

**Chung Shuk Fong**  
jasminejyx@hotmail.com

**Ung Ling Ling**  
liinnk6600@hotmail.com

## **1.0 TAJUK INOVASI**

***FUN WITH HOOP*** (Pendidikan Jasmani dan Kesihatan)  
(Penyertaan Kategori Pelajar Guru)

## **2.0 OBJEKTIF**

- a. Meningkatkan penguasaan teknik melempar gelang
- b. Menggunakan pengubahsuaian papan sasaran dan gelang lempar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani

## **3.0 KEDUDUKAN DAN MASALAH SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN**

Sebelum inovasi kami dijalankan, kami mendapati bahawa gelang yang sedia ada tidak mencukupi. Selain itu, kami juga mendapati bahawa terdapat kekurangan jenis warna gelang yang sedia ada. Ini akan menyebabkan murid-murid kurang minat untuk menjalankan aktiviti melempar gelang. Di samping itu, harga bagi permainan melempar gelang juga mahal di pasaran. Sekiranya sesebuah sekolah tersebut kekurangan peruntukan, maka mereka tidak dapat membeli peralatan untuk permainan melempar gelang. Sebelum inovasi dilaksanakan, kami juga mendapati bahawa saiz gelang yang sedia ada adalah kurang sesuai dengan murid Tahap 1. Dan teknik untuk melempar juga sukar dikuasai oleh murid. Dan kebanyakan lemparan yang dibuat sering kali tidak menepati pada sasaran. Keadaan ini akan mengurangkan keyakinan dan minat murid dalam melaksanakan permainan ini.

## **4.0 INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN**

Pengubahsuaian gelang lempar ini diubahsuai dengan berdasarkan salah satu anjakan daripada sebelas anjakan untuk transformasi sistem dalam Pelan Pendidikan Malaysia 2013-2025 iaitu memaksimumkan keberhasilan murid bagi setiap ringgit.

Tujuan pengubahsuaian papan sasaran dan gelang lempar iaitu 'Fun With Hoop' adalah untuk menjimatkan masa dalam penyediaan alat semasa PdP dijalankan. Selain itu, tujuan pengubahsuaian papan sasaran dan gelang lempar adalah untuk menjimatkan kos kerana papan sasaran dan gelang lempar dapat dicipta sendiri (Kementerian Pendidikan Tinggi Malaysia, 2012) dengan menggunakan bahan-bahan buangan seperti dawai, kayu buangan dan surat khabar atau majalah.

4.1. Tarikh inovasi yang dimulakan ialah pada 23 Mac 2015, bilangan murid yang terlibat ialah sebanyak 18 orang dan jumlah kos untuk satu set peralatan permainan melempar gelang inovasi adalah seperti di bawah:

<b>Bahan</b>	<b>Bil</b>	<b>Kos</b>
Papan kayu	1	RM 3.00
Batang penyapu	1	RM 3.00
Majalah buangan	1 buku	RM 2.40
Dawai buangan	2 meter	RM 2.00
Pita pelekat	2	RM1.60
Gum	1	RM1.50
Cat	3	RM4.00
<b>Jumlah</b>		<b>RM 17.50</b>

Kebanyakan bahan-bahan yang digunakan adalah bahan buangan seperti papan kayu, batang kayu, majalah dan juga dawai. Semua bahan buangan ini senang didapati dan guru juga dapat menjimatkan kos untuk membeli peralatan bagi permainan melempar gelang di sekolah.

Selepas melaksanakan inovasi, kami mendapati bahawa murid-murid senang untuk menguasai teknik melempar. Selain itu, penyediaan masa untuk peralatan dapat juga diijimatkan. Ini kerana penyediaan peralatan hanya perlu seorang hingga dua orang murid untuk menyediakan papan sasaran, manakala gelang lempar adalah dipegang oleh guru sendiri. Selain itu, murid-murid juga lebih seronok kerana terdapat pelbagai jenis warna gelang untuk dilempar dan markah sasaran yang dikenakan adalah tinggi. Keadaan ini akan meningkatkan semangat main dan minat murid-murid untuk terus melaksanakan permainan 'Fun With Hoop'.

#### **Faedah inovasi kepada PdP ialah:**

1. Faedah pertama ialah murid-murid dapat meningkatkan kemahiran untuk melempar gelang.
2. Faedah yang kedua ialah inovasi ini dapat meningkatkan semangat main dan minat mrurid-murid semasa mereka melaksanakan permainan ini.
3. Faedah ketiga ialah guru sendiri dapat menggunakan papan sasaran dan gelang lempar dengan semaksimanya kerana mudah dibuat dan senang untuk dibawa.

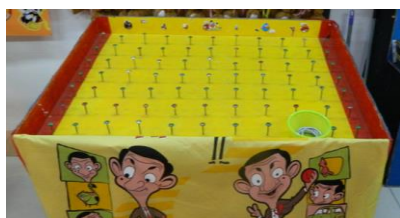
#### **5.0 FAEDAH-FAEDAH DARI INOVASI YANG TELAH/ AKAN DIPERKENALKAN**

Pengenalan kepada idea-idea baharu atau penambahbaikan daripada idea-idea sedia ada. Idea-idea baharu untuk membuat inovasi 'Fun With Hoop' adalah diperolehi melalui perbincangan dengan rakan. Percambahan idea inovasi boleh diperolehi melalui sesi perbincangan (Nuffnang, 2012). Selain itu, idea-idea baharu untuk membuat inovasi 'Fun With Hoop' juga didapat apabila membuat pemerhatian semasa kanak-kanak bermain dalam permainan di "*Fun Fair.*"

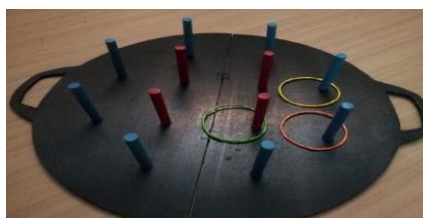
Peningkatan tahap kepuasan/kefahaman pelanggan. Selepas menjalani inovasi 'Fun With Hoop' didapati bahawa 90% daripada pelajar berpuas hati dengan alat inovasi kerana ia merupakan sejenis permainan yang mencabar dan perlu kemahiran dan kognitif yang tinggi. Selepas menjalani inovasi 'Fun With Hoop' didapati bahawa 95% daripada guru berpuas hati dengan alat ini kerana ia ringan dan mudah dibawah. Selain itu, warnanya juga menarik.

Peningkatan hasil kerja. Selepas pelaksanaan inovasi, pelajar berasa yakin diri kerana ini merupakan alat permainan yang mencabar. Selain itu, pelajar juga bersedia menerima cabaran apabila gelungnya tidak terkena sasaran. Selain daripada itu, ia juga dapat memujuk pelajar dari segi tidak mudah putus asa semasa mendapat kegagalan dalam permainan.

### 5.1 Keberkesanan Kos



Asal



Inovasi

- a) Bagi keberkesanan kos, gelung dawai yang asal adalah lebih mahal dan berat daripada gelung dawai inovasi.
- b) Paku baru digunakan dan memerlukan kos, manakala batang penyapu inovasi adalah bahan terbuang.

**5.2** Berpotensi diguna pakai oleh pihak lain secara terus atau diubahsuai mengikut keperluan, mesra pengguna, merentas masa dan menjimatkan masa serta ruang (boleh dilipat).

### Rujukan

Kementerian Pendidikan Tinggi Malaysia (2012). UKM bangunkan inovasi P&P. Diakses dari <http://blg.moe.my/2012/11/ukm-bangunkan-inovasi-p.htm>

Nuffnang (2012). Pelaksanaan inovasi di dalam bilik darjah (Power Point Interaktif). Diakses dari <http://rujuknota.blogspot.com/2012/09/perlaksanaan-inovasi-di-dalam-bilik.html>