

Bulat Hora Hore 2.0

Norazah Binti Abu Bakar^{1,*}, dan Nur Aleesya Sofea Binti Faizul²

¹ azah8785@gmail.com

* Correspondence: azah8785@gmail.com

Abstrak: Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) ialah satu pendekatan pengajaran permainan yang bertujuan menjana kefahaman murid yang lebih menyeluruh dalam semua aspek permainan. TGfU ialah satu pendekatan pengajaran holistik dalam Pendidikan Jasmani yang berpusatkan murid dan penyelesaian masalah (DSKP Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan Tahun 5, 2017). Oleh yang demikian, Bulat Hora Hore telah diperkenalkan untuk memudahkan guru-guru terutamanya di Sekolah Kurang Murid (SKM) mengajar kemahiran asas dalam Pendidikan Jasmani yang merangkumi tiga kategori bidang kemahiran asas permainan. Tiga kategori kemahiran asas permainan ialah kategori serangan, kategori jaring serta kategori pukul dan memadam. Bulat Hora Hore adalah satu ciptaan alat yang terdiri daripada kaki (tripod) dan gelung yang boleh dilaras kedudukannya. Bagi sekolah SKM, kelengkapan semua alatan bagi satu-satu kemahiran sukar dipenuhi. Oleh itu, diharapkan Bulat Hora Hore dapat membantu guru menerangkan dan mengajar kemahiran dengan lebih baik dan berstruktur.

Kata Kunci: *Teaching Games for Understanding* (TGfU)



Copyright: © 2022 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. PENGENALAN

Data Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) mendapati hampir 30 peratus daripada kira-kira 10,000 sekolah di seluruh negara ialah sekolah kurang murid (SKM), iaitu mempunyai kurang daripada 150 orang murid (Berita Harian, 2019). Apabila ini berlaku, sememangnya SKM akan menghadapi masalah peruntukan, kemudahan dan guru terlatih. Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah satu pendekatan pengajaran bidang kemahiran dan bidang kecergasan. TGfU bertujuan menjana kefahaman murid yang lebih menyeluruh dalam semua aspek dalam Pendidikan Jasmani. TGfU juga adalah satu pendekatan pengajaran holistik dalam Pendidikan Jasmani yang berpusatkan murid dan penyelesaian masalah (DSKP Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan Tahun 5, 2017). Walaupun pendekatan TGfU boleh digunakan dalam PdPc, namun penggunaan alatan inovasi terutamanya di SKM amat membantu dalam penyampaian dan penguasaan kemahiran oleh murid-murid. Seperti yang dinyatakan dalam prinsip TgfU, PdPc Pendidikan Jasmani dapat meningkatkan tahap keaktifan murid, penglibatan dalam aktiviti, motivasi dan keseronokan (DSKP Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan Tahun 4, 2017). Pengalaman mengajar hanya seorang murid di salah sebuah sekolah SKM di daerah Rembau menjadikan tercetusnya idea untuk menghasilkan Bulat Hora Hore. Menurut Morrison (2000), bermain adalah satu aktiviti semula jadi dan keperluan bagi setiap kanak-kanak. Mereka belajar dan meneroka melalui imaginasi yang tinggi. Biarpun berhadapan dengan hanya seorang murid, penghasilan inovasi Bulat Hora Hore membolehkan murid bermain dan pada masa yang sama menguasai kemahiran PdPc hari tersebut. Bidang kemahiran asas permainan adalah seperti berikut:

- i. Kategori serangan - Permainan yang melibatkan menyerang ke kawasan pihak lawan dan pada masa yang sama bertahan bagi pasukan sendiri. Contoh permainan kategori serangan ialah bola sepak, bola baling, bola jaring dan lain-lain. Bulat Hora Hore akan membantu murid fokus semasa merejam atau mencari ruang kosong semasa aktiviti menyerang.
- ii. Kategori jaring – permainan yang dimainkan oleh dua pasukan kumpulan atau individu dan mensasarkan mata dengan mematikan bola di kawasan pihak lawan. Contoh permainan kategori jaring ialah bola tampar, badminton, sepak takraw dan lain-lain. Bulat Hora Hore akan membantu teknik murid semasa megadang atau smesy berdekatan jaring
- iii. Kategori memukul dan memadang – fokus bidang ini adalah kemahiran membaling, memukul, menahan dan menangkap bola seperti yang terdapat dalam permainan kriket, besbol, rondas dan lain-lain. Bulat Hora Hore akan membantu murid fokus semasa membuat balingan atau menahan bola.

1.1 Objektif Inovasi

- i. Murid dapat belajar / bermain melalui pelbagai aktiviti dengan menggunakan inovasi Bulat Hora Hore.
- ii. PdPc guru dapat dijalankan dengan lebih baik melalui kepelbagaian aktiviti. Fokus murid masih dapat dibentuk walaupun pelbagai aktiviti dilaksanakan.
- iii. Mewujudkan PdPc yang lebih menarik dan menyeronokan melalui aktiviti yang pelbagai.

1.2 Kumpulan Sasaran

- i. Guru-guru Pendidikan Jasmani yang mengajar tahun 2, 3, 4, 5 dan 6 di Sekolah Kurang Murid. Bulat Hora Hore dapat mempelbagaikan aktiviti PdPc terutamanya semasa mengajar bidang kemahiran asas permainan.
- ii. Murid tahun 3,4,5 dan 6 di SKM kerana murid ini perlu belajar kemahiran asas permainan seperti yang terkandung dalam DSKP manakala murid tahun 2 telah mula didedahkan pergerakan asas kemahiran manipulasi alatan.

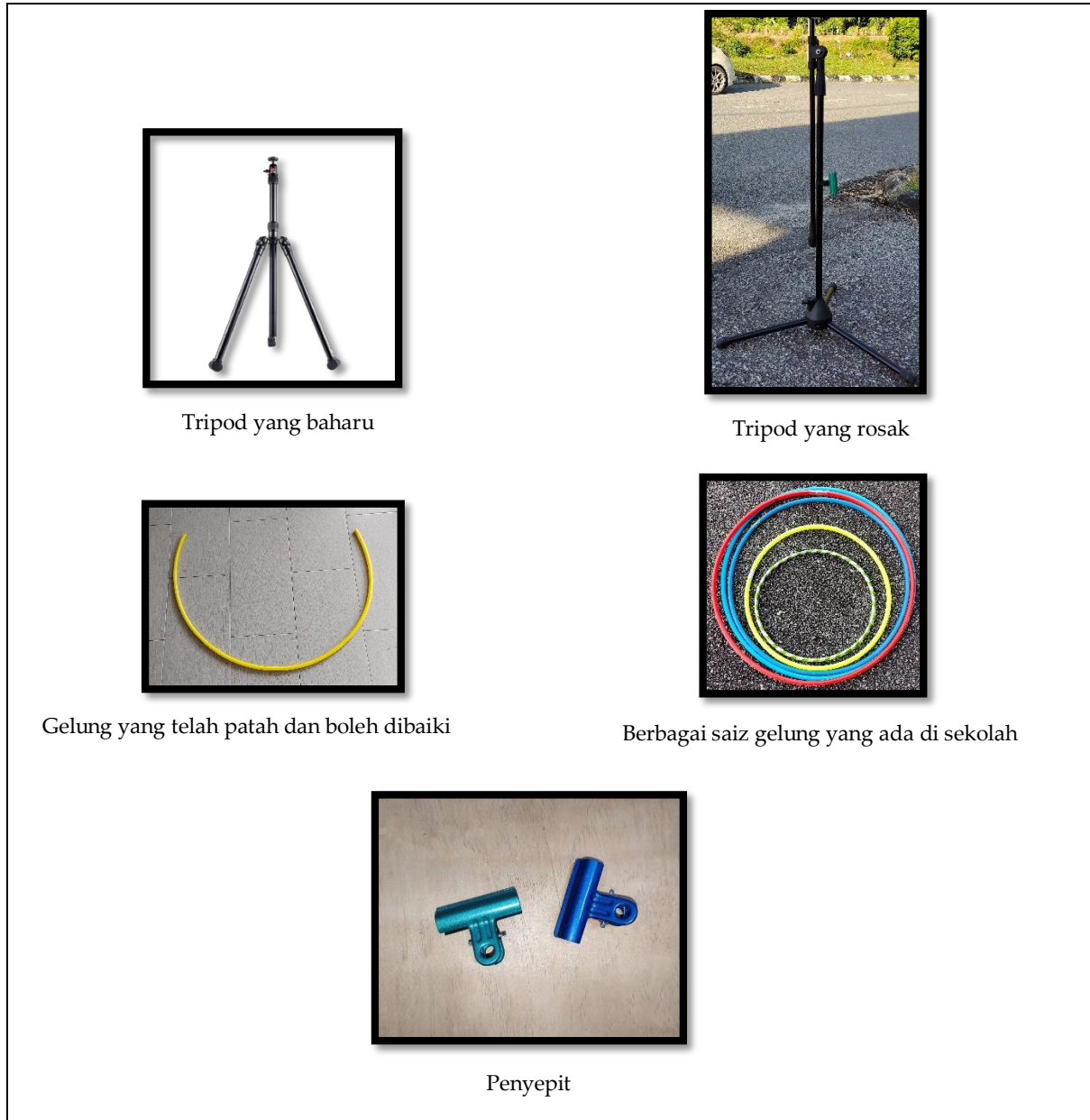
1.3 Isu dan Masalah yang Ditangani oleh Inovasi

- i. Bilangan murid adalah sedikit menyebabkan kurang aktiviti boleh dilakukan.
- ii. Aktiviti yang boleh dilakukan bersama murid terhad kerana kekurangan peralatan.
- iii. Kekurangan alatan membuatkan Guru Pendidikan Jasmani tidak dapat menyampaikan isi pengajaran dengan baik. (melibatkan manipulasi alatan)
- iv. Sekolah Kurang Murid tidak mempunyai peruntukan yang cukup untuk membeli peralatan untuk semua kemahiran dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani kerana harga yang mahal.

2. METODOLOGI DAN BAHAN

2.1 Bahan dan Proses Pembinaan

Bahan-bahan yang digunakan untuk membina Bulat Hora Hore terdiri dari tripod baharu atau terpakai, gelung pelbagai saiz dan penyepit (Rajah 1). Rajah 2 menunjukkan ringkasan proses pembinaan Bulat Hora Hore.



Rajah 1. Bahan-bahan yang digunakan untuk membina Bulat Hora Hore.



Penyepit diikatkan di sebelah atas dan tepi bawah kaki tripod.



Gelung dikepit pada penyepit. Saiz gelung boleh ditentukan mengikut objektif pembelajaran pada hari itu.



Jika menggunakan penyepit sebelah atas, aras ketinggian gelung boleh dilaras mengikut ketinggian yang dikehendaki.

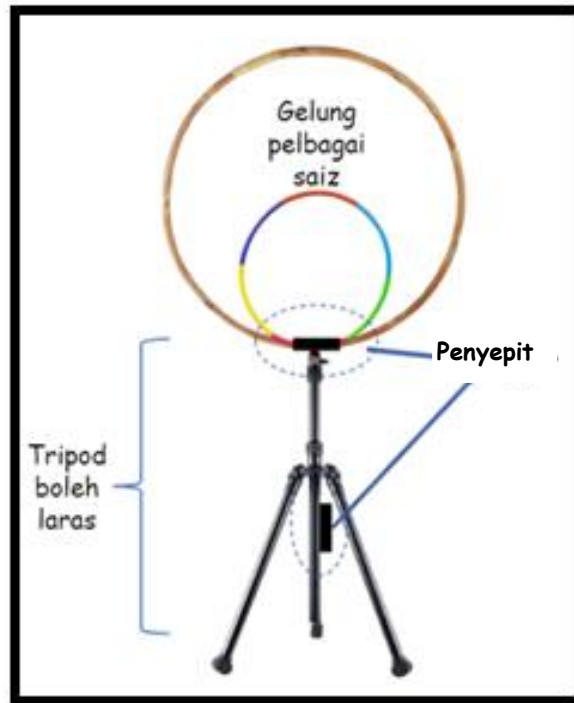


Ketinggian tripod boleh dilaras sehingga aras maksima tripod.

Rajah 2. Ringkasan proses pembinaan Bulat Hora Hore.

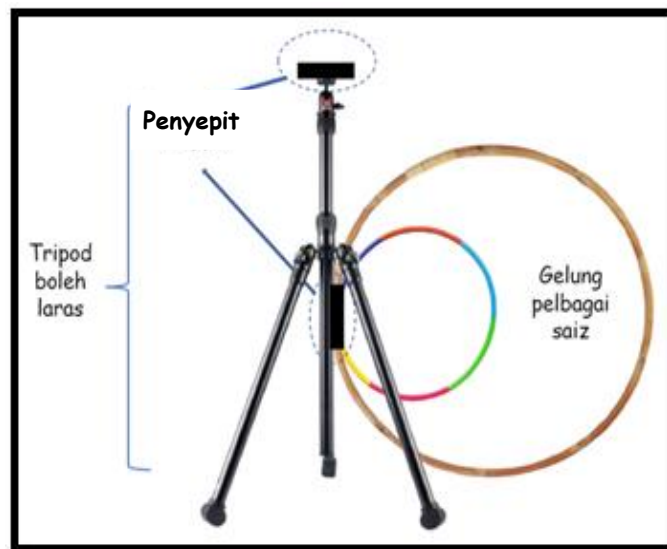
2.2 Cara Inovasi Digunakan

Bagi asas permainan kategori jaring serta pukul dan memadang, penggunaan seperti di bawah adalah lebih sesuai. Gelung diletakkan di kedudukan atas tripod. Lebar gelung bergantung kepada objektif pembelajaran. Jika ingin lebih fokus, saiz gelung yang lebih kecil digunakan.



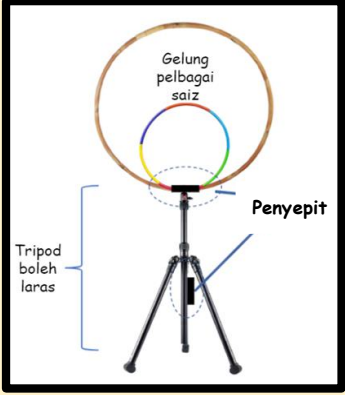
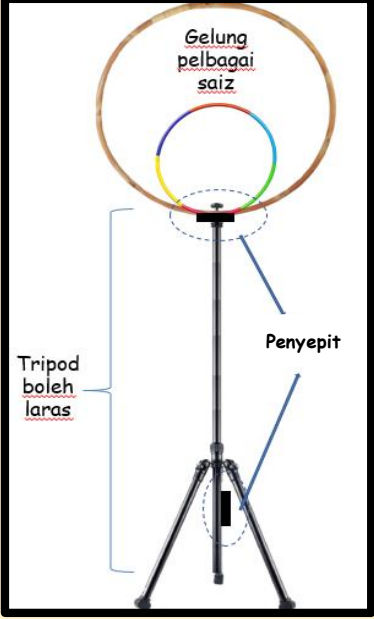
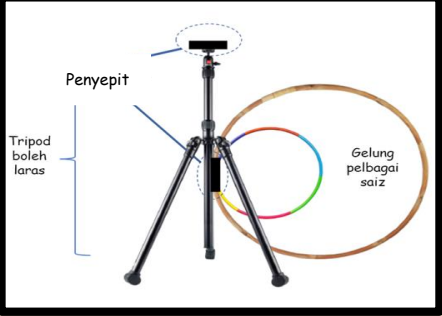
Rajah 3. Bulat Hora Hore untuk asas permainan kategori jaring serta pukul dan memadang.

Bagi asas permainan kategori serangan, penggunaan seperti di bawah adalah lebih sesuai. Gelung diletakkan di kaki tripod. Lebar gelung bergantung kepada objektif pembelajaran. Jika ingin lebih fokus, saiz gelung yang lebih kecil digunakan.

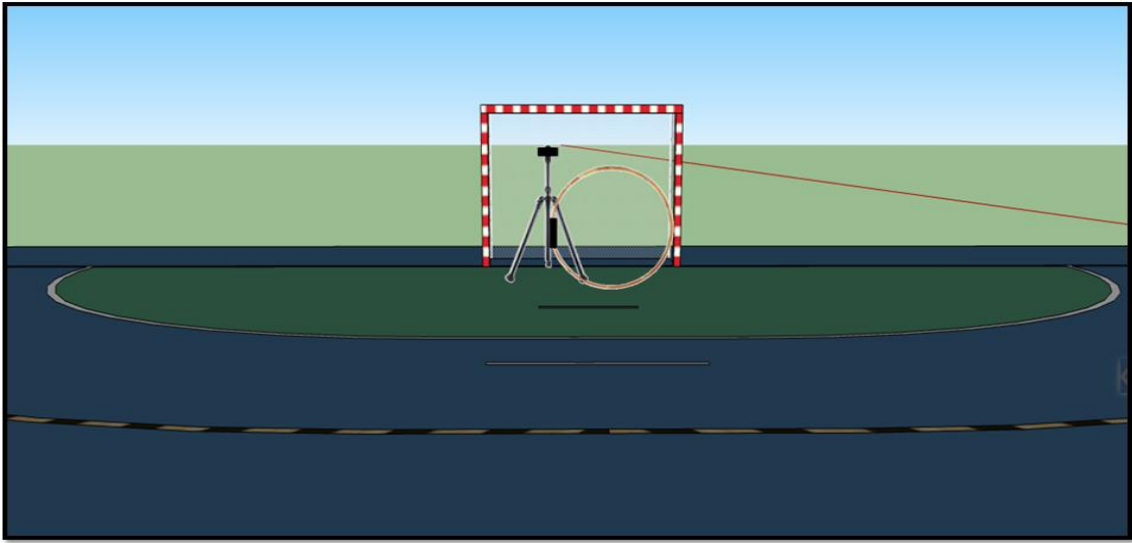


Rajah 4. Bulat Hora Hore untuk asas permainan kategori serangan.

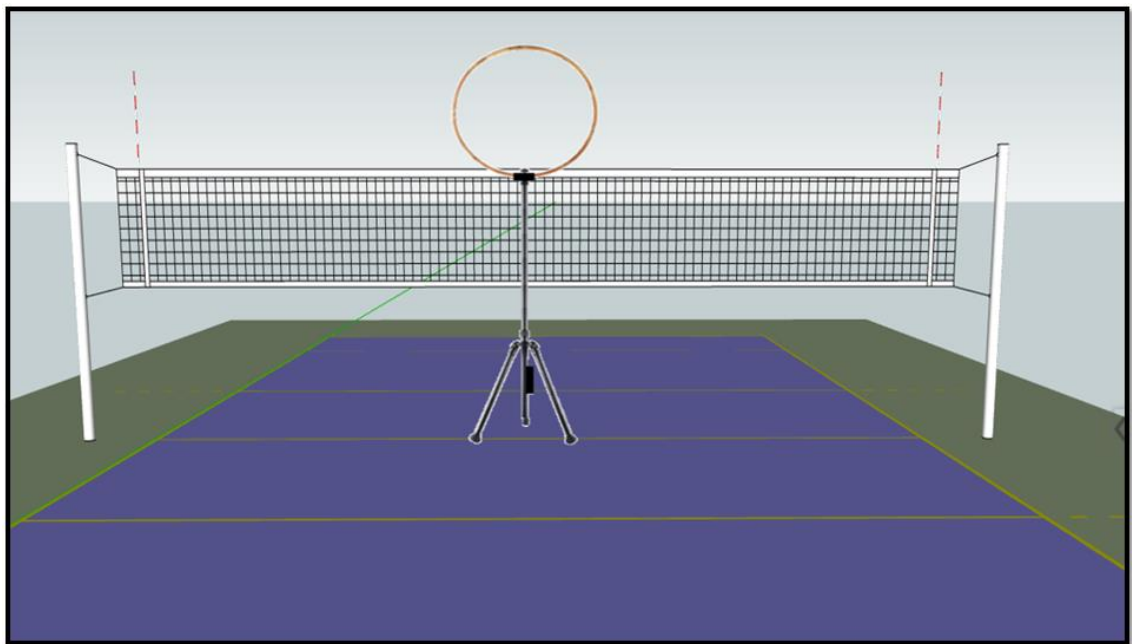
Jadual 1. Ringkasan penggunaan Bulat Hora Hore

Bulat Hora Hore	Keterangan
 <p>Rajah 5. Gambaran Bulat Hora Hore pada aras ketinggian murid.</p>	<p>1. Ketinggian tripod bergantung kepada kemahiran apa yang guru akan fokuskan. Contohnya: jika guru mengajar kemahiran jenis pukul dan memadam, gelung harus berada aras ketinggian murid supaya bola boleh dibaling ke arah gelung. Saiz gelung pula ditentukan mengikut objektif pembelajaran.</p>
 <p>Rajah 6. Gambaran Bulat Hora Hore pada aras tinggi jaring permainan contohnya jaring bola tampar.</p>	<p>2. Ketinggian gelung dilaraskan ikut keperluan. Contohnya: jika guru mengajar kemahiran jenis menjaring, gelung harus berada lebih tinggi dan memainkan peranan sebagai net. Ketinggian dilaras sehingga aras ketinggian net dicapai. Saiz gelung pula ditentukan mengikut objektif pembelajaran.</p>
 <p>Rajah 7. Gambaran Bulat Hora Hore pada aras rendah atau sama aras dengan tanah.</p>	<p>3. Ketika guru ingin mengajar kemahiran jenis pukul dan memadam, gelung harus berada lebih rendah atau atas tanah. Oleh itu, gelung diletakkan pada penyepit sebelah bawah tripod agar dapat aras bawah. Saiz gelung pula ditentukan mengikut objektif pembelajaran.</p>

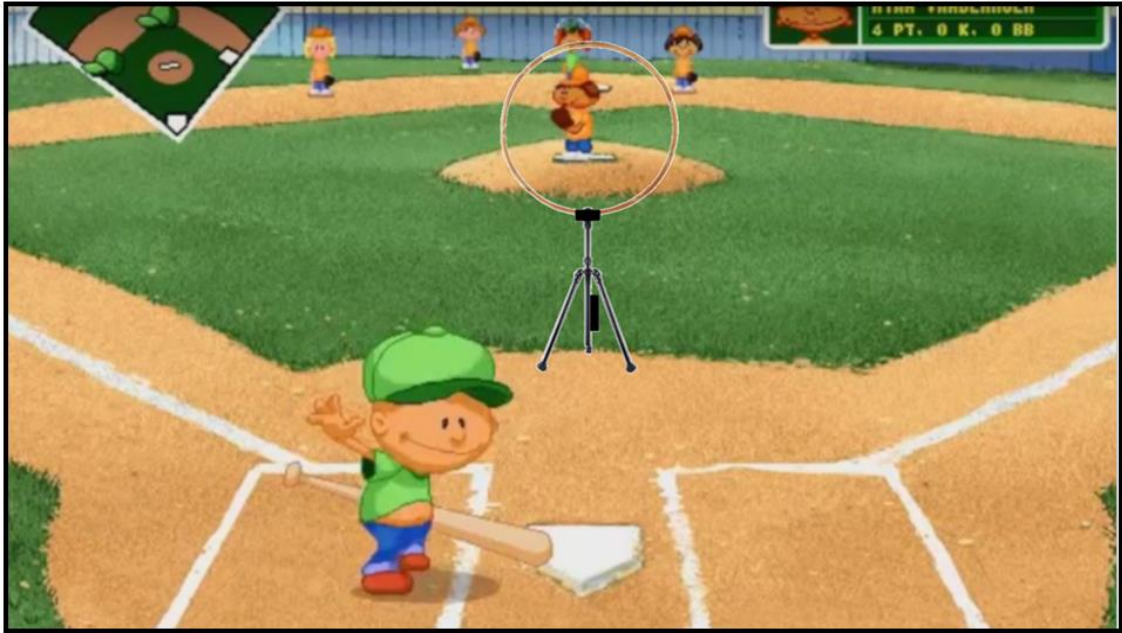
2.3 Gambaran Inovasi Digunakan



Rajah 8. Kedudukan Bulat Hora Hore semasa pengajaran bidang kemahiran kategori serangan. Bulat Hora Hore digunakan sebagai sasaran rejaman agar bola melantun dan masuk ke dalam gol.



Rajah 9. Kedudukan Bulat Hora Hore semasa pengajaran bidang kemahiran kategori jaring. Bulat Hora Hore digunakan sebagai sasaran semasa servis atau hadangan untuk mematikan bola pihak lawan.



Rajah 10. Kedudukan Bulat Hora Hore semasa pengajaran bidang kemahiran kategori pukul dan memadang. Bulat Hora Hore digunakan sebagai sasaran membaling bola.

2.4 Kos Penyediaan Inovasi




Jadual 2. Kos penyediaan Bulat Hora Hore


Bil	Perkara	Kuantiti	Harga Seunit (RM)	Jumlah (RM)
1	Tripod boleh laras	1	13.00	13.00
2	Gelung pelbagai saiz (sedia ada di sekolah)	5	-	-
3	Penyepit	2	1.50	3.00
Jumlah besar				16.00

3. KEBERKESANAN INOVASI KEPADA PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN




Beberapa orang murid dari sekolah kurang murid telah dijalankan uji lari bersama Bulat Hora Hore. Rakaman gambar dan video telah dijalankan selepas Negeri Sembilan memasuki Fasa 3 Pelan Pemulihan Negara. Segala SOP diambil berat dan diberikan keutamaan. Kebenaran ibu bapa penjaga juga telah diambil terlebih dahulu sebelum uji lari dijalankan.

Jadual 3. Dapatan Uji Lari Bulat Hora Hore.

PdPC tanpa Bulat Hora Hore	PdPC menggunakan Bulat Hora Hore
<p>Uji lari dilakukan kepada murid tahun 3, dari SK Titian Bintangor. Pengajaran bidang : Kemahiran kategori jaring Kemahiran : Merejam dan hadang</p>	
 <p>Murid menunjukkan kemahiran menghadang dalam kemahiran jaring. Hanya kon digunakan untuk murid menghadang .</p>	 <p>Murid dapat menghadang pada Bulat Hora Hore. Murid dapat fokus di mana sasaran untuk menghadang.</p>  <p>Apabila murid telah menguasai kemahiran, ketinggian Bulat hora Hore dinaikan untuk meninggikan aras kesukaran.</p>

PdPC tanpa Bulat Hora Hore	PdPC menggunakan Bulat Hora Hore
<p>Uji lari dilakukan kepada murid tahun 2, dari SK Legong Ulu. Pengajaran bidang : Kemahiran kategori serangan Kemahiran : Membaling</p>	
 <p>Murid menunjukkan kemahiran membaling bola kepada kawan. Jika tiada rakan disebelahnya, murid membaling bola tidak tentu arah.</p>	 <p>Murid dapat membaling bola menerusi Bulat Hora Hore. Murid dapat fokus di mana sasaran untuk membaling.</p>  <p>Apabila murid telah menguasai kemahiran membaling ke sasaran, gelung ditukar kepada lilitan yang lebih kecil. Murid perlu lebih fokus agar balingan dapat melepasi gelung Bulat Hora Hore.</p>

PdPC tanpa Bulat Hora Hore	PdPC menggunakan Bulat Hora Hore
<p>Uji lari dilakukan kepada murid tahun 4, dari SK Tun Haji Abdul Malek.</p> <p>Pengajaran bidang : Kemahiran kategori serangan</p> <p>Kemahiran : Menggelecek (menggunakan kaki)</p>	
<div data-bbox="264 779 758 1050" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="264 1115 758 1232">Murid menunjukkan kemahiran menggelecek menggunakan kaki. Penanda hijau di umpakan sebagai pemain pihak lawan. Selepas menggelecek, murid akan membuat jaringan.</p>	<div data-bbox="817 443 1310 736" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="802 770 1342 887">Murid menggelecek antara penanda hijau. Apabila telah melepasi penanda, murid harus fokus untuk membuat jaringan dengan menyepak bola ke gelung Bulat Hora Hore.</p> <div data-bbox="823 909 1310 1162" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="815 1200 1331 1288">Kemahiran murid diuji dengan menggunakan gelung lebih kecil, umpama murid terpaksa menjaring di ruangan yang lebih kecil.</p>

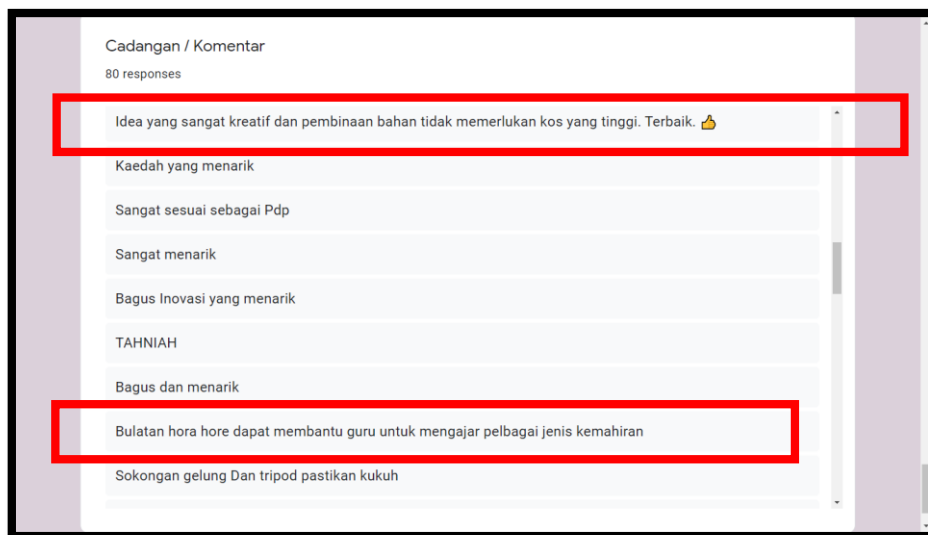
PdPC tanpa Bulat Hora Hore	PdPC menggunakan Bulat Hora Hore
<p>Uji lari dilakukan kepada murid tahun 5, dari SK Titian Bintangor Pengajaran bidang : Kemahiran kategori pukul dan memadang Kemahiran : Balingan arah dan lawan jam</p>	
 <p data-bbox="258 1218 754 1301">Murid menunjukkan kemahiran membaling dengan tangan lurus mengikut arah jam atau lawan jam. Balingan dibuat tanpa sasaran.</p>	 <p data-bbox="810 862 1337 945">Murid membaling bola dengan tangan lurus mengikut arah jam dan boleh harus daapt menerusi gelung Bulat Hora Hore.</p>  <p data-bbox="810 1411 1337 1494">Kemahiran murid diuji dengan menggunakan gelung lebih kecil, tangan masih perlu lurus semasa balingan arah atau lawan jam dibuat.</p>

PdPC tanpa Bulat Hora Hore	PdPC menggunakan Bulat Hora Hore
<p>Uji lari dilakukan kepada murid tahun 6, dari SK Tun Haji Abdul Malek.</p> <p>Pengajaran bidang : Kemahiran kategori serangan</p> <p>Kemahiran : Rejam dan halang</p>	
<div data-bbox="280 846 730 1167" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="252 1205 769 1317" data-label="Caption"> <p>Murid menunjukkan kemahiran merejam. Rejaman mensasarkan kon untuk jatuhkan, penanda hijau pula menunjukkan 3 langkah yang murid boleh buat sebelum merejam.</p> </div>	<div data-bbox="898 443 1238 824" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="815 864 1332 920" data-label="Caption"> <p>Murid merejam sebelum sampai ke gelung Bulat Hora Hore.</p> </div> <div data-bbox="836 943 1302 1312" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="836 1357 1302 1727" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="804 1767 1337 1854" data-label="Caption"> <p>Selain Bulat Hora Hore digunakan sebagai sasaran, ia juga berfungsi sebagai pengadang yang biasanya murid lain menjadi pengadang.</p> </div>

Kesemua murid menyatakan bahawa belajar bersama Bulat Hora Hore lebih menarik kerana mereka nampak sasaran untuk melakukan sesuatu kemahiran. Ada juga murid yang berkata, apabila

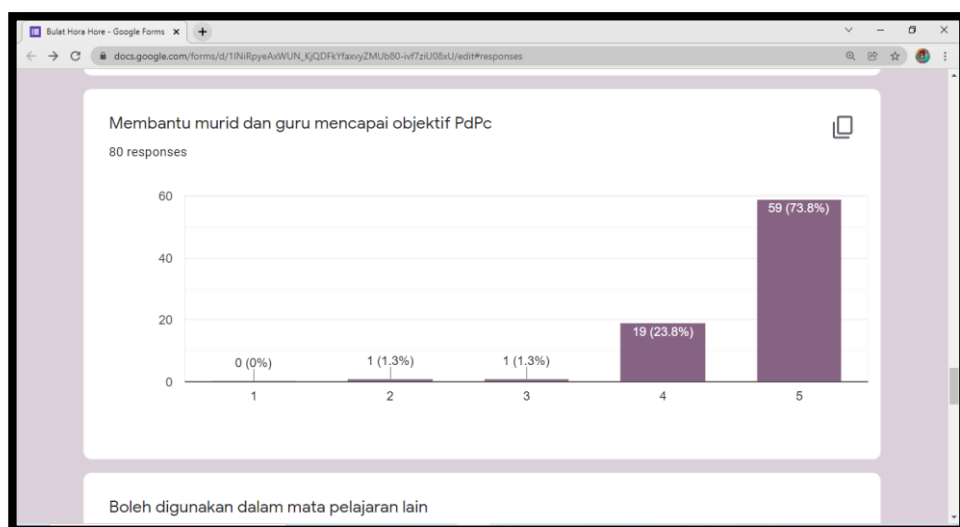
gelung kecil digunakan menjadikan aktiviti lebih sukar tetapi masih seronok untuk terus mencuba agar bola masuk menerusi gelung Bulat Hora Hore.

Melalui dapatan Google Form kepada guru-guru, beberapa guru Pendidikan Jasmani yang berada di SKM mempunyai masalah yang sama dalam melaksanakan silibus bagi bidang kemahiran kategori asas permainan iaitu tidak mempunyai peralatan yang sesuai.



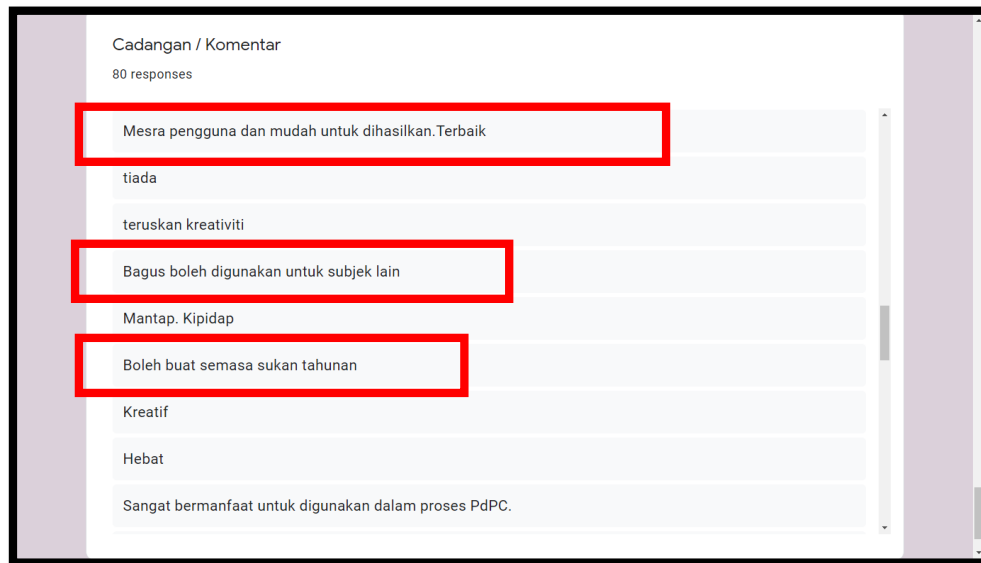
Rajah 11. Tangkap layar (screenshot) dari tinjauan di Google Form yang telah disebarluaskan.

Guru-guru menyatakan bahawa, inovasi Bulat Hora Hore ini mampu untuk memberi pendedahan kepada murid untuk pengajaran bidang kemahiran kategori Asas Permainan kerana Bulat Hora Hore ini lebih berstruktur dan mampu dilaksanakan walaupun sekolah tidak mempunyai peralatan yang canggih dan mahal. Ada di antara guru ini menyatakan bahawa, isu murid yang sedikit tidak menjadi halangan dengan adanya peralatan ini kerana murid boleh belajar sesuatu kemahiran asas permainan walaupun seorang murid. Dapatan dari seorang guru yang pernah mengajar di sekolah lebih besar, menyatakan Bulat Hora Hore ini juga boleh digunakan di sekolah arus perdana kerana ia mengurangkan sentuhan terutama ketika melaksanakan PdPC pengajaran bidang kemahiran kategori serangan.



Rajah 12. Tangkap layar (screenshot) dari tinjauan di Google Form yang telah disebarluaskan.

Terdapat guru juga yang menyatakan Bulat Hora Hore boleh digunakan dalam mata pelajaran lain kerana mudah dibawa dan boleh diperbagaikan kegunaannya.

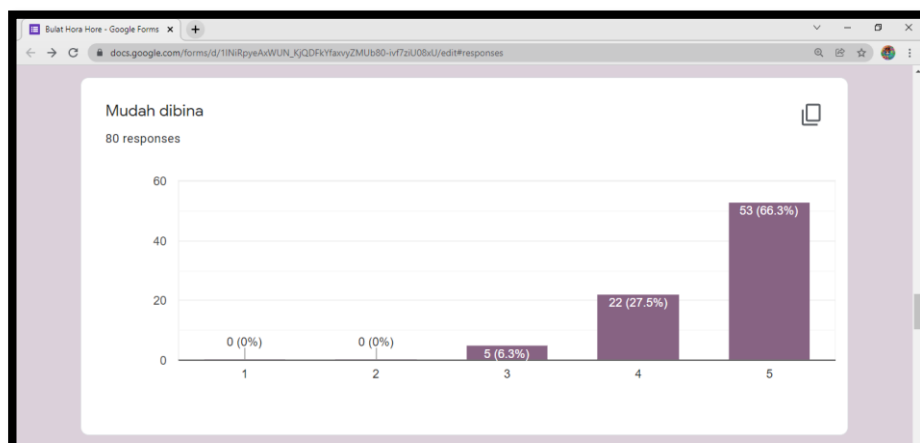


Rajah 13. Tangkap layar (screenshot) dari tinjauan di Google Form yang telah disebarluaskan.

4. POTENSI UNTUK DISEBERLUASKAN KEPADA PIHAK LAIN

Bulat Hora Hore berpotensi untuk disebarluaskan kerana :

- a. Kos murah. novasi yang dicipta menggunakan kos yang kurang dari RM20.00
- b. Mudah dimiliki / dibuat. Bulat Hora Hore ini tidak menggunakan banyak alat tambahan. Alatan yang digunakan juga mudah diperolehi di sekitar sekolah mahupun di rumah.



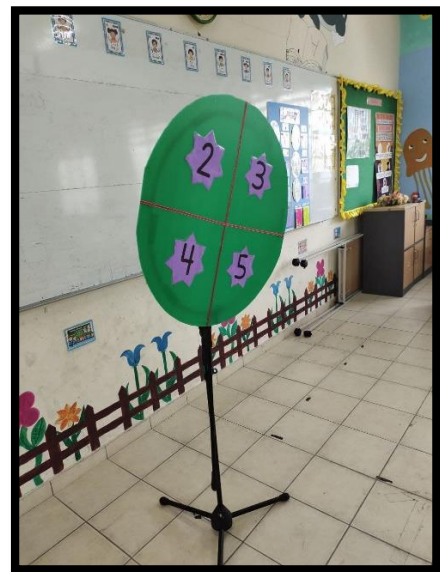
Rajah 14. Tangkap layar (screenshot) dari tinjauan di Google Form yang telah disebarluaskan.

- c. Mudah untuk diselenggara. Oleh kerana inovasi tidak menggunakan banyak mekanisme, inovasi ini sangat mudah diselenggarakan ataupun dibaik pulih.

- d. Mesra pengguna. Pengguna hanya perlu menentukan aras ketinggian gelung semasa ingin menyampaikan objektif pembelajaran dan mengenakan gelung pada aras yang telah ditentukan.
- e. Berpotensi diguna pakai oleh pihak lain secara terus atau diubahsuai mengikut keperluan. Bulat Hora Hore berpotensi digunapakai secara terus atau diubah suai mengikut keperluan. Ini kerana kedudukan sasaran boleh dilaraskan. Alatan bulat mahupun pipih boleh menerusi gelung sekiranya dibaling menerusinya. Boleh digunakan dalam mata pelajaran lain semasa menginginkan murid fokus terhadap apa yang dipelajari.
- f. Merentas masa. Alat inovasi ini adalah merentas masa kerana ia boleh digunakan bila-bila masa dan di mana-mana sahaja tanpa sekatan.



Rajah 15. Bulat Hore hore yang diubah suai sedikit bagi digunakan oleh mata pelajaran lain.



Rajah 16. Papan mata pelajaran dilekatkan pada Bulat Hora Hore menggunakan velcro.



Rajah 17. Word Card digunakan bagi dipadankan dengan papan mata pelajaran semasa mengguankan Bulat Hora Hore.



Rajah 18. Uji lari Bulat Hora Hore dalam mata pelajaran Bahasa Inggeris tema Buah-buahan

5. KESIMPULAN

Diharapkan Bulat Hora Hore dapat implikasi yang positif kepada murid. Guru dan pihak sekolah juga dapat manfaat melalui penggunaan inovasi ini. Murid akan dapat menguasai kemahiran melalui berbagai aktiviti setelah menggunakan Bulat Hora Hore. Keseronokan akan dirasakan walaupun bermain tanpa ramai rakan kerana aras ketinggian inovasi boleh dilaras. Banyak aktiviti juga boleh dihasilkan dengan menggunakan Bulat Hora Hore.

Implikasi Bulat Hora Hore kepada guru pula akan membantu guru menyediakan aktiviti-aktiviti yang menarik walaupun mengajar murid yang sedikit. Aktiviti juga dapat dipelbagaikan untuk menarik minat murid bersama-sama bermain dan berseronok. Pihak pentadbir boleh menggunakan dapatan hasil inovasi untuk merancang hala tuju sukan dan permainan. Sekiranya teknik dan gerak badan murid adalah menjurus seperti seorang atlet, maka pembangunan sukan untuk murid tersebut dapat dibangunkan. Bakat dan potensi murid tidak dibazirkan dan boleh menjadi mutiara sekolah.

Bulat Hora Hore boleh disebarluaskan kerana inovasi ini mampu untuk membantu guru-guru Pendidikan Jasmani di SKM khususnya untuk meningkatkan teknik PdPc yang pelbagai terutamanya di PdPc yang memerlukan murid melaksanakan permainan kategori serangan, menjaring serta memukul dan memadam dengan lebih berstruktur dan menyeronokkan.

Rujukan

- Berita Harian. (2019). *Dilema sekolah kurang murid*. Diterima pada 16 September 2019, daripada <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2019/09/607648/dilema-sekolah-kurang-murid>.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Tahun 4*. Putrajaya. Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Tahun 5*. Putrajaya. Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Morrison, G.S. (2000). *Early childhood education today (9th ed.)*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.