

DOREEN TIONG NING
tiong.doreen@yahoo.com

JOSH TING SZE WU
ahkiujtsw@hotmail.com

1.0 TAJUK INOVASI

COME AND SET! (Pendidikan Jasmani dan Kesehatan)
(Penyertaan Kategori Pelajar Guru)

2.0 OBJEKTIF

Alatan dicipta untuk menarik minat murid-murid bagi menggalakkan mereka untuk melibatkan diri secara aktif dalam subjek Pendidikan Jasmani. Selain itu, inovasi yang dicipta dapat meningkatkan kemahiran mengumpan di kalangan murid.

3.0 KEDUDUKAN DAN MASALAH SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN



Sebelum inovasi dilaksanakan, murid hanya dapat membuat umpanan secara persendirian dan menyambut bola kembali seperti gambar di atas. Selain itu, kemahiran mengumpan kurang dikuasai oleh murid kerana tahap kesukaran kemahiran ini tinggi. Selain itu, guru di sekolah juga tidak dapat menumpukan perhatian kepada semua murid pada satu sesi pengajaran kemahiran. Tambahan lagi, kekurangan peruntukan dan harga peralatan latihan mengumpan yang mahal menyukarkan keadaan. Selain itu, kekurangan kawasan latihan juga merupakan masalah sebelum pelaksanaan inovasi.

4.0 Inovasi Yang Telah Dilaksanakan

4.1 Anjakan ke-10 dalam Transformasi Sistem Pendidikan di Malaysia iaitu Memanfaatkan peluang kecekapan, dengan mengagihkan peruntukan kepada bidang paling penting seperti peningkatan kemahiran dan latihan guru. Penghasilan inovasi ini akan mengurangkan kos pembelian peralatan sukan di sekolah dan membolehkan peruntukan yang diberi diguna dan diagihkan ke dalam peningkatan dan latihan guru dimana inovasi dan kreativiti guru terus dicungkil untuk kebaikan murid serta perkembangan sistem sukan di negara kita.

4.2 Deskripsi inovasi dari segi kandungan dan strategi, bidang utama yang diberi tumpuan inovasi.

Inovasi ini bertujuan memberi penambahbaikan dalam Pengajaran dan Pembelajaran kemahiran mengumpukan dalam permainan Bola tampar pada Unit 3 Pendidikan Jasmani KSSR Tahun 4.

4.3 Butir-butir lain.

Tarikh inovasi dimulakan : 01 April 2015

Bilangan anggota : 18 orang

Jumlah kos : **RM26.00**

4.4 Elemen kelestarian. Jaring digunakan bersama inovasi dan juga jaring pada peralatan inovasi menggunakan semula tali rafia yang dibuang. Paip aluminium yang digunakan untuk membina inovasi dikitar semula dari tempat pembinaan perumahan, kilang-kilang penghasilan bahan jenis buatan aluminium.

4.5 Keadaan masalah selepas pelaksanaan inovasi. Jaring yang dipasang longgar menyebabkan alat inovasi menjadi lentur.



Cadangan yang diberi untuk membentuk badan-bahan inovasi. Batang aluminium (0.6 inci) adalah lebih ringan daripada batang paip PVC(0.6 INCI).

4.6 Faedah inovasi kepada PdP. Faedah inovasi kepada PdP ialah ia boleh menjimatkan kos sekolah dan juga mengamalkan sikap kitar semula jadi serta menghargai barang. Kos penghasilan bahan inovasi adalah 22 kali lebih murah daripada bahan yang dipasarkan. Penghasilan inovasi akan mengurangkan pembelanja sekolah dan peruntukan yang sedia ada boleh digunakan dengan maksimumnya di sekolah untuk tujuan pengajaran dan pengajaran mata pelajaran yang lain. Selain itu, Murid jug adapt menguasai kemahiran mengumpan

5.0 Faedah-faedah Dari Inovasi Yang Telah/ Akan Diperkenalkan
5.1 Pengenalalan kepada idea-idea baharu atau penambahbaikan daripada idea-idea sedia

A) INOVASI: Come and Set!



B) Penghasilan alat mengawal bukaan tangan pada peringkat mengumpan.



5.2 Peningkatan hasil kerja. Daripada penghasilan inovasi, murid-murid akan bertambah yakin dengan penguasaan kemahiran mengumpan. Pengawalan murid yang teratur di mana murid beratur menjalani latihan dan guru menjadi penyelaras. Disiplin semasa PdP Pendidikan Jasmani terkawal. Selain itu, ia menjimatkan masa dalam penyediaan peralatan. Inovasi ini mudah dipasang, ringan, mudah dibawa dan tidak memerlukan ruang yang besar untuk penyimpanan.

5.3 Keberkesanan kos operasi yang cekap. Harga pasaran alatan "Setter Targ It": USD155 = RM 563.74. Manakala harga pasaran jaring bola tampar: USD 170 = RM 618, sedangkan produk inovasi hanya:

Kos penghasilan Inovasi: Jumlah Kos = RM 26.00

Jumlah perbezaan = RM563.74 - RM 26.00

= **RM 537.74.**

- 5.4** Penjimatan masa jika berkenaan, berpotensi digunakan oleh pelbagai pihak, mesra pengguna dan merentas masa.

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.