



UNIVERSITI  
TEKNOLOGI  
MARA

# jurnal **INOVASI** **MALAYSIA** (JURIM)

INSTITUT KUALITI dan PENGEMBANGAN ILMU (InQKA)

EDISI 02, ISU 01

ISSN 2600-7606

NOVEMBER 2018

# JURNAL INOVASI MALAYSIA (JURIM)

## ***Ketua Editor***

Prof. Dr. Hjh Roziah Janor  
Universiti Teknologi MARA, Malaysia

## ***Ketua Editor Eksekutif***

Dr. Aida Firdaus Muhammad Nurul Azmi  
Universiti Teknologi MARA, Malaysia

## ***Timbalan Ketua Editor Eksekutif***

Dr. Nik Azlin Nik Ariffin  
Universiti Teknologi MARA, Malaysia

## ***Pengurusan Jurnal***

Pn. Nor Nazifah Abd. Jamil, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

## ***Lembaga Editor***

Prof. Madya Dato' Dr. Hilmi Ab. Rahman, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Dr. Thuraiya Mohd, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

En. Darus Kasim, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

En. Mohd Ehsan Amin, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

En. Shamsol Shafie, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Tn. Hj Anuar Hashim, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Ust. Husaini Ab Razak, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

En Abdul Manap Desa, TELEKOM, Malaysia

Dr. Zulhasni Abdul Rahim, Universiti Teknologi Malaysia

En. Razif Dasiman, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

## ***Pewasit***

Tn. Hj Poazi Rosdi, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Dr. Nurul Nadwan Aziz, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Dr. Teh Hong Siok Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Dr. Ahmad Sufian Abdullah, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

En. Nik Hazlan Nik Hashim, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Pn. Sairah Saien, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Pn. Norafiza Mohd Hardi, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Pn. Zaidatulhusna Mohd Isnani, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Pn. Suzanna Yusof, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Pn. Fatin Nadzirah Zakaria, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

En. Rasdi Deraman, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

En. Al Bakri Mohammad, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

PM Dr. Zailani Abdullah, Universiti Malaysia Kelantan, Malaysia

En. Budiman Ikhwandee Fadzilah, Universiti Malaysia Perlis, Malaysia

Pn. Siti Lydiawati Sahmat, Universiti Malaysia Sarawak, Malaysia

Dr. Noor Afiza Badaluddin, Universiti Sultan Zainal Abidin, Malaysia

Dr. Wan Mohd Khairul Firdaus Wan Khairuldin, Universiti Sultan Zainal Abidin, Malaysia

## ***Fotografik***

En. Mohd Suhaimi Juhan, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

## ***Laman Sesawang***

Pn. Siti Nor Juhiriza Mior Mohd Tahir, Universiti Teknologi MARA, Malaysia

@Penerbit UiTM, UiTM 2018

ISSN 2600-7606

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi da isi kandungan buku ini dalam apa jua bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat izin bertulis daripada Pengarah, Penerbit UiTM, Universiti Teknologi MARA, 40450 Shah Alam, Selangor Darul Ehsan.

E-mel: penerbit@salam.uitm.edu.my

Jurnal Inovasi Malaysia (JURIM) adalah jurnal dari Unit Inovasi dan Kreativiti, Institut Kualiti dan Pengembangan Ilmu (InQKA), Blok A, Tingkat 5, Bangunan Akademik 2, Universiti Teknologi MARA, 40450 Shah Alam, Selangor Darul Ehsan. E-mail : KIK\_UiTM@salam.uitm.edu.my

Pandangan pendapat dan cadangan teknikal yang dinyatakan oleh penyumbang dan pengarang adalah dari penulis sendiri dan tidak semestinya mencerminkan pandangan para editor, penerbit dan universiti.

1. **Aplikasi Didik Hibur Tajwid al-Quran (Teroka Tajwid): Kajian Awal Persepsi Pengguna** 1  
*(Edutainment Application of al-Quran Tajweed (Teroka Tajwid): A Purview Study on the Users' Perception)*  
Sulaiman Mahzan, Siti Fairuz Nurr Sadikan,  
Mohd Ab Malek Md Shah, Mohd Harun Shahudin, Shamsol Shafie,  
dan Mohamad Hafidz Rahmat
  
2. **CSETT Memudahkan Proses Penyediaan Jadual Waktu Kuliah** 17  
*(Class Timetable Preparation Gets Easier with CSETT)*  
Zaimi Mohamed, Suhaily Maizan Abdul Manaf,  
Sholehah Abdullah, Siti Fatimah Mardiah Hamzah,  
Salwani Affandi, Nur Azwani Mohamad Azmin,  
Nik Noor Afizah Azlan, Hapiza Omar dan Fathiyah Ismail
  
3. **"IMMOLIMB™" Penyelesaian Masalah kepada Imej Prosedur Angiografi Anggota Bawah yang Kurang Optimum** 31  
*("IMMOLIMB™" Problem Solving Method for Low Quality Image of Lower Limb Angiography Procedure)*  
Halmi Shamsudin, Nik Azuan NI, Norman Nordin, Sa'don Samian  
Hafiz Salahudin, Azrul AB, Norhafizan Nordin, Meriam Ismail  
Rohaida Hassim, Wan Shoriya AWE dan Salwa Sap'e

4. **Inovasi ‘Solat Alert Software’ (SAS) sebagai Satu Kaedah Menggalakkan Pengguna Komputer Menunaikan Solat di Awal Waktu** 51  
*(Solat Alert Software as a Method of Encouraging Computer User to Perform Prayer at the Beginning of Prayer Time)*  
 Azizon Salleh, Huzaimah Ismail, Kamariah Yusoff, Azizah Zakaria dan Ahmad Faizar Jaafar
5. **Pembelajaran Efektif Menggunakan Penunjuk Newton’s Free Body Diagram (FBD)** 61  
*(Effective Learning using Newton’s Free Body Diagram (FBD) Ruler)*  
 Amin Aadenan, Siti Zaubidah Abdullah, Nor Fadhlil Jaafar dan Nurulizzati Makhtar
6. **Sistem Maklumat Penyakit Tuberkulosis Berasaskan Geospatial untuk Mengurus Penyakit Bawaan Udara** 75  
*(Geospatial Tuberculosis Information System for Airborne Disease Management)*  
 Abdul Rauf Abdul Rasam, Noresah Mohd Shariff, Jiloris F. Dony dan Saiful Aman Sulaiman
7. **Pangkalan Data Ez\_Locate sebagai Penyelesaian Masalah Pencarian Maklumat untuk Pelajar** 89  
*(Ez\_Locate as a Solution for Students to Find Information)*  
 Noraizah Abu Bakar, Ahmad Marzuki Amiruddin Othman, Zarina Abu Bakar, Mohammad Albar Bakar, Norhidayah Abdullah, Norfizah Othman, Nor Hafizah Abd Mansor, Nadzirah Yahaya, Syed Khusairi Tuan Azam, Mohd Halim Kadri, dan Nini Suhana Mastini Razi
8. **Inovasi Pengajaran untuk Menarik Minat Pelajar Bermain Bola Tampar** 105  
*(Teaching Innovation to Attract Students’ Interest in Playing Volleyball)*  
 Jamiaton Kusrin, Mohamad Nizam Mohamed Shapie, Sharifah Aliman, Faridah Mohamad Halil dan Zarrul Hayat Mohd Yusof

# **Inovasi Pengajaran untuk Menarik Minat Pelajar Bermain Bola Tampar *Teaching Innovation to Attract Students' Interest in Playing Volleyball***

**Jamiaton Kusrin<sup>1</sup>, Mohamad Nizam Mohamed Shapie<sup>1</sup>, Sharifah Aliman<sup>2</sup>,  
Faridah Mohamad Halil<sup>3</sup> dan Zarrul Hayat Mohd Yusof<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Fakulti Sains Sukan dan Rekreasi, <sup>2</sup>Fakulti Sains Komputer dan Matematik,

<sup>3</sup>Fakulti Senibina, Perancangan & Ukur,

UiTM Shah Alam 40450 Shah Alam, Selangor

<sup>4</sup>SMK Puncak Alam, Bandar Puncak Alam 42300 Kuala Selangor, Selangor

E-mel: jamiaton@salam.uitm.edu.my

Tarikh Terima: 28 Februari 2018

Tarikh Diluluskan: 7 December 2018

## **ABSTRAK**

*Guru Pendidikan Jasmani (PJ) di sekolah mengalami kesukaran untuk menarik minat pelajar melakukan aktiviti sehingga menyebabkan pelajar berasa bosan untuk bermain semasa kelas PJ kerana masa pengajaran yang singkat dan jumlah permainan yang perlu dipelajari pelbagai sifatnya. Kajian ini bertujuan untuk menilai keberkesanan kaedah pengajaran berasaskan model TGfU terhadap pelajar sains sukan menerusi Kem Bola Tampar 2016 (KBT2016). KBT2016 melibatkan Fakulti Sains Sukan & Rekreasi (FSR), UiTM dengan kerjasama SMK Puncak Alam. Pemilihan responden adalah secara persampelan bertujuan melibatkan 31 orang pelajar Sains Sukan yang mengambil subjek Acquisition of Movement Skills (SPS465). Responden dibahagikan kepada empat kumpulan iaitu dua kumpulan lelaki dan dua kumpulan perempuan. KBT2016 menerima maklum balas positif daripada responden yang terlibat. Semua responden dapat mempelajari kemahiran asas bola tampar dengan teknik yang betul dalam situasi yang menyeronokkan.*

**Kata Kunci:** TGfU, KBT2016, pedagogi tak linear, sukan, penguasaan kemahiran

## ABSTRACT

*Physical Education (PE) teachers in schools have difficulties in attracting students to participate in activities that cause students to feel bored to play during the PE class due to the short time of teaching and the number of games to be learned in various ways. This study aims to evaluate the effectiveness of teaching methods based on the TGfU model towards sports science students through the Volleyball Camp 2016 (KBT2016). KBT2016 involves the Faculty of Sports & Recreation Science (FSR), UiTM in collaboration with SMK Puncak Alam. The respondents were selected based on sampling involving 31 Sports Science students taking the Acquisition of Movement Skills (SPS465) subject. Respondents were divided into four groups: two male groups and two female groups. KBT2016 received positive feedbacks from respondents. All respondents were able to learn the basics skills of volleyball with the right techniques in exciting situations.*

**Keywords:** TGfU, KBT2016, non-linear pedagogy, sport, skill acquisition

## PENGENALAN

Ramai guru Pendidikan Jasmani (PJ) di sekolah mengalami kesukaran untuk menarik minat pelajar melakukan aktiviti kerana pelajar tidak mempunyai kemahiran asas sesuatu permainan sehingga menyebabkan pelajar merasa bosan untuk bermain semasa kelas PJ. Tambahan pula, masa pengajaran yang singkat dan jumlah permainan yang perlu dipelajari pelajar pelbagai sifatnya. Ini menimbulkan persoalan pendekatan mengajar yang bagaimana lebih efektif untuk pelajar belajar bagaimana bermain (Memmert et al., 2015). Dalam konteks permainan dan sukan, perolehan dan penguasaan kemahiran asas yang kukuh disertai pendekatan yang bersesuaian dalam sesuatu permainan membantu pelajar maju ke tahap seterusnya dengan penuh keyakinan. Hal ini memerlukan kebijaksanaan dan kreativiti guru mengajar kerana tidak semua sekolah mempunyai kemudahan dan alatan yang mencukupi. Memandangkan objektif utama kelas PJ adalah untuk membekalkan pengetahuan, sikap dan kemahiran kepada kanak-kanak dan remaja supaya mereka boleh memilih gaya hidup yang sihat sebagai amalan hidup menuju kedewasaan, maka sebagai guru, mereka perlu menunjukkan contoh, amalan, nilai murni dan penampilan diri yang baik sebagai model contoh kepada para pelajar.

Kajian ini bertujuan untuk menilai keberkesanan pendekatan pengajaran berasaskan model *Teaching Games for Understanding* (TgFU) terhadap pelajar sains sukan menerusi Kem Bola Tampar 2016 (KBT2016). KBT2016 diadakan hasil penggabungan Pendidikan Sukan dan TGfU membentuk model 'Klinik Bermain' yang menekankan pendidikan pelajar dalam sukan untuk meningkatkan prestasi bermain serta boleh digunakan sepenuhnya oleh para peserta program (Alexander & Penney, 2005). Pada awalnya, pendekatan TGfU dibangunkan oleh penyelidik United Kingdom untuk menarik minat kanak-kanak bermain khususnya di peringkat awal pembelajaran permainan. Pendekatan TGfU wujud dalam bidang kejurulatihan, namun kurang digunakan dalam pengajaran PJ. TGfU amat sesuai digunakan oleh tenaga pengajar pada peringkat awal pembelajaran permainan kanak-kanak untuk menarik minat dan mengekalkan momentum belajar serta pemain yang telah maju dalam semua kemahiran permainan yang diperlukan.

## KAJIAN LITERATUR

Terdapat pelbagai pendekatan pengajaran berasaskan model dalam PJ dan salah satu pilihan penyelidik ialah *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Matlamat TGfU untuk menjana kefahaman mendalam dalam pelbagai aspek permainan di samping meningkatkan tahap aktiviti fizikal, keterlibatan, motivasi dan keseronokan dalam kelas PJ (Forest et al., 2006). Aspek keseronokan dalam sesi latihan merupakan tarikan utama kepada pemain baru (Theunissen, 2008). Walau bagaimanapun, cara bermain sesuatu permainan memerlukan kepelbagaian aktiviti bermain. TGfU merupakan pendekatan pengajaran berasaskan permainan yang berbeza daripada pengajaran konvensional yang menekankan latihan tubi, sebaliknya bermain merupakan fokus utama dalam pengajaran TGfU. Kemajuan permainan dicapai melalui taktik kepada kemahiran bukan taktik atau kemahiran (Griffin et al., 1997; Mitchell et al., 2013; Thorpe & Bunker, 1986).

Objektif utama TGfU adalah membangunkan kebolehan pemain dengan penekanan berbeza menerusi pelbagai fasa pembangunan prestasi berdasarkan konsep main – latihan tubi, main – latihan tubi. Hal ini turut disokong oleh Griffey & Housner, (2007) yang menekankan tiga sebab utama TGfU

menggunakan kaedah taktik sebelum pendekatan kemahiran. Pertama, pengajaran permainan tradisional memerlukan masa yang panjang tanpa berpeluang mengaplikasikan kemahiran ke dalam situasi mirip permainan. Kedua, pelajar diletakkan dalam situasi taktikal berupaya menghargai matlamat atau tujuan permainan dan membangunkan kesedaran taktikal lebih awal dalam proses pengajaran. Ketiga, pendekatan TGfU menjangka strategi dan taktik boleh dipindahkan dari satu permainan dalam kategori permainan yang sama mahupun kategori permainan yang berbeza. Pendekatan ini lebih praktikal kepada pemain yang mempunyai keinginan bermain yang tinggi dan siri permainan latihan tubi merupakan intipati penting dalam sesuatu program latihan.

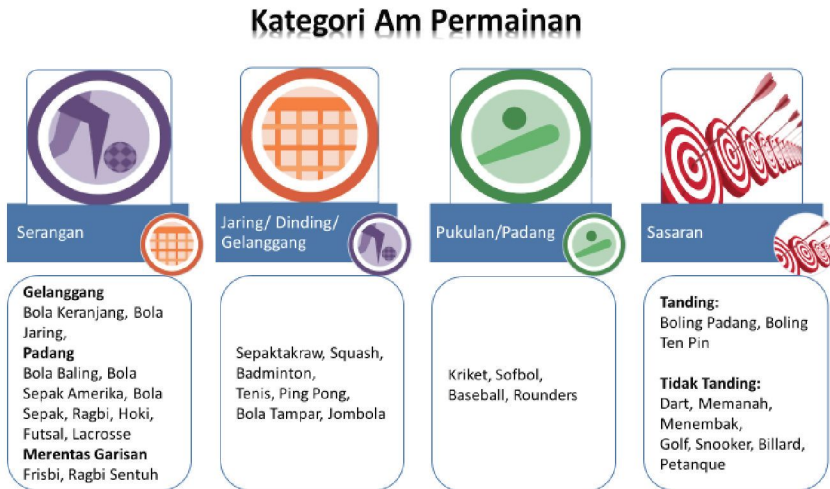
Walau bagaimanapun, kefahaman pendekatan pengajaran TGfU lebih sesuai digunakan oleh pelajar yang matang sebab mereka memerlukan kemahiran pemerhatian dan analisis, menyoal dan memprovok untuk membolehkan pengetahuan taktikal digunakan dengan jayanya Asquith (1989) dalam (McNeill et al., 2004). Kemahiran bertanya soalan dan kefahaman merupakan komponen terpenting dalam model TGfU dan saling berkait dengan prestasi (Pearson & Webb, 2008). Model TGfU menekankan kefahaman tujuan atau matlamat klasifikasi permainan (Permainan Serangan, Permainan Jaring/Dinding/Gelanggang, Permainan Pukulan/Padang dan Permainan Sasaran), strategi am (perubahan kelajuan, bertebaran di padang, mengeksploitasi kelemahan lawan) dan taktik (bergerak ke kawasan terbuka, mendahului pihak penerima). Kebiasaannya, ia boleh diaplikasi merentas permainan sama ada dalam klasifikasi permainan yang sama atau berbeza (Remy et al., 2003). Penyelidik memilih permainan bola tampar kerana ia salah satu jenis permainan dalam klasifikasi Permainan Jaring/Dinding/Gelanggang.

Pendekatan terkini TGfU cenderung kepada pendekatan bertema dalam mengajar permainan. Berbanding dengan mengajar unit sukan secara spesifik, misalnya (unit bola tampar, unit bola sepak), kanak-kanak, remaja dan belia boleh memperoleh kemahiran dan pengetahuan untuk diaplikasikan dalam sukan yang berbeza dengan bermain pelbagai permainan yang ditunjukkan pada Rajah 1: Kategori Am Permainan beserta penerangan ringkas seperti di bawah iaitu:

1. **Permainan Sasaran** – peserta melayangkan objek dengan darjah ketepatan yang tinggi menuju sasaran.



2. **Permainan Jaring/Dinding/Gelanggang** – peserta melayangkan objek ke udara untuk menyukarkan pihak lawan membalas kembali.
3. **Permainan Pukulan/Padang** – peserta memukul objek sejauh mungkin daripada pihak lawan di dalam gelanggang.
4. **Permainan Serangan** – peserta menceroboh wilayah pihak lawan untuk menang.



Rajah 1: Kategori Am Permainan (Ophea, 2014)

Pengasas TGfU Bunker dan Thorpe, (1982) membangunkan TGfU berdasarkan konsep mengajar permainan kanak-kanak dengan bermain permainan tersebut. Menariknya, Butler (2005) telah mengenal pasti enam (6) konsep asas TGfU:

1. Mengajar permainan menerusi permainan.
2. Membahagikan permainan kepada format ringkas dan meningkatkan kerumitan.
3. Peserta merupakan *performer* yang bijak dalam permainan.
4. Setiap pelajar adalah penting dan terlibat.
5. Peserta perlu tahu subjek tersebut.
6. Perlu diselaraskan kemahiran peserta dengan cabaran.

TGfU merupakan pendekatan berpusatkan pelajar iaitu guru atau tenaga pengajar bertindak sebagai fasilitator dan peserta mengadaptasi tahap

cabaran dan keseronokan. Beberapa langkah berikut merupakan elemen utama pendekatan TGfU antaranya:

1. Penghargaan aktiviti – bermain aktiviti dalam kumpulan kecil.
2. Kesedaran taktik – membangunkan kefahaman bagi elemen yang sama dan taktik yang diperlukan untuk berjaya.
3. Membuat keputusan – tindakan membuat keputusan dan pembelajaran dalam situasi yang berbeza.
4. Kemahiran aplikasi – mengenal pasti dan mempraktikkan kemahiran yang diperlukan untuk bermain.
5. Prestasi – menggabungkan kemahiran aplikasi, membuat keputusan dan taktik dalam situasi permainan.

## METODOLOGI

Reka bentuk kajian kualitatif menjadi pilihan dalam kajian ini kerana penyelidik ingin memahami secara mendalam keberkesanan pendekatan TGfU yang digunakan dengan turut terlibat. Penglibatan sedemikian, memudahkan penyelidik saling berhubung dan menggalakkan responden bertindak sebagai pembantu penyelidik. Kajian kes sangat penting untuk memahami permasalahan dengan mendalam dan menggalakkan perubahan dengan mengkaji secara mendalam disebabkan sempadan yang tidak jelas antara fenomena dan konteks kajian (Bartlett & Burton, 2006). Dalam konteks metodologi penyelidikan, pendekatan kajian kes berdasarkan pemerhatian dijalankan di Fakulti Sains Sukan dan Rekreasi (FSR), UiTM untuk menyelidik penguasaan kemahiran asas bola tampar di kalangan pelajar. Kaedah pengutipan data dijalankan menggunakan kaedah pemerhatian, maklum balas pelajar dan analisis dokumen.

KBT2016 melibatkan FSR, UiTM dengan kerjasama SMK Puncak Alam telah diadakan pada 16 November 2016 bertempat di Dewan Bunga Tanjung, Seksyen 19 Shah Alam. Pemilihan responden adalah secara persampelan bertujuan melibatkan 31 orang pelajar Sains Sukan yang terdiri daripada 12 pelajar perempuan dan 19 pelajar lelaki yang mengambil subjek *Acquisition of Movement Skills* (SPS465) semester 2 program SR243 bagi sesi September 2016 - Januari 2017. Para pelajar dibahagikan kepada empat kumpulan iaitu dua kumpulan lelaki dan dua kumpulan perempuan.

Sebelum KBT2016 bermula, satu sesi taklimat ringkas diberikan tentang permainan bola tampar, bagaimana ia dimainkan, kemahiran-kemahiran asas yang diperlukan, undang-undang asas yang boleh dan tidak boleh dilakukan dan bagaimana menentukan pemenang. Pengajaran kemahiran asas dilakukan dengan pendekatan TGfU secara kaedah main - latih tubi, main - latih tubi bagi menarik minat dan mengekalkan tumpuan pelajar sepanjang program berlangsung.

Dua (2) gelanggang bola tampar telah digunakan sepenuhnya dalam program ini iaitu satu (1) gelanggang untuk pemain wanita dan satu (1) gelanggang untuk pemain lelaki. Bola tampar menjadi pilihan kerana ia merupakan salah satu permainan yang wujud di bawah klasifikasi permainan Jaring/Dinding/Gelanggang. Di samping itu, komposisi pemain yang majoriti mempunyai asas kemahiran dalam permainan lain membolehkan pelajar yang pandai membantu rakan yang kurang pandai untuk maju dalam pembelajaran mereka. Penekanan diberikan kepada pembelajaran kemahiran asas bola tampar dengan menggunakan pendekatan pengajaran berasaskan model TGfU. Seorang tenaga pengajar dari SMK Puncak Alam telah dijemput untuk mengendalikan kem tersebut.

## **KEBERHASILAN PROJEK**

Pendekatan TGfU dalam KBT2016 menyediakan satu platform untuk para pelajar mempelajari dan menguasai kemahiran asas bola tampar dalam situasi yang menyeronokkan. Aktiviti pembelajaran dan pengajaran yang dijalankan amat berkesan dan berupaya mengekalkan tumpuan pelajar untuk tempoh masa yang telah ditetapkan iaitu dua jam bagi lima (5) kemahiran. Secara keseluruhan, dua jenis kemahiran yang telah dipelajari oleh para pelajar iaitu kemahiran asas bola tampar dan kemahiran mendengar.

Berdasarkan pemerhatian penyelidik, semua pelajar berupaya melakukan kemahiran asas yang dipelajari dengan betul mengikut undang-undang standard dan menunjukkan kemajuan yang baik. Hanya seorang pelajar yang tiada pengalaman bermain bola tampar sebelumnya perlukan peneguhan di bahagian kemahiran asas. Turut ditekankan adalah kemahiran mendengar arahan bagi mengelakkan arahan servis yang diberikan, kemahiran menyangga pula yang dilakukan. Rajah 2 (a, b, c) di bawah menunjukkan ansur maju lakuan servis bola tampar.



**(a) Bersedia untuk Servis**



**(b) Pukulan Servis**



**(c) Lajakan selepas servis**

**Rajah 2 (a-c): Fasa Melakuan Servis Bola Tampar**

Memandangkan sebahagian besar pelajar telah ada kemahiran asas dalam permainan bola tampar, maka kaedah konvensional kurang sesuai untuk digunakan kerana pelajar maju dengan cepat. Sebaliknya, kaedah pedagogi tak linear iaitu menggunakan pendekatan TGfU lebih sesuai di samping pendekatan pendidikan sukan (pelbagai peranan). Ini bermakna, pendekatan TGfU berjaya menjimatkan masa pengajaran permainan bola tampar berbanding kaedah tradisional dengan syarat para pelajar telah memiliki kemahiran asas sesuatu permainan sebelumnya.

Selain itu, kemahiran permainan yang dimiliki boleh dipindahkan dalam kategori permainan yang sama. Misalnya, pelajar yang mempunyai kemahiran dalam permainan bola tampar lebih mudah memindahkan kemahiran yang dimiliki dalam permainan tenis, badminton dan ping pong. Secara tidak langsung, kemahiran baharu lebih cepat dikuasai dalam masa yang singkat mengikut kategori permainan yang dimainkan.

Walau bagaimanapun, sekiranya peserta program tiada sebarang kemahiran asas, maka tumpuan masa yang lebih diperlukan untuk mahir dalam sebarang permainan. Ini bermakna, pendekatan tradisional turut diperlukan untuk membolehkan pelajar memperoleh dan menguasai kemahiran yang diperlukan dengan betul. Susulan dari itu, kelas PJ lebih sesuai untuk para pelajar belajar kemahiran asas sesuatu permainan yang perlu dipelajari. Untuk menjadi mahir, para pelajar perlu berlatih melebihi jam normal sama ada dalam aktiviti kelab kokurikulum atau di luar waktu sekolah.

Lebih signifikan lagi sekiranya aktiviti sukan teras di peringkat rendah selari dengan sukan yang berprestasi tinggi supaya kitaran bakat sentiasa wujud dan masalah ketandusan bakat dapat dielakkan pada masa hadapan. Program-program sedia ada atau yang telah dirancang perlu dikukuhkan agar pembaziran perancangan dan pelaksanaan dapat diminimalkan atau tiada berlaku langsung.

Sebelum KBT2016 berakhir, kedua-dua pasukan lelaki dan perempuan terlibat dalam perlawanan yang diadakan dalam tiga set sebagai sebahagian daripada penilaian pelajar. Pemilihan tiga set berlaku kerana dua set pertama perlawanan berkeputusan seri, dan set terakhir merupakan set penentuan iaitu mata 31.

## **RUMUSAN**

Tidak dapat dinafikan, tenaga pengajar yang berkebolehan, berpengalaman luas, kreatif dan inovatif dalam pengajaran serta mesra pelajar memainkan peranan penting dalam membentuk persekitaran pembelajaran yang menarik dan bermakna. Perkongsian ilmu pengetahuan disertai tunjuk ajar secara berperingkat memberi impak positif kepada peserta program. Para pelajar dapat mempelajari kemahiran asas bola tampar dengan teknik yang betul dalam situasi yang menyeronokkan. KBT2016 wajar diteruskan pada semester seterusnya untuk pelajar junior kerana ia amat berfaedah untuk mencungkil bakat-bakat baharu. Dapatan kajian ini turut menyokong pendekatan TGfU yang telah digunakan dalam permainan bola baling yang melibatkan seramai 21 pelajar semester 5 dan 19 pelajar semester 6 Fakulti Pengajian Pendidikan (FPP) sesi Mac – Julai 2015. Hasil kajian tersebut telah dipertandingkan di IIDEX2014 di UiTM dan diberikan kelulusan hak cipta (Jamiaton Kusrin et al., 2014).

Para pelajar berpeluang melepaskan tekanan perasaan di saat himpitan tugas akademik. Semangat ukhwah dan berpasukan sesama pelajar dan pensyarah terjalin erat dan amat dirasai. Permainan ini sesuai dimainkan oleh semua lapisan masyarakat di samping membantu mengekalkan gaya hidup sihat.

Penganjuran aktiviti sedemikian memerlukan perancangan dan pengurusan masa yang bersistematik, dewan latihan yang luas, kondusif dan dilengkapi dengan kemudahan asas yang mencukupi turut menerima respons positif daripada peserta program KBT2016.

## **PENGHARGAAN**

Penyelidik ingin merakamkan penghargaan kepada mantan Dekan FSR, PM Dr Hanafiah Abidin dan pihak pengurusan FSR yang membiayai penyertaan pertandingan IIDEX2014, mantan Dekan FPP, Prof Mohd Mustafa Mohd Ghazali, PM Dr Izaham Shah Ismail, TDA Fakulti Pengajian Pendidikan (FPP), Dr Mawarni Mohamed, Koordinator PJK (FPP) yang turut memberi kepercayaan penuh kepada penyelidik untuk menyumbangkan kepakaran kepada pelajar FPP dan FSR.

## PRA-SYARAT

1. Invention, Innovation & Design Exposition 2014 (iiDEX 2014), UiTM Shah Alam. (27 – 30 April 2018).
2. International Food and Tourism, Innovation, Invention & Creativity 2016 (IFaTIIC 2016) UiTM Shah Alam. (10-11 Mei 2016).

## RUJUKAN

- Alexander, K., & Penney, D. (2005). Teaching under the influence: feeding Games for Understanding into the Sport Education development-refinement cycle. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 10(3), 287-301. doi: 10.1080/17408 980500340901.
- Asquith, A. (Ed.). (1989). *Teaching games for understanding*. Philadelphia: Falmer.
- Bartlett, S., & Burton, D. (2006). Practitioner research or descriptions of classroom practice? A discussion of teachers investigating their classrooms. *Educational Action Research*, 14(3), 395-405. doi: 10.1080/09650790600847735.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools *Bulletin of Physical Education*, 18(1).
- Butler, J. I. (2005). TGfU pet-agogy: Old dogs, new tricks and puppy school. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 10(3), 15.
- Forest, G., Webb, P., & Pearson, P. (2006). *Teaching games for understanding (TGfU): A model for pre service teachers*. Paper presented at the Proceeding for the Asia Pacific Conference on Teaching Sport & PE for Understanding.
- Griffey, D. C., & Housner, L. D. (2007). *Designing effective instructional tasks for physical education and sports*: Human Kinetics.

- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1997). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. USA: Human Kinetic.
- Jamiaton Kusrin, Noridah Abu Bakar, Norlizah Abdul Hamid, & Mohd Hanafiah Abidin. (2014). *Energetic Learning*. UiTM.
- McNeill, M. C., Fry, J. M., Wright, S. C., Tan, W. K. C., Tan, K. S. S., & Schempp, P. G. (2004). 'In the local context': Singaporean challenges to teaching games on practicum. *Sport, Education and Society*, 9(1), 3-32. doi: 10.1080/1357332 042000175791.
- Memmert, D., Almond, L., Bunker, D., Butler, J., Fasold, F., Griffin, L., Furley, P. (2015). Top 10 Research Questions Related to Teaching Games for Understanding. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 86, 12. doi: <https://doi.org/10.1080/02701367.2015.1087294>.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2013). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach For Ages 7 to 18* (3rd ed.). USA: Human Kinetic.
- Ophea. (2014). Teaching Games for Understanding (TGfU) Approach. Retrieved 4 May 2018, from <http://www.playsport.net/about-playsport/teaching-games-understanding-tgfu-approach>.
- Pearson, P., & Webb, P. (2008). Developing effective questioning in Teaching Games for Understanding (TGfU). *A paper presented at the 1st Asia Pacific Sport in Education Conference, Adelaide, 2008*.
- Remy, C., Mertens, B., Multael, M., Musch, E., Timmers, E., & Meertens, T. (2003). *Electronical Sports Education Program (ESEP)*.
- Theunissen, C. (2008). Experiments for teaching modules in Handball, fitness, Kinball and table tennis for the second and third levels of secondary school teaching.
- Thorpe, R., & Bunker, D. (1986). *Rethinking Games Teaching*.



- Aplikasi Didik Hibur Tajwid al-Quran (Teroka Tajwid): Kajian Awal Persepsi Pengguna (Edutainment Application of al-Quran Tajweed (Teroka Tajwid): A Purrview Study on the Users' Perception)** **1**  
 Sulaiman Mahzan, Siti Fairuz Nurri Sadikan, Mohd Ab Malek Md Shah, Mohd Harun Shahrudin, Shamsol Shafie dan Mohamad Hafiz Rahmat
- CSETT Memudahkan Proses Penyediaan Jadual Waktu Kuliah (Class Timetable Preparation Gets Easier With CSETT)** **17**  
 Zami Bin Mohamed, Subaily Maizan binti Abdul Manaf, Sholehah binti Abdullah, Siti Fatimah Mardiah binti Hamzah, Sahwani binti Afandi, Nur Azwani binti Mohamad Azmin, Nik Nur Afzhan binti Azlan, Hafid binti Omar dan Fathiyah binti Ismail
- "IMMOLIMB": Penyelesaian Masalah Kepada Imej Prosedur Angiografi Anggota Bawah Yang Kurang Optimum ("IMMOLIMB": Problem Solving Method For Low Quality Image of Lower Limb Angiography Procedure)** **31**  
 Halmi Shamsudin, Nik Azwan N, Norman Nordin, Saldan Saman, Hafiz Salahudin, Azrul AB, Norhafizan Nordin, Meriam Ismail, Rohaida Hassan, Wan Shorizya AWE dan Salwa Sapé
- Inovasi 'Solat Alert Software' (SAS) Sebagai Satu Kaedah Menggalakkan Pengguna Komputer Menunaikan Solat Di Awal Waktu (Solat Alert Software As A Method of Encouraging Computer User to Perform Prayer at the beginning of Prayer Time)** **51**  
 Azizon Salleh, Prof Madya Dr. Huzaimah Ismail, Dr Kamariah Yusoff, Azizah Zakaria dan Ahmad Faizar Jaafar
- Pembelajaran Efektif Menggunakan Penunjuk Newton's Free Body Diagram (FBD) (Effective Learning using Newton's Free Body Diagram (FBD) Ruler)** **61**  
 Amin Aadenan, Siti Zaubidah Abdullah, Nor Fadhlín Jaafar dan Nurulizati Makhtar
- Sistem Maklumat Penyakit Tuberkulosis Berasaskan Geospatial Untuk Mengurus Penyakit Bawaan Udara (Geospatial Tuberculosis Information System for Airborne Disease Management)** **75**  
 Abdul Rauf Abdul Rasam, Noresah Mohd Shariff, Jiloris F. Dony dan Saiful Aman Sulaiman
- Pangkalan Data Ez\_Locate Sebagai Penyelesaian Masalah Pencarian Maklumat Untuk Pelajar (Ez\_Locate As A Solution For Students To Find Information)** **89**  
 Noraizah Binti Abu Bakar, Ahmad Marzuki Amiruddin Bin Othman, Zarina Binti Abu Bakar, Mohammad Albar Bin Bakar, Norhidayah Binti Abdullah, Norfizah Binti Othman, Nor Hafizah Binti Abd Mansor, Nadzirah Binti Yahaya, Syed Khusairi Bin Tuan Azam, Mohd Halim Bin Kadri dan Nini Suhana Mastini Binti Razi
- Inovasi Pengajaran Untuk Menarik Minat Pelajar Bermain Bola Tampar (Teaching Innovation To Attract Students' Interest In Playing Volleyball)** **105**  
 Jamiaton Kusrin, Mohamad Nizam Mohamed Shapie, Sharifah Aliman, Faridah Mohamad Halil dan Zarrul Hayat Mohd Yusof