

**Joanna Tang**

jojo\_anna721@hotmail.com

**Joice Kong Seng Ngie**

joice.27.jk@gmail.com

## **1.0 TAJUK INOVASI**

***DRUM-HOPING*** (Pendidikan Jasmani dan Kesihatan)  
(Tempat Ketiga Kategori Pelajar Guru)

## **2.0 OBJEKTIF**

- a. Menghasilkan media pengajaran dan pembelajaran secara berkesan
- b. Mengaplikasikan kemahiran melompat
- c. Memudahkan pemahaman dan aplikasi nilai kerjasama

## **3.0 KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN**

Masalah-masalah yang akan dihadapi sebelum inovasi dilaksanakan ialah harga yang mahal untuk membeli Trampoline iaitu RM1,000 hingga RM2,000. Selain masalah harga yang kurang mampu untuk dimiliki, masalah lainnya yang dikenalpasti ialah saiz trampoline yang sangat besar dan berat, susah untuk dibawa ke mana-mana tempat dan kos penyelenggaraan yang tinggi.

## **4.0 MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI**

Teknik lompatan murid tidak tepat telah menyebabkan murid tidak dapat mengawal keseimbangan semasa mendarat. Selain itu, pelajar sukar untuk mengawal kekuatan semasa melakukan lompatan. Dengan adanya "Drum-hopping," maka masalah ini dapat diselesaikan dengan baik. Teknik lompatan murid dapat diperbetulkan. Pelajar juga lebih senang mengawal keseimbangan diri mereka semasa melompat.

## **5.0 INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN**

**5.1 Hubungkait dengan teras/ teras-teras dalam mana-mana dasar KPM atau teori/ pendekatan/ model pdp atau yang sesuai**

- Pengubahsuaian papan lonjakan ini adalah berhubungkait dengan teras-teras dari 11 teras dalam Pelan Pendidikan Malaysia 2013-2025 iaitu Teras 8 iaitu meningkatkan kualiti

pembelajaran di Malaysia dan Teras 10 iaitu memaksimumkan keberhasian murid bagi setiap ringgit.

- Papan Lonjakan ini juga berhubungkait dengan model Pendidikan Jasmani iaitu Teori Robert Glaser (1962) yang mengandungi pengetahuan, nilai dan kemahiran.

### **5.2 Deskripsi inovasi dari segi kandungan dan strategi, bidang utama yang diberi tumpuan inovasi.**

- Kaedah Demonstrasi - Pengajaran yang memusatkan guru atau aktiviti di mana seseorang menunjukkan cara melakukan atau menghasilkan sesuatu di hadapan murid dalam sesi pengajaran. Murid-murid lain akan memerhati dan mengenalpasti prosedur dan cara untuk melakukan sesuatu aktiviti tersebut. Dengan cara ini diharapkan murid dapat melakukan aktiviti ini dengan sendiri secara sistematik, teratur, kemas dan berkesan.
- Guru mesti mengetahui dengan jelas demonstrasi yang hendak ditunjukkan dengan alat kelengkapan yang diperlukan. Demonstrasi boleh dilakukan dengan menggunakan model hidup, model simbolik dan model persepsi. Contoh guru boleh mendemonstrasikan cara melompat mengikut teknik yang betul di atas “Drum-hopping”.
- Tujuan pengubahsuaian Trampoline adalah untuk menjimatkan kos kerana papan lonjakan dapat dicipta sendiri dengan menggunakan bahan-bahan buangan seperti papan, tayar dan tali dan saiznya tidak besar, ia senang dibawa.

### **5.3 Butir-butir lain seperti tarikh inovasi dimulakan, bilangan anggota dan jumlah kos operasi terlibat.**

- Tarikh inovasi dimulakan: 23 Mac 2015
- Bilangan murid: 10 orang
- Jumlah kos: 1 buah papan lonjakan “Drum-hopping”
- Pengekosan (Rujuk Jadual 1)

Jadual 1

#### *Pengekosan*

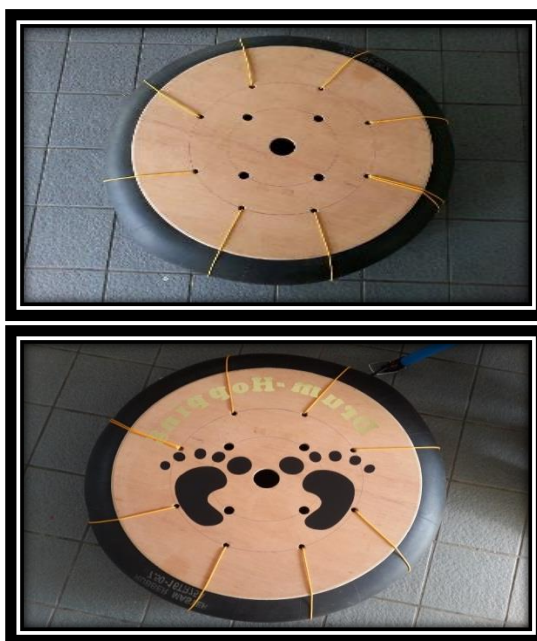
<b>Bahan</b>	<b>Bil</b>	<b>Kos</b>
Papan	1	30
Tiub Tayar	1	20
Tali	1	5
<b>Jumlah</b>		<b>RM 55</b>

#### 5.4 Elemen kelestarian (berterusan) dijelaskan

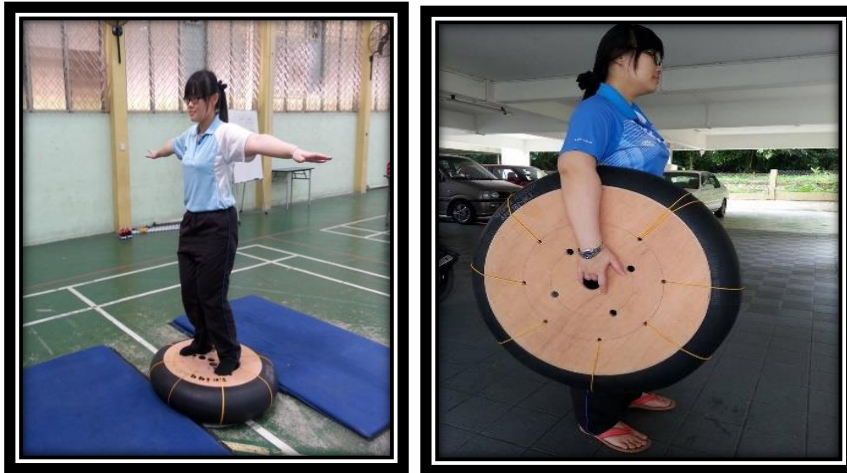
- Bahan ciptaan ini amat lestari. Ia menggunakan bahan-bahan buangan seperti papan, tayar dan tali. Bahan buangan ini senang didapati dan pihak sekolah juga dapat menjimatkan kos untuk membeli trampoline disebabkan peruntukkan yang terhad.

#### 5.5 Keadaan masalah selepas pelaksanaan inovasi

- “Drum-hopping” yang dicipta akan memberikan kemudahan kepada guru PJ. Para guru PJ boleh menggunakan bahan buangan untuk membuatnya. Bahan-bahan akan senang dicari untuk membuatnya. Alatan ini rasionalnya dicipta untuk gimnastik, bagi melatih keseimbangan murid-murid.



Rajah 1. “Drum-hopping” siap dibina



Rajah 2. Percubaan untuk melompat di atas dan senang dibawa

### **5.6 Faedah inovasi kepada PdP perlu diperjelaskan untuk panduan pengamal pdp**

- Murid-murid dapat meningkatkan penguasaan kemahiran untuk melompat.
- Murid-murid akan menghayatinya dan guru boleh menggunakan papan lonjakan dengan semaksimumnya.

## **6.0 FAEDAH-FAEDAH DARI INOVASI YANG DIPERKENALKAN**

### **6.1 Pengenalan kepada idea-idea baharu atau penambahbaikan daripada idea-idea sedia ada**

- Perbincangan dengan rakan dan mendapat pendapat dari guru.
- Mengakses dalam internet tentang pelbagai jenis trampoline.

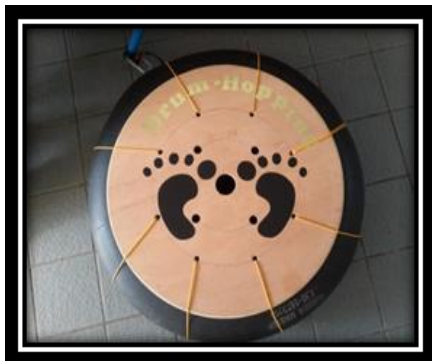
### **6.2 Peningkatan tahap kepuasan / kefahaman pelanggan**

- 70% daripada murid-murid akan berpuas hati dengan alat inovasi kerana ia merupakan satu alatan yang istimewa.
- 90% daripada guru akan berpuas hati dengan alat ini kerana ia ringan, tidak bersaiz besar dan senang dibawa.
- Ia amat memenuhi kefahaman pelanggan tentang alat ini.

### **6.3 Peningkatan hasil kerja**

- Hasil ini akan bertambah keyakinan diri kerana alat ini memang dapat meningkatkan kemahiran melompat.
- Ia juga akan digunakan oleh banyak orang.
- Murid-murid akan berani untuk mencuba alat ini.

#### 6.4 Keberkesanan Kos



Rajah 3. Gambar trampolin yang telah siap sedia untuk digunakan

- Kos yang sedikit (papan, tayar) jika dibandingkan dengan kos asal trampoline iaitu sebanyak RM 1000 – RM 2000.
- Kos asal bagi tiup, spring, tikar lompat dan pad keselamatan adalah sangat mahal jika dibandingkan dengan kos bahan buangan alat inovasi.

#### 6.5 Penjimatan masa

- Alat inovasi ini ringan dan tidak bersaiz besar. Seorang pun dapat mengambil alat ini.
- Ia amat menjimatkan masa untuk menyediakan alat ini dan guru tidak perlu menyediakan bahan bantu mengajar yang lain.

#### 6.6 Berpotensi diguna pakai oleh pihak lain secara terus atau diubahsuai mengikut keperluan

- Alat inovasi ini boleh digunakan oleh pihak lain.
- Sekolah-sekolah di bandar or kawasan pedalaman juga boleh menggunakan alat inovasi ini.
- Alat inovasi ini juga sesuai digunakan oleh murid-murid tahap rendah dan tinggi.
- Alat inovasi ini dapat menampung berat sebanyak 30kg-60 kg

#### 6.7 Mesra pengguna

- Alat inovasi ini diperbuat daripada papan yang tebal dan tayar dalaman lori yang besar. Jadi tiada bahan yang mudah menyebabkan kecederaan seperti kaca atau kepingan tajam.
- Alat ini akan selamat digunakan dan boleh meletakkan tilam di sekitar alat inovasi ini.

### 6.8 Merentas masa

- Alat ini boleh digunakan pada bila-bila masa tidak kira apa-apa keadaan waktu.
- Ia boleh digunakan sama ada di dalam kelas ataupun di luar kelas.

### Rujukan

- Dk Normah Pg Nasip (2012). *Modul QJU3013: Kurikulum kontemporari dalam PJ dan PK*. Di akses pada 01.04.2015 daripada laman sesawang <https://www.scribd.com/doc/113104154/MODUL-QJU3013-KURIKULUM-KONTEMPORARI-DALAM-PJ-DAN-PK-pdf>
- Kementerian Pendidikan Malaysia (1999). *Sukatan pelajaran rendah dan menengah: Pendidikan Jasmani*. Selangor : Nohaz Cetak Sdn. Bhd.
- Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorpe model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21, 177-192.
- Morrison, G. S. (2000). *Early childhood education today*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Muhamad Fitrizaaaim. (2013). *Alatan Teknologi & Inovasi Dalam Sukan*. Diakses daripada laman sesawang <https://fitrizaaaim.wordpress.com/2013/12/04/10-gambar-alatan-teknologi-inovasi-dalam-sukan/>
- Newton's three laws. Di akses pada 01.04.2015 daripada laman sesawang <http://www.ohio.edu/people/williar4/html/HapEd/NSF/Phys/Newton.pdf>
- Trampoline*.(nd). Diakses daripada laman sesawang <http://www.amazon.com/b?ie=UTF8&node=3407821>