



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptb

KEBERKESANAN MODUL M.E.G.A BAGI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TAHUN 4 SECARA ATAS TALIAN

ANDDY BIN DOMINIC



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2022



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



KEBERKESANAN MODUL M.E.G.A BAGI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI TAHUN 4 SECARA ATAS TALIAN

ANDDY BIN DOMINIC



DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH SARJANA PENDIDIKAN (SAINS SUKAN)
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)

FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2022



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اوپي سي ايدريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Sila tanda (v)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

1

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada ..27.....(hari bulan).....JULAI..... (bulan) 20..22..

i. Perakuan pelajar :

Saya, ANDDY BIN DOMINIC, M20201000927, FSSK (SILA
NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa
disertasi/tesis yang bertajuk KEBERKESANAN MODUL M.E.G.A BAGI MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI TAHUN 4 SECARA ATAS TALIAN

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 se jelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, Dr. ROZAIREEN BIN MUSZALI (NAMA PENYELIA) dengan ini
mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KEBERKESANAN MODUL M.E.G.A
BAGI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TAHUN 4 SECARA ATAS TALIAN

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut
Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (PENDIDIKAN SAINS SUKAN) (SILA NYATAKAN NAMA
IJAZAH).

27 JULAI 2022

Tarikh

Tandatangan Penyelia





UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اينstitut تعليمي سلطان ايدريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: KEBERKESANAN MODUL M.E.G.A BAGI MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI TAHUN 4 SECARA ATAS TALIAN

No. Matrik / Matric's No.: M20201000927

Saya / I : ANDDY BIN DOMINIC

(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**

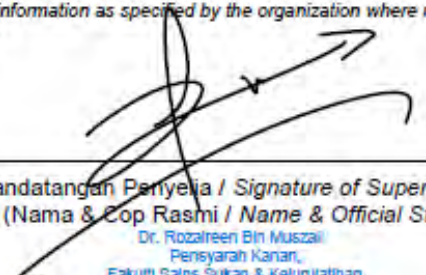
Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

☐**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)


(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Dr. Rozalreen Bin Muszail
Pensyarah Kanan,
Fakulti Sains Sukan & Kejuruteraan
Universiti Pendidikan Sultan Idris,
35900 Tanjung Malim, Perak.

Tarikh: 27 JULAI 2022



PENGHARGAAN

Segala puji dan syukur pada Ilahi kerana anugerah, kurnia dan rahmatNya yang tiada ternilai, akhirnya saya berjaya menyiapkan kajian ini. Dengan kesihatan, kesejahteraan, hikmat serta kekuatan dari Nya maka dapatlah saya menyiapkan kajian ini dengan jayanya. Dengan hati yang tulus ikhlas, saya ingin merakamkan ucapan jutaan terima kasih kepada pensyarah penyelia, Dr Rozaireen bin Muszali atas kesabaran, bimbingan, teguran dan tunjuk ajar yang diberikan kepada saya sepanjang tempoh pelaksanaan kajian ini.

Kerjasama yang baik daripada pihak Sekolah Kebangsaan (1) Simpang Lima, Klang, Pejabat Daerah Klang, Jabatan Pendidikan Negeri Selangor serta Kementerian Pendidikan Malaysia di dalam melancarkan proses pengurusan kajian saya amatlah dihargai. Tidak dilupakan penghargaan buat rakan-rakan seperjuangan Program Persisir UPSI Ijazah Sarjana Pendidikan Sains Sukan dan Kejurulatihan di bawah Alumni IPGIK yang selalu memberikan galakkan, pendapat serta kata-kata semangat kepada saya sepanjang proses menyiapkan kajian ini.

Penghargaan khusus juga saya tujukan kepada ibu bapa yang telah melahirkan saya dan juga adik beradik saya yang sentiasa mendoakan saya. Saya juga ingin merakamkan penghargaan buat isteri tercinta dan anak-anak yang merupakan tujuan bagi saya untuk terus berusaha menempa kejayaan. Ini ialah hadiah saya untuk kamu semua.





ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bagi mengkaji keberkesanan penggunaan modul M.E.G.A Pendidikan Jasmani tahun 4 secara atas talian daripada aspek murid dan guru yang melaksanakan modul ini semasa musim Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) berlangsung. Modul M.E.G.A merupakan modul yang dibina secara atas talian menggunakan platform aplikasi *Google Sites*. Kajian ini akan memperlihatkan sejauh mana keberkesanan modul atas talian ini daripada aspek tahap pencapaian murid, kepuasan belajar dan motivasi murid setelah menggunakan modul. Selain itu, persepsi guru turut diukur melalui soal selidik yang dijalankan setelah guru melaksanakan modul atas talian ini ke atas murid-murid. Reka bentuk kajian ini ialah kuantitatif. Sampel kajian melibatkan 59 orang murid dipilih menggunakan teknik pensampelan rawak berstrata dan turut melibatkan dua orang sampel guru Pendidikan Jasmani yang mengajar di sekolah berkenaan. Kajian ini menggunakan 1 set ujian formatif dan 1 set soal selidik untuk murid dan 1 set soal selidik untuk guru. Dapatan kajian menunjukkan tahap pencapaian murid tinggi dan tahap kepuasan belajar serta motivasi murid belajar juga pada tahap tinggi. Guru yang dikaji mendapati modul Pendidikan Jasmani atas talian ini berkesan membantu mereka dalam pengajaran dan juga membantu ke atas pembelajaran murid belajar sepanjang musim PdPR. Implikasi daripada kajian keberkesanan Modul M.E.G.A (*Module, Engagement, Gamification, Assessment*) yang dibangunkan adalah untuk membantu guru Pendidikan Jasmani melaksanakan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada murid-murid walaupun secara PdPR.





THE EFFECTIVENESS OF YEAR 4 PHYSICAL EDUCATION M.E.G.A ONLINE MODULE

ABSTRACT

This research aimed to investigate the effectiveness of using Physical Education Year 4 M.E.G.A online module in the aspect of students and teachers who using the module during *Home-based teaching and learning* (PdPR) implemented. M.E.G.A online module has been developed by using the platform of Google Sites application. The research will show the effectiveness of the online module from the aspects of students' achievement, students' study satisfactory and students' motivation after using the module. Besides, teachers' perceptions were also be measured after implement the online module through questionnaires. The research design of this study is quantitative. Research sample consists of 59 students were selected using stratified random sampling and also 2 Physical Education teachers' who are teaching the students. A set of formative test and a set of questionnaire were given to the students and one set questionnaires were given to the teachers. The findings showed that the level of students' achievement was high and the level of students' study satisfactory and students' motivation were high too. The teachers found that Physical Education online module were effective in helping them in their instructional and at the same time support the students' learning during PdPR. The implication of the effectiveness of M.E.G.A (Module, Engagement, Gamification, Assessment) module that were developed is to help Physical Education teachers to implement an effective teaching and learning towards their students even though in the PdPR class setting.



KANDUNGAN

PENGAKUAN.....	iii
PENGHARGAAN	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KANDUNGAN.....	viiviii
SENARAI JADUAL.....	xiii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI SINGKATAN.....	xvii
SENARAI LAMPIRAN	xviii

BAB 1 PENGENALAN

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	4
1.3	Penyataan Masalah	8
1.4	Objektif Kajian	13
1.5	Persoalan Kajian	133
1.6	Kepentingan Kajian	14
1.7	Limitasi Kajian	16

1.8	Definisi Operasional	18
1.8.1	Modul Pendidikan jasmani Tahun 4 Atas Talian	18
1.8.2	Pembelajaran Atas Talian	19
1.8.3	Keberkesanan Modul Pembelajaran Atas Talian	21
1.8.4	<i>Google Sites</i> ©	21
1.8.5	Kemahiran Membaling dan Menangkap Bola Unit 5 : Pendidikan Jasmani Tahun 4	23
1.8.6	Tahap Kepuasan	24
1.8.7	Tahap Motivasi	24

1.9	Rumusan	25
-----	---------	----

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	26
2.2	Modul Pengajaran Pendidikan Jasmani Atas Talian	28
2.3	Teori	41
2.3.1	Teori Pembelajaran Kognitif Multimedia	42
2.3.2	Teori Konstruktivisme	45
2.3.3	Model <i>Decide Design Develop-Evaluation (DDD-E)</i>	47
2.4	Kerangka Teoritik Kajian	52
2.5	Kajian-kajian Berkaitan	55

2.5.1	Pembelajaran Aktif	55
2.5.2	Pembelajaran Penentuan Kendiri	57
2.5.3	Motivasi dan Kepuasan Belajar Murid	59
2.6	Rumusan	63

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	65
3.2	Reka Bentuk Kajian	66
3.2.1	Pemboleh Ubah Kajian	68
3.2.2	Kerangka Konseptual Kajian	70
3.3	Tempat dan Sampel Kajian	74
3.4	Kumpulan Kajian	78
3.5	Instrumen Kajian	78
3.6	Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen	80
3.7	Prosedur Pengumpulan Data	85
3.8	Penganalisan Data	86
3.9	Rumusan	87

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	88
-----	------------	----

4.2	Kesan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 Secara Atas Talian	89
4.2.1	Kesan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 dari Aspek Tahap Pencapaian Ujian Formatif Murid	89
4.3	Keberkesanan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 Secara Atas Talian Berdasarkan Tahap Motivasi Murid dan Tahap Kepuasan Belajar Murid	91
4.3.1	Hasil Dapatan Maklumat Demografi Responden.	91
4.3.2	Hasil Dapatan Kesan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 Atas Talian terhadap Tahap Motivasi Murid	96
4.3.3	Hasil Dapatan Kesan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 Atas Talian terhadap Tahap Kepuasan Belajar Murid	100
4.4	Keberkesanan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 Secara Atas Talian Berdasarkan Persepsi Guru	103
4.4.1	Hasil Dapatan Maklumat Demografi Responden (Guru)	104
4.4.2	Hasil Dapatan Kesan Pelaksanaan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 Terhadap Pelaksanaan Pengajaran Guru	109
4.4.3	Hasil Dapatan Kesan Pelaksanaan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 Terhadap Proses Pembelajaran	111
4.4.4	Hasil Dapatan Kesan Pelaksanaan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 Terhadap Objektif Pembelajaran	112
4.4.5	Hasil Dapatan Kesan Pelaksanaan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 Terhadap Ciri-ciri Pelaksanaan	113
4.4.6	Hasil Dapatan Kesan Pelaksanaan Modul M.E.G.A bagi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 Terhadap Masalah Pelaksanaan dari Aspek Akauntabiliti	114

4.5	Kesimpulan	115
-----	------------	-----

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan	117
5.2	Ringkasan Kajian	118
5.3	Perbincangan	119
5.3.1	Keberkesanan Penggunaan Modul M.E.G.A Pendidikan Jasmani Tahun 4 Secara Atas Talian dari Aspek Tahap Pencapaian Murid Melalui Ujian Formatif	123
5.3.2	Keberkesanan Penggunaan Modul M.E.G.A Pendidikan jasmani Tahun 4 Secara Atas Talian dari Aspek Tahap Pencapaian Murid, Motivasi dan Kepuasan Belajar Murid	124
5.3.3	Keberkesanan Penggunaan Modul M.E.G.A Pendidikan jasmani Tahun 4 Secara Atas Talian dari Aspek Tahap Persepsi Guru	126
5.4	Kesimpulan	129
5.5	Implikasi Kajian	131
5.6	Cadangan Kajian Lanjutan	135
5.7	Rumusan	136

	RUJUKAN	147
--	---------	-----

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual	Perkara	Muka Surat
Jadual 2.1	Cadangan Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sepanjang PdPR Berdasarkan Jadual waktu PdPR Versi 2.0	40
Jadual 3.1	Pemboleh Ubah Kajian	69
Jadual 3.2	Jadual Penentuan Saiz Sampel Krejcie & Morgan (1970)	76
Jadual 3.3	Interpretasi Skor Cronbach Alpha (Stephanie, 2004)	81
Jadual 3.4	Jadual Kebolehppercayaan Soal Selidik Bahagian B : Tahap Motivasi Murid (N=25)	83
Jadual 3.5	Jadual Kebolehppercayaan Soal Selidik Bahagian B : Tahap Kepuasan Belajar Murid	84
Jadual 3.6	Jadual Kaedah Penganalisisan Data	86
Jadual 4.1	Skor Tahap Pencapaian Ujian formatif Murid	90
Jadual 4.2	Analisis Deskriptif Tahap Pencapaian Ujian Formatif Murid (N=59)	90
Jadual 4.3	Taburan Peratusan Responden Mengikut Kelas (N=59)	91
Jadual 4.4	Taburan Peratusan Responden Mengikut Jantina (N=59)	92
Jadual 4.5	Taburan Peratusan Responden Mengikut Kaum (N=59)	93
Jadual 4.6	Taburan Peratusan Responden Mengikut Jawatan Murid (N=59)	93
Jadual 4.7	Taburan Jenis Peranti yang Responden Gunakan untuk Mengikuti Kelas Atas Talian (N=59)	94
Jadual 4.8	Taburan Peratusan Responden Memiliki Talian Internet di Rumah (N=59)	95
Jadual 4.9	Taburan Peratusan Kekerapan Responden Menggunakan Peranti di Rumah (N=59)	96
Jadual 4.10	Pembahagian Skor Min Mengikut Skala	97



Jadual 4.11	Analisis Deskriptif Tahap Motivasi Murid Menggunakan Modul M.E.G.A Pendidikan Jasmani Tahun 4 Atas Talian (N=59)	97
Jadual 4.12	Analisis Deskriptif Tahap Kepuasan Belajar Murid Menggunakan Modul M.E.G.A Pendidikan Jasmani Tahun 4 Atas Talian (N=59)	100
Jadual 4.13	Taburan Peratus Demografi Responden Mengikut Jantina (N=2)	104
Jadual 4.14	Taburan Peratus Demografi Responden Mengikut Umur (N=2)	105
Jadual 4.15	Taburan Peratus Demografi Responden Mengikut Kaum (N=2)	106
Jadual 4.16	Taburan Peratus Demografi Responden Mengikut Pengalaman Mengajar (N=2)	106
Jadual 4.17	Taburan Peratus Demografi Responden Mengikut Kelayakan Akademik Tertinggi (N=2)	107
Jadual 4.18	Taburan Peratus Demografi Responden Mengikut Kelayakan Ikhtisas Tertinggi (N=2)	107
Jadual 4.19	Taburan Peratus Demografi Responden Mengikut Jantina (N=2)	108
Jadual 4.20	Pembahagian Skor Min Mengikut Skala	109
Jadual 4.21	Analisis Deskriptif Penggunaan ICT Terhadap Proses Pengajaran Guru (N=2)	110
Jadual 4.22	Analisis Deskriptif Penggunaan ICT Terhadap Proses Pembelajaran Murid (N=2)	111
Jadual 4.23	Analisis Deskriptif Penggunaan ICT Terhadap Objektif Pembelajaran	112
Jadual 4.24	Analisis Deskriptif Penggunaan ICT Terhadap Ciri-ciri Pelaksanaan	113
Jadual 4.25	Analisis Deskriptif Penggunaan ICT Terhadap Masalah Pelaksanaan dari Aspek Akauntabiliti	114

**SENARAI RAJAH**

No. Rajah	Perkara	Muka Surat
Rajah 1.1:	Status Pelaksanaan PdPR Daerah Klang dari Januari - Disember 2022	12
Rajah 2.1:	Sorotan Kajian	27
Rajah 2.2:	Contoh Jadual Waktu Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR)	39
Rajah 2.3:	Teori Pembelajaran Kognitif Multimedia	44
Rajah 2.4:	Model DDD-E	49
Rajah 2.5:	Kerangka Teoritikal Kajian	53
Rajah 3.1:	Reka Bentuk Kajian Pra-eksperimen	67
Rajah 3.2:	Kerangka Konseptual Kajian	71



**SENARAI SINGKATAN**

KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
PdPR	Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
PdPR	Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah
ICT	<i>Information Technology and Communication</i>
VLE Frog	<i>Virtual Learning Environment Frogasia</i>
DDD-E	<i>Design Design Develop Evaluate</i>
MEGA	<i>Module Engagement Gamification Assessment</i>
DELIMa	<i>Digital Educational Learning Initiative Malaysia</i>
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah





HOTS

High Order Thinking Skills

LOTS

Low Order Thinking Skills

COVID-19

Coronavirus Disease 2019

IR 4.0

Industrial Revolution version 4.0

TGfU

Teaching Games for Understanding



SENARAI LAMPIRAN

- A Modul M.E.G.A Pendidikan Jasmani Tahun 4 Secara Atas Talian
- B Borang Penilaian Kesahan Instrumen
- C Senarai Pakar
- D Instrumen Pentaksiran Formatif Murid bagi Penggunaan Modul M.E.G.A Pendidikan Jasmani Tahun 4 Secara Atas Talian
- E Instrumen Soal Selidik Tahap Motivasi dan Tahap Kepuasan Belajar Murid
- F Instrumen Soal Selidik Persepsi Guru
- G Surat Pemakluman Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Pendidikan merupakan elemen penting dalam pembangunan di setiap negara (Affizal, 2018). Proses bagi manusia mengenali diri sendiri, menyedari potensi diri serta keupayaan menguasai pelbagai kemahiran dapat diperoleh melalui pendidikan (Adung, 2016). Setiap individu tanpa mengira keturunan, bangsa, agama dan latar belakang berhak untuk mendapat pendidikan tanpa had (Kustandi, 2016). Di dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) yang digubal sejak 1988 menunjukkan usaha negara memastikan setiap individu yang belajar di dalam negara dapat mengembangkan potensi diri secara menyeluruh. Ini termasuklah membangun individu yang seimbang dan harmonis daripada aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan



kepada Tuhan. Dengan memastikan semua aspek ini dapat dibangunkan di dalam setiap individu maka aspek-aspek ini ditekankan dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Pendidikan Jasmani merupakan mata pelajaran yang amat dititik beratkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia di mana setiap murid wajib mengikuti pembelajaran ini di sekolah. Meskipun mata pelajaran Pendidikan Jasmani dilihat lebih kepada pembangunan aspek jasmani di dalam FPK namun pelaksanaan Pendidikan Jasmani di negara ini telah melalui proses pemurnian saban tahun. Pelaksanaan Pendidikan Jasmani di sekolah pada masa kini malah melibatkan perkembangan potensi menyeluruh melalui semua aspek di dalam FPK. Pengenalan Kurikulum Standard Sekolah Rendah bermula 2011 menunjukkan usaha Kementerian Pendidikan Malaysia untuk memasukkan elemen kemahiran berfikir dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani sama seperti dalam mata pelajaran teras yang lain.



Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran yang sebelum ini (pengajaran tradisional) iaitu berfokuskan kepada latih tubi kemahiran kini beralih kepada Pendidikan Jasmani yang berfokus kepada kebolehgunaan kemahiran bagi murid menghadapi situasi serta bertindak secara kebijaksanaan dalam membuat keputusan di samping merancang strategi dalam permainan. Penguasaan murid-murid dalam aspek berfikir selain daripada menguasai pelbagai kemahiran di dalam kelas fizikal dapat membantu negara membina modal insan yang memenuhi ciri-ciri modal insan era masa kini dalam dunia globalisasi pendidikan setaraf dengan negara-negara maju.





Namun begitu, pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran di negara ini sekali lagi diuji dengan situasi penularan pandemik COVID-19 sejak 2019 dengan penutupan sekolah serta merta. Penutupan ini melibatkan semua sektor kerajaan dan sektor ekonomi sebagai usaha memerangi penularan pandemik COVID-19. Dengan penutupan ini, maka semua sektor pekerjaan dan pendidikan terpaksa beralih daripada kaedah bersemuka kepada kaedah secara atas talian. Untuk memastikan murid-murid tetap dapat meneruskan pembelajaran walaupun dengan penutupan sekolah maka KPM memutuskan untuk melaksanakan pengajaran dan pembelajaran secara atas talian. Ini selaras dengan pemberian akses pendidikan sama rata di dalam negara ini berdasarkan Seksyen 29A Akta Pendidikan 1996 (akta 550) agar semua murid tetap dapat mengikuti pembelajaran walaupun belajar secara Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah atau PdPR di rumah masing-masing. KPM turut menggalakkan guru-guru menghasilkan pelbagai bahan pembelajaran yang berkesan serta dapat menarik minat murid belajar secara atas talian. Pengenalan platform pembelajaran DELiMa atau Digital Education Learning Initiative Malaysia melalui aplikasi *Google Education* oleh KPM sedikit sebanyak dapat membantu guru-guru melaksanakan pengajaran dan pembelajaran secara atas talian dengan lebih baik.

Google Education menawarkan beberapa aplikasi *Google* yang boleh digunakan oleh guru-guru bagi merencanakan proses pengajaran dan pembelajaran secara atas talian sama seperti guru mengajar di dalam bilik darjah iaitu *Google Classroom*, *Google Form*, *Google Drawing*, *Google Meet*, *Google Slide*, *Google Spreadsheet*, *Google Sites* dan pelbagai aplikasi lain. Dengan adanya kemudahan ini, maka guru dapat menggunakan aplikasi tersebut dan mempelbagaikan kaedah mengikut kesesuaian. Pengajaran guru yang





disusuli dengan penilaian pencapaian murid dalam pembelajaran dapat membantu guru membuat pentaksiran dan menambah baik kaedah pengajaran dan bahan pembelajaran ke arah keberkesanan. Ini termasuklah penghasilan modul pengajaran secara atas talian oleh guru dengan mengambil kira aspek sesuai pada tahap kefahaman murid, mudah diakses secara fleksibel pada bila-bila masa mengikut kesesuaian masa murid, bahan pembelajaran yang menarik, mempunyai elemen permainan, menjana kemahiran berfikir serta dapat menaksir penguasaan dan pencapaian murid dalam pembelajaran. Penyediaan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian dilaksanakan dengan mengambil kira ciri-ciri keberkesanan tersebut agar modul ini dapat memberi manfaat kepada guru dan murid yang menggunakannya.



1.2 Latar Belakang Kajian

Penggunaan ICT bukan lagi norma baharu dalam pendidikan mahupun masyarakat di Malaysia. Penggunaan dan capaian ICT oleh individu dan isi rumah didapati dapat memberi input penting kepada strategi pembangunan ICT negara dalam membentuk, merancang dan menilai dasar. Ini dibuktikan berdasarkan Laporan Penggunaan dan Capaian ICT oleh Individu dan Isi Rumah 2020 yang dibentangkan oleh Jabatan Perangkaan Malaysia pada 12 April 2021 menunjukkan bahawa terdapat peningkatan peratusan penggunaan dan capaian ICT individu dan isi rumah kepada internet iaitu 91.7 peratus pada 2020 berbanding 90.1 peratus pada 2019. Peningkatan peratusan capaian isi rumah terhadap telefon pintar dan komputer turut meningkat kepada 98.6 peratus bagi





penggunaan telefon pintar dan 77.6 peratus bagi penggunaan komputer pada tahun 2020. Statistik ini menunjukkan bahawa penggunaan ICT sudah sinonim dalam kehidupan masyarakat termasuklah di bidang pendidikan. Menurut Kern (2006), penggunaan teknologi ICT dalam pendidikan adalah sebagai perantara antara guru dan murid untuk menyampaikan maklumat.

Penggunaan ICT dalam pendidikan melalui proses perubahan dan berevolusi mengikut peredaran zaman malah ianya bergerak seiring dengan era globalisasi. Rekod yang dikeluarkan oleh National Center for Education Statistics (2007) di Amerika Syarikat menunjukkan bahawa semua sekolah awam di negara tersebut telah dilengkapi dengan talian internet dan fasiliti kelas berasaskan teknologi digital sejak tahun 2003. Ini menunjukkan bahawa pendidikan masa kini harus seiring dengan penggunaan teknologi ICT. Statistik tersebut turut dibuktikan dengan fenomena pengintegrasian ICT di dalam bilik darjah di negara Barat sejak 30 tahun lalu. Pendedahan terhadap pelbagai cara berinteraksi dan bermain secara dalam persekitaran digital seperti permainan komputer, telefon bimbit dan dunia maya merupakan *textual landscape* kanak-kanak masa kini dibesarkan. (Fisher, 2003). Selain itu, perkembangan teknologi terutamanya evolusi internet telah mengubah konsep dan teori pendidikan tradisional dengan perubahan kepada kaedah pengajaran dan konsep bilik darjah di dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran di sekolah. (Hunt, 2004 ; Resnick dan Wirth, 1996). Penggunaan ICT dalam pembelajaran dapat merangsang murid berfikir dengan lebih kreatif dan inovatif serta memperoleh ilmu secara berdikari tanpa bergantung sepenuhnya kepada guru di dalam pengajaran dan pembelajaran formal.





Perkembangan ICT di Malaysia dalam pendidikan turut dapat dilihat melalui model Sekolah Bestari yang disasarkan untuk dilaksanakan pada tahun 2000 yang telah diumumkan oleh Perdana Menteri YABhg. Tun Dr. Mahathir Mohamad pada tahun 1997. Lanjutan daripada usaha tersebut, Perdana Menteri kelima YAB. Tun Abdullah Badawi menekankan Program Pembestarian Sekolah dalam teras kedua Rancangan Malaysia Ke-9 (RMK9) pada tahun 2006. Program ini dilaksanakan di semua sekolah dengan tujuan untuk mengintegrasikan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran. Berikut pada tahun 2020, Transformasi Pendidikan dibentangkan oleh Perdana Menteri, YAB Dato Sri Mohd Najib Tun Razak dan dimasukkan di dalam Rancangan Malaysia Ke-10 (RMK10) sebagai usaha memantapkan lagi penggunaan ICT dalam pendidikan.



Seterusnya pada Oktober 2011, Kementerian Pendidikan Malaysia menjalankan kajian semula dengan tujuan membentuk generasi muda ke arah abad ke-21 dan akhirnya membentuk Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (PPPM). Pelan tersebut telah dibentangkan pada tahun 2013 oleh Timbalan Perdana Menteri Tan Sri Muhyiddin Yassin pada tahun tersebut. Tumpuan Gelombang 1 PPPM (2013 - 2015) adalah menyokong guru dengan kemahiran utama agar guru dapat memainkan peranan dengan lebih berkesan serta dapat menjayakan transformasi pendidikan. Pendekatan dan kaedah pengajaran guru yang menarik dapat menarik minat murid serta melahirkan murid yang hebat dan bijaksana (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2005).

Antara lain inisiatif KPM di dalam Gelombang 1 ialah pelaksanaan Projek 1Bestarinet di semua sekolah di Malaysia. Projek ini dilaksanakan dengan kerjasama Frog





Asia (YTL Communication) iaitu syarikat yang menyediakan pelantar Virtual Learning Environment (VLE) pengajaran dan pembelajaran untuk kegunaan guru dan murid. (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2010). Selain itu, projek ini turut melibatkan penyediaan kemudahan penggunaan internet akses mudah alih 4G di semua sekolah di Malaysia (Junus, 2013).

Menerusi Gelombang ke-2, KPM telah memperkenalkan aplikasi *Google Education* yang mempunyai banyak kelebihan dan aplikasi tambahan di bawah syarikat *Google* yang menarik serta memudahkan guru dan murid menggunakannya dalam pengajaran dan pembelajaran. Antara aplikasi yang terkenal *Google* yang menjadi sumber video dan audio kepada bahan pengajaran dan pembelajaran di sekolah sehingga hari ini adalah *Youtube.com*. Pengedaran id *Google Classroom* kepada guru dan murid di samping memberikan pendedahan kepada guru di sekolah untuk menggunakan aplikasi berkenaan dalam pengajaran dan pembelajaran merupakan langkah awal KPM bagi memperkenalkan aplikasi berkenaan. Sejak penularan pandemik COVID-19 maka penggunaan kaedah e-pembelajaran menjadi keutamaan di dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran dari rumah (PdPR). Situasi PKP dan PdPR menuntut guru untuk memilih kaedah terbaik bagi meneruskan pengajaran dan pembelajaran dari rumah. Bahan e-pembelajaran seperti modul atas talian amat sesuai digunakan bagi memastikan pengajaran dan pembelajaran atas talian berbanding pengajaran secara bersemuka. Modul atas talian dapat membantu murid untuk menguasai sesuatu kemahiran yang diajar, murid dapat meneroka ilmu lebih luas iaitu melebihi apa yang guru sampaikan, murid dapat meningkatkan kemahiran literasi komputer dan murid dapat belajar secara berdikari dalam pembelajaran e-modul secara atas





talian. Oleh sebab itu, kajian ini bertujuan mengkaji sejauh mana keberkesanan modul atas talian terhadap tahap pencapaian murid dan tahap pelaksanaan guru. Didapati juga bahawa modul Pendidikan Jasmani secara atas talian masih agak baru dan kurang dilaksanakan oleh guru-guru Pendidikan Jasmani terutamanya pada musim PdPR ke atas murid-murid. Kebanyakan guru mengambil pendekatan kaedah pengajaran dan pembelajaran segera secara atas talian menerusi aplikasi *Google Meet*, menghantar video pengajaran dan pembelajaran menerusi aplikasi *Whatsapp*, *Telegram* dan *Facebook* serta menggunakan aplikasi-aplikasi tertier (*Third-Party*) di dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dilihat kurang terancang, tidak sistematik dan tidak berpandu kepada kemahiran yang ingin dikuasai oleh murid menyebabkan tahap penguasaan murid sukar diukur.



1.3 Penyataan Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran penting yang di ajar di sekolah di Malaysia. Setiap sekolah menggunakan kurikulum standard (KSSR) Pendidikan Jasmani yang disediakan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum (PPK), Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) termasuklah penggunaan buku teks yang merupakan panduan kepada pembelajaran murid yang dibekalkan oleh Unit Buku Teks, KPM. Peruntukan masa bagi pelaksanaan Pendidikan Jasmani selama 30 minit dalam setiap sesi dan memerlukan pelaksanaan rapi seorang guru Pendidikan Jasmani untuk memastikan kemahiran yang disampaikan berkesan ke atas pembelajaran murid. Pelaksanaan



Pendidikan Jasmani sehingga kini masih menjurus kepada penghasilan modal insan yang menyeluruh seperti yang termaktub di dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) 1996 iaitu meliputi domain psikomotor, kognitif dan afektif.

Berpandukan kepada latar belakang kajian yang dikemukakan di atas menunjukkan bahawa pelaksanaan Pendidikan Jasmani di semua sekolah di Malaysia mengalami kekangan dalam melaksanakan mata pelajaran ini berikutan penularan COVID-19 di seluruh dunia (UNESCO, 2020). Situasi pandemik *Corona Virus* atau singkatannya COVID-19 (Gunther et al., 2020) dan penutupan semua sekolah merupakan cabaran terbesar yang harus dihadapi oleh semua guru dan murid dalam meneruskan sesi pembelajaran. (Farit, Maslawati, Aishath, Rosnani, Zarina & Saadiah, 2021). Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) merupakan satu cabaran besar kepada guru-guru dan murid-murid untuk melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran secara atas talian mahu pun luar talian. (Losius Goliong et. al., 2016). Pelaksanaan Pendidikan Jasmani secara pertemuan fizikal tidak lagi selamat dan boleh menyebabkan penularan virus COVID-19 di kalangan guru dan murid ditambah lagi dengan pematuhan SOP (*Standard Operation Procedure*) yang harus dipatuhi dengan sepenuhnya.

Kekangan ini mencabar murid-murid sekolah rendah yang masih memerlukan bimbingan daripada guru semasa sesi pembelajaran ketika berada di rumah (PdPR). Pendekatan PdPR secara atas talian merupakan pendekatan yang paling sesuai di dalam situasi ini terutamanya apabila murid terpaksa berada di rumah untuk belajar (Mohamed, Khidhir, Nazeer dan Vijayan, 2020). Cabaran ini turut memberi kesan dari sudut



perspektif guru dan ibu bapa. Guru berkemungkinan menghadapi masalah murid tidak mengikut masa pembelajaran yang ditetapkan tanpa pengawasan ibu bapa serta murid boleh hilang tumpuan kerana berhadapan dengan persekitaran di dalam rumah mereka. Ibu bapa pula perlu menyediakan peranti dan internet untuk murid mengikuti pembelajaran.

Selain itu, guru juga perlu mahir dalam penggunaan aplikasi *Google* untuk melaksanakan pengajaran selain daripada menggunakan aplikasi *Whatsapp* (Martina, Hendro dan Indra, 2020) yang dilihat sebagai medium interaksi guru dan murid yang lazimnya dapat dilihat pada kebanyakan guru. Penggunaan aplikasi *Whatsapp* sepenuhnya bukan sahaja boleh menyebabkan kekeliruan kepada guru di dalam memberi bimbingan kepada murid tetapi juga mengakibatkan terlalu banyak '*Whatsatsapp group*' kelas serta ditimbuni dengan mesej, gambar dan video daripada murid dan ibu bapa sehingga akhirnya memenuhi storan peranti guru tersebut setiap masa dan mengganggu pelaksanaan pengajaran guru tersebut.

Tahap pelaksanaan guru Pendidikan Jasmani di dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran secara atas talian masih berada pada tahap yang rendah. Kaedah-kaedah pengajaran secara atas talian yang dilaksanakan juga bergantung kepada tahap kemahiran literasi ICT dan kemudahan capaian internet guru-guru berkenaan. Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani secara atas talian pula kebanyakannya terhad kepada kaedah pengajaran segerak secara bersemuka atas talian yang masih berbentuk berpusatkan guru. Guru juga menghadapi masalah untuk memastikan semua





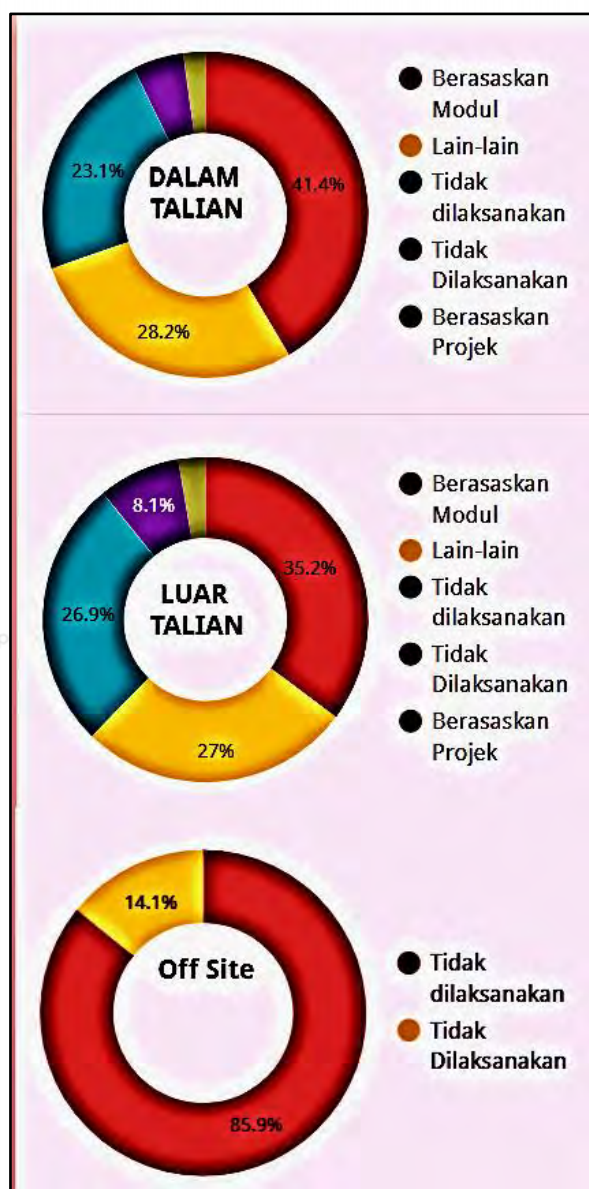
murid dapat menghadiri kelas secara atas talian berikutan masalah tahap talian internet murid serta isu berkongsi peranti elektronik di kalangan adik beradik murid sepanjang PdPR.

Tahap pelaksanaan pengajaran guru Pendidikan Jasmani secara atas talian yang rendah dalam kalangan guru menyebabkan bahan pengajaran dan pembelajaran yang digunakan kurang kreatif dan kurang berfokus di dalam mengukur tahap pencapaian murid-murid. Tahap literasi komputer di dalam kalangan guru Pendidikan Jasmani turut menyumbang kepada kurangnya motivasi guru di dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani secara atas talian. Keadaan ini menimbulkan pelbagai reaksi dan persepsi dalam kalangan guru Pendidikan Jasmani di dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani secara atas talian. Justeru itu, guru Pendidikan Jasmani memerlukan pendekatan dan kaedah pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang bersepadu dan berkesan secara atas talian yang memudahkan guru pada tahap literasi komputer yang sederhana tetapi berkesan di dalam memastikan murid mencapai tahap penguasaan yang optimum di dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani semasa PdPR.

Tahap persepsi guru di dalam melaksanakan di dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani secara atas talian diperlukan bagi memastikan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan secara atas talian. Keputusan tahap persepsi guru juga dapat membantu di dalam menghasilkan modul



pengajaran dan pembelajaran secara atas talian yang berkesan ke atas pengajaran guru dan pembelajaran murid dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani.



Rajah 1.1: Status Pelaksanaan PdPR Daerah Klang dari Januari 2021 hingga Mac 2022

1.4 Objektif Kajian

Kajian ini menggariskan tiga (3) objektif iaitu;

- i. Mengenalpasti keberkesanan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian dari segi tahap pencapaian pembelajaran murid.
- ii. Mengenalpasti keberkesanan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian dari segi tahap motivasi dan kepuasan belajar murid.
- iii. Mengenalpasti keberkesanan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian berdasarkan persepsi guru.

1.5 Persoalan Kajian

Berdasarkan kepada tiga (3) objektif yang dikemukakan, maka terdapat tiga (3) persoalan utama dalam kajian ini, iaitu;

- i. Sejauh manakah keberkesanan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian dari segi tahap pencapaian pembelajaran murid.
- ii. Sejauh manakah keberkesanan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian dari segi tahap motivasi dan kepuasan belajar murid.
- iii. Sejauh manakah keberkesanan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian dari berdasarkan persepsi guru.



1.6 Kepentingan Kajian

Kajian ini dijalankan dengan harapan dapat memberi sumbangan yang bermanfaat secara akademik dan praktikal. Melalui kajian ini juga diharapkan dapat meningkatkan pencapaian murid dalam Pendidikan Jasmani dan dalam masa yang sama dapat memberikan kemahiran tambahan iaitu kemahiran literasi komputer selaras dengan Anjakan ke-7 di dalam PPPM (2013 - 2025). Modul Pendidikan Jasmani secara atas talian sangat diperlukan terutamanya pada musim PdPR dilaksanakan bagi memastikan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat diteruskan meskipun guru dan murid tidak dapat melaksanakan pengajaran dan pembelajaran secara perjumpaan fizikal. Tambahan pula pentaksiran ke atas murid-murid perlu diteruskan oleh guru untuk memastikan murid-murid dapat mencapai standard dan tahap penguasaan pembelajaran Pendidikan Jasmani pada tahap yang optimum. Pengurusan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang tersusun dan sistematik dalam bentuk modul atas talian dapat memberikan panduan kepada murid-murid untuk belajar dan membantu guru di dalam melaksanakan pentaksiran dengan berpandukan topik pengajaran seiring dengan Dokumen Standard Pengajaran dan Pentaksiran (DSKP). Selain itu, modul Pendidikan Jasmani atas talian di dalam kajian ini dapat memberi sumbangan idea kepada guru Pendidikan Jasmani untuk pelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang lebih kreatif agar tidak tertumpu kepada kaedah pengajaran segerak bersemuka secara atas talian yang hampir sama kepada pengajaran sehala atau berpusatkan guru. Hasil dapatan kajian ini juga dapat memberi maklumat kepada Kementerian Pendidikan Malaysia





(KPM) terhadap sejauh mana keberkesanan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani secara atas talian sepanjang musim PdPR ini.

Di samping itu, persepsi dan tahap pelaksanaan guru Pendidikan Jasmani dalam menjalankan pengajaran dan pembelajaran secara atas talian kepada murid-murid turut dapat memberikan makluman terhadap sejauh mana tahap pelaksanaan Pendidikan Jasmani oleh guru-guru sepanjang PdPR. Pelaksanaan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian menggunakan *Google Sites* dapat memudahkan guru melaksanakan pengajaran dan pembelajaran secara atas talian pada bila-bila masa. Maklumat keberkesanan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian turut memberikan sumbangan kepada penyelidik untuk mendapatkan maklumat untuk memperkasakan lagi modul atas talian bagi mata pelajaran lain untuk menyokong keberkesanan modul pembelajaran atas talian di masa hadapan.

Selain itu, modul atas talian yang mudah di akses secara atas talian dan luar talian pada bila-bila masa oleh murid dapat sedikit sebanyak dapat membantu di dalam situasi murid-murid yang kebanyakannya berkongsi peranti dengan ibu bapa atau adik beradik untuk belajar mengikut kesesuaian masa mereka tanpa terikat dengan jadual waktu PdPR. Selain itu, modul yang dapat mentaksir tahap pencapaian murid dengan baik dapat membantu guru melaksanakan Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) ke atas murid serta beroleh eviden tahap pencapaian murid yang boleh menjadi rujukan untuk memperbaiki pencapaian murid.





Akhir sekali, pelaksanaan modul atas talian diharap dapat memudahkan guru di dalam mengisi pelaporan harian PdPR melalui pelaporan Sistem Pelaporan Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (SPdPR) yang kini dilaksanakan seluruh sekolah di Malaysia semasa pelaksanaan PdPR berlangsung.

1.7 Limitasi Kajian

Setiap kajian mempunyai limitasi dan batasannya untuk menunjukkan fokus sesuatu kajian yang dijalankan. Antara perkara yang menjadi perhatian kepada penetapan limitasi kajian adalah berdasarkan saiz sampel (Norman, 2018). Di dalam kajian ini, penyelidik melaksanakan kajian dibataskan kepada dua kelas tahun 4 iaitu seramai 70 orang murid dan dua orang guru Pendidikan Jasmani. Kajian ini memfokuskan kepada keberkesanan pelaksanaan modul Pendidikan Jasmani atas talian menggunakan aplikasi *Google Sites* di dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani semasa Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) dilaksanakan. Sekolah yang dipilih untuk menjalankan kajian ini adalah SK(1)Simpang Lima yang terletak di daerah Klang, Selangor. Sekolah ini dipilih kerana hampir 99 peratus guru-guru dan murid-murid di sekolah ini melaksanakan pengajaran dan pembelajaran atas talian sepanjang pelaksanaan PdPR pada musim PKP dan mungkin berbeza dari sekolah-sekolah terdekat yang lain.

Penyelidik memilih kemahiran membaling dan kemahiran menangkap bola untuk dimasukkan di dalam modul Pendidikan Jasmani secara atas talian iaitu berdasarkan buku



teks Pendidikan Jasmani dan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Jasmani iaitu menerusi topik Pemukul Hebat Pemandang Cekap sahaja. Kajian ini tidak mengintegrasikan model TGfU seperti yang terdapat di dalam DSKP KSSR Pendidikan Jasmani Tahun 4 kerana pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran tidak dilaksanakan secara pertemuan fizikal tetapi secara atas talian. Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran secara pertemuan fizikal tidak dibenarkan bagi membendung penularan jangkitan COVID-19 dalam kalangan warga sekolah selaras dengan arahan KPM bagi pelaksanaan PdPR 1.0 dan PdPR 2.0. Ini bermakna pentaksiran bagi murid-murid yang menjalani pembelajaran Pendidikan Jasmani secara atas talian adalah menerusi penilaian formatif.

Di samping itu, pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 4 di sekolah ini adalah berdasarkan jadual waktu PdPR bagi Pendidikan Jasmani iaitu 30 minit bagi setiap sesi pengajaran dan pembelajaran selaras dengan peruntukan masa pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah rendah.

Selain itu, memandangkan pada ketika ini isu (COVID-19) sedang melanda dunia dan ia juga memberikan kesan kepada negara kita Malaysia, atas arahan pihak kerajaan Perintah Kawalan Pergerakan Malaysia (PKP) 2020 merujuk kepada tindakan pencegahan Persidangan Antarabangsa Sains Sosial dan Kemanusiaan ke-5 (PASAK5 2020) – Dalam Talian 24 & 25 November 2020. e-ISBN: 978 967 2122 78 41268 oleh kerajaan Malaysia terhadap kes pandemik korona virus (COVID-19) pada 16 Mac 2020, oleh itu "kawalan pergerakan" dilaksanakan di seluruh negara. Oleh yang demikian, borang soal selidik tidak



dapat diedarkan di dalam kelas tetapi menggunakan format ‘*Google Form*’ dan kaedah penghantaran akan dibuat menggunakan aplikasi mudah alih seperti *Google Sites* (modul Pendidikan Jasmani atas talian), Whatsapp, dan email kepada responden.

1.8 Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan bagi menjelaskan pemboleh ubah yang hendak diuji dan responden yang terlibat di dalam sesuatu kajian penyelidikan untuk mendapatkan gambaran tentang konsep dan rangka kerja penyelidikan tersebut (Sabitha, 2006). Definisi operasional yang terlibat di dalam kajian ini adalah seperti berikut :



1.8.1 Modul Pendidikan Jasmani Tahun 4 Atas Talian

Penyelidikan yang dijalankan dalam kajian ini adalah untuk menghasilkan satu modul Pendidikan Jasmani Tahun 4 dengan menggunakan aplikasi *Google Sites* bagi pengajaran dan pembelajaran bagi Unit 5: Pemukul Hebat Pemandang Cepak. Modul ini dinamakan sebagai MEGA yang membawa maksud:

M - *Module* (modul secara atas talian yang boleh diakses oleh murid pada bila-bila masa)

E - *Engagement* (proses pembelajaran murid)





G - *Gamification* (uji minda yang berunsurkan permainan digital secara atas talian)

A - *Assessment* (penilaian tahap pencapaian murid)

Di dalam penyelidikan ini, Modul MEGA digunakan sebagai pemboleh ubah untuk mengenal pasti keberkesanan kaedah pengajaran secara e-pembelajaran (*e-learning*). Modul ini dilaksanakan oleh guru Pendidikan Jasmani Tahun 4 semasa melaksanakan pengajaran dan pembelajaran PdPR kepada murid.



1.8.2 Pembelajaran Atas Talian

Pembelajaran atas talian dalam kajian ini merujuk kepada persekitaran pembelajaran yang dijalankan secara atas talian iaitu dengan menggunakan Intranet atau Internet. Aktiviti pembelajaran murid dan pelaksanaan instruksional guru di dalam persekitaran pembelajaran atas talian berlaku sepenuhnya secara maya. Modul Pendidikan Jasmani atas talian yang dibina di atas tapak *Google Sites* iaitu salah satu aplikasi yang terdapat di dalam *Google Educator* digunakan dalam persekitaran pembelajaran atas talian. Semua bahan pembelajaran yang diperlukan untuk murid menguasai kemahiran membaling dan menangkap bola dimasukkan di dalam modul ini dengan merujuk kepada Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran yang terdapat di dalam Dokumen Standard





Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Jasmani (DSKP) dan Buku Teks Pendidikan Jasmani KSSR Tahun 5 yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

Medium komunikasi yang berlaku semasa pengajaran dan pembelajaran adalah menerusi perantaraan komputer ataupun peranti seperti telefon pintar dan tablet elektronik yang mempunyai talian internet. Bahan-bahan pembelajaran seperti video, grafik, animasi dan audio yang menarik dapat di akses oleh murid-murid dengan melayari modul Pendidikan Jasmani atas talian yang disediakan. Melalui pembelajaran atas talian murid-murid mempunyai keupayaan untuk mendapatkan bahan pembelajaran yang disediakan pada bila-bila masa mengikut kesesuaian masa murid. Selain itu, bahan atas talian seperti video ilustrasi kemahiran yang disediakan di dalam modul atas talian dapat ditonton secara berulang oleh murid sehingga mencapai tahap kefahaman yang optimum.

Murid-murid juga berpeluang mengakses maklumat tambahan daripada sumber internet tanpa had untuk menambah pengetahuan yang lebih meluas di dalam pembelajaran dan seterusnya menjadikan mereka murid-murid yang memiliki ilmu pengetahuan yang baharu dan terkini mengikut peredaran semasa. Pentaksiran terhadap tahap penguasaan murid di dalam kemahiran yang diperkenalkan juga dilaksanakan di dalam persekitaran pembelajaran atas talian menggunakan aplikasi *Google Form*. Elemen gamifikasi juga disediakan secara atas talian melalui modul tersebut untuk meningkatkan penglibatan murid secara aktif, membina keseronokan belajar serta memberi kesan pengalaman bermakna kepada murid apabila belajar secara atas talian.





1.8.3 Keberkesanan Modul Pembelajaran Atas Talian

Keberkesanan pembelajaran murid dapat diukur melalui sejauh mana tahap kefahaman, pembelajaran memberi kesan terhadap daya ingatan murid dan kebolehan murid menjana idea setelah melalui proses pembelajaran secara atas talian (Zahari & Razak, 2020). Pentaksiran berbentuk ujian formatif disediakan untuk murid-murid di akhir pembelajaran untuk menguji tahap pencapaian murid. Skor pencapaian ujian bagi kedua-dua kumpulan rawatan dan kawalan murid tersebut akan diukur melalui pembezaan min bagi menentukan keberkesanan pembelajaran atas talian dari aspek pencapaian murid dari segi kognitif. Penilaian aspek afektif pula akan dilihat melalui soal selidik tahap motivasi dan kepuasan belajar murid-murid.



1.8.4 Google Sites©

Google Sites dikenali sebagai tapak penerbitan yang memberi perkhidmatan kepada pengguna untuk menerbitkan bahan di dalam web secara percuma kepada pengguna Google. Aplikasi ini merupakan versi baru kepada *JotSpot* sebelum ini yang memberikan perkhidmatan kepada pengguna untuk membina laman *Web* bagi sesuatu organisasi perkhidmatan ataupun laman *Web* kegunaan peribadi seseorang individu (Auchard, 2008). Menurut Auchard (2008) lagi, aplikasi *Google Sites* memudahkan pengguna yang tidak mempunyai kemahiran teknikal dalam pembinaan laman *Web* untuk menyusun dan berkongsi maklumat digital di dalam aplikasi tersebut. Pengguna dapat berkongsi kalendar,





gambar, video, slaid pembentangan, pautan dokumen dan embed aplikasi lain di dalam laman yang dihasilkan melalui aplikasi ini.

Aplikasi *Google Sites* memberi kemudahan kepada pengguna yang tidak mempunyai latar belakang pengetahuan reka bentuk *Web* ataupun coding di dalam pembinaan *Web*. Di sekolah, *Google Sites* dapat membantu guru menghasilkan bilik darjah *virtual* (alam maya) untuk memuat naik bahan pengajaran dan pembelajaran, tugas murid, nota murid, video dan bahan pembelajaran lain yang terdapat di dalam internet (Auchard, 2008).



Aplikasi ini masih agak baru di sesetengah guru dan kurang digunakan oleh guru-guru sebagai modul pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani merujuk kepada keratan akhbar Harian Metro yang bertajuk "PdPR Bukan Hanya Dalam Talian pada tahun 2021. Kajian yang menunjukkan penggunaan serta keberkesanan aplikasi *Google Sites* sebagai medium bagi pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani juga masih baru dan belum digunakan secara meluas setakat pemerhatian yang dilakukan oleh penyelidik pada tahun 2021.





1.8.5 Kemahiran Membaling dan Menangkap Bola Unit 5 Pendidikan Jasmani Tahun 4

Kemahiran membaling dan menangkap bola yang dimasukkan di dalam modul Pendidikan Jasmani atas talian adalah berdasarkan DSKP dalam muka surat 59 yang bertajuk Bidang Kemahiran : Asas Permainan Kategori Pukul dan Memadang. Asas kemahiran yang difokuskan di dalam modul ini adalah dua jenis kemahiran di dalam DSKP berkenaan iaitu kemahiran membaling bola dan kemahiran menangkap bola. Kemahiran membaling bola yang terdapat di dalam modul atas talian ini adalah berdasarkan kepada Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Jasmani Tahun 4. Kemahiran membaling bola yang terdapat di dalam DSKP adalah merujuk kepada Standard Pembelajaran 1.8 (1.8.1, 1.8.2 dan 1.8.3), 2.8 (2.8.1) dan 5.1, 5.2 dan 5.3. Kemahiran membaling bola yang diperkenalkan adalah kemahiran membaling bola dengan tangan lurus berdasarkan 3 lakuan iaitu ikut arah jam, lawan arah jam dan balingan sisi.

Manakala, kemahiran menangkap bola yang terdapat di dalam DSKP adalah merujuk kepada Standard Pembelajaran 1.8 (1.8.4), 2.8 (2.8.3) dan 5.1, 5.2 dan 5.3. Kemahiran menangkap bola yang diperkenalkan adalah kemahiran menangkap bola berdasarkan 3 lakuan iaitu menangkap bola atas kepala, aras dada atau sisi dan menangkap bola bawah atau bola leret.

Kedua-dua kemahiran ini adalah asas yang penting di dalam permainan seperti *Softball, Cricket dan Baseball*. Kejayaan murid di dalam memahami dan melakukan





kemahiran membalik bola dan menangkap bola dengan baik dapat membantu murid untuk menunjukkan prestasi yang baik serta berkeyakinan diri yang tinggi di dalam permainan tersebut.

1.8.6 Tahap Kepuasan

Tahap kepuasan di dalam kajian ini merujuk kepada kepuasan yang dialami atau dirasakan oleh murid yang menggunakan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian (Hew et al., 2020). Di dalam kajian ini, tahap kepuasan murid diukur melalui senarai item berkaitan kepuasan berdasarkan pengalaman murid menggunakan modul atas talian ini. Dapatan data daripada item-item kepuasan ini diperoleh menerusi soal selidik yang diberikan kepada murid di setelah menggunakan modul berkenaan.

1.8.7 Tahap Motivasi

Pengukuran terhadap tahap motivasi murid adalah berkenaan sejauh mana murid bersemangat dan bersungguh-sungguh di dalam melaksanakan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian (Dörnyei, 2020). Tahap motivasi murid ini diukur menerusi item-item pengukuran tahap motivasi murid melalui soal selidik yang dijawab oleh murid setelah menggunakan modul Pendidikan Jasmani secara atas talian.





1.9 Rumusan

Secara ringkasnya, bahagian ini memberikan gambaran awal penyelidikan dengan menerangkan matlamat dan objektif penyelidikan serta menyenaraikan langkah-langkah yang perlu diambil dalam pengkajian dengan menetapkan matlamat dan objektif. Penyelidikan ini dibangunkan bagi mengukur keberkesanan Modul M.E.G.A Pendidikan Jasmani Tahun 4 secara atas talian dalam kalangan murid tahun 4 di SK(1)Simpang Lima. Berdasarkan persoalan kajian yang dibina maka satu kajian akan dijalankan bagi menjawab persoalan kajian yang ditetapkan. Bab yang berikutnya akan membincangkan sorotan kajian berkenaan pendekatan pembelajaran atas talian. Selain itu, kajian-kajian lepas berkenaan modul pengajaran dan pembelajaran serta tapak yang digunakan bagi pembelajaran atas talian berdasarkan kajian-kajian lepas akan dibincangkan dengan lebih lanjut.

