiksaan Malaysia (LPM, 2013), pentaksiran sumatif dijalankan pada akhir setiap unit pembelajaran, penggal, bulan dan tahun. Pentaksiran Bilik Darjah mempunyai ciri-ciri

berikut:

- i. Holistik iaitu mampu memberikan maklumat keseluruhan tentang pengetahuan dan kemahiran yang dicapai.
- ii. Berterusan iaitu aktiviti pentaksiran berjalan seiring dengan PdP.
- iii. Fleksibel iaitu kaedah pentaksiran yang pelbagai mengikut kesesuaian dan kesediaan murid.
- iv. Merujuk standard prestasi yang dibina berdasarkan standard kurikulum.

Namun begitu, Hamimah Abu Naim dan Rohaya Talib (2014), merumuskan bahawa guru – guru yang melaksanakan PBS menghadapi empat cabaran utama iaitu masa, kemudahan PdP, kompetensi guru dan sistem pengurusan PBS itu sendiri. Bagi memastikan cabaran tersebut diatasi, salah satu perlunya instrumen standard pentaksiran diwujudkan agar pencapaian murid dapat dilaporkan secara sistematik. Oleh yang demikian, Standard Pentaksiran Holistik (SPH) yang dibina khusus bagi



membantu semua guru yang mengajar mata pelajaran PJ Tingkatan 2 serta individu yang terlibat secara langsung dalam bidang pendidikan untuk mentaksir dan menilai murid. Instrumen ini merupakan panduan pentaksiran terhadap bidang kemahiran permainan bola baling Tingkatan 2 melalui pendekatan berasaskan kaedah pengajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

1.1.2 Pentaksiran Dalam Pendidikan Jasmani

Pendekatan kaedah pengajaran TGfU yang dipelopori Bunker dan Thorpe (1982) diterapkan dalam kandungan mata pelajaran PJ (KPM, 2001). *Teaching Games for Understanding* bertujuan untuk mengembangkan kemahiran kognitif dan psikomotor murid dalam permainan berdasarkan penyelesaian masalah dan membuat keputusan, dengan kata lain TGfU belajar memahami permainan (Bunker dan Thorpe, 1982). Melalui TGfU murid akan tahu mengapa memainkan sesuatu permainan itu diajar terlebih dahulu sebelum bagaimana kemahiran yang diperlukan untuk memainkan permainan itu diajarkan. Selain pendekatan TGfU memfokuskan untuk memajukan murid daripada taktikal (*tactical*) kepada kemahiran (*skills*) (Chow et al., 2007; Bunker & Thorpe, 1986). Webb dan Pearson, (2008) menyatakan bahawa murid perlu memahami taktikal dan strategi permainan, membuat keputusan dan penyelesaian masalah dalam situasi bermain adalah pendekatan pedagogi yang holistik yang diberi penekanan dalam TGfU. *Teaching Games for Understanding* juga membawa pendekatan alternatif PdP yang melibatkan aktiviti penaakulan (Hooper, 2001). Pendekatan tersebut adalah selaras dengan proses tranformasi kurikulum bagi mencapai hasrat yang terkandung dalam PPPM 2013 - 2025.





Pentaksiran aktiviti PJ dan kokurikulum adalah bertujuan bagi menilai dan mengukur prestasi, penglibatan serta penyertaan murid dalam aktiviti PJ. Pentaksiran autentik yang diperkenalkan oleh Wiggins (1989a) adalah sistem pentaksiran yang sesuai digunakan semasa PdP mata pelajaran PJ di sekolah. Pentaksiran ini menekankan beberapa kriteria yang dikenal pasti iaitu (i) pentaksiran berdasarkan situasi sebenar, (ii) pemerhatian guru semasa proses PdP, (iii) penilaian sendiri dan (iv) murid dapat melakukan apa yang diketahui dan mengikut keupayaan masing-masing (Julismah Jani et al., 2014). Menurut beliau lagi, pentaksiran PJ seharusnya menjadi satu kaedah penilaian yang dapat menilai kemampuan murid berdasarkan tiga domain iaitu psikomotor, kognitif dan afektif yang terdiri daripada enam ciri pentaksiran iaitu (i) menekankan perkembangan individu, (ii) berdasarkan kemampuan murid bukan untuk perbandingan antara murid, (iii) mengalakan penilaian sendiri dengan melatih kemajuan sendiri secara berterusan, (iv) mengesan perkembangan pembelajaran secara menyeluruh (v) melibatkan domain kognitif (pengetahuan), psikomotor (kemahiran), afektif (nilai murni) dan (vi) melibatkan perkembangan modal insan.

Pentaksiran PJ perlu dilaksanakan dan semestinya dinilai berdasarkan kriteria dan mengikut prosedur tertentu serta penilaiannya selari dengan objektif pembelajaran (Mosston & Ashworth, 2008). Pentaksiran PJ sangat penting agar dapat memberi maklum balas berkaitan tahap pencapaian murid serta keberkesanan PdP yang telah dijalankan oleh guru di sekolah (Mecier & Doolittle, 2013). Pandangan tersebut turut dikongsi oleh Esah (2004), pentaksiran adalah proses mengumpulkan maklumat menggunakan teknik dan alat yang sesuai untuk tujuan pertimbangan dalam membuat penghakiman mengenai produk dari proses pendidikan. Menurut beliau lagi, secara konseptual pentaksiran adalah episod proses pembelajaran yang merangkumi aktiviti menerangkan, menggumpul, merekod, memberi skor dan mentafsir maklumat





mengenai pembelajaran murid untuk sesuatu tujuan. Sistem pendidikan pentaksiran adalah satu bentuk penilaian secara formal kualiti. Sesuatu fenomena dalam pendidikan yang perlu berlaku secara terus menerus sepanjang hayat, sama seperti proses pembelajaran. Proses ini melibatkan proses pengumpulan, penganalisan dan penyatupaduan maklumat (Lembaga Peperiksaan Malaysia [LPM], 2000).

Selain itu, pentaksiran merupakan satu asas dimensi bagi melaksanakan proses PdP PJ yang bermutu dan lebih bermakna. Noor Azreen dan Sulaiman (2012), menyatakan proses pentaksiran yang dijalankan akan membantu guru dan pihak pentadbir bagi membuat keputusan secara menyeluruh terhadap perkara yang telah dilaksanakan untuk membantu proses penambahbaikan untuk program yang akan datang. Bagi mengesan perkembangan murid dan pencapaian akademik murid, guru haruslah faham tujuan mereka melakukan sesuatu pentaksiran (Stiggins & Bridgeford, 1984). Kualiti pencapaian murid sangat bergantung kepada PdP dan penilaian di dalam kelas (Veloo Arsaythamby, 2011). Payne (2003), mencadangkan supaya semua guru di sekolah hendaklah menilai semula proses pentaksiran dan penilaian dalam mata pelajaran PJ supaya ianya lebih berkualiti dan memartabatkan lagi mata pelajaran tersebut di sekolah.

Kajian ini mencadangkan pendekatan dan penggunaan SPH sebagai instrumen yang standard dan mengikut piawai dalam aktiviti mentaksir murid terutamanya dalam menguasai pengetahuan, kemahiran, sikap dan nilai murid, selaras dengan hasrat kerajaan dalam PPPM 2013 – 2015.





1.2 Penyataan Masalah

Salah satu anjakan yang terkandung dalam PPPM 2013 - 2025 adalah mentransformasikan sistem pendidikan negara. Anjakan tersebut menyatakan peperiksaan dan pentaksiran kebangsaan dirombak bagi meningkatkan tumpuan terhadap kemahiran aras tinggi yang membawa berlakunya perubahan dalam reka bentuk peperiksaan. Pengenalan PBS yang dijelaskan melalui Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 11/ 2010 berkenaan KSSR dan KSSM yang dijelaskan dalam Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 9/ 2016 iaitu memberikan autonomi kepada guru dalam melaksanakan pentaksiran. Autonomi besar yang diberikan kepada guru dalam melaksanakan pentaksiran di sekolah mampu menjadikan pelaksanaan dasar sistem pentaksiran kebangsaan dengan pengenalan PBS menjadi lebih berkesan. Pemberian autonomi dan pengiktirafan kepada guru untuk melaksanakan pentaksiran formatif dan sumatif yang berasaskan sekolah akan dapat meningkatkan integriti dan kredibiliti profesion perguruan.

Namun, menurut Hamimah dan Rohaya Talib (2014), menyatakan dalam kajiannya terdapat empat cabaran utama kepada guru dalam melaksanakan PBS iaitu masa, kompetensi guru, kemudahan PdP dan sistem pengurusan PBS itu sendiri. Guru-guru terpaksa berhadapan dengan banyak cabaran dan mereka berada dalam dilema melaksanakan PBS kerana tranformasi pentaksiran memerlukan kesediaan guru dari segi pengetahuan tentang pentaksiran dan penyediaan instrumen, kemudahan prasarana sekolah yang dapat menyokong kelancaran PBS. Pentaksiran Bilik Darjah menjadi suatu aspek yang paling penting dalam tugas guru pada hari ini. Banyak penyelidikan menyatakan bahawa tugas menyediakan PBS sebagai salah satu tugas guru yang mencabar, rumit dan penting (Metin, 2013).





Kenyataan Mohd Anuar Abdul Rahman dan Zamiyah Ali (2008); Yaakop (2002), kebanyakan guru tidak bersedia dengan tugas pentaksiran alternatif seperti PBS dan yang hanya menambahkan tugas guru serta mempunyai kekangan masa terutamanya bagi murid berbeza tahap keupayaan. Walaupun telah diberi latihan dan kursus, sebilangan guru masih tidak yakin dalam melaksanakan pentaksiran alternatif seperti kesahan, kebolehpercayaan, praktikaliti, pentadbiran, pemantauan dan penyertaan. Kebanyakan guru menggunakan soalan yang mereka reka sendiri mengikut fahaman masing-masing selain membeli buku soalan yang dijual di kedai ataupun memuat turun dari internet. Berdasarkan penemuan Norazilawati Abdullah et al. (2015), 66.7% guru tidak membina mana-mana instrumen disebabkan guru menghadapi kekangan masa serta pelbagai beban tugas di sekolah. Guru-guru terpaksa menggunakan masa yang banyak untuk merangka penilaian (penyediaan instrumen), ulang mengajar, pengisian data dan penyimpanan eviden yang banyak. Dalam menyediakan instrumen guru perlu merangka penilaian agar setiap band, eviden dan keupayaan murid mempunyai kesejajaran, jadi guru-guru perlu memperuntukan masa yang mencukupi (Hamimah Abu Naim & Rohaya Talib, 2014).

Selain itu, kebanyakan guru merasakan dengan adanya PBS ini, mereka terpaksa membahagikan masa dalam jadual mereka yang padat dan meningkatkan beban kerja mereka. Kajian Mazuien Misran (2013) pula mendapati 95.6% pentadbir bersetuju dan sangat bersetuju dengan pernyataan bahawa guru-guru menggunakan masa yang lebih untuk membina dan menguruskan instrumen pentaksiran sehingga menyebabkan guru-guru menghadapi tekanan. Nor Rafizi (2013) dalam Hamimah Abu Naim (2013), telah merumuskan bahawa 80.7 peratus berpendapat ketiadaan instrumen pentaksiran standard dan tidak selaras serta guru perlu membina sendiri instrumen pentaksiran merupakan salah satu masalah yang dihadapi guru-guru dalam pelaksanaan PBS. Beliau juga mendapati 83.4 peratus dan 79.2 peratus guru pula





menyatakan kesangsian dari segi kebolehpercayaannya. Maka timbulnya persoalan tentang kualiti, kesahan dan kebolehpercayaan item soalan yang dibina dalam melaksanakan pentaksiran PJ di sekolah. Selain itu, hasil kajian oleh Lembaga Peperiksaan Malaysia (LPM, 2009), mendapati guru kurang bersedia untuk membina instrumen pentaksiran bagi melaksanakan pentaksiran di sekolah. Oleh yang demikian, salah satu punca pentaksiran pembelajaran tidak tercapai objektifnya adalah kesukaran dalam mentadbir dan melaksanakan pentaksiran terutamanya isu kesukaran menentukan instrumen. Oleh yang demikian, perlunya ada satu instrumen yang standard, memenuhi piawaian dan holistik serta mudah dikendalikan oleh guru untuk menilai murid merangkumi semua aspek domain psikomotor, kognitif dan afektif. Secara tidak langsung mengurangkan beban tugas guru bagi mentaksir dan menilai murid.



alternatif adalah kerana kegagalan guru mempelbagaikan aktiviti dalam PdP termasuklah kekangan masa, beban kerja, tahap pengetahuan, kemahiran, sikap, kesahan dan kebolehpercayaan dalam pentaksiran. Guru-guru beranggapan mereka mempunyai kompetensi yang kurang dalam penyediaan dan membina instrumen. Menurut Othman Lebar et al. (2013), mendapati kebanyakan guru yang mengajar mata pelajaran PJ masih tidak mahir dalam membina item pentaksiran, kurang faham dan kurang jelas berkaitan maksud pentaksiran yang boleh dipercayai dan yang mempunyai kesahan serta tidak mempunyai kemahiran untuk mentaksir hasil pembelajaran murid. Guru sewajarnya mempunyai kombinasi pengetahuan, kepakaran dan kemahiran yang dapat mendorong murid dalam membina kefahaman kepada faedah proses pentaksiran, memberikan bimbingan, memberi maklum balas dan memimpin proses pentaksiran dan membimbing murid untuk memahami signifikan keputusan pentaksiran (Chan & Gurnam, 2012). Title (1994) mengenalpasti





salah satu faktor mempengaruhi keberkesanan pelaksanaan pentaksiran di sekolah adalah pengetahuan dan kemahiran guru dalam bidang pentaksiran pendidikan.

Perlunya diwujudkan satu bentuk pentaksiran standard yang mampu menilai murid secara menyeluruh dan dapat memberi tumpuan kepada keupayaan guru menyampaikan pengajaran secara berkesan di dalam dan luar bilik darjah (Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 2012). Guru bertanggungjawab terhadap pentaksiran pembelajaran dan menyediakan laporan dengan tepat dan adil (Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 2018). Oleh itu, penyelidik mendapati ada keperluan untuk mengenal pasti standard pentaksiran yang digunakan di dalam mata pelajaran PJ yang menyeluruh dan diubahsuai supaya bersesuaian dengan demografi Malaysia. Keadaan ini telah memberi idea kepada penyelidik untuk mewujudkan instrumen Standard Pentaksiran Holistik (SPH) melibatkan kriteria pentaksiran untuk pembelajaran, pentaksiran sebagai pembelajaran dan pentaksiran tentang pembelajaran.

Perubahan sistem pentaksiran dalam PPPM memerlukan guru mengelola, merekod, menterjemah, melapor dan membuat pertimbangan tentang prestasi murid dari semasa ke semasa disepanjang proses PdP sama ada secara formatif dan juga sumatif. Penilaian yang adil dapat diberikan kepada murid sekiranya guru menggunakan pelbagai sumber maklumat bagi membuat penilaian dan melaporkan prestasi, potensi, pencapaian dan keperluan murid berdasarkan standard prestasi yang ditetapkan (LPM, 2011). Dengan harapan pentaksiran yang dibina harus mempunyai ciri-ciri holistik. Mampu memberikan maklumat menyeluruh mengenai pengetahuan dan kemahiran yang di peroleh murid secara berterusan dan aktiviti pentaksirannya harus selaras dengan PdP. Namun, instrumen pentaksiran yang terdapat di dalam buku teks adalah tidak holistik, tidak lengkap dan tidak menyeluruh



berdasarkan DSKP (Bahagian Pembangunan Kurikulum [BPK], 2013). Pentaksiran mata pelajaran PJ yang dilaksanakan oleh guru di sekolah rendah tidak menilai secara menyeluruh bagi tiga domain utama mata pelajaran PJ iaitu domain psikomotor, kognitif dan afektif dan masih tidak menepati kehendak PBS seperti digariskan dalam buku Panduan Pelaksanaan Pentaksiran Berasaskan Sekolah (KPM, 2014). Situasi tersebut menyebabkan hasrat yang dinyatakan dalam PPPM supaya meningkatkan keupayaan kemahiran berfikir murid tidak dapat dicapai oleh kerana pentaksiran yang digunakan tidak holistik merangkumi aspek domain psikomotor, kognitif dan afektif.

Menurut Maxwell (2006), bahawa pentaksiran boleh dilaksanakan dengan pelbagai kaedah agar aktiviti PdP lebih bermakna serta perlu juga ditambah juga dengan prosedur dan pengurusan pentaksiran yang telah ditetapkan. Hal ini, secara tidak langsung dapat meningkatkan kualiti pentaksiran itu sendiri. Pembangunan standard pentaksiran yang realistik dan holistik berupaya memberi gambaran yang menyeluruh tentang penguasaan ilmu dan penghayatan nilai-nilai teras dipupuk melalui pendidikan. Oleh itu, Shepard (2009) menjelaskan bahawa kefahaman yang jelas terhadap bagaimana proses pentaksiran perlu dibentuk bagi memastikan objektif pengajaran dan proses pentaksiran guru selari.

Pelaporan prestasi pencapaian pembelajaran murid perlu mempunyai maksud agar murid mengetahui tahap pencapaian mereka, seterusnya memperbaiki prestasi mereka. Norkhalid Salimin (2012), melaporkan bahawa tidak ada satu instrumen pentaksiran yang standard untuk digunakan oleh guru PJ dalam menilai aras pembelajaran murid terutamanya berkaitan dengan tajuk kemahiran permainan. Lembaga Peperiksaan Malaysia tidak menyediakan satu panduan pentaksiran yang standard dalam melaksanakan proses pentaksiran khasnya bagi modul kemahiran asas permainan (BPK, 2013). Kebanyakan guru PJ melaksanakan proses pentaksiran



dan penilaian berdasarkan soalan lembaran kerja yang sedia ada di dalam buku teks PJ yang disediakan oleh KPM bagi menilai tahap pencapaian pembelajaran murid sekolah (Salleh Mohd Sheh & Azhar Ariffin, 2014). Namun begitu, soalan dalam lembaran kerja yang diguna pakai oleh guru PJ tidak menyeluruh, tidak lengkap dan tidak holistik berdasarkan (Bahagian Pembangunan Kurikulum [BPK], 2014). Namun, guru cenderung lebih fokus pada penilaian domain kognitif daripada penilaian domain afektif dan psikomotor (Russell & Airasian, 2012). Jadi, timbulnya persoalan pentaksiran yang dilaksanakan tidak holistik, bertentangan dengan hasrat yang diharapkan oleh KPM.

Justeru itu, tujuan kajian ini akan membincangkan sejauh mana potensi instrumen standard berasaskan kurikulum dalam pendekatan pengajaran TGfU berkesan. Kandungan SPH ini merujuk kepada Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) KSSM Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan (PJPK) bagi permainan Bola Baling, Tingkatan 2 menggunakan kaedah TGfU dan sangat sesuai dijadikan satu pelaporan prestasi pencapaian pembelajaran yang bermakna serta mempunyai pernyataan standard prestasi. Sehubungan itu, pembinaan SPH ini dilihat mampu digunakan, mudah ditadbir, mempunyai kebolehlaksanaan yang tinggi dan juga oleh guru PJ malah guru bukan opsyen sebagai panduan untuk mentaksir dan menilai murid secara menyeluruh serta mampu merealisasikan hasrat KPM. Selain itu, pembangunan SPH sebagai instrumen pentaksiran yang holistik bagi bidang PJ serta akan menjadi instrumen yang standard bagi semua guru di seluruh Malaysia.



1.3 Objektif Kajian

Objektif kajian ini dijalankan bertujuan untuk melihat dengan lebih terperinci keberkesanan Standard Pentaksiran Holistik seperti berikut:

1.3.1 Mengenal pasti tahap penguasaan dan pencapaian pembelajaran domain kognitif, psikomotor dan afektif murid melalui Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2 mengikut kategori sekolah dan jantina.

1.3.2 Mengenal pasti perbezaan penguasaan dan pencapaian pembelajaran psikomotor, kognitif dan afektif murid melalui Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling

Tingkatan 2 mengikut kategori sekolah dan jantina.

1.3.3 Melihat hubungan pencapaian pembelajaran murid di antara domain psikomotor, kognitif dan afektif melalui Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2.

1.3.4 Menilai refleksi guru terhadap Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2.

1.3.5 Mengenal pasti kekuatan Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2 di antara penguasaan pembelajaran murid, laporan panel pakar dan refleksi guru melalui Perkaedahan Triangulasi (*Methadological Triangulation*).

1.3.6 Mengenal pasti tahap penguasaan dan pencapaian pembelajaran murid domain psikomotor, kognitif dan afektif murid melalui Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2

1.3.7 Mengenal pasti tahap pencapaian pembelajaran murid melalui *Games Performance Assessment Instrument* menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2.

1.3.8 Menentukan perbezaan di antara penguasaan pembelajaran murid melalui Standard Pentaksiran Holistik dengan pencapaian pembelajaran murid melalui *Games Performance Assessment Instrument* menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2.

1.3.9 Melihat hubungan di antara penguasaan pembelajaran murid melalui Standard Pentaksiran Holistik dengan pencapaian pembelajaran murid melalui *Games Performance Assessment Instrument* menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan Bola Baling Tingkatan 2.

1.4 Persoalan Kajian

Persoalan kajian berfokuskan kepada pencapaian objektif kajian tentang instrumen SPH bagi permainan bola baling menggunakan kaedah pengajaran TGfU. Persoalan dalam kajian ini adalah seperti berikut:

1.4.1 Sejauh manakah tahap penguasaan dan pencapaian pembelajaran psikomotor, kognitif dan afektif murid melalui Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2 mengikut kategori sekolah dan jantina?

1.4.2 Adakah terdapat perbezaan pencapaian pembelajaran domain psikomotor, kognitif dan afektif murid melalui Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2 mengikut kategori sekolah dan jantina?

Ho1: Tidak terdapat perbezaan pencapaian pembelajaran Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid yang signifikan mengikut kategori sekolah.

Ho2: Tidak terdapat perbezaan pencapaian pembelajaran Domain Psikomotor, Kognitif dan Afektif Murid yang signifikan mengikut jantina.

1.4.3 Adakah terdapat hubungan pencapaian pembelajaran murid di antara domain psikomotor, kognitif dan afektif melalui Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2?

1.4.4 Apakah tahap refleksi guru terhadap Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2?

1.4.5 Sejauh manakah kekuatan Standard Pentaksiran Holistik menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2 di antara penguasaan murid, laporan panel pakar dan refleksi guru melalui Perkaedahan Triangulasi (*Methadological Triangulation*)?

1.4.6 Sejauh manakah tahap penguasaan dan pencapaian pembelajaran murid domain psikomotor, kognitif dan afektif murid melalui Standard Pentaksiran Holistik (SPH) menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2?

1.4.7 Sejauh manakah tahap pencapaian pembelajaran murid melalui *Games Performance Assessment Instrument* menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling Tingkatan 2?

1.4.8 Adakah terdapat perbezaan yang signifikan di antara penguasaan pembelajaran murid melalui Standard Pentaksiran Holistik dengan pencapaian pembelajaran murid melalui *Games Performance Assessment Instrument* menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan bola baling

Ho3: Tidak terdapat perbezaan penguasaan pembelajaran murid yang signifikan melalui Standard Pentaksiran Holistik dengan *Games Performance Assessment Instrument*.

1.4.9 Adakah terdapat hubungan di antara penguasaan pembelajaran murid melalui Standard Pentaksiran Holistik dengan pencapaian murid melalui *Games Performance Assessment Instrument* menggunakan *Teaching Games for Understanding* bagi permainan Bola Baling Tingkatan 2?



1.5 Kepentingan Kajian

Usaha memasukan standard pentaksiran di dalam dokumen kurikulum telah mengubah lanskap sejarah sejak Kurikulum Kebangsaan dilaksanakan di bawah Sistem Pendidikan Kebangsaan (SPK). Menerusi standard pentaksiran yang dibina ini murid dapat ditaksir secara berterusan bagi mengenal pasti tahap penguasaan dalam mata pelajaran PJ khususnya, serta guru dapat membuat tindakan susulan bagi mempertingkatkan pencapaian murid seterusnya mampu memenuhi hasrat dasar baharu PPPM 2013 – 2015.

Kajian ini mampu mengetengahkan pentaksiran serta memberi maklum balas kepada Bahagian Perkembangan Kurikulum (BPK), KPM tentang penggunaan standard pentaksiran yang dibina dan keberkesanannya. Sebagai memenuhi hasrat kerajaan di bawah PPPM 2013 – 2025 menjadikan kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa dan rombakan terhadap sistem pentaksiran berjalan lancar melalui pengenalan satu standard pentaksiran diwujudkan. Maka, SPH membolehkan segala matlamat yang dihasratkan dapat dicapai. Hasil kajian akan dapat menambah baik instrumen yang digunakan dan dapat diguna pakai oleh semua guru di sekolah bagi mata pelajaran PJ. Terutamanya bagi permainan bola baling Tingkatan 2 di Sekolah Menengah Kebangsaan Harian (SMK), Sekolah Menengah Berasrama Penuh (SBP) dan Sekolah Menengah Agama (SMA). Menerusinya, membolehkan murid dinilai secara berterusan untuk menentukan tahap penguasaan dan membolehkan murid mengambil tindakan susulan demi meningkatkan pencapaian murid.



Selain itu juga, instrumen pentaksiran yang dibina ini dapat mengenal pasti tahap penguasaan dan pencapaian murid bagi membantu guru PJ dalam menjayakan PdP di dalam kelas dan benar-benar mampu mengukur pencapaian murid. Malah, standard pentaksiran ini juga berperanan sebagai satu alat yang boleh membantu pentaksiran dalam pengajaran kemahiran dengan lebih jelas. Guru PJ dapat memastikan kriteria yang sama diukur pada setiap murid bagi menjamin satu pentaksiran yang telus dan adil dalam membuat penilaian. Secara tidak langsung guru dapat mengenal pasti tahap penguasaan pembelajaran murid dan boleh dijadikan sebagai panduan bagi mengenal pasti kekuatan dan kelemahan murid, serta mampu menetengahkan peranan murid yang menjadi tunjang utama proses PdP.

Hasil daripada kajian ini juga dapat membantu untuk menghasilkan satu alat pentaksiran yang berkualiti untuk digunakan dalam penilaian prestasi murid yang sah dan boleh dipercayai serta dapat memberikan keputusan yang bermakna tentang prestasi murid. Menurut Saedah Siraj (1993), seorang pendidik yang baik bukan sahaja berperanan sebagai penyalur ilmu pengetahuan, malahan juga berfungsi sebagai pengembang dan pengukuhan kemahiran semua muridnya. Selain itu, hasil dapatan kajian ini diharap dapat memberi sumbangan kepada sebarang penulisan dan penerbitan buku serta artikel yang berkaitan dengan pembinaan instrumen pentaksiran. Sumbangan ini boleh dijadikan sebagai panduan dan rujukan kepada guru-guru opsyen mata pelajaran PJ mahupun bukan opsyen PJ. Penggunaan instrumen ini juga boleh diubahsuai dan diselaras serta boleh digunakan dalam penilaian kemahiran lain.

Kajian ini penting khususnya guru PJ di sekolah agar mereka dapat memberikan perhatian kepada aspek pentaksiran yang mungkin tidak diambil berat selama ini. Di samping itu, para guru khususnya guru PJ di sekolah juga dapat manfaat



daripada kajian ini bagi memperbaiki dan mempertingkatkan lagi kefahaman tentang kreativiti. Seterusnya, memperbaiki kualiti pengajaran mereka supaya murid yang mengikuti kelas PJ mempunyai motivasi yang tinggi dan berasa seronok dalam mempelajari aspek kemahiran semasa PdP. Dalam pada itu, diharapkan beban tugas guru mengurus dan membina instrumen untuk pentaksiran dapat dikurangkan. Selain itu, pengajaran yang tidak memberi tumpuan kepada pembelajaran murid, akan menjadi sukar untuk menjana pemahaman, pembelajaran dan kepuasan murid (Hortiguela et, al., 2016c; Coulter & Chroinin, 2013).

Perkara ini penting untuk memastikan bahawa semua pengetahuan yang diajar bukan hanya konsep dan teori sahaja. Lebih penting lagi, guru dapat mempraktikkan dan membuat proses PdP yang kreatif dan menyeronokan serta meningkatkan pencapaian murid dalam mempelajari kemahiran pergerakan dalam sukan. Akhirnya satu penilaian yang baik dapat dicapai hasil pelaksanaan pentaksiran yang berkualiti. Mesquita et al. (2012) menunjukkan bahawa pelaksanaan pengajaran berasaskan permainan ini dapat meningkatkan kapasiti keputusan murid dan kemahiran dalam konteks yang berbeza. Mata pelajaran PJ boleh memainkan peranan penting dalam menjana komitmen tinggi murid terhadap sukan, namun ia bergantung kepada model pedagogi yang digunakan dalam kelas dan strategi penilaian yang digunakan kepada murid.

Menurut Taat (2001), segala hasil penemuan dalam sesuatu kajian atau tinjauan dalam bidang pendidikan hendaklah digunakan bagi menambahbaik sistem pendidikan secara keseluruhannya. Bagi pengkaji, terdapat ilham dan dorongan, sebab serta rasionalnya kajian tentang pembinaan standard pentaksiran bagi permainan kategori serangan permainan bola baling menggunakan kaedah TGfU ini dijalankan. Kajian ini dianggap penting dan sangat sesuai untuk melihat adakah tahap





penguasaan dan pencapaian murid dari aspek domain psikomotor, domain kognitif, dan domain afektif semasa PdP mata pelajaran PJ di sekolah boleh dijadikan evidens PBS. Selaras dengan kehendak LPM supaya pelaporan penguasaan murid dapat dibuat melalui PBD.

Perubahan dasar yang berlaku kepada kurikulum KSSR seperti dijelaskan dalam Surat pekeliling Ikhtisas Bil. 11/ 2010 berkenaan pelaksanaan KSSR yang dimulai dengan Tahap satu mulai 2011 dan KSSM seperti dijelaskan dalam Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 9/ 2016 dimulai dengan Tingkatan 1 mulai tahun 2017, dapat menyaksikan perubahan dasar pentaksiran dan penilaian negara yang membawa pengenalan kepada PBS. Perubahan ini, dijelaskan lagi melalui surat siaran Lembaga Peperiksaan Malaysia Bil. 3 tahun 2011, pemakluman pelaksanaan PBS di sekolah rendah dan sekolah menengah rendah. Autonomi besar yang diberikan kepada guru dalam melaksanakan pentaksiran di sekolah ini mampu menjadikan pelaksanaan dasar sistem pentaksiran kebangsaan melalui PBS menjadi lebih berkesan. Pemberian autonomi dan pengiktirafan kepada guru untuk melaksanakan pentaksiran formatif dan sumatif yang berasaskan sekolah akan dapat meningkatkan intergriti dan kredibiliti profesion perguruan kerana guru boleh memantau perkembangan murid secara berterusan, boleh memberi maklum balas terus yang membina untuk penambahbaikan prestasi murid, guru lebih memahami konteks yang sesuai dengan persekitaran dan perkembangan murid, mentafsir dan memberi maklum balas berpandukan standard prestasi, kerana guru merupakan orang yang paling sesuai untuk mentafsir murid masing-masing (LPM, 2011).

Selain itu, kesan pengajaran TGfU yang diterapkan dalam PdP PJ dapat memberi idea dan panduan kepada guru PJ untuk merangka serta mengenal pasti strategi pengajaran yang lebih berkesan dalam proses PdP PJ. Pendekatan TGfU juga





menggalakkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang permainan diubah suai bagi PdP Komponen Pendidikan Jasmani sebagai penyumbang kepada pengetahuan baru dalam bidang PJ khususnya dan lebih menyeluruh (BPK, 2016).

Proses pembinaan instrumen SPH dalam kajian ini juga melibatkan teori dan model sebagai rujukan di sepanjang pembinaan instrumen pentaksiran ini. Perkaitan teori dan model ini boleh dijadikan kerangka asas kepada kajian tentang pendekatan SPH dalam menilai penguasaan dan pencapaian pembelajaran murid. Tinjauan Literatur yang dijelaskan dalam Bab 2 juga memberi kepentingan dalam memberi garis panduan khususnya yang berkaitan penguasaan pembelajaran murid Tingkatan 2 dalam menguasai kemahiran permainan bola baling.

Sebagai kesimpulannya, hasil instrumen yang dibina ini sesuai dijadikan panduan guru PJ dalam pelaksanaan pentaksiran serta kajian keberkesanannya untuk merealisasikan matlamat serta prinsip mulia dalam kurikulum baru KSSM. Usaha-usaha memperbanyakkan instrumen-instrumen pentaksiran seperti ini terutamanya dalam mempelajari kemahiran dalam sukan perlu diteruskan bagi dimanfaatkan kepada guru-guru PJ dalam pelbagai tahap.

1.6 Batasan Kajian

Batasan kajian yang dinyatakan ini telah membatasi proses hasil kajian kepada semua keadaan, masa, tempat dan sampel. Kumpulan kajian terdiri daripada guru PJ di sekolah-sekolah menengah di Negeri Johor yang mengajar murid Tingkatan satu hingga lima bagi mata pelajaran PJ sahaja di ketiga-tiga kategori sekolah iaitu Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK), Sekolah Berasrama Penuh (SBP) dan Sekolah





Menengah Agama (SMA). Bagi mendapatkan kajian yang lebih tepat dan memiliki kesahan tinggi hanya guru yang mengajar mata pelajaran PJ. Guru tersebut perlu mempunyai latihan ikhtisas serta kelulusan sekurang-kurangnya di peringkat diploma yang dilantik KPM dan berkhidmat sepenuh masa di sekolah-sekolah berkenaan.

Sampel kajian perlu mempunyai pengetahuan dan kefahaman terhadap instrumen yang digunakan juga adalah penting kerana ia akan mempengaruhi jawapan yang akan diberikan oleh sampel. Tambahan pula, sampel tidak akan dapat memberi tindak balas yang tepat kepada instrumen kajian. Selain itu, oleh kerana instrumen yang dibina ini adalah alat utama pengumpulan data kajian, maka dapatan dalam kajian perlu bergantung kepada seratus peratus kejujuran dan kerjasama dari sampel bagi membantu memperolehi data.



sekali (*one case study*). Tujuannya bagi menentukan kesan dan perubahan terhadap pemboleh ubah bersandar iaitu pencapaian murid bagi aspek domain psikomotor, kognitif dan afektif yang hanya menggunakan kaedah mendapatkan skor tahap penguasaan murid dalam mempelajari kemahiran permainan bola baling. Manakala bagi fasa keberkesanan pula reka bentuk hanya terbatas juga kepada kaedah praeksprimen – kajian kes sekali serta teknik persampelan yang digunakan adalah teknik persampelan *intact*.



1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan informasi ilmiah yang sangat membantu pengkaji lain yang ingin melakukan penyelidikan dengan pemboleh ubah yang sama. Istilah-istilah yang digunakan dalam kajian juga dijelaskan dengan tepat mengikut kehendak dan keperluan yang dibincangkan dalam kajian ini agar keseluruhan kajian tidak meragukan pemahaman. Antara istilah-istilah tersebut ialah:

1.7.1 Pentaksiran

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM, 2016), mendefinisikan pentaksiran sebagai satu sistem untuk mengesan, membandingkan, mengerakkan perkembangan dan pencapaian murid secara keseluruhan dengan berterusan mengikut standard yang ditetapkan. Menurut Dunn at el. (1991), pentaksiran ialah proses pengumpulan maklumat oleh guru tentang muridnya dan oleh murid sendiri tentang kemajuan pembelajarannya. Pentaksiran perlu dirancang dan dikendalikan oleh guru dan menjadi sebahagian daripada proses pengajaran yang diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran murid (Noraini Idris, 2010). Kajian ini melihat pentaksiran sebagai satu medium untuk menilai dan mengukur kebolehan murid menguasai kemahiran.

1.7.2 Standard Pentaksiran Holistik (SPH)

Standard Pentaksiran Holistik dalam kajian ini adalah satu instrumen pentaksiran penguasaan pembelajaran murid secara menyeluruh serta holistik. Standard



Pentaksiran Holistik menilai tahap penguasaan pembelajaran berdasarkan bidang kemahiran pergerakan melalui aspek tiga domain iaitu psikomotor, kognitif dan afektif. Aspek yang ditaksir dalam SPH merangkumi pencapaian aspek kemahiran pergerakan iaitu domain psikomotor, penguasaan aplikasi pengetahuan dalam pergerakan iaitu domain kognitif dan penguasaan kesukanan iaitu domain afektif. Ketiga-tiga pencapaian domain ini digabungkan dan dibentuk dalam satu instrumen pentaksiran SPH.

Penilaian dibuat dengan kaedah pemerhatian bagi pencapaian domain psikomotor dan afektif murid berdasarkan standard kandungan dan standard pembelajaran dalam DSKP PJPK Tingkatan 2 dengan skor pencapaian. Penilaian kognitif dilaksanakan oleh guru melalui kaedah menjawab lembaran kerja untuk mendapatkan skor pencapaian kognitif murid berdasarkan standard kandungan dan standard pembelajaran dalam DSKP PJPK Tingkatan 2. Pencapaian setiap domain dinilai berdasarkan skor pencapaian yang menggunakan skala 1 hingga 5 dengan pecahan rubrik skor 1 (Pencapaian sangat lemah), skor 2 (Pencapaian lemah), skor 3 (Pencapaian sederhana), skor 4 (Pencapaian baik) dan skor 5 (Pencapaian sangat baik).

Rubrik skor pencapaian SPH diubah suai berdasarkan teori taksonomi tertentu, bagi domain psikomotor berdasarkan Dave (1970), domain kognitif berdasarkan Anderson et al. (2001) dan domain efektif berdasarkan Krathwohl et al. (1964) merujuk DSKP PJPK Tingkatan 2. Skor pencapaian ketiga-tiga domain tersebut digabungkan kepada peratus markah penguasaan keseluruhan. Seterusnya, diterjemahkan kepada enam tahap penguasaan dalam standard prestasi kemahiran murid dalam permainan bola baling.



Standard prestasi merupakan skala rujukan guru untuk menentukan penguasaan murid dalam menguasai standard kandungan dan standard pembelajaran yang ditetapkan. Standard Pentaksiran Holistik dilengkapi dengan standard prestasi yang mengandungi enam tahap penguasaan yang disusun secara hirarki dengan tahap penguasaan 6 merupakan tahap tertinggi dan tahap penguasaan 1 tahap terendah (Bahagian Pembangunan Kurikulum [BPK], 2016). Setiap tahap penguasaan ditafsirkan secara holistik yang dapat menggambarkan penguasaan keseluruhan murid sebagai pelaporan individu.

1.7.3 *Teaching Games for Understanding (TGfU)*

Pendekatan pengajaran TGfU yang difokuskan dalam kajian ini adalah kepada permainan bola baling dalam DSKP PJPK Tingkatan 2 yang melibatkan kemahiran berdasarkan standard kandungan dan standard pembelajaran. Pendekatan TGfU memberi penekanan kepada bermain dan murid diberi pendedahan kepada masalah taktikal dan strategi dalam permainan yang diubah suai. Tujuannya bagi merangsang untuk membuat keputusan dengan soalan yang dikemukakan oleh guru dalam menentukan taktikal dan strategi yang akan digunakan (BPK, 2016).

Pengajaran TGfU membolehkan murid mengaplikasikan prinsip mekanik dan konsep pergerakan semasa bermain permainan kecil yang menumpukan penggunaan kemahiran permainan bola baling. Pendekatan pengajaran permainan bertujuan untuk menghasilkan pemahaman murid yang lebih komprehensif dalam semua aspek permainan. Menurut Chow et al. (2007) falsafah TGfU adalah memotivasikan dan mewujudkan kegembiraan semasa bermain permainan. Seterusnya, membawa kepada keinginan untuk belajar teknik dan menghasilkan persekitaran pembelajaran



konstruktivis. TGfU mewujudkan persekitaran iaitu murid dapat merumuskan pendapat dan mendapat jawapan mereka melalui pemikiran kritis dan melalui penyelesaian masalah. Tujuannya membuat murid berfikir, lebih kepada pembelajaran berpusatkan murid, murid harus mengambil, mengawal dan membuat keputusan dalam konteks permainan sebenar (Webb & Pearson, 2008).

1.7.4 Permainan Bola Baling

Kajian ini difokuskan kepada permainan bola baling di mana ia terkandung dalam Bidang Kemahiran Kategori Serangan bagi kurikulum PJ Tingkatan 2 berdasarkan DSKP PJP. Guru melaksanakan PdP berdasarkan kemahiran dalam permainan bola baling dan standard pembelajaran iaitu kemahiran hantaran, menerima, mengadang, mengacah dan menjaring. Kandungan dalam PdP membolehkan murid mengaplikasikan prinsip mekanik dan konsep pergerakan semasa bermain permainan kecil. Fokusnya kepada penggunaan yang terdapat dalam kemahiran permainan bola baling (BPK, 2016).

Jadual 1.1

Domain, Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran Permainan Bola Baling Tingkatan 2

Kemahiran	Domain	Standard Kandungan	Standard Pembelajaran
1. Bola baling - Hantaran (Tangkap Jantung Saya) - Menerima (Winning Ball Race) - Mengadang (Finding Place) - Mengacah (Pengawal Istana) - Menjaring (Mengebom Kubu)	Aspek 1.0: Kemahiran Pergerakan (Psikomotor)	Melakukan kemahiran asas	- Melakukan kemahiran menghantar bola dalam situasi permainan. - Melakukan kemahiran menerima bola dalam situasi permainan. - Melakukan kemahiran mengadang dalam situasi permainan. - Melakukan kemahiran mengacah dalam situasi permainan. - Melakukan pelbagai kemahiran menjaring dengan pelbagai cara dalam situasi permainan.

(Bersambung)





Jadual 1.1 (Sambungan)

Kemahiran	Domain	Standard Kandungan	Standard Pembelajaran
	Aspek 2.0: Aplikasi Pengetahuan Dalam Pergerakan (Kognitif)	Pengetahuan Konsep Pergerakan dan Prinsip Mekanik dalam Kemahiran Asas	• Memerihalkan penggunaan daya semasa menghantar bola pada pelbagai jarak dan kelajuan. • Menerangkan faktor yang mempengaruhi kemahiran menangkap bola dengan tepat. • Menentukan kemahiran mengadang yang sesuai mengikut situasi permainan. • Menjelaskan kemahiran mengacah dalam situasi permainan. • Menentukan kemahiran menjaring yang sesuai digunakan berdasarkan situasi permainan.
		Pengurusan dan Keselamatan	• Mengenal pasti peralatan keselamatan yang boleh mengurangkan risiko kecederaan berdasarkan aktiviti fizikal tertentu. • Mengenal pasti aktiviti yang selamat dan berisiko semasa melakukan aktiviti secara individu dan kumpulan.
		Tanggungjawab kendiri	• Mengambil bahagian secara aktif. • Menerima tanggungjawab sebagai ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal. • Menetapkan matlamat sendiri dalam melakukan aktiviti. • Menunjukkan keyakinan semasa melakukan aktiviti fizikal.
	Aspek 5.0: (Kesukanan) Afektif	Interaksi Sosial	• Berinteraksi secara positif dalam melakukan aktiviti tanpa mengira perbezaan individu. • Mempamerkan keseronokan semasa melakukan aktiviti. • Memberikan penghargaan terhadap pendapat dan kelebihan rakan.
		Dinamika Kumpulan	• Bekerjasama melaksanakan aktiviti dalam kumpulan. • Menunjukkan kepimpinan yang berkualiti semasa melakukan aktiviti.
		Etika dalam Sukan	• Melakukan aktiviti dengan semangat kesukanan seperti menerima kekalahan secara positif sebagai pemain dan penonton, mempamerkan permainan bersih dan semangat juang. • Melakukan aktiviti mengikut peraturan yang ditetapkan dengan beretika.

Sumber. Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan Tingkatan 2 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016).



1.7.5 Domain Psikomotor

Penilaian domain psikomotor adalah kebolehan dan kecekapan dari aspek fizikal, motor, kecergasan dan permainan (Jansma & French, 1994). Domain psikomotor adalah paling bersesuaian dapat membantu dalam hal seharian seperti bekerja (Dave, 1970). Domain psikomotor adalah aspek yang pertama yang ditaksir, terdiri daripada kelompok bidang kemahiran iaitu kemahiran pergerakan dalam melakukan kemahiran asas. Melalui aspek ini, murid akan menguasai pelbagai corak pergerakan dan kemahiran motor yang diperlukan untuk melakukan pelbagai aktiviti fizikal yang terdapat dalam bidang kemahiran.

1.7.6 Domain Kognitif

Domain kognitif merujuk kepada pemikiran dan daya intelek manakala penilaian kognitif adalah mengukur aras pengetahuan dan kepintaran murid (Kamarudin Husin, & Siti Hajar Abdul Aziz, 2005). Manakala Abu Bakar Nordin & Bashah Abu Bakar (2008), menyatakan perkembangan pemikiran dan fikiran adalah suatu proses yang berlaku sepanjang masa dan berlaku di mana-mana saja. Domain kognitif adalah aspek yang kedua yang ditaksir terdiri daripada kelompok bidang kemahiran iaitu penguasaan aplikasi pengetahuan dalam pergerakan dengan standard kandungan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas.

Melalui aspek ini murid dapat mengaplikasikan pengetahuan berkaitan berkaitan konsep, prinsip dan strategi pergerakan dalam pembelajaran serta mengembangkan kemahiran motor dalam melaksanakan aktiviti fizikal dalam bidang kemahiran.



1.7.7 Domain Afektif

Domain afektif melibatkan aspek nilai murni dan memberi penekanan kepada pertumbuhan dan perkembangan sikap, perasaan, emosi dan nilai yang wujud. Berdasarkan kepada DSKP mata pelajaran PJP (Pusat Perkembangan Kurikulum [PPK], 2001), penilaian domain afektif adalah merangkumi aspek perasaan, nilai dan emosi individu. Terdapat lapan nilai yang perlu diterapkan di dalam PJ mengikut sukatan pelajaran iaitu semangat kesukanan, permainan bersih, toleransi, semangat berpasukan, disiplin, berdaya saing, kepimpinan dan penyertaan (BPK, 2016). Domain afektif adalah aspek yang ketiga yang ditaksir terdiri daripada kelompok bidang kemahiran iaitu sejauh mana murid mahir dan menguasai aspek kesukanan berdasarkan standard pembelajaran.



1.7.8 Tahap Penguasaan

Tahap penguasaan merujuk kepada pencapaian pembelajaran keseluruhan yang diperolehi daripada jumlah peratusan markah gabungan skor pencapaian semua standard pembelajaran yang dinilai dari ketiga-tiga aspek domain psikomotor, domain kognitif dan domain afektif. Tahap penguasaan SPH ditetapkan kepada enam tahap iaitu Tahap 1 hingga 6 berdasarkan standard prestasi. Tahap 6 adalah tahap penguasaan pembelajaran yang paling tinggi. Guru boleh membuat pertimbangan profesional untuk memberi satu nilai tahap penguasaan keseluruhan SPH. Tahap Penguasaan diberi selepas penilaian setiap domain dibuat semasa pelaksanaan pentaksiran di sepanjang PdP. Setiap pernyataan tahap penguasaan ditafsir secara generik sebagai aras tertentu untuk memberi gambaran secara holistik tentang pencapaian murid dan pelaporan individu (BPK, 2016).





1.7.9 Pencapaian

Tahap pencapaian merujuk kepada tahap pembelajaran setiap satu domain iaitu pencapaian domain psikomotor, pencapaian domain kognitif dan pencapaian domain afektif. Setiap satu penilaian pencapaian domain disertakan dengan rubrik yang diterjemahkan dalam bentuk skor pencapaian iaitu skor 1 yang terendah hingga skor 5 yang tertinggi. Jumlah skor pencapaian setiap satu domain digabungkan bagi memperoleh satu tahap penguasaan keseluruhan kemahiran permainan bola baling. Rubrik skor pencapaian SPH dibina berdasarkan ubah suai taksonomi psikomotor (Dave, 1970), kognitif (Anderson et al., 2001) dan afektif (Krathwohl et al., 1964) serta merujuk kepada DSKP sehingga menjadi satu rubrik pencapaian.



1.7.10 Games Performance Assessment Instrument - GPAI (Mitchell et al., 2006)

Games Performance Assessment Instrument digunakan untuk menguji tahap prestasi perlakuan permainan bola baling. Instrumen GPAI dipilih dalam kajian ini kerana amat popular dalam menilai perlakuan permainan (Mitchell et al., 2006). Instrumen GPAI mengandungi tujuh komponen prestasi kemahiran permainan iaitu membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran, menyesuaikan, melindungi, sokongan, mengawasi/ Tanda dan asas. Guru boleh memilih tiga komponen yang sesuai berdasarkan objektif penilaian yang hendak dilaksanakan (Mitchell et al., 2006).

Pentaksiran prestasi permainan bola baling dilaksanakan melalui pemerhatian terhadap tiga komponen yang dipilih iaitu (i) keputusan, (ii) pelaksanaan kemahiran, dan (iii) asas. Berdasarkan Mitchell et al. (2006), pengkaji membahagikan skor pencapaian murid kepada lima peringkat iaitu skor tahap prestasi yang menggunakan



skala 1 hingga 5 berpandukan rubrik pemarkahan yang telah disediakan terhadap kemahiran hantaran, menerima, mengadang, mengacah dan menjaring. Berdasarkan Wee (2016), instrumen GPAI digunakan untuk melihat kesan hasil pembelajaran dalam pencapaian permainan keseluruhan, pelaksanaan kemahiran, kefahaman taktikal dan membuat keputusan.