



**APLIKASI MODUL PENDEKATAN  
*TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGUFU)*  
DALAM PENGAJARAN & PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH RENDAH**

Disediakan Oleh:

**Dr. Ong Kong Swee**

**[ongkongswee@gmail.com](mailto:ongkongswee@gmail.com)**

**0168626509**

---

***JABATAN PJK***

***Institut Pendidikan Guru Kampus Rajang, Sarawak***



# PENGENALAN

Rasionalnya Inovasi ini dibuat adalah untuk memperkenalkan modul aktiviti pendekatan TGFU yang fokus kepada permainan kecil dalam P & P Pendidikan Jasmani di sekolah rendah.

Modul aktiviti Tgfu yang dikemukakan merupakan satunya modul yang pertama disediakan dalam perspektif permainan kecil untuk sekolah rendah tahap 2 di Malaysia.

# ASAL USUL TGFU

---

- × Rod Thorpe dan David Bunker sekitar 1970an- awalan 1980an.
- × Telah dibangun oleh ahli PJ kepada tactical Game Play dan Game Sense.
- × Pendekatan tradisional memperlihatkan pengajaran permainan lebih kepada perkembangan kemahiran teknik. Di mana hanya menumpukan perkembangan teknik dan hanya sedikit di dalam melaksanakan bermain dalam permainan.
- × TGFU telah mengatasi masalah: kurang perhatian terhadap penampilan; kurang pengetahuan dan pendedahan terhadap permainan kecil; menguasai tahap kemahiran yang rendah.

# ISU P & P PENDIDIKAN JASMANI

---

- i. Kurangnya penglibatan aktif murid dalam Pendidikan Jasmani
  - ii. Sikap murid yang tidak menumpukan perhatian terhadap P & P PJ.
  - iii. Pendekatan Tgfu diserapkan dalam KSSR tahun 1 dan 2. (2011). Pra sekolah juga diserapkan Tgfu dalam Kurikulum.
  - iv. Murid hanya berminat untuk bermain bola sepak dan badminton.
  - v. Kurang pengetahuan dan dedahan terhadap modifikasi permainan mengikut pendekatan Tgfu.
- ❖ **Modiste (2005) penyelidikan beliau menunjukkan bahawa 45.1% pelajar yang dikaji tidak suka mengambil bahagian dalam Pendidikan Jasmani kerana pengulangan aktiviti dan aktiviti yang membosankan.**



# OBJEKTIF MODUL PENDEKATAN TGFU

---

1. Meningkatkan minat murid terhadap aktiviti Pendidikan Jasmani.
2. Membanding beza perubahan tingkahlaku murid terhadap aktiviti Pendidikan Jasmani mengikut Pendekatan *TGFU* berdasarkan Sukatan Pelajaran Pendidikan Jasmani.
3. Memperkembangkan kemahiran berfikir dan membuat keputusan sendiri semasa aktiviti p & p PJ.
4. Membina motivasi intrinsik dan penghayatan PJ melalui pendekatan Tgfu.



# KUMPULAN SASARAN

---

Aplikasi modul ini melibatkan seramai n=90 orang murid Tahun 4 -5 di sekolah kebangsaan di kawasan Bintulu, Sibul dan Kapit. Terdapat 50 orang murid lelaki manakala 40 orang murid lagi adalah perempuan.

7 orang guru-guru PJ juga terlibat. ( temuduga )



# BORANG SOAL SELIDIK

---

- × Zulkiflee Bin Othman (2002)
- × Persepsi dan sikap pelajar terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan (PJK)
- × Kebolepercayaan :  $r = .9483$



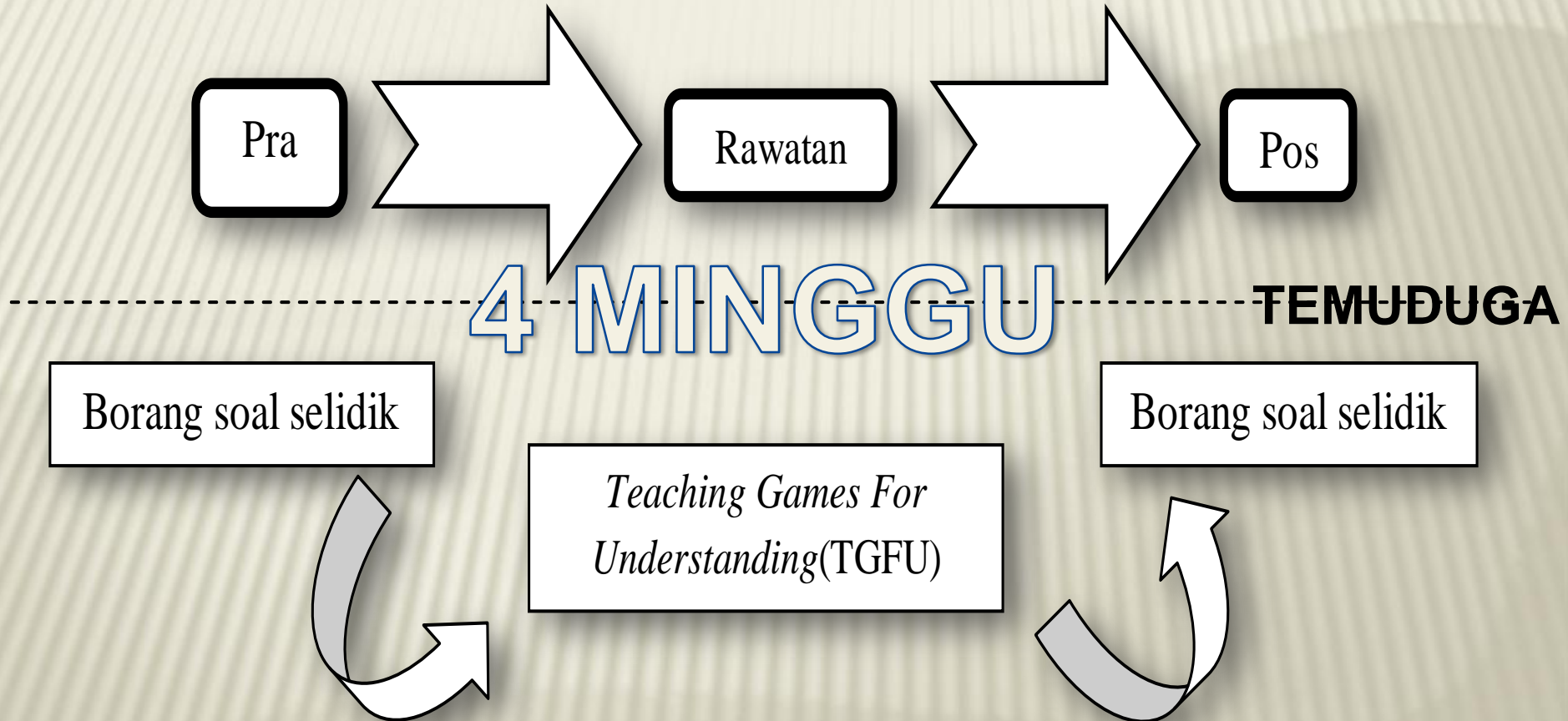
# TEMUDUGA DENGAN GURU-GURU PJ

- ✘ Mendapat data-data kualitatif daripada tujuh guru-guru PJ mengenai pelaksanaan modul pendekatan Tgfu keatas murid-murid mereka selama 4 minggu untuk mendapatkan pandangan, komen dan cadangan dengan lebih mendalam.
- ✘ Hasil dari temuduga di transkrip dan di verbatim untuk mendapat data sokongan. (penglibatan murid, penghayatan, kebolehtabiran aktiviti, kemahiran berfikir (HOTS) –taktik /startegi, keputusan sendiri, prestasi)

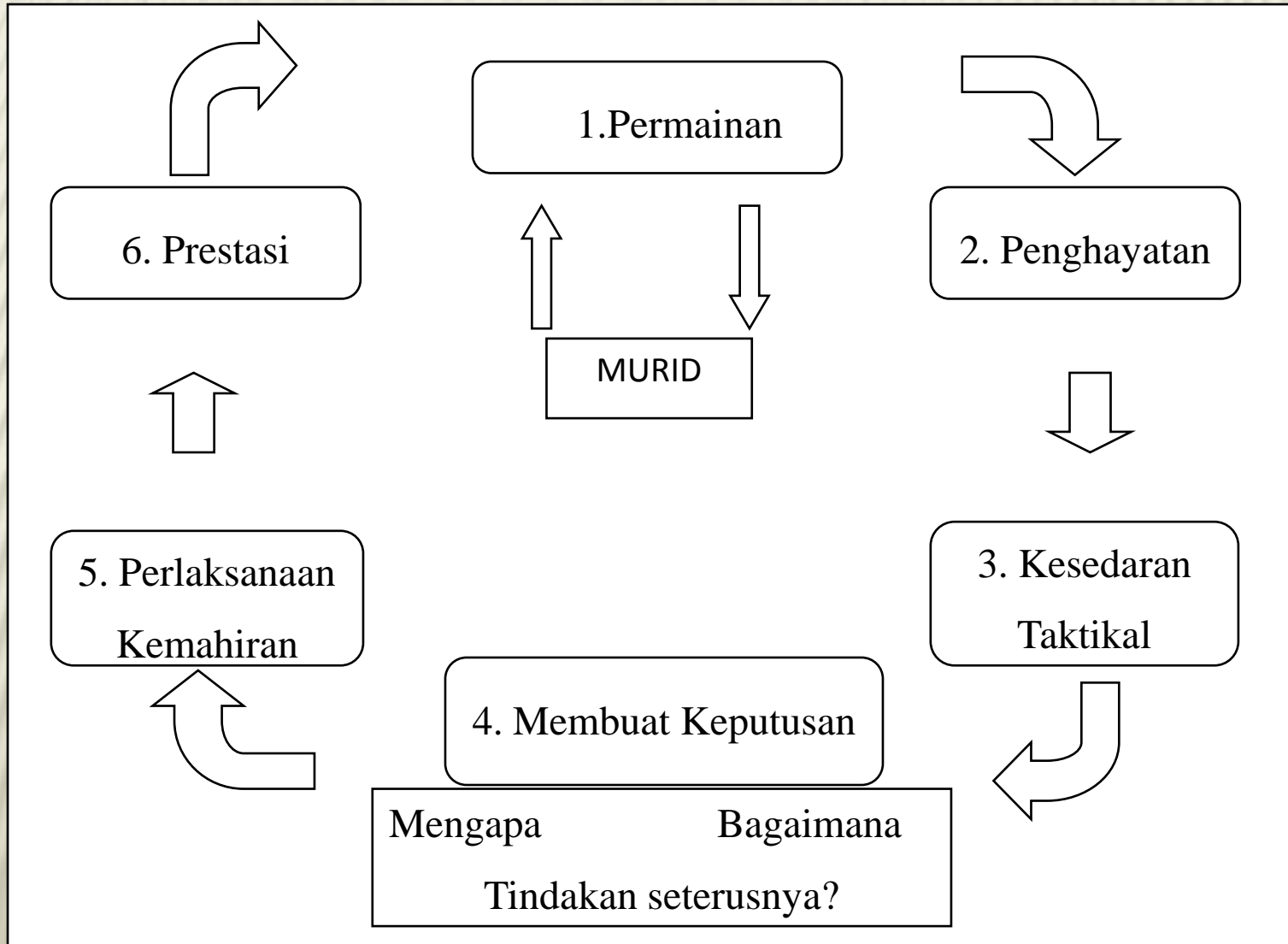




# KERANGKA KONSEPTUAL KERJA



# MODEL PENDEKATAN TFGU



# RAWATAN (PENDEKATAN TGFU) 4 MINGGU

(11 JUN 2012- 09 JULAI 2012)

Rancangan Pengajaran Harian	Pengajaran Traditional	TGFU	Contoh
Set Induksi	Regangan Badan	Permainan memanaskan	<p><b>Permainan bersyarat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Touch n GO</i></li> <li>- <i>Snake Hunters</i></li> <li>- <i>Fishing The Net</i></li> <li>- <i>Defend the Zone</i></li> </ul>
Latih Tubi	Aktiviti mengikut cadangan buku text	Penghayatan	<p>Mempelajari kaedah-kaedah khusus permainan – pergerakan bebas dalam latih tubi dengan mengaitkan situasi permainan sebenar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contoh melantun bola pelbagai arah/kemahiran.</li> </ul>



Rancangan Pengajaran Harian	Pengajaran Traditiional	TGFU	Contoh
Kemuncak / Permainan bersyarat	Permainan Kecil	<b>Penghayatan</b> <b>Kesedaran Taktikal</b> <b>Membuat Keputusan</b> <b>Pelaksanaan Kemahiran</b> <b>Prestasi</b>	4 kategori dalam TGFU; <u>Serangan / “Invasion” - Bola Baling, Bola jaring, Bola Sepak, Bola Keranjang, Hoki Penaklukan kawasan - Newspaper Hockey</u>
Penutup	Regangan badan (Refleksi dan Penerapan nilai)	Prestasi	Pergerakan bebas dengan alatan. Bergerak seakan situasi permainan yang menyerupai.



# Invasion games... 4v1

## Skills

### Thinking Me

Skills	Example
Problem solve	How can you deceive the defender?
Make reasoned decisions	How could you change the game to challenge the attackers?
Predict	How could you change the game to make it easier for the defender?
Create	What practice could you do to help you improve playing this game?

### Social Me

Empathise	Why is it important to change the defender each minute?
Value	Even if the defender does not intercept the ball why is it important to congratulate their efforts?
Communicate	How can you show you are ready to receive the ball without alerting the defender?
Be patient	How did you react when a team-mate missed the ball? Why?

### Healthy Me

Understand intensity	Which role was the most physically intense?
Make positive self statements	Which role were you best at? Why?
Understand why everyone likes different activities	Why did you like or dislike this game? What would make it more enjoyable for you?
Make an informed choice to take part in physical activity	What makes this activity fun?

### Physical Me

Move with agility	Where is the best place for the defender to stand to be able to move quickly to intercept the ball?
Maintain balance	What is the best body position for the defender to adopt? Why?
Co-ordinate actions	Which are the best passes to use and when?
Improve accuracy/fluency/control/consistency	How can you make your passes more accurate?

# PERLAKSANAAN TINDAKAN

---

- i. Rawatan dijalankan menggunakan modul aktiviti-aktiviti yang direkabentuk oleh pengkaji mengikut pendekatan TGFU dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani tahun 4 dan 5.
- ii. Kajian dijalankan untuk memperlihatkan keberkesanan modul aktiviti tersebut dengan menggunakan ujian pra dan ujian pasca. (Kaedah Quasi Eksperimental)
- iii. Soal selidik berkaitan dengan minat murid terhadap P & P mata pelajaran PJ. *Physical Education Questionnaires (2002)*.
- iv. Temuduga berstruktur mengenai penglibatan, penghayatan, applikasi taktik /startegi, keputusan murid dan prestasi.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.89	.896	31

## UJIAN RINTIS

- ❖ Ujian ini untuk menentukan kebolehpercayaan borang soal selidik yang akan digunakan terhadap murid sekolah rendah. *Nilai pekali kebolehpercayaan adalah tinggi iaitu ( $r = .89$ )*



---

Murid lebih minat untuk bermain permainan kecil berbanding menyertai latih tubi Pendidikan Jasmani yang telah dirancang.

Bermain juga bukanlah satu aktiviti yang dipaksa malah merupakan keinginan semulajadi/naluri kanak-kanak.

(Kraus, 1990)



# ADAKAH TERDAPAT PERBEZAAN DALAM UJIAN PRA DAN UJIAN PASCA?

	Mean	N	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Ujian Pra	21.3667	90	3.24285	.59206
Ujian Pasca	23.6333	90	2.72262	.49708

	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation			
Pair 1 Ujian Pra – Ujian Pasca	-2.26667	4.33855	-2.862	89	.008

Keputusan menunjukkan skor min bagi ujian pra-pasca. Didapati ujian pasca ( $M= 23.63$ ,  $SD= 2.72$ ) adalah lebih tinggi (peringkatan persepsi) secara signifikan berbanding dengan skor min ujian pasca ( $M= 21.36$ ,  $SD= 3.24$ )

# RUMUSAN TEMUDUGA DARI GURU-GURU PJ

- × Hasil dari temuduga.

**Dapatan ujian ini menunjukkan Pendekatan TGFU jelas membuktikan adanya perubahan tahap minat dan motivasi murid terhadap Pendidikan Jasmani.**

---

- ❖ **Modiste, Chepko & Coughlin (2005) Pelajar akan merasa bersemangat untuk menyertai TGFU kerana mereka menikmati sukan pasukan, belajar permainan baru dan aktiviti-aktiviti, yang aktif, dan berseronok.**
- ❖ **Sallis (2000) Kepercayaan, sikap, motivasi dan emosi yang mempunyai pengaruh signifikan dalam mempengaruhi penglibatan para remaja dalam aktiviti fizikal.**
  - ❖ **Menurut Cox (2002) pula, motif utama seseorang melibatkan diri dalam aktiviti fizikal dan sukan adalah keseronokan yang dikecapi dan sekiranya keseronokan itu hilang maka mereka akan berhenti menyertainya.**

# KESIMPULAN

---

**TGFU telah menawarkan suatu cara yang memampukan murid untuk menghayati PJ dan keseronokan bermain sehingga mendorong keinginan melibatkan diri dalam kelas P & P Pendidikan Jasmani.**

**Teori Penilaian Kognitif (Deci & Ryan, 1985) yang mengemukakan bahawa motivasi intrinsik yang menyebabkan penglibatan seseorang dalam aktiviti fizikal.**

**Penyelidikan ke atas TGFU mempunyai peningkatan dengan ketara terutamanya di Amerika Syarikat, Kanada, Singapura dan Australia (Griffin, Brooker & Patton, 2005)**



# KESIMPULAN

---

**TGFU telah menawarkan suatu cara yang memampukan murid untuk menghayati PJ dan keseronokan bermain sehingga mendorong keinginan melibatkan diri dalam kelas P & P Pendidikan Jasmani.**

**Teori Penilaian Kognitif (Deci & Ryan, 1985) yang mengemukakan bahawa motivasi intrinsik yang menyebabkan penglibatan seseorang dalam aktiviti fizikal.**

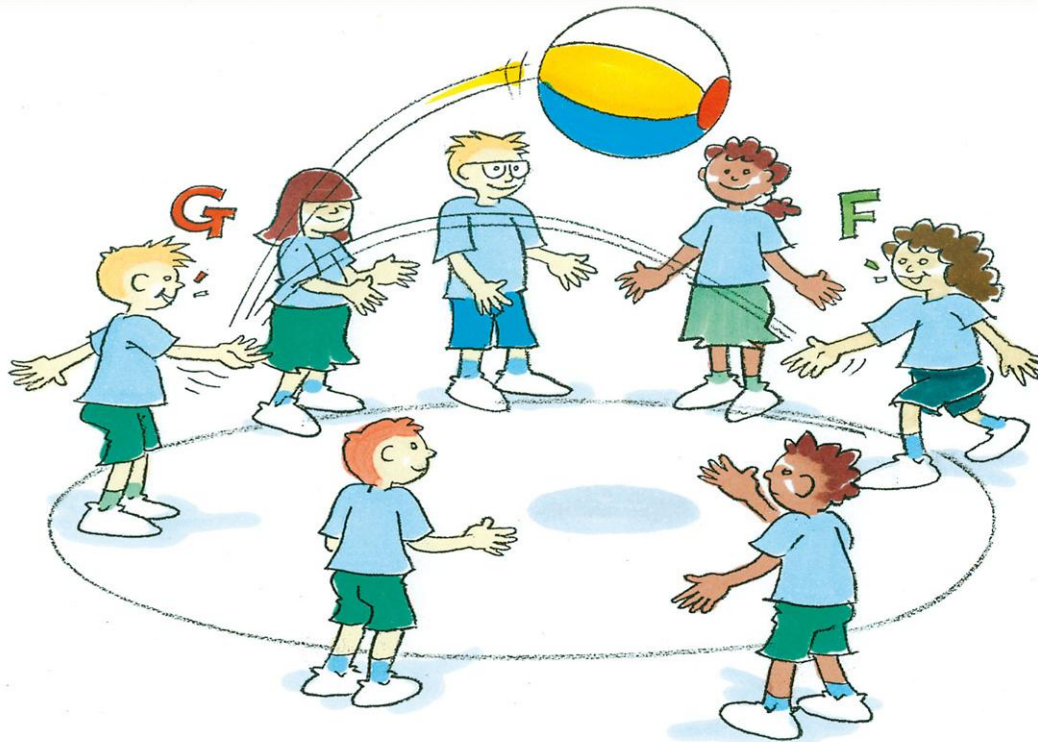
**Penyelidikan ke atas TGFU mempunyai peningkatan dengan ketara terutamanya di Amerika Syarikat, Kanada, Singapura dan Australia (Griffin, Brooker & Patton, 2005)**

# KESIMPULAN

---

**Modul Aktiviti Tgfu yang dikemukakan boleh digunakan oleh guru-guru PJ di sekolah rendah dan menengah di seluruh negara selaras dengan Sukatan KSSR dan kehendak kementerian pelajaran malaysia untuk menghasilkan murid-murid yang mempunyai daya kreatif, inovatif dan kritis melalui pendekatan Tgfu.**

# TERIMA KASIH



# LINK

---

📄 [www.pjkrajang.blogspot.com](http://www.pjkrajang.blogspot.com)