

PEMBINAAN INSTRUMEN PENTAKSIRAN EKSTENSIF MODIFIKASI PERMAINAN KATEGORI MEMADANG DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TAHUN 5

*Hanapiah Khamis, Azali Rahmat, Norkhalid Salimin

Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900, Tanjung Malim, Perak, Malaysia

*Corresponding author's email: hanapiah.khamis@iptho.edu.my

Submission date: 30 June 2018 Accepted date: 30 August 2018 Published date: 30 Nov 2018

Abstrak

Pentaksiran dalam mata pelajaran Pelajaran Pendidikan Jasmani seharusnya lebih menyeluruh, holistik dan realistik merangkumi penilaian domain psikomotor, kognitif, afektif dan juga elemen penaakulan. Namun begitu, kebanyakan guru yang mengajar Pendidikan Jasmani tidak mahir dan cekap dalam membina item pentaksiran. Selain itu, pentaksiran yang dilaksanakan oleh guru di sekolah tidak menilai secara keseluruhan dan tiada dokumen standard yang digunakan oleh guru Pendidikan Jasmani dalam menilai tahap pencapaian murid berkaitan tajuk kemahiran permainan. Kajian ini bertujuan untuk membina instrumen Pentaksiran Ekstensif Modifikasi Permainan Kategori Memadang dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5. Proses pembinaan instrumen Pentaksiran Ekstensif adalah berpandukan kepada Model ADDIE dan Model Morrow. Selain itu, teori-teori berkaitan pentaksiran yang dijadikan rujukan antaranya Teori Taksonomi Dave bagi domain psikomotor, Teori Taksonomi Bloom Revisi bagi domain kognitif, Teori Taksonomi Bloom bagi domain afektif, dan *Game Assessment Performance Instrument* (GPAI) bagi elemen penaakulan. Kesemua teori pembelajaran dan pentaksiran dijadikan sebagai panduan dalam proses membina, mereka bentuk dan pembangunan instrumen Pentaksiran Ekstensif secara keseluruhan. Perbincangan tertumpu kepada proses pembinaan instrumen Pentaksiran Ekstensif dan melibatkan instrumen pentaksiran psikomotor, kognitif, afektif dan instrumen penilaian prestasi permainan. Reka bentuk kajian ini merupakan kombinasi antara deskriptif dan praeksperimen - kajian kes sekali (*the one-shot case study*). Hasil daripada kajian ini pengkaji dapat menghasilkan instrumen pentaksiran yang holistik dan standard bagi mentaksir kemahiran permainan kategori memadang dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5.

Kata Kunci : Pendidikan Jasmani, Pentaksiran Ekstensif, Kajian Deskriptif dan Praeksperimen.

Abstract

Assessment for Physical Education subject should be as a whole, more holistic and realistic that should comprise the assessment for psychomotor domain, cognitive, affective and includes the reasoning elements too. However, most teachers who are teaching Physical Education do not have the skill and efficiency in constructing the assessment items. In addition, the assessment conducted by the teachers at school was not evaluated as a whole and there were no standard documents used by the Physical Education teachers in assessing pupils' achievement level in relation to the game skill's topic. This research is aimed to construct an "Extensive Modification for Fielding Category of Game Assessment Instrument for Physical Education

Subject for Year 5". The process of building the Extensive Assessment Instrument is based on the ADDIE Model and Morrow Model. Apart from that, other theories that are related to assessment were also used as resources and references, which includes namely, Dave's Taxonomy Theory for psychomotor domain, Bloom's Revise Taxonomy for cognitive domain, Bloom's Taxonomy Theory for affective domain, and Game Assessment Performance Instrument (GPAI) for the reasoning elements. All these theoretical learning and assessment are used as a guideline during the process of constructing, designing and developing an Extensive Assessment as a whole. The discussion focuses on constructing the extensive assessment process that includes the psychomotor, cognitive, affective and evaluation performance in game. The design of this study is a combination of descriptive and pre-experimental – the one-shot case study. As a result of this study, researchers are able to produce a holistic and standard assessment tools for assessing game skill of fielding category in the Physical Education subject of Year 5.

Keywords: Physical Education, Extensive Assessment, Descriptive and Experimental Study.

1.0 PENGENALAN

Transformasi Kurikulum Kebangsaan yang bermula pada tahun 2011 merupakan salah satu usaha kerajaan bagi memenuhi tuntutan arus pendidikan masa kini. Anjakan ini bertujuan untuk memantapkan sistem pendidikan di Malaysia serta memenuhi arus perubahan pendidikan global. Kurikulum Standard Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) telah ditransformasikan kepada Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) bermula pada tahun 2011. Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) merupakan dokumen standard yang diguna pakai oleh semua guru sekolah rendah di Malaysia dalam melaksanakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) serta dalam pelaksanaan pentaksiran murid di sekolah (Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 2/2013).

Keberkesanan PdP tidak dapat dicapai tanpa kewujudan sistem pentaksiran yang baik. Oleh yang demikian, transformasi sistem pentaksiran perlu dilaksanakan. Selain itu, kerjasama, kefahaman serta pengorbanan semua pihak antaranya pihak pembuat dasar, guru, murid, ibu bapa dan masyarakat amat diperlukan. Bagi memastikan matlamat dan objektif PdP tercapai, setiap konstruk yang diajar hendaklah ditaksir (Hazim, 2016).

Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 telah memberi perhatian terhadap sistem pentaksiran di Malaysia dengan saranan (i) meningkatkan kerangka pentaksiran dengan menambah item yang menguji kemahiran berfikir aras tinggi serta menggunakan rujukan standard dalam peperiksaan awam dan PBS, (ii) memperkenalkan saringan Literasi dan Numerasi (LINUS) dan memperluas skop dalam literasi Bahasa Inggeris (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013).

Berdasarkan PPPM 2013-2025, Kementerian Pendidikan Malaysia telah membuat semakan semula berkaitan kurikulum dan pentaksiran dengan meningkatkan kerangka dan sistem pentaksiran yang berkesan. Selain itu, Kementerian Pendidikan Malaysia menambah baik item yang diuji serta mengandungi unsur kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) ke arah sistem Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) yang standard dan berkualiti (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014).

Jelaslah bahawa, peranan dan tanggungjawab guru adalah sangat penting dalam memastikan pentaksiran pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sempurna serta mencapai objektif yang telah ditetapkan. Selain itu, guru juga bertanggungjawab menyediakan laporan pembelajaran dengan tepat dan adil berdasarkan maklumat dan bukti yang diperoleh daripada pelbagai konteks dan aplikasi (Azizi, 2010). Pentaksiran aktiviti Pendidikan Jasmani dan kokurikulum bertujuan mengukur dan menilai prestasi, penyertaan serta penglibatan murid dalam aktiviti Pendidikan Jasmani. Oleh yang demikian, pentaksiran autentik yang

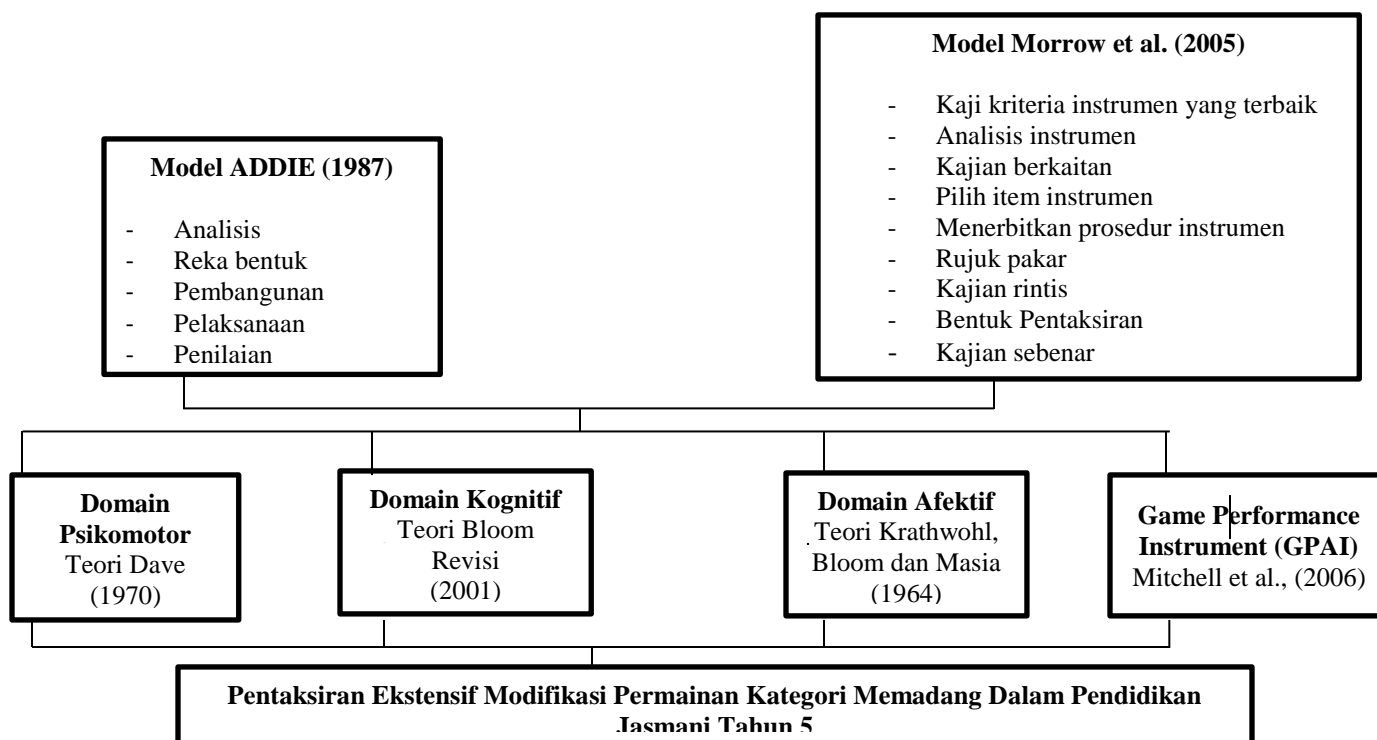
diperkenalkan oleh Wiggins (1989) adalah sistem pentaksiran yang sesuai untuk digunakan semasa proses PdP mata pelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah.

Pentaksiran perlakuan dikenali juga sebagai pentaksiran alternatif atau pentaksiran autentik. Pentaksiran alternatif kurang memberi penekanan ujian kertas dan pensel manakala pentaksiran autentik memberi penekanan kepada penilaian aplikasi dan amali dalam situasi sebenar. Oleh itu, bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani pentaksiran perlakuan sangat sesuai untuk menilai tahap pencapaian murid dalam domain psikomotor dan afektif (Lind dan Gronlund, 1992).

Justeru itu, pentaksiran Pendidikan Jasmani mesti dilaksanakan dan dinilai berdasarkan kriteria serta prosedur yang tertentu (Mosston & Ashworth, 2008). Pentaksiran Pendidikan Jasmani adalah sangat penting agar dapat memberi maklum balas berkaitan tahap pencapaian murid serta keberkesanan proses PdP yang telah dijalankan oleh guru di sekolah (Mecier & Doolittle, 2013). Kesimpulannya, penilaian haruslah menjadi salah satu aktiviti harian dalam proses PdP guru di sekolah (Stiggins, 2004).

2.0 KERANGKA TEORETIKAL

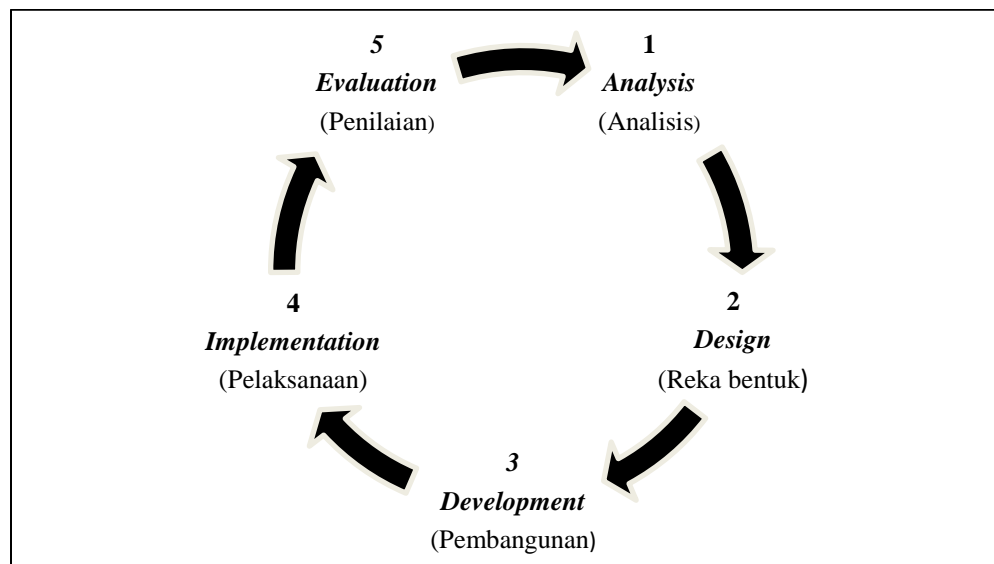
Instrumen Pentaksiran Ekstensif Modifikasi Permainan Kategori Memadang dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5 dibahagikan kepada domain psikomotor, kognitif, afektif dan penaakulan. Rajah 1, menunjukkan pembinaan instrumen Pentaksiran Ekstensif berdasarkan kepada Model ADDIE (Rosset, 1987) dan Model Morrow, et al. (Morrow, James; Jackson; Dish, & Mood, 2005). Selain itu, teori-teori pentaksiran lain juga turut dijadikan rujukan seperti Teori Taksonomi Dave (1970) domain psikomotor, Teori Taksonomi Bloom Revisi (Anderson & Krathwohl, 2001) domain kognitif, Teori Taksonomi Bloom (Krathwohl, Bloom, dan Masia 1964) domain afektif, dan *Game Assessment Performance Instrument* (GPAI) (Mitchell, Oslin & Griffin, 2006) bagi membina instrumen penilaian prestasi permainan.



Rajah 1: Kerangka Teoretikal Kajian

3.0 MODEL ADDIE (Rossett, 1987)

Istilah ADDIE ialah singkatan bagi *Analysis* (analisis), *Design* (reka bentuk), *Development* (perkembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (penilaian). Oleh yang demikian, pengkaji menggunakan Model ADDIE dalam proses mereka bentuk dan membina instrumen Pentaksiran Ekstensif Modifikasi Permainan Kategori Memadang dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5.



Rajah 2 Model ADDIE (Rossett, 1987)

Rajah 2, menunjukkan pada peringkat pertama Model ADDIE melibatkan proses menganalisis dokumen bagi mendapatkan maklumat awal dalam pembinaan rangka instrumen. Pengkaji menggunakan dokumen daripada Kementerian Pendidikan Malaysia sebagai panduan kepada asas pembinaan instrumen. Dokumen tersebut ialah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025, Buku Teks Pendidikan Jasmani Tahun 5, Buku Panduan Pengajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5, Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Jasmani Tahun 5, Surat Pekeliling Ikhtisas Bil.1/2014, Buku Panduan Kemahiran Menaakul (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012) dan Buku Panduan Pentaksiran Berfikir Aras Tinggi (Lembaga Peperiksaan Malaysia, 2013). Selain itu, jurnal-jurnal yang berkaitan dengan Pentaksiran Pendidikan Jasmani dan buku pentaksiran Pendidikan Jasmani dirujuk bagi mengenal pasti kriteria pentaksiran yang sesuai. Pengkaji juga mendapatkan maklumat daripada guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5 dan penggubal kurikulum mata pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5.

Peringkat kedua ialah fasa reka bentuk dalam pembentukan kerangka konseptual kajian. Teori pentaksiran Taksonomi Bloom Revisi (Anderson & Krathwohl, 2001), Taksonomi Dave (Dave, 1970), Taksonomi Krathwohl et. al (1964), dan instrumen pentaksiran *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) Mitchell, Oslin & Griffin (2006) dijadikan asas kerangka teoretikal kajian. Seterusnya, draf instrumen Pentaksiran Ekstensif direka bentuk dan dibina.

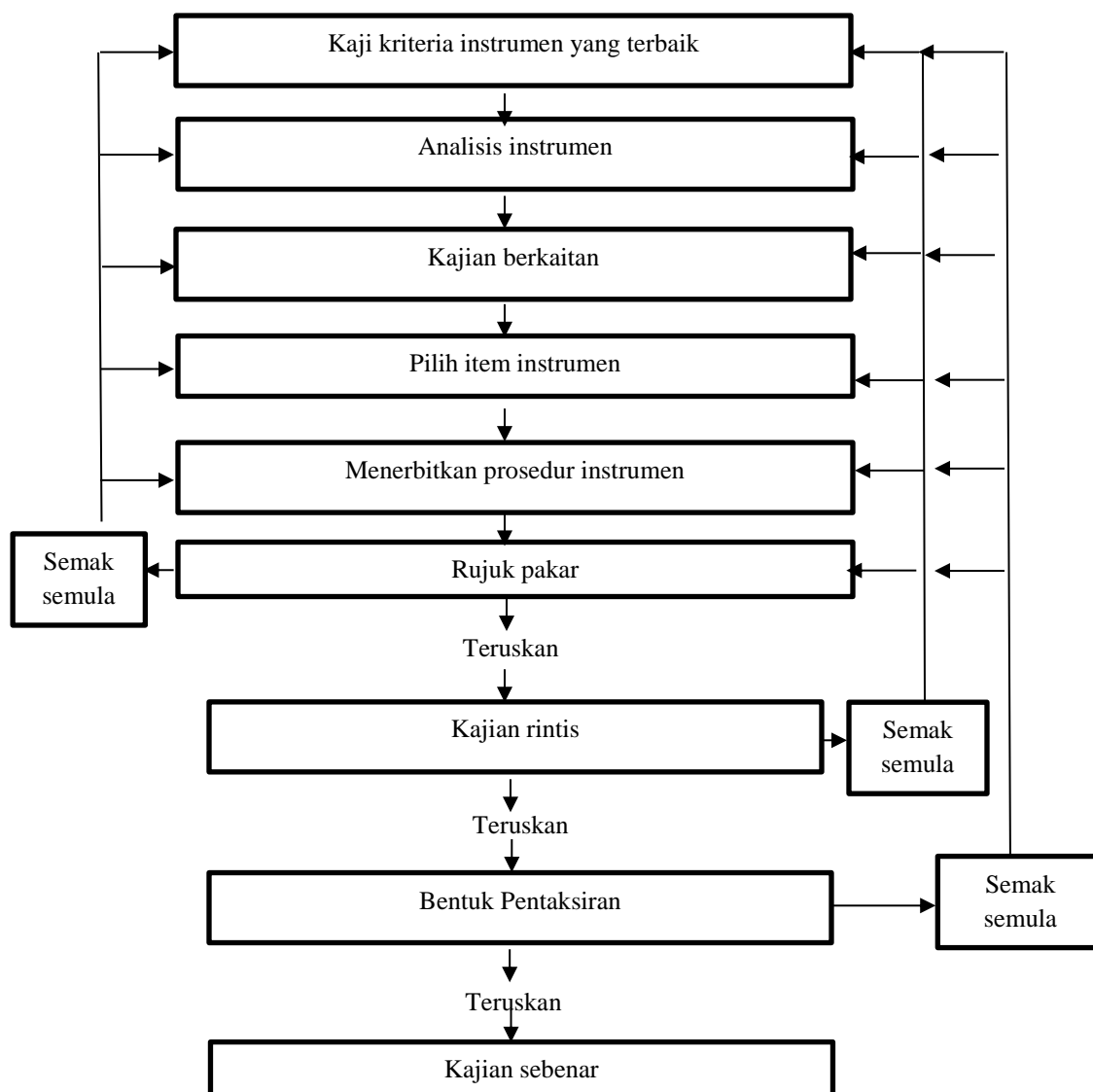
Peringkat ketiga ialah fasa pembangunan. Instrumen Pentaksiran Ekstensif dibangunkan merangkumi instrumen pentaksiran psikomotor, kognitif, afektif dan instrumen penilaian prestasi permainan. Seterusnya, instrumen Pentaksiran Ekstensif disemak oleh pakar bidang mata pelajaran Pendidikan Jasmani untuk mendapatkan kesahan berkaitan kesesuaian kandungan, kaedah pentaksiran, kesesuaian bahasa, teknikal instrumen dan juga akauntabiliti instrumen. Akhir sekali, kajian rintis dilaksanakan di sekolah rendah bagi menentukan nilai kebolehpercayaan instrumen yang dibina.

Peringkat keempat ialah fasa pelaksanaan iaitu proses aplikasi instrumen Pentaksiran Ekstensif. Seterusnya, instrumen yang mempunyai kesahan dan kebolehpercayaan dilaksanakan di sekolah rendah. Guru Pendidikan Jasmani Tahun 5 menggunakan instrumen Pentaksiran Ekstensif semasa proses PdP Pendidikan Jasmani. Pentaksiran permainan kategori memadam dilaksanakan oleh guru sepanjang proses PdP.

Peringkat kelima ialah fasa penilaian terhadap keberkesanan instrumen Pentaksiran Ekstensif. Pengkaji menganalisis tahap pencapaian murid merangkumi domain psikomotor, kognitif, afektif dan penaaakulan. Selepas itu, borang soal selidik tahap persetujuan diedarkan dan komunikasi personal terhadap guru Pendidikan Jasmani dijalankan bertujuan bagi mendapatkan maklum balas terhadap keberkesanan instrumen yang digunakan.

4.0 MODEL MORROW ET AL. (2005)

Rajah 3, menunjukkan Model Morrow et al. (2005), pengkaji menggunakan panduan pembinaan instrumen dalam proses membina item-item instrumen Pentaksiran Ekstensif pada peringkat pembangunan.



Rajah 3 Langkah Pembinaan Instrumen Pentaksiran Ekstensif (Morrow et al., 2005)

5.0 DOMAIN PSIKOMOTOR



Rajah 4 Taksonomi Dave, (1970)

Rajah 4, menunjukkan domain psikomotor bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang sangat penting untuk dinilai dan ditaksir oleh guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Oleh hal yang demikian, pengkaji menggunakan Taksonomi Dave (1970) sebagai panduan untuk membina instrumen pentaksiran psikomotor. Domain Psikomotor Taksonomi Dave (1970) dibahagikan kepada lima aras iaitu meniru, manipulasi, ketepatan perlakuan, menghubungkan kait dan tindakan semula jadi.

i. Meniru

Aras meniru perlakuan dan kemahiran merupakan tahap yang rendah dalam menguasai sesuatu kemahiran permainan. Pada peringkat ini, murid akan meniru perlakuan yang ditunjukkan oleh guru. Kaedah cuba jaya dan mengulangi perlakuan yang ditunjukkan oleh guru secara berulang kali dapat meningkatkan kemahiran yang dipelajari dan menguasainya dengan baik. Ringkasnya, proses peniruan perlakuan akan berjaya dilaksanakan melalui pemerhatian dan arahan guru. Murid hendaklah mendengar arahan, penerangan, serta memerhatikan tunjuk cara yang dilakukan oleh guru dan murid akan meniru gaya dan pergerakan tersebut. Proses ini dilakukan berulang-ulang kali sehingga murid dapat menguasai kemahiran yang dipelajari.

ii. Manipulasi

Aras kedua ialah manipulasi kemahiran iaitu murid dapat melakukan perlakuan daripada arahan yang diterima atau melalui ingatan. Guru memberi arahan lisan dan murid melakukan pergerakan berdasarkan arahan yang diberikan. Kemahiran yang dipelajari akan diasingkan mengikut peringkat kemahiran iaitu sebahagian, sebahagian dan keseluruhan '*part, part, whole*'. Pada peringkat ini, penguasaan kemahiran mengikut bahagian sangat penting kerana secara tidak langsung keseluruhan kemahiran permainan dapat dikuasai. Penguasaan kemahiran pada aras ini adalah lebih sukar. Oleh itu, murid haruslah mencuba melakukan teknik serta kemahiran yang telah dibahagikan mengikut bahagian dan melakukan keseluruhan perlakuan dengan teknik yang betul.

iii. Ketepatan Perlakuan

Aras ketiga ialah ketepatan perlakuan kemahiran, murid melakukan gaya dan pergerakan kemahiran dengan teknik yang betul dan tepat mengikut tunjuk cara guru. Murid mestilah menghasilkan semula sesuatu kemahiran dengan ketepatan dan berkualiti tanpa bantuan guru. Gaya pergerakan kemahiran dapat dipersembahkan dengan berkualiti, sempurna, dan berkeyakinan di samping berupaya menunjukkan cara perlakuan yang betul kepada rakan sekelas.

iv. Menghubung Kait

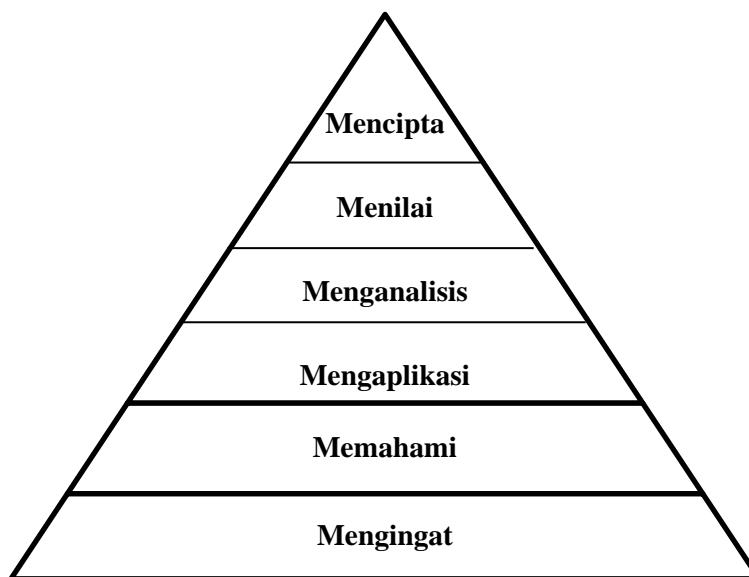
Aras keempat ialah menghubungkan kait kemahiran. Murid berupaya menggabungkan satu atau lebih kemahiran mengikut urutan dan dapat dikembangkan dengan baik. Murid juga boleh mengubah suai gaya dan pergerakan mengikut situasi pada ketika itu. Seterusnya, murid boleh menggabung pergerakan kemahiran dan mampu membina pergerakan yang sesuai pada masa itu. Selain itu, murid hendaklah berupaya melakukan kemahiran tersebut serta mencipta gaya pergerakan yang baru, tepat, jelas dan bersesuaian.

v. Tindakan Semula Jadi

Aras tertinggi ialah tindakan semula jadi iaitu murid bertindak balas secara automatik. Murid berupaya mempersembahkan tindakan pada aras tertinggi yang berlaku secara semula jadi. Murid menguasai sepenuhnya keseluruhan gaya pergerakan dan menjadi pakar dalam kemahiran permainan tersebut. Pergerakan secara automatik tanpa disedari serta mampu menyesuaikan kemahiran mengikut aras strategik. Selain itu, murid dapat mencipta pergerakan baharu dan dapat memanipulasi pergerakan dengan keadaan sebenar.

Proses pentaksiran dilaksanakan oleh guru Pendidikan Jasmani dengan membuat pemerhatian dan menilai tahap pencapaian psikomotor murid berdasarkan skor tahap pencapaian psikomotor yang menggunakan skala 1 hingga 5. Pecahan rubrik mengikut tahap seperti berikut: (i) skor 1 (menguasai asas), murid dapat meniru gaya pergerakan serta melakukan teknik keseluruhan kemahiran asas pada peringkat aras bawah dan rendah; (ii) skor 2 (menguasai sebahagian), murid dapat memanipulasi serta mempamerkan gaya pergerakan mengikut peringkat kemahiran sebahagian dan keseluruhan dengan teknik dan cara yang betul, keseluruhan gaya pergerakan dapat dilakukan dengan yakin dan cekap; (iii) skor 3 (menguasai), murid dapat menguasai gaya pergerakan kemahiran dengan teknik yang betul, tepat dan jitu, kemahiran yang dipelajari dapat dikuasai serta dipersembahkan dengan sempurna, berkeyakinan tinggi, cekap dan berkualiti; (iv) skor 4 (menguasai keseluruhan), murid dapat menggabungkan pola pergerakan serta menguasai keseluruhan kemahiran mengikut turutan, kemahiran dapat dikembangkan dengan baik, mampu mengubah suai gaya pergerakan mengikut kesesuaian situasi dan mencipta pergerakan baharu yang berkualiti; dan (v) skor 5 (berkemahiran semula jadi), murid berupaya mempersembahkan tindakan secara semula jadi serta bertindak secara automatik, dapat menguasai sepenuhnya keseluruhan gaya pergerakan dengan teknik yang betul tanpa teragak-agak, mencipta pergerakan baharu dan dapat memanipulasi pergerakan dengan situasi sebenar.

6.0 DOMAIN KOGNITIF



Rajah 5 Taksonomi Bloom Revisi (2001)

Rajah 5, menunjukkan perkembangan pemikiran kanak-kanak merupakan satu proses yang berlaku sepanjang masa. Pada tahun 1990-an, sekumpulan ahli psikologi yang diketuai oleh Anderson dan Krathwohl (2001), telah mengemas kini dan menyemak semula taksonomi Bloom untuk memastikan kerelevanannya pada abad-21. Berdasarkan taksonomi ini, murid hendaklah bermula dari peringkat rendah hinggalah ke peringkat yang lebih tinggi. Ringkasnya, pencapaian objektif kognitif murid terbahagi kepada enam aras dan perlu dikuasai secara berperingkat. Oleh itu, pengkaji menggunakan Taksonomi Bloom Revisi (2001) sebagai panduan untuk membina instrumen pentaksiran kognitif. Domain Kognitif Bloom Revisi (2001) dibahagikan kepada enam aras iaitu mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menilai, dan mencipta.

i. Mengingat

Aras mengingat ialah mendapatkan semula maklumat atau pengingatan idea yang telah dipelajari oleh murid sebelum ini. Pada peringkat ini murid, diuji keupayaannya untuk mengingat sesuatu fakta yang telah dipelajari atau mengecamkan idea.

ii. Memahami

Aras memahami ialah menguji kebolehan kognitif yang melibatkan penggunaan pengetahuan tanpa situasi baharu. Peringkat ini terbahagi kepada tiga (*i*) *penterjemahan* iaitu kemahiran murid menyatakan sesuatu konsep yang diketahui melalui perkataan atau simbol, (*ii*) *interpretasi* iaitu kemahiran menghubungkan kait bahagian dalam sesuatu set komunikasi dan menyatakannya dalam bentuk lain dengan mengekalkan makna set komunikasi, (*iii*) *ekstrapolasi* merupakan kemahiran yang melibatkan interpretasi yang melampau tentang maklumat dalam set komunikasi.

iii. Mengaplikasi

Aras ketiga ialah mengaplikasi iaitu menggunakan sesuatu konsep dalam suasana yang baharu ataupun menyelesaikan sesuatu dalam keadaan yang tidak diduga. Murid akan mengaplikasi apa-apa yang dipelajari di dalam bilik darjah ke dalam situasi yang sebenar. Ringkasnya, kemahiran mengaplikasi, memerlukan murid menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang sedia ada untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aspek-aspek kognitif seperti memberi cadangan berasaskan fakta.

iv. Menganalisis

Aras keempat ialah menganalisis iaitu memisahkan material atau konsep kepada bahagian komponen supaya struktur organisasinya mudah difahami serta membezakan antara fakta dengan andaian. Peringkat menganalisis juga menguji kemahiran mengumpul maklumat atau bahagian-bahagian dalam satu set komunikasi sehingga pertalian antara bahagian tersebut dapat dipersembahkan dengan jelas. Selain itu, aras menganalisis juga menguji kebolehan murid untuk membanding dan menghuraikan fakta-fakta, perbezaan, kesamaan dan perhubungan fakta antara satu sama lain.

v. Menilai

Menilai ialah membuat penilaian terhadap nilai idea atau bahan. Selain itu, aras menilai dapat menguji kebolehan murid untuk membuktikan, mengkritik, mengesahkan, dan memberi pendapat terhadap sesuatu pernyataan. Aspek 'pro dan kontra' diperlukan semasa membuat sesuatu penilaian. Murid haruslah membuat pertimbangan dengan menggunakan kriteria standard tentang kesesuaian, kecekapan, ketepatan, dan keberkesanan tentang sesuatu keputusan yang hendak dibuat.

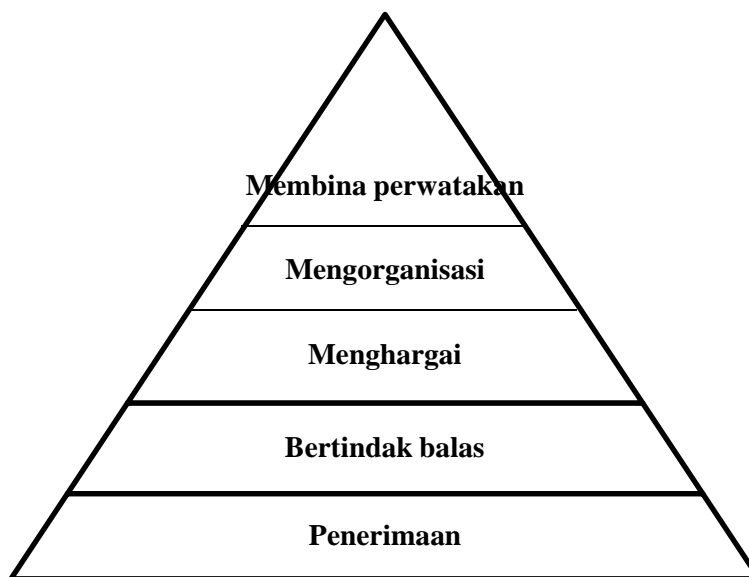
vi. Mencipta

Aras mencipta merupakan aras yang paling tinggi dalam taksonomi kognitif, namun bukanlah peringkat yang akhir dalam proses pemikiran murid. Aras mencipta menguji kebolehan murid merancang, menghasilkan, mereka, dan mencipta sesuatu yang kreatif dengan menggabungkan pelbagai unsur. Peringkat mencipta menguji kemahiran murid menggabungkan pelbagai elemen dan bahagian untuk membentuk satu set maklumat serta melibatkan proses membuat kesimpulan. Ringkasnya, mencipta ialah membina paten atau struktur daripada pelbagai elemen serta melibatkan pemikiran kreatif.

Pentaksiran kognitif dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan soalan Ujian Kognitif Pentaksiran Ekstensif. Pentaksiran kognitif berbentuk ujian pensel dan kertas yang mengandungi 40 soalan aneka pilihan dan dibahagikan kepada enam set ujian dengan setiap sesi ujian mengandungi 5 soalan ujian. Kaedah pentaksiran sendiri digunakan untuk pentaksiran kognitif bagi mendapatkan skor tahap pencapaian kognitif murid. Proses pentaksiran dijalankan pada 5 minit sebelum berakhirnya waktu PdP yang mana guru mengedarkan kertas soalan ujian kognitif dan murid dikehendaki menjawab dalam masa 5 minit.

Soalan ujian kognitif adalah berpandukan Buku Panduan Pengajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2014). Pembinaan Pentaksiran kognitif ini berdasarkan kepada taksonomi Bloom Revisi Anderson & Krathwohl (2001). Pemberatan soalan mengikut aras taksonomi Bloom Revisi (2001) iaitu empat soalan aras mengingat (11.00%), lima soalan aras memahami (14.00%), tujuh soalan mengaplikasi (19.00%), lapan soalan aras menganalisis (22.00%), enam soalan aras menilai (17.00%), dan enam soalan aras mencipta (17.00%). Jadual spesifikasi dan wajaran pentaksiran kognitif kemahiran permainan kategori memadam adalah berdasarkan Hastad dan Lacy (2002).

7.0 DOMAIN AFEKTIF



Rajah 6 Taksonomi Krathwohl, Bloom & Masia (1964)

Merujuk Rajah 6, domain afektif bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani merupakan objektif yang ketiga penting untuk dinilai oleh guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Pengkaji menggunakan Taksonomi Krathwohl, Bloom & Masia (1964) sebagai panduan untuk membina instrumen pentaksiran afektif. Taksonomi Krathwohl, Bloom & Masia (1964) dibahagikan kepada lima aras iaitu penerimaan, bertindak balas, menghargai, mengorganisasi, dan membina perwatakan.

i. Penerimaan

Penerimaan ialah kesediaan murid untuk menerima sesuatu yang ditimbulkan. Dengan adanya sifat ini, murid tidak akan menolak tetapi sebaliknya meluangkan masa bagi pendedahan berlaku. Terdapat tiga jenis penerimaan iaitu yang paling rendah sekali ialah sedar, kedua kesediaan menerima, dan ketiga ialah pengambilan bahagian secara terkawal.

ii. Berindak Balas

Bertindak balas merujuk kepada penglibatan murid secara aktif dalam sesuatu pergerakan. Murid juga mempunyai tujuan terhadap sesuatu pergerakan serta memberi tindak balas terhadap arahan guru. Hasil daripada tindak balas, maka lahirlah rasa kepuasan dalam diri murid itu sendiri. Pada peringkat ini terdapat tiga jenis tindak balas iaitu tindak mengikut arahan, bertindak balas terhadap diri sendiri, dan tindak balas yang menghasilkan kepuasan.

iii. Menghargai

Penilaian bermaksud setiap kejadian dan perkara mempunyai nilai yang tersendiri. Bagi murid, nilai yang ada dipelajari dan diamalkan sehinggalah nilai tersebut menjadi nilai untuk dirinya sendiri. Apabila nilai tersebut telah sehati, secara tidak langsung tingkah laku murid terjadi dengan kemahuan dan kehendak dirinya sendiri dan bukannya daripada arahan pihak luar. Terdapat tiga jenis penilaian iaitu penerima nilai, pemilihan sesuatu nilai, dan komitmen.

iv. Mengorganisasi

Pada peringkat ini, murid membuat perkaitan antara nilai dan disusun serta diatur supaya perkara yang lebih penting diberi keutamaan. Terdapat dua jenis pengelolaan iaitu pengelolaan pertama ialah mengkonseptualisasi nilai-nilai dan yang kedua ialah pengelolaan suatu sistem nilai.

v. Perwatakan

Perwatakan ialah sistem nilai yang mengawal perlakuan murid. Perlakuan hendaklah boleh dijangka serta konsisten dan yang paling penting ialah ciri seorang murid. Pada peringkat ini, dua jenis perwatakan yang dapat dilihat iaitu mirip kepada nilai tertentu dan perwatakan yang membawa maksud murid berpegang kepada falsafah hidupnya sendiri dan mempunyai suatu sistem tersendiri.

Proses pentaksiran dilaksanakan oleh guru Pendidikan Jasmani dengan membuat pemerhatian dan menilai tahap pencapaian afektif murid berdasarkan skor tahap pencapaian afektif yang menggunakan skala 1 hingga 5. Pecahan rubrik mengikut tahap seperti berikut: iaitu (i) skor 1 (sangat lemah), murid menerima nilai kesukanan semasa aktiviti fizikal; (ii) skor 2 (lemah), murid dapat bertindak balas, mempunyai tujuan serta minat terhadap sesuatu pergerakan dan penglibatan secara aktif terhadap nilai kesukanan; (iii) skor 3 (sederhana), murid menghargai nilai kesukanan dengan kemahuan sendiri, mempercayai dan menerima nilai kesukanan dengan berkesan; (iv) skor 4 (baik), murid menghargai nilai kesukanan dengan kemahuan sendiri, mempercayai dan menerima nilai kesukanan dengan berkesan; dan (v) skor 5 (cemerlang) murid dapat membina perwatakan, membuat keputusan dalam situasi sebenar serta mempunyai sistem sendiri dan meningkatkan nilai kesukanan dalam permainan.

8.0 GAME PERFORMANCE ASSESSMENT INSTRUMEN (GPAI)

Menaakul ialah proses membuat pertimbangan logik berasaskan faktor sebab dan akibat (Kamus Dewan, 2014). Menaakul merupakan salah satu daripada empat kemahiran teras yang ditekankan dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah selain daripada kemahiran membaca, menulis dan mengira. Oleh itu, menaakul merupakan proses semula jadi minda manusia yang sentiasa memerhati dan akhirnya menilai pro dan kontra sesuatu perkara. Oleh itu, pengkaji menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) sebagai panduan untuk membina instrumen penilaian prestasi permainan.

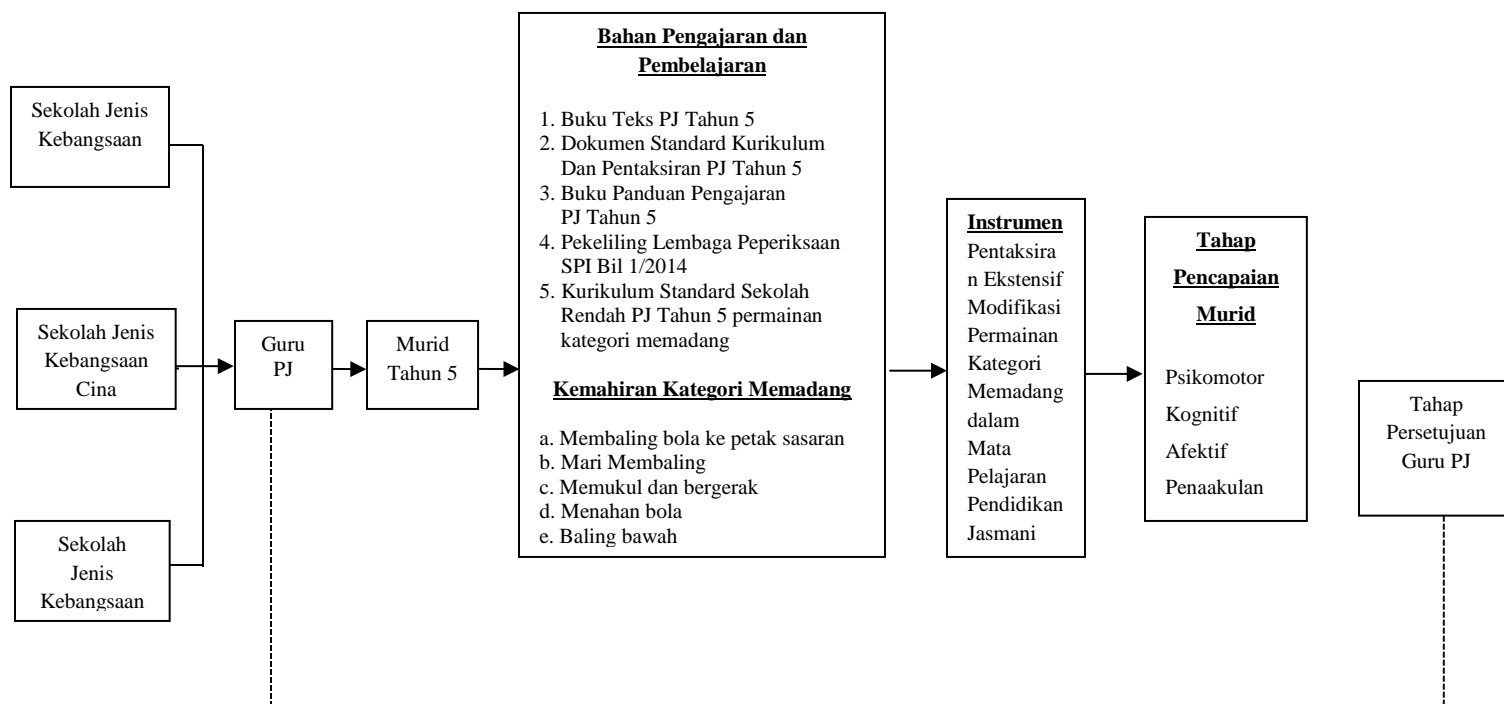
Mitchell *et al.*, (2006) telah memperkenalkan dan membangunkan penilaian *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Instrumen penilaian ini digunakan bagi menilai prestasi perlakuan murid dalam pelbagai kategori permainan contohnya jaring dan dinding, serangan, sasaran dan kategori memukul dan memadang (Mitchell *et al.*, 2006). Terdapat tujuh komponen penilaian dalam instrumen GPAI iaitu membuat keputusan, pelaksanaan kemahiran, kedudukan asas, sasaran, sokongan, penyesuaian, dan perlindungan. Guru boleh memilih tiga komponen yang sesuai berdasarkan objektif penilaian yang hendak dilaksanakan (Mitchell *et al.*, 2006). Berdasarkan Mitchell *et al.*, (2006), GPAI sangat sesuai untuk menilai tahap penaakulan murid dalam kemahiran asas permainan kategori memukul dan memadang.

Mitchell *et al.*, (2006), membahagikan skor pencapaian penaakulan murid kepada lima peringkat iaitu skor 5 prestasi sangat efektif, skor 4 prestasi efektif, skor 3 prestasi sederhana, skor 2 prestasi lemah dan skor 1 prestasi sangat lemah. Guru membuat penilaian tahap penaakulan murid semasa sesi PdP permainan softball berdasarkan borang penilaian prestasi permainan. Pentaksiran penilaian prestasi kategori memadang dan kategori memukul dijalankan secara pemerhatian dan dipecahkan kepada tiga komponen penaakulan yang dinilai iaitu (i) pelaksanaan kemahiran; (ii) membuat keputusan; dan (iii) tapak.

Proses pentaksiran dan penilaian komponen penaakulan dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan kaedah pemerhatian berdasarkan skor tahap pencapaian penaakulan yang menggunakan skala 1 hingga 5. Pecahan rubrik mengikut tahap seperti berikut: (i) skor 1 (sangat lemah), pelaksanaan kemahiran, murid tidak dapat melakukan kemahiran dalam situasi permainan; (ii) skor 2 (prestasi lemah), murid dapat melakukan kemahiran dengan teknik yang sempurna dalam situasi permainan pada tahap rendah; (iii) skor 3 (prestasi sederhana efektif), murid dapat melakukan kemahiran dengan teknik yang baik dalam situasi permainan pada tahap sederhana; (iv) skor 4 (prestasi efektif), murid dapat melakukan kemahiran dengan teknik yang baik dan betul dalam situasi permainan pada tahap baik; dan (v) skor 5 (prestasi sangat efektif), murid dapat melakukan kemahiran dengan teknik yang baik, betul dan tanpa teragak-agak dalam situasi permainan pada tahap cemerlang.

9.0 METODOLOGI KAJIAN

Reka bentuk kajian ini merupakan kombinasi antara deskriptif dan praeksperimen - kajian kes sekali (*the one-shot case study*). Kajian berbentuk deskriptif dapat menghuraikan serta melaporkan data tahap pencapaian psikomotor, kognitif, afektif, dan penaakulan dengan sistematik. Reka bentuk kajian praeksperimen – kajian kes sekali pula melibatkan sekumpulan guru yang menjadi subjek kajian dan kumpulan rawatan (X) dan pascaujian (O). Subjek guru menggunakan set instrumen yang dibina oleh penyelidik bagi murid tahun 5. Pengkaji juga memperoleh data daripada subjek guru berdasarkan borang soal selidik Tahap Persetujuan Guru terhadap Penggunaan Instrumen Pentaksiran Ekstensif dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5 sebagai pascaujian.



Rajah 7 Kerangka Konseptual Kajian

10.0 PERBINCANGAN

Pentaksiran Ekstensif yang dihasilkan sangat sesuai bagi guru mendapat maklumat tahap pencapaian murid dan tentang kemajuan sesuatu proses pengajaran. Oleh itu, keputusan ujian dapat digunakan oleh guru untuk menentukan sama ada kemahiran yang diajar berjaya dikuasai atau tidak oleh murid. Selain itu, guru dapat mengenal pasti kekuatan serta kelemahan murid dari aspek psikomotor, kognitif, afektif dan penaakulan. Secara tidak langsung pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Jasmani akan lebih berkesan di mana murid dapat mengetahui tahap pencapaian diri sendiri dari aspek psikomotor, kognitif, afektif dan penaakulan.

11.0 KESIMPULAN

Pentaksiran Ekstensif Modifikasi Permainan Kategori Memadang dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5 ini ialah instrumen pentaksiran yang holistik, sesuai, dan lengkap sebagai instrumen pentaksiran yang standard serta berkualiti. Proses pentaksiran dapat dilaksanakan dengan lebih sistematik, mudah dan mesra pengguna. Selain itu, instrumen Pentaksiran Ekstensif merupakan instrumen pentaksiran yang holistik, realistik dan dapat mengukur tahap pencapaian murid bertepatan dengan kehendak pentaksiran berasaskan sekolah sebagaimana yang telah dinyatakan dalam Pelan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Oleh itu, pengkaji mencadangkan satu kajian yang lebih menyeluruh bagi permainan kategori serangan, sasaran, jaring dan dinding bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5. Cadangan kajian ini adalah bagi melengkapkan instrumen pentaksiran dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani untuk setiap kategori permainan yang terdapat dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Jasmani Tahun 5.

Rujukan

- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman Publishing.
- Azizi Ahmad. (2010). *Pentaksiran Pembelajaran*. Kuala Lumpur: Damawa Sdn.Bhd.
- Collier, C., & O'Sullivan, M. (1997). Case Method in Physical Education Higher Education. *A pedagogy of Change? Quest*, 49, 197-212.
- Dave, R. H., (1970). *Psychomotor Levels Developing and Writing Behavioural Objectives*. Tuscon, AZ : Educational Innovators Press.
- Hastad, D., & Lacy, A. (2002). *Measurement and Evaluation in Physical Education and Exercise Science* (4th Ed.). San Francisco: Benjamin Cummings.
- Hazim, M. (2016). *Pentaksiran Pendidikan Teori dan Praktis*. Kuala Lumpur: Kentalmas Jati Sdn Bhd.
- Kamus Dewan Edisi Keempat (2014). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (1998). *Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 25/1998: Pendidikan Jasmani*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Kurikulum.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2012). *Buku Panduan Kemahiran Menaakul*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.

- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2013). *Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 2/2013: Pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Tahap II Secara Berperingkat-peringkat Mulai 2014*. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2014). *Surat Pekeliling Lembaga Peperiksaan Bil. 1/2014: Penambahbaikan Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS)*. Putrajaya.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2014). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Jasmani Tahun 5*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2014). *Buku Panduan Pengajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2014). *Buku Teks Pendidikan Jasmani Tahun 5*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Krathwohl, D., Bloom, B., & Masia, B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives, The Classification of Educational Goals, Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Company, Inc.
- Lembaga Peperiksaan. (2013). *Pentaksiran Kemahiran Berfikir Aras Tinggi*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Lind, R. L., & Gronlund, N. E. (2000). *Measurement and Assessment in Teaching (7th ed)*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Mercier, K., & Doolittle, S. (2013). Assessing Student Achievement in Physical Education for Teacher Evaluation. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 83, 37-41.
- Mitchell, S.A., Oslin, J.L., & Griffin, L.L. (2006). *Teaching Sport Concepts and Skill: A Tactical Games Approach. 2nd ed*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Morrow, James R.; Jackson, A. W., Disch, J.G., & Mood, D.P. (2005). *Measurement and Evaluation in Human Performance (3rd ed.)*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). *Teaching Physical Education. 1st online edition*.
- Rossett, A. (1987). *Training Need Assessment*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.
- Stiggins, R. (2004). New Assessment Beliefs For A New School Mission. *Phi Delta Kappan*, 22-28.
- Wiggin, G. (1989). Teaching to the (authentic) test. *Educational Leadership*, 46 (7), 40-48.