

LEE NGIYEN
ngiikyen84@gmail.com

WONG SIEW ING
hopewsiewing@gmail.com

1. TAJUK INOVASI

TOUCH AND GO (Pendidikan Jasmani dan Kesehatan)
(Penyertaan Kategori Pelajar Guru)

2. OBJEKTIF

- a. Murid-murid terlibat secara aktif dalam Pendidikan Jasmani
- b. Murid-murid dapat mempelajari kemahiran menerima dan menghantar ke sasaran
- c. Memupuk nilai kerjasama dalam pasukan

3. KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN

Tajuk yang kami pilih untuk pengajaran mikro adalah hantaran hebat. Pada mulanya, kami panik kerana tiada ilham untuk menghasilkan bahan inovatif yang sesuai bagi murid-murid sekolah rendah. Lepas perbincangan, kami mendapat idea untuk menghasilkan bola kain. Tujuan kami menghasilkan bola kain kerana mengambil kira peruntukkan sekolah di luar bandar dan pedalaman adalah terhad. Peruntukkan yang terhad telah menjadikan masalah kepada pihak sekolah untuk membeli bola yang banyak bagi murid-murid untuk mempelajari. Keadaan ini telah menyebabkan murid-murid menghadapi kekurangan peralatan untuk berlatih. Selain itu, bola sebenar yang terlalu besar dan berat menyusahkan murid-murid untuk berlatih. Oleh itu, kami telah memutuskan untuk menghasilkan bola kain bagi murid-murid kerana bola kain lebih kecil dan ringan. Di samping itu, kotak gol yang dihasilkan hanya memerlukan kos yang amat rendah. Setiap murid mampu menghasilkan bola kain dan kotak gol sendiri di rumah kerana kos perbelanjaan yang rendah. Mereka boleh bermain inovasi yang dihasilkan pada waktu lapang di padang. Sementara itu, anak murid boleh meningkatkan teknik dan kemahiran bermain bola.

4. MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI

Bola yang berat menyebabkan murid tahap satu sukar untuk membaling, menerima bola dengan tepat apatah lagi menghantar bola ke sasaran dengan tepat. Selepas memperkenalkan "touch and go," bola yang dihasilkan ringan dan gol yang dibuat juga besar memudahkan murid membuat sasaran dengan tepat.

5. INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Inovasi yang kami cipta telah menggunakan pendekatan Teaching Game For Understanding (TGfU). Ia merupakan satu kitaran pendekatan dimana menggantikan pembelajaran kemahiran ke dalam konteks permainan yang membolehkan murid melihat kaitan antara kemahiran dalam situasi permainan (Bunker & Thorpe, 1982). Pendekatan ini adalah berbeza dengan pendekatan tradisional yang berfokus pada perkembangan teknik sebelum menggunakan teknik kepada permainan yang sebenar (Statt, Plummer & Marinelli, 2001). Dengan menggunakan pendekatan TGfU, murid dapat membina kesedaran taktikal dan kemahiran membuat keputusan melalui modifikasi situasi permainan. Pencapaian dalam permainan melibatkan teknik secara sedar atau tidak sedar, persepsi isyarat dan perkembangan kemahiran (Kirk dan MacPhail, 2002).

Melalui inovasi yang kami cipta, ia memenuhi Model Bunker dan Thorpe 1982 yang menyatakan penyerangan ialah permainan yang bertujuan menceroboh kawasan pihak lawan untuk mendapatkan mata dalam masa yang ditentukan. Bola dibawa bersama untuk lontar ke targetnya atau gol pihak lawan untuk mendapat mata. Kami memilih inovasi ini untuk mengaplikasikan pendekatan TGfU bagi meningkatkan ketangkasan murid. Ini kerana pendekatan TGfU menekankan unsur permainan kecil dalam pengajaran.

Kami memilih permainan kategori serangan dalam pendekatan TGfU kerana kami berpendapat melalui permainan berunsur serangan yang dirancang, murid akan dapat meningkatkan komponen ketangkasan dan secara tidak langsung dapat meningkatkan minat murid untuk melakukan aktiviti yang melibatkan ketangkasan. Rasional kami memilih permainan berunsur serangan adalah kerana permainan berunsur serangan banyak melibatkan pergerakan dalam pelbagai arah yang memerlukan ketangkasan yang baik. Oleh itu, murid dapat melakukan aktiviti untuk meningkatkan ketangkasan di samping berasa seronok ketika menjalankan aktiviti.

Melalui inovasi ini, murid akan memperoleh pengetahuan asas mengenai peraturan, kemahiran dan taktik dalam kategori permainan tersebut. Di samping itu, bahan inovasi yang kami cipta agak murah dan mudah didapati, semua orang boleh mengaplikasikannya. Oleh itu, inovasi ini dapat

mencapai objektif dalam pengajaran dan pembelajaran. Apabila tamat latihan, guru mengemukakan soalan kepada pelajar supaya boleh merangsang pemikiran mereka secara kritis dan kreatif.

5.1 Prosedur Pelaksanaan Inovasi





Bola Kain

Gambar	Langkah-langkah
	<p>Membuat bentuk dan menggunakan kain untuk membalut bentuk serta menjahit sebagai rangka bentuk.</p>
	<p>Menjahit dan menyambung bentuk-bentuk sebagai sebiji bola.</p>

	<p>Memasukkan kapas ke dalam bola yang dijahit.</p>
	<p>Bola kain diselesaikan.</p>

Tiang Gol

Gambar	Langkah-langkah
	<p>Sedia 2 buah kotak dan menggunakan selotape melekat pada kotak.</p>

	<p>Menggunakan pembaris untuk menyukat kotak.</p>
	<p>Memotong kotak yang disukat.</p>
	<p>Menggunakan tali untuk membuat jaring pada kotak.</p>
	<p>Menggunakan kayu pada kotak sebagai sokongan.</p>



5.2 INOVASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN

- ❖ Murid-murid dapat meningkatkan kemahiran hantaran aras dada dan atas kepala.
- ❖ Murid-murid dapat menghayati nilai bekerjasama, membina keyakinan diri, dan menikmati keseronokkan.
- ❖ Murid-murid mengambil langkah keselamatan diri semasa bermain.
- ❖ Guru boleh menggunakan alat ini dengan semaksimumnya.

5.3 DESKRIPSI INOVASI

Deskripsi inovasi dari segi kandungan dan strategi, bidang utama yang diberi tumpuan inovasi. Sebagai contoh, inovasi dalam pendekatan/ kaedah pengajaran dan pembelajaran yang hendak diperkenalkan bagi tujuan berubah kepada yang baharu atau bagi tujuan penambahbaikan.

- ❖ Tujuan inovasi bola dan tiang gol adalah memanfaatkan semua sekolah dengan menggunakan kos yang amat rendah terutamanya di sekolah yang mempunyai perutukkan yang terhad dari kerajaan.
- ❖ Murid-murid dapat memegang bola yang ringan dengan mudah dan bola yang berwarna-warni menarik minat murid-murid untuk bermain.
- ❖ Guru boleh mengaplikasikan bahan inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran seperti kemahiran hantaran daa dan hantaran atas kepala.
- ❖ Pada permulaan pengajaran, guru mendedahkan secara deduktif dengan memberi demonstrasi dan tunjuk ajar mengenai kemahiran-kemahiran yang dipelajari sebelum murid memulakan latihan.
- ❖ Guru boleh mendedahkan secara induktif dengan memberi contoh-contoh hantaran bola dan mengajar teknik asas dahulu dan pada akhir pembelajaran baru mendedahkan tujuan pengajaran iaitu dari khusus ke umum.

- ❖ Murid memainkan peranan untuk mengendalikan inovasi yang diperkenalkan oleh guru.
- ❖ Murid dapat menguasai kemahiran dan teknik permainan dalam pengajaran dan pembelajaran dengan seronok.
- ❖ Perbincangan mengenai teknik kemahiran antara guru dengan murid atau murid sesama murid.

5.4 STRATEGI PENGGUNAAN INOVASI “TOUCH AND GO”

- ❖ Selepas inovasi diperkenalkan, kami mendapati anak murid bermain dengan gembira. Kelemahan inovasi yang kami dapati bahawa kotak gol yang kami hasilkan adalah kecil dan ringan. Apabila menjaringkan gol dengan hantaran yang kuat, kemungkinan kotak gol menjadi tidak stabil. Dengan itu, kami menggunakan batu-bata untuk meletakkan di dalamnya supaya kotak gol lebih kukuh. Di samping itu, ruang gol juga terbatas selepas kami menjalankan inovasi. Oleh itu, kami harus membuat penambahbaikan dengan menggunakan kotak yang lebih besar dan tinggi supaya murid-murid dapat bermain dengan keadaan yang lebih seronok.



Rajah 1. Inovasi bola kain dengan hantaran dada



Rajah 2. Hantaran aras kepala



Rajah 3. Menjaringkan gol

5.5 KEADAAN SELEPAS INOVASI

Penghasilan bola kain ini boleh memanfaatkan pelajar sekolah bandar, luar bandar, prasekolah, pedalaman, serta orang kurang upaya. Kain dan kotak mudah didapati di mana-mana tempat dan boleh menghasilkannya pada bila-bila masa. Bagi keluarga yang miskin pula, mereka mampu menanggung perbelanjaan tersebut kerana kos perbelanjaannya amat rendah. Mereka tidak akan menghadapi masalah kewangan yang tinggi untuk membeli bola dan tiang gol yang murah.

6. FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

- a) **Pengenalan kepada idea-idea baharu atau penambahbaikan daripada idea-idea sedia ada.**
 - ❖ Mendapat idea dan bantuan daripada kawan.

- ❖ Mencari maklumat dari internet tentang cara-cara membuat bola.
- ❖ Ilham semasa ternampak kotak yang boleh dijadikan gol.
- ❖ Menggunakan bahan kitar semula menghasilkan inovasi dengan mengamalkan sikap cinta kepada alam.
- ❖ Mewujudkan pengajaran dan pembelajaran yang seronok dan berfaedah.

b) Peningkatan tahap kepuasan/ kefahaman pelanggan terutama dalam pengajaran dan pembelajaran.

- ❖ Menarik minat murid-murid sekolah rendah kerana warna bola yang berwarna-warni dan cantik .
- ❖ Lebih ringan dan mudah dipegang berbanding dengan bola biasa.
- ❖ Murid-murid boleh menghasilkan bola kain dengan menggunakan warna kain yang mereka suka.
- ❖ Selain kapas diletakkan dalam bola, murid-murid juga boleh menggunakan kain, kertas, rumput sebagai isi dalam bola.
- ❖ Kotak yang dihasilkan cantik dan kemas tetapi saiznya mungkin kecil.
- ❖ Kesusahan mendapat kotak yang besar dan mempunyai saiz yang sama.

c) Peningkatan hasil kerja.

- ❖ Mempunyai keyakinan dan kesabaran semasa menghasilkan bola dan kotak gol.
- ❖ Menjalankan keusahawanan atas bahan yang dihasilkan bagi memanfaatkan pihak sekolah.

d) Keberkesanan kos operasi yang cekap.

Oleh sebab kami menggunakan bahan kitar semula, maka kos perbelanjaan dapat dijimatkan ke tahap yang paling minimum. Harga asal sebiji bola baling adalah sangat mahal berbanding dengan bola kain hanya menggunakan bahan yang tidak terpakai. Selain itu, kotak gol pun tidak memerlukan kos perbelanjaan kerana kami mengutip dari kedai. Kayu sokongan juga tidak memerlukan kos kerana ambil dari belakang rumah. Kos yang dibelanjakan hanya tali nylon dan kapas. Jumlah perbelanjaan kira-kira sebanyak RM10.

Perbandingan harga kos

Alatan	Harga asal	Kos yang dijimatkan
Bola	RM129.90	Kain yang tidak dipakai
Tiang gol	RM1800	Menggunakan kotak yang dikutip dari kedai.

e) Penjimatan masa jika berkenaan.

- ❖ Bahan yang kami hasilkan amat ringan dan mudah diambil. Ini telah menjimatkan masa pengambilan semasa pengajaran dan pembelajaran dijalankan.
- ❖ Hanya memerlukan seorang murid boleh mengambil bahan inovasi ke padang untuk menjalankan pengajaran dan pembelajaran.

f) Berpotensi diguna pakai oleh pihak lain secara terus atau diubahsuai mengikut keperluan.

Penghasilan bola kain ini boleh memanfaatkan pelajar sekolah bandar, luar bandar, prasekolah, pedalaman, serta orang kurang upaya. Kain dan kotak mudah didapati di mana-mana tempat dan boleh menghasilkannya pada bila-bila masa. Bagi keluarga yang miskin pula, mereka mampu menanggung perbelanjaan tersebut kerana kos perbelanjaannya amat rendah. Mereka tidak akan menghadapi masalah kewangan yang tinggi untuk membeli bola dan tiang gol yang murah.

g) Mesra pengguna.

- ❖ Tidak mendatangkan kecederaan kerana bahan yang dihasilkan tidak membahayakan pengguna.
- ❖ Langkah keselamatan telah diambil kerana batang sokongan yang digunakan oleh kotak ialah kayu dan bukan menggunakan batang besi atau benda yang tajam.

h) Merentas masa.

Boleh digunakan pada bila-bila masa kerana bahan-bahan yang dihasilkan mudah diangkat dan menjimatkan masa.

7. PERKONGSIAN INOVASI

Touch and Go diperkenalkan kepada pelajar IPG Batu Lintang dan juga pelajar di luar bandar. Peralatan yang menarik, mampu menarik minat pelajar di IPG untuk belajar cara membuat bola dan kotak tiang gol. Peralatan yang dihasilkan menjimatkan kos perbelanjaan terutama bagi murid di luar bandar yang tidak mampu membeli bola dan tiang gol.

Rujukan

Kementerian Pendidikan Malaysia. (1999). *Sukatan pelajaran rendah dan menengah: Pendidikan Jasmani*. Selangor: Nohaz Cetak Sdn Bhd.

Kirk, D. dan MacPhail. (2002). *Teaching games for understanding and*

Lee Ngik Yen & Wong Siew Ing/ Touch And Go (Pendidikan Jasmani dan Kesehatan)

situated learning: Rethinking the Bunker-Thorpe model. Journal of Teaching in Physical Education. Volume 21: 177-192.

Morrison dan G. S. (2000). Diakses pada April 2,2015. *Early childhood education today.*

Dimuat turun daripada laman sesawang

<http://www.ohio.edu/people/williar4/html/HapEd/NSF/Phys/Newton.pdf>

Sifha (t.t.). *Meningkatkan Ketangkasan Menggunakan TGFU.* Dimuat turun daripada laman sesawang

http://www.academia.edu/4686760/MENINGKATKAN_KETANGKASAN_MENGGUNAKAN_TGFU