

KONG YUK KIAN

NGUI CHING CHING

ncching98@hotmail.com

1.0 TAJUK INOVASI

STEP AND WIN (Pendidikan Jasmani dan Kesehatan)
(Penyertaan Pelajar Guru)

2.0 OBJEKTIF

- a. Menarik minat murid-murid bagi menggalakkan mereka untuk melibatkan diri secara aktif dalam subjek Pendidikan Jasmani
- b. Dapat meningkatkan kemahiran menyambut bola dalam kalangan murid

3.0 KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN

Isu-isu yang timbul di kalangan murid-murid ialah pencapaian dalam permainan adalah kurang memuaskan, kekurangan pengetahuan tentang permainan dan lemah dalam kemahiran asas serta kurang berupaya dalam membuat keputusan. Kebanyakan murid tidak dapat menyambut bola dengan gerakan kaki yang betul.

4.0 MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI

Murid-murid tidak akan melangkah satu langkah ke arah hadapan apabila bola dari arah hadapan, mereka hanya pegun saja menunggu bola datang. Selain itu, tapak kaki murid mesti seluas bahu supaya dapat berdiri dengan stabil serta mengelakkan kaki terseluh.



Rajah 1. Gambar sebelum inovasi dilaksanakan

5.0 INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

5.1 Idea Inovasi

Inovasi ini dicipta berdasarkan Model Bunker and Thorpe (Teaching Games for Understanding) Teaching Games for Understanding. Ia merupakan suatu konsep pengajaran dan pembelajaran yang dihasilkan oleh David Bunker dan Rod Thorpe pada tahun 1982 di Universiti Loughborough. TGfU ini bertujuan untuk mengembangkan kemahiran seseorang pelajar dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan dalam sesuatu permainan yang dijalankan, ubahsuai permainan mengikut tahap pelajar untuk menarik minat pelajar terhadap Pengajaran dan pembelajaran (P&P) Pendidikan Jasmani. Dengan adanya inovasi ini, kaedah pengajaran menjadi lebih sistematik. Kanak-kanak dapat menerokai permainan ubahsuai peringkat demi peringkat. Ia juga memberi peluang kanak-kanak meneroka permainan yang telah diubahsuai berdasarkan umur dan tahap pengetahuan mereka. Inovasi ini telah membantu murid menguasai kemahiran-kemahiran tertentu sebelum memulakan sesuatu permainan tersebut.

5.2 Kaedah Pelaksanaan

Kaedah demonstrasi telah dipilih untuk menjelaskan inovasi ini. Demonstrasi adalah proses pengajaran melalui contoh atau eksperimen. Demonstrasi membantu meningkatkan minat murid dan mengukuhkan daya ingatan kerana mereka menyediakan sambungan antara fakta dan aplikasi dunia sebenar. Guru akan demonstrasi supaya murid-murid dapat memerhatikan pergerakan guru yang betul, kemudian murid boleh melakukan pergerakan dengan betul seperti guru yang telah demonstrasi. Guru sambil menerangkan strategi inovasi tersebut sambil membuat demo dapat melancarkan PdP secara berkesan. Contohnya, dengan adanya inovasi itu, guru akan melangkah satu langkah ke hadapan apabila hendak menyambut bola dari arah hadapan. Penggunaan inovasi itu dapat membantu murid untuk menguasai kemahiran gerakan kaki yang betul semasa menyambut bola.

5.3 Butiran Pelaksanaan Inovasi Step and Win

Tarikh	Aktiviti
09.03.15	Kertas tugas telah diberikan oleh pensyarah.
11.03.15	Merancang PdP dengan inovasi yang sesuai .
20.03.15	Menghasilkan inovasi, jumlah kos sebanyak RM12.00
27.03.15	Melaksanakan inovasi dengan 10 orang murid.

Kertas yang tidak berguna dan kad manila telah digunakan dalam penghasilan inovasi ini.

5.4 Impak Inovasi

Selepas pelaksanaan inovasi ini, murid-murid dapat menguasai kemahiran gerakan kaki yang betul semasa menyambut bola.



Rajah 2. Gambar selepas “Step and Win” digunakan

5.5 Faedah inovasi kepada PdP

- Guru dapat menggunakan inovasi tersebut untuk membantu murid menghayati kemahiran-kemahiran dan mengaplikasikan dalam sesuatu permainan.
- Dapat meningkatkan kemahiran gerakan kaki yang betul semasa menyambut bola.

6.0 FAEDAH-FAEDAH DARI INOVASI YANG TELAH DIPERKENALKAN

- Pengenalan kepada idea-idea baharu atau penambahbaikan daripada idea-idea sedia ada. Nama inovasi yang kami ciptakan adalah “Step and Win.”
- Idea yang kami dapat daripada tapak mesin tarian.



- “Step and Win” juga mempunyai tapak kaki pada permukaannya.



Rajah 3. Gambar “Step and Win”

6.1 PENINGKATAN TAHAP KEPUASAN DALAM PdP

- Inovasi “Step and Win” telah mempunyai tahap kepuasan yang baik kerana “Step and Win” berwarna-warni akan menarik perhatian murid dengan sepenuhnya.
- Ia juga dapat digabungkan dengan mata pelajaran seperti Matematik, Muzik, Bahasa Cina, Bahasa Malaysia, Bahasa Inggeris dan Sains.
- “Step and Win” boleh diaplikasikan dalam matapelajaran Pendidikan Muzik. Guru boleh menyiarkan lagu yang ber lirik arah dan menyuruh murid sambil mendengar lagu

sambil membuat tindakan yang selaras dengan iringan muzik. Misalnya, murid nyanyi tambah dengan gerakan “Pusing kanan dan pusing kiri, lompat kanan, lompat kiri tepuk tangan terus menari.” Sementara belajar Pendidikan Muzik, murid pun boleh melaksanakan lokomotor dengan mengaplikasikan “Step and Win.” Dengan hanya tukar lirik lagu ke bahasa lain, guru dapat mengenalpastikan kefahaman murid tentang lirik lagu tertentu. Jika murid dapat bertindak dengan baik maka murid tersebut dikenalpasti sudah memahami lirik lagu dengan betul.

- “Step and Win” bukan sahaja dilaksanakan semasa aktiviti PJ dan juga boleh digabung dengan matapelajaran Matematik. Contohnya, tanda penjurong ditukar dengan angka nombor. Guru mengajar tajuk jam. Guru mengandaikan murid sebuah jam dan berdiri di tengah alat inovasi dan memakai sarung tangan jarum panjang dan jarum pendek lalu menunjukkan “sekarang pukul 12.” dalam PdP.



- Inovasi ini juga boleh dilakukan dalam permainan kecil pada setiap mata pelajaran. Contohnya, guru mengajar topik benda hidup dan benda bukan hidup dalam subjek Sains. Guru boleh melekatkan gambar-gambar mengenai benda hidup dan benda bukan hidup pada permukaan “carpet” tersebut. Guru boleh mengadakan sebuah pertandingan dalam kelas untuk memastikan kefahaman murid mengenai topik tersebut. Misalnya, guru bagi arahan bahawa memijak benda hidup dan nyatakan nama benda hidup tersebut untuk mencapai ke garisan menamat. Pemenang akan dibagi kepada sesiapa yang dapat menyebut semua betul dalam pertandingan tersebut. Selain daripada cadangan atas, guru pun boleh

berfikir cara lain mengikut kesesuaian topik pada hari tersebut untuk mengaplikasikan aktiviti dengan inovasi ini.



6.2 Peningkatan Hasil Kerja

- Inovasi “Step and Win” telah membantu murid lebih cekap dengan melangkah sebelah kaki ke pelbagai penjurong untuk menyambut bola. Dengan ada “Step and Win,” murid akan mengaplikasikannya dengan cara bermain “Step and Win” selaras dengan permainan mesin tarian. Aktiviti dijalankan dengan iringan muzik, murid akan mengikut tempo muzik dan dipengaruhi oleh muzik.
- Murid boleh bermain sambil belajar melalui bantuan “Step and Win” supaya dapat mengukuhkan kemahiran menyambut bola dengan posisi badan yang betul iaitu melangkah sebelah kaki untuk bersedia menyambut bola yang datang dari pelbagai arah.
- Sementara belajar Pendidikan Muzik, murid pun boleh melaksanakan lokomotor dengan mengaplikasikan “Step and Win”. Dengan nyanyi lirik lagu, murid belajar dalam keadaan seronok dan tidak berasa bosan.

6.3 Keberkesanan kos operasi yang cekap.

- Bahan terbuang seperti kotak yang terbuang dan “carpet” yang digunakan untuk menghasilkan “Step and Win”. Jika tiada, kos hanya memerlukan RM12.00 untuk membeli 4 keping “carpet” dan “double tape”.
- “Step and Win” hanya memerlukan alat seperti “poster colour” untuk menghiaskan tapak kaki pada permukaan inovasi. Oleh itu, kos bagi hasil “Step and Win” adalah sangat rendah.

6.5 Penjimatan masa jika dilakukan dengan terancang

- “Step and Win” sangat menjimat masa. Ia memerlukan hampir kurang 15-20 minit boleh dihasilkan.

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

- “Step and Win” sesuai digunakan untuk semua pihak. Sekiranya guru PJ tersebut tidak perlu berbakat dalam melukis, guru tersebut boleh memuat turun daripada laman sesawang lalu aplikasi gunting dan lekat sahaja.
- Murid-murid pendidikan khas juga boleh menggunakan inovasi ini sewaktu menjalankan aktiviti Pendidikan Jasmani atau subjek lain. Hal ini dapat membantu murid berada dalam keadaan yang seronok ketika belajar.

6.7 Mesra Pengguna

- Inovasi ini mudah digunakan dan diaplikasikan dalam PdP. “Step and Win” dapat mengelakkan kelicinan berlaku, anak murid boleh bermain dengan dilindungi. Inovasi ini dapat bersusunatur mengikut kesesuaian tapak anak murid.

6.8 Merentas masa

- Inovasi ini dapat digunakan pada bila-bila masa yang diperlukan.

Rujukan

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 Educaion*, 21, 177-192.