

**Kajian Tindakan PdP Pendidikan Jasmani
Bahan Bantu Mengajar Kit ZulKathi Untuk Pembelajaran Set Induksi Murid Tahun Tiga**

Syed Zulkarnain Syed Mahamud¹, Kathiresan Moorthy²

¹IPG Kampus Tengku Ampuan Afzan, Kuala Lipis, Pahang, ²SJK Tamil Raub, Raub, Pahang

ARTICLE INFO

Article history:

Received 30 August 2021

Accepted 16 October 2021

Published 30 November 2021

Keywords:

Bahan Bantu Mengajar Kit ZulKathi

Adaptasi Bahan Bantu Mengajar

Pendidikan Jasmani

Sikap Tidak Minat

Pembelajaran Set Induksi

*Corresponding author. *E-mail address:*szul1965@gmail.com

ABSTRACT

Effective teaching and learning (T&L) is about the ability of teachers to conduct T&L effectively. Creative and innovative teachers in T&L can be apprentices to other teachers because of the teacher's ability to use the latest teaching methods as a result of his own ideas of thinking by adapting Teaching Aids (TA). Effective teaching will make pupils excel in various aspects. The beginning of teaching the Physical Education (PE) induction set that teachers conduct is often tedious which leaves pupils with no interest in carrying out PE activities in the field. The study aims to improve the teaching practice of set injections by researchers as PE teachers to teach Year 3 pupils using Kit ZulKathi (KZK). The research used an action study design involving study participants, 10 students (N=10) Year Three at a Tamil SJK in Raub district, Pahang. The findings in this study used observation methods and interviews that were analyzed descriptively. The study found that the use of KZK in teaching PE induction sets has helped researchers as teachers to improve teaching practices. This in turn encourages and motivates students to be interested in carrying out PJ activities in the field. This study can also help researchers as teachers understand the process of implementing action studies to improve teaching practices. The study is expected to increase pupils' interest in the activities of PE class induction sets. The use of KZK as a TA enables researchers as a teacher to function as facilitators to improve the effectiveness of student-centered learning.

PENGENALAN

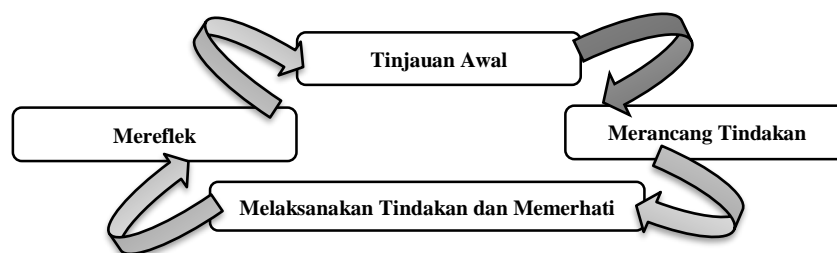
Pendidikan Jasmani (PJ) adalah mata pelajaran penting sebagai wadah mendidik pertumbuhan serta perkembangan sendiri murid dalam aspek kecergasan fizikal berasaskan lakuan motor dan kecergasan fizikal berasaskan kesihatan. Mata pelajaran tersebut yang merangkumi pertumbuhan dan perkembangan diri murid bagi domain psikomotor, kognitif, afektif, sosial dan emosi. Shaifol Bahary (2007), menjelaskan PdP PJ bermatlamat mempertingkatkan kemampuan kecergasan dan nilai sendiri seseorang murid melalui aktiviti kecergasan fizikal yang dialami secara amali sambil meneroka pelbagai pengalaman dalam sukan dan permainan. Malahan Kementerian Pendidikan Malaysia (2019), telah menetapkan matlamat mata pelajaran PJ menghasilkan murid yang berpengetahuan, berkemahiran dan mempunyai nilai serta sikap positif bagi mengekalkan kecergasan fizikal dan kesihatan serta mengamalkan gaya hidup aktif sihat sejahtera.

Guru PJ bertanggungjawab merancang dan melaksanakan pendekatan, strategi, kaedah, teknik dan aktiviti PdP sebagai amalan mengajar yang berkesan dan sesuai dengan kemahiran yang diajar. Kementerian Pendidikan Malaysia (2019) menegaskan hal ini amat penting supaya murid dapat belajar menjalankan aktiviti PJ dengan lebih seronok, mencabar dan sesuai dengan keperluan murid yang pelbagai latar belakang serta kebolehan. Amalan pengajaran guru haruslah dapat memotivasi murid menguasai kecekapan melakukan aksi pergerakan lakuan motor dalam pelbagai kemahiran sukan dan permainan. Kajian oleh Marc dan Rakan (2001), mendapati motivasi murid melakukan aktiviti lakuan motor mempunyai hubungan signifikan dengan pencapaian objektif PdP PJ.

Akinbi dan Rakan (2019), menegaskan trend semasa dalam PdP mementingkan penggunaan BBM oleh guru untuk membimbing murid melaksanakan aktiviti pembelajaran di bilik darjah. Nescaya penggunaan BBM oleh guru semasa mengajar dapat menarik minat murid menjalankan aktiviti PJ, sekaligus akan menambah keupayaan fizikal anggota tubuh untuk meningkatkan prestasi dalam pertandingan sukan dan permainan yang ia sertai. Onyilagba dan Nnajofofor (2016), menjelaskan BBM yang pelbagai bentuk merangkumi peralatan sukan, bahan bercetak serta adio-visual, bahan asas seni-visual dan lain-lain dapat membantu pelaksanaan PdP PJ secara lebih berkesan.

KAEDAH KAJIAN

Pelaksanaan kajian tindakan ini menggunakan model MC. Taggart (1988) sebagai panduan. Kesemua empat peringkat dalam pelaksanaan model MC. Taggart seperti dalam Rajah 1 dilaksanakan oleh penyelidik.



Rajah 1 : Model Kajian Tindakan MC. Taggart (1988)

PELAKSANAAN TINJAUAN AWAL

1. Tinjauan Awal : Merefleksi PdP PJ Minggu Pertama dan Minggu Kedua Pengkaji Mengajar PJ Tahun 3

MC. Taggart (1988), menegaskan tinjauan awal bertujuan mengumpul data untuk mengenal pasti punca masalah dalam amalan sesuatu yang perlu diambil tindakan penambahbaikan. Purnama (2011), menyatakan penyelidkkan tindakan di bilik darjah bertujuan merungkai reka bentuk dan strategi dalam amalan pengajaran yang terbaik oleh seseorang guru dalam mengurus PdP serta menangani masalah yang dihadapi semasa mengajar. Malahan, hal tersebut dapat mengupayakan seseorang guru mempraktikkan prosedur mengajar secara berinovasi.

Dalam kajian ini penyelidik melaksanakan tinjauan awal dan merefleksi PdP secara pemerhatian dan rakaman video temu bual dengan murid dan guru yang berkenaan. Penyelidik mengajar mata pelajaran PJ Tahun 2 seramai 28 murid ($N=28$) dan PJ Tahun 3 seramai 17 murid ($N=17$) di sebuah SJK Tamil di daerah Raub, Pahang.

Berdasarkan pemerhatian selama tempoh dua minggu mengajar PJ kumpulan murid tersebut, penyelidik mendapati segelintir murid menunjukkan sikap tidak minat menjalankan aktiviti PJ di padang. Menurut Azman (2014), murid akan bertingkah laku negatif jika guru menggunakan pendekatan, strategi, kaedah, teknik dan aktiviti yang kurang sesuai dengan tahap umur serta tahap kebolehan pembelajaran mereka. Murid akan menunjukkan sikap gelisah, rasa bosan dan enggan belajar kerana menghadapi kesukaran semasa belajar. rasa enggan belajar. Murid akan menunjukkan tingkah laku yang distrubtif semasa belajar seperti mengganggu rakan lain belajar, berbuat bising dan lain-lain.

Maka, penyelidik berinisiatif merakam video soal jawab temu bual dengan murid yang berkenaan untuk mengenal pasti punca mereka bersikap sedemikian. Berdasarkan respond daripada murid penyelidik mendapati hal tersebut berpunca daripada faktor berikut :

- i. Murid kurang bersemangat kerana guru PJ sebelumnya hanya menyuruh berlari keliling padang sebagai aktiviti rutin untuk memanaskan badan. Murid meluahkan rasa bosan seolah-olah mereka hanya bermain kejar-mengejar sahaja pada permulaan aktiviti PJ.
- ii. Ada kalangan murid Tahun Tiga yang tidak memakai pakaian PJ memberi alasan malas berlari sekeliling padang.

- iii. Murid merungut guru PJ hanya mengulang aktiviti yang serupa pada permulaan aktiviti seperti regangan otot daripada bahagian kepala hingga anggota kaki dalam kiraan lapan saat secara statik, lompat bintang dan lari setempat untuk memanaskan badan.
- iv. Beberapa orang murid menyarankan supaya dapat terus bermain tanpa melakukan aktiviti memanaskan badan yang tidak menyeronokkan.

Penyelidik juga berinisiatif merakam video soal jawab temu bual beberapa orang guru yang mengajar PJ di sekolah tersebut tentang masalah segelintir murid menunjukkan sikap tidak minat menjalankan aktiviti PJ di padang. Respond daripada guru yang berkenaan ialah :

- i. Guru berkenaan bukan guru opsyen PJ hanya berkebolehan merancang aktiviti PdP PJ secara tradisional sebagaimana pengalaman lepas mereka belajar PJ sewaktu persekolahan.
- ii. Guru berkenaan tidak mendapat pendedahan tentang pendekatan, strategi, kaedah, teknik dan aktiviti PdP PJ yang terkini.
- iii. Guru berkenaan beranggapan bahawa aktiviti rutin pemanasan badan pada awal PdP PJ hanya perlu menjalankan latihan asas secara rutin sahaja tanpa perlu menggunakan BBM.

Berdasarkan respond daripada murid serta guru tersebut, penyelidik merumuskan punca segelintir murid menunjukkan sikap tidak minat menjalankan aktiviti PJ di padang ialah :

- i. Aktiviti pemanasan badan dalam set induksi yang guru rancang membosankan.
- ii. Langkah set induksi yang guru rancang gagal menimbulkan rasa seronok dalam kalangan murid.
- iii. Murid lebih cenderung untuk terus bermain tanpa aktiviti pemanasan badan yang guru jalankan secara asas hanyalah sebagai rutin biasa.

2. Tinjauan Awal : Pernyataan Masalah Kajian

Berdasarkan rumusan refleksi PdP PJ, penyelidik mencetuskan pernyataan masalah kajian berkenaan segelintir murid tidak minat menjalankan aktiviti PJ di padang. Menurut Esa Nur Wahyuni (2007), guru yang kurang inisiatif merancang pendekatan, strategi, kaedah, teknik dan aktiviti PdP yang menarik, inovatif serta berkesan akan gagal menarik minat dan merangsang motivasi murid untuk mengikuti aktiviti pembelajaran. Maka, penyelidik berinisiatif melaksanakan tindakan menambah baik amalan ia mengajar untuk menyelesaikan masalah cara-cara menarik minat murid menjalankan aktiviti PJ di padang.

3. Tinjauan Awal : Soalan Kajian

Soalan kajian ini ialah :

- i. Bagaimanakah penggunaan BBM KZK dalam pembelajaran set induksi murid Tahun Tiga dapat menarik minat mereka menjalankan aktiviti PJ di padang?

4. Tinjauan Awal : Objektif Kajian

Objektif kajian ini ialah :

- i. Penggunaan BBM KZK untuk pembelajaran set induksi murid Tahun Tiga dapat menarik minat mereka menjalankan aktiviti PJ di padang.

5. Tinjauan Awal : Peserta Kajian

Kajian ini melibatkan seramai 10 murid ($N=10$) Tahun Tiga di sebuah SJK Tamil di daerah Raub, Pahang. Mereka terdiri daripada 8 ($N=8$) murid lelaki dan 2 ($N=2$) murid perempuan. Berdasarkan pemerhatian selama tempoh dua minggu mengajar PJ Tahun Tiga, kumpulan ini dipilih sebagai peserta kajian kerana mereka adalah individu yang kerap ponteng kelas PJ, enggan memakai pakaian PJ dan seringkali merungut serta menunjukkan sikap pasif terhadap aktiviti PJ yang guru laksanakan di padang.

Latar belakang peserta kajian tersebut adalah berstatus kognitif cemerlang dan bertaraf sosio ekonomi tahap sederhana serta tahap tinggi. Peserta kajian adalah murid kaum India yang belajar di sekolah yang terlibat dalam kajian ini. Pemilihan kumpulan murid ini sebagai peserta kajian berdasarkan keperluan kajian yang bersandarkan kepada pernyataan masalah dan persoalan kajian yang dikemukakan. Menurut Thomas (2002), pengajaran guru berupaya mengubah tingkah laku murid dengan memperoleh ilmu pengetahuan dan membentuk peribadi sendiri.

MERANCANG TINDAKAN







1. Merancang Tindakan : Reka Cipta Inovasi KZK



Penyelidik merancang tindakan mereka cipta BBM KZK sebagai inovasi untuk menambah baik amalan pengajaran set induksi PJ untuk menjawab soalan kajian. Sehubungan dengan ini, penyelidik melaksanakan inovasi untuk mereka cipta BBM KZK. Menurut MC. Taggart (1988), proses ini melibatkan tindakan awal dalam kitaran pertama bertujuan menguji keberkesanan intervensi menggunakan KZK untuk menambah baik amalan penyelidik mengajar langkah set induksi PJ.

Hal ini penting untuk meneliti kesesuaian KZK yang diinovasi serta cara penggunaan BBM tersebut yang paling berkesan dalam PdP set induksi. Mok Soon Sang (2008), menegaskan BBM penting untuk membantu melancarkan aktiviti PdP demi pencapaian objektif domain psikomotor, kognitif dan afektif. Berdasarkan dapatan data keberkesanan intervensi dalam kitaran pertama, penyelidik meningkatkan kualiti tambah baik amalan pengajaran tersebut sehingga melibatkan kitaran kedua, ketiga dan keempat yang akan dijalankan selama tempoh 4 minggu intervensi.

Reka cipta BBM KZK sebagai inovasi untuk menambah baik amalan pengajaran set induksi PJ adalah seperti dalam Jadual 2 :

Jadual 1 *Pelaksanaan Aktiviti Intervensi BBM KZK Dalam PdP Set Induksi PJ*

Bil	Kit	Pelaksanaan Aktiviti
1		<p>Permainan Topeng Kuda</p> <ol style="list-style-type: none"> Murid dibahagikan kepada li kumpulan mengikut warna topeng kuda yang mereka pakai. mereka berdiri secara berselerak di dalam kawasan zon aktiviti. Apabila guru meniup wisel dan lagu tarian kuda kepong dimulakan, murid dikehendaki bergerak sambil mencongklang aksi kuda kepong. Apabila bunyi muzik dihentikan secara serta merta murid dikehendaki beratur dalam kumpulan mengikut warna topeng kuda. Kumpulan yang paling awal beratur lurus dalam barisan adalah pemenang.
2		<p>Permainan Topeng Hantu</p> <ol style="list-style-type: none"> Murid dibahagikan kepada kumpulan Darah dan Hantu. Kawasan permainan dibahagikan kepada tiga zon iaitu zon tengah yang paling luas sebagai Rumah Hantu, zon kiri Tasik Darah dan zon kanan Kampung Aman. Murid berdiri dalam zon Rumah Hantu dan Tasik Darah mengikut peranan masing-masing. Apabila guru meniup wisel, murid kumpulan Darah dikehendaki berlari melepasi Rumah Hantu untuk menyelamatkan diri masuk ke Kampung Aman. Murid yang ditangkap oleh hantu akan bertukar peranan sebagai hantu dalam pusingan yang seterusnya. Hantu yang paling banyak dapat menangkap mangsa adalah pemenang.
3		<p>Permainan Monyet dan Pisang</p> <ol style="list-style-type: none"> Sepuluh murid memakai topeng monyet dan sepuluh murid memakai topeng pisang.. Murid watak pisang berada dalam bulatan yang dikelilingi oleh murid watak monyet.. Apabila guru meniup wisel, lima monyet akan membalik bola kepada rakan monyet tanpa bola. Monyet watak pisang akan menangkap bola yang dibaling merentasi mereka. Murid watak pisang berjaya menangkap bola akan bertukar watak dengan monyet yang gagal. Murid yang mampu bertahan watak monyet paling lama adalah pemenang.
4		<p>Permainan Lampu Isyarat</p> <ol style="list-style-type: none"> Murid dibahagikan kepada kumpulan A dan B serta berdiri dalam kedudukan berselerak di dalam kawasan zon aktiviti. Guru memegang flesh kad merah, hijau dan kuning. Apabila guru meniup wisel dan mengangkat kad kuning, murid dikehendaki berlari melompat melepasi beberapa halangan di dalam zon kawasan aktiviti. Apabila guru meniup wisel dan mengangkat kad merah, murid dikehendaki berdiri statik. Apabila guru meniup wisel dan mengangkat kad hijau, murid A dikehendaki mengejar dan menangkap murid B. Selepas selesai pusingan pertama permainan diteruskan dengan menukar peranan kumpulan. Murid yang dapat menangkap paling ramai rakan adalah pemenang.
5		<p>Permainan Tom and Jerry</p> <ol style="list-style-type: none"> Murid dibahagikan kepada kumpulan Tom A, Tom B, Jerry A dan Jerry B. Semua murid memakai topeng mengikut watak masing-masing. Apabila guru meniup wisel, Tom akan mengejar dan menangkap Jerry. Jerry yang kena tangkap dikehendaki berdiri di dalam zon penjara Tom A dan Tom B. Selepas selesai pusingan pertama permainan diteruskan dengan menukar peranan kumpulan. Tom yang paling banyak dapat memenjarakan Jerry adalah pemenang.
6		<p>Permainan Cabut Ekor</p> <ol style="list-style-type: none"> Murid dibahagikan kepada kumpulan A & B. Kumpulan A memakai ekor yang diselit dibelakang seluar. Apabila guru meniup wisel, Kumpulan B akan mengejar dan mencabut ekor kumpulan A. Kumpulan A yang telah dicabut perlu berdiri secara statik. Selepas selesai pusingan pertama permainan diteruskan dengan menukar peranan kumpulan. Individu Kumpulan A atau B paling banyak mencabut ekor adalah pemenang

7		<p>Permainan Motor Cross</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid dibahagikan kepada kumpulan jenama sukan Motor Cross iaitu Kumpulan Suzuki, Kawasaki, Yamaha dan Honda. 2. Murid memegang stering trottle mengikut lambang Motor Cross kumpulan masing-masing. 3. Apabila guru meniup wisel, murid berlari serta melompat aksi sukan motor cross melepasi pelbagai halangan yang di susun di sekeliling zon kawasan permainan. 4. Semua ahli kumpulan melakukan tiga pusingan aksi berlari serta melompat dengan pelbagai kelajuan. 5. Ahli kumpulan pertama paling hadapan yang sampai ke garisan penamat adalah pemenang.
8		<p>Permainan Car Drift Fast and Furious</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid dibahagikan kepada kumpulan Ferrari, Lamborghini, Lotus dan Mercedes. 2. Ketua kumpulan memegang stering polisterin lambang kereta masing-masing. 3. Semua ahli di belakang ketua kumpulan memegang pinggang rakan. 4. Apabila guru meniup wisel, semua kumpulan berlari mengikut penanda arah yang diletakkan penghalang bagi pergerakan aksi car drift yang mencabar. 5. Kumpulan yang paling awal sampai ke garisan penamat adalah pemenang.

MELAKSANA TINDAKAN DAN MEMERHATI

1. Melaksana Tindakan dan Memerhati : Mengumpul dan Menganalisa Data Kajian

Menurut Merriam (2015), kegiatan mengumpul data kajian melibatkan kaedah mengumpul data dan alat mengumpul data sebagai instrumen kajian. Malahan pemerhatian yang dijalankan bersekali dengan instrumen nota lapangan catatan pemerhatian dan rakaman video soal jawab temu bual adalah lebih baik untuk mendalami sesuatu masalah kajian.

Dalam kajian ini penyelidik menggunakan kaedah mengumpul data secara kualitatif yang dianalisa secara deskriptif. Tindakan mendeskripsi data yang dianalisa melibatkan penelitian aspek tematik berdasarkan kemunculan tema-tema. Menurut Bonesso & Rakan (2020), kemunculan setiap tema di dalam jadual kekerapan yang berbentuk matriks nescaya dapat mengidentifikasi konstruk berupa indeks secara secara induktif (*data driven*) daripada data mentah kualitatif dalam bentuk transkripsi nota lapangan catatan pemerhatian, rakaman video, soal jawab temu bual dan lain-lain data kualitatif yang terlibat dalam sesuatu kajian.

Tiga instrumen mengumpul data kajian ini ialah :

- i. Nota Lapangan Catatan Pemerhatian Peringkat Tinjauan Awal dan Peringkat Melaksanakan Intervensi BBM KZK
- ii. Temu Bual Peringkat Tinjauan Awal dan Peringkat Melaksanakan Intervensi BBM KZK
- iii. Borang Soal Selidik Peringkat Tinjauan Awal dan Peringkat Melaksanakan Intervensi BBM KZK

2. Melaksana Tindakan dan Memerhati : Jadual Pelaksanaan Intervensi BBM KZK Dalam

Jadual 2 *Jadual pelaksanaan Intervensi BBM KZK Dalam PdP Set Induksi PJ*

Minggu	BBM KZK	Topik PdP PJ	Waktu dan Tempoh PdP
Minggu 1	Permainan Topeng Kuda	Pergerakan Asas Mencongklang	1 Waktu 30 Minit
	Permainan Topeng Hantu	Pergerakan Asas Berlari dan Mengelak	1 Waktu 30 Minit
Minggu 2	Permainan Monyet & Pisang	Kemahiran Menghantar dan Menerima Bola Baling	1 Waktu 30 Minit
	Permainan Lampu Isyarat	Kemahiran Menjaring Lompatan Bola Baling	1 Waktu 30 Minit
Minggu 3	Tom & Jerry	Lari 100 Meter	1 Waktu 30 Minit
	Permainan Cabut Ekor	Lari 400 Meter	1 Waktu 30 Minit
Minggu 4	Permainan Motor Cross	Kemahiran Lompatan Melepasi Halangan	1 Waktu 30 Minit
	Permainan Car Drift	Kemahiran Lari Tali Skipping	1 Waktu 30 Minit

Pelaksanaan Jadual 2 sebagai intervensi dalam kajian ini bertujuan memperoleh bukti keberkesanan intervensi BBM KZK dalam induksi set PdP PJ. Hal ini secara langsung membolehkan penyelidik meneliti aspek kesan positif intervensi yang dijalankan untuk menarik minat murid menjalankan aktiviti PJ di padang. Menurut Mohd Aris & Rakan (2004), BBM adalah alat kelengkapan untuk guru gunakan dalam PdP yang dapat merangsang pancaindera murid untuk membangunkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif demi mencapai objektif PdP. Quarcoo-Nelson & Rakan (2016), menyatakan prestasi pembelajaran murid lebih berkualiti disebabkan penggunaan alat bantuan visual yang menyediakan perwakilan idea dan konsep yang lebih konkrit yang biasanya diajar dalam bentuk abstrak dalam kelas tradisional.

3. Melaksanakan Tindakan dan Memerhati : Dapatan Analisa Data Temu Bual Selepas Intervensi BBM KZK

Jadual 3 *Kekerapan Minat Intervensi BBM KZK Dalam PdP Set Induksi PJ*

Dapatan Analisa Tema / Petunjuk / Konstrik BBM KZK			Murid 1	Murid 2	Murid 3	Guru PJ Penyelidik 2
Tema	Petunjuk Pernyataan	Dimensi Konstruk				
Emosi Positif (EP)	Tidak Bosan	Suka	/	/	/	/
		Seronok	/	/	/	/
Tingkhilaku Positif (TP)	Berinteraksi	Bersemangat	/	/	/	/
		Aktif	/	/	/	/
Pemikiran Positif (PP)	Mesra Guna	Sesuai	/	/	/	/
		Mudah Faham	/	/	/	/

Berdasarkan Jadual 3, penyelidik mendapati kekerapan pola tema yang sering muncul dalam dapatan temu bual bersama tiga murid dan Penyelidik 1 sebagai guru PJ ialah Emosi Positif (EP), Tingkhilaku Positif (TP) dan Pemikiran Positif (PP). Menurut Lexy (2018), menjelaskan analisa data adalah proses mengatur urutan data serta mengorganisasi data berdasarkan ciri dan pola yang khusus.

Analisa data tamu bual telah menerbitkan tema EP yang diserlahkan oleh petunjuk pernyataan peserta kajian tidak bosan belajar menggunakan BBM KZK dengan merujuk kepada konstruk perasan suka dan seronok. Tema TP pula diserlahkan oleh petunjuk pernyataan peserta kajian dapat berinteraksi sesama rakan semasa menggunakan BBM KZK dengan merujuk kepada konstruk sikap bersemangat dan aktif semasa bermain. Manakala tema PP diserlahkan oleh petunjuk pernyataan peserta kajian berasa mesra menggunakan BBM KZK semasa menjalankan aktiviti Set Induksi PJ dengan merujuk kepada konstruk sesuai dan mudah faham cara bermain.

Dapatan data ini membuktikan intervensi BBM KZK dalam induksi set telah memberi kesan positif menarik minat murid menjalankan aktiviti PJ di padang.

4. Melaksana Tindakan & Memerhati : Dapatan Analisa Data Pemerhatian Selepas Intervensi BBM KZK

Jadual 4 *Kekerapan Murid Menunjukkan Minat Intervensi BBM KZK Dalam PdP Set Induksi PJ*

Dapatan Analisa Tema / Petunjuk / Konstrik BBM KZK			Permainan Topeng Kuda	Permainan Topeng Hantu	Permainan Monyet & Pisang	Permainan Lampu Isyarat	Permainan Tom & Jerry	Permainan Cabut Ekor	Permainan Motor Cross	Permainan Car Drift
Tema	Petunjuk Pernyataan	Dimensi Konstruk								
Emosi Positif (EP)	Tidak Bosan	Suka	/	/	/	/	/	/	/	/
		Seronok	/	/	/	/	/	/	/	/
Tingkhilaku Positif (TP)	Berinteraksi	Bersemangat	/	/	/	/	/	/	/	/
		Aktif	/	/	/	/	/	/	/	/
Pemikiran Positif (PP)	Mesra Guna	Sesuai	/	/	/	/	/	/	/	/
		Mudah Faham	/	/	/	/	/	/	/	/

Berdasarkan Jadual 3, penyelidik mendapati tema yang menyerlah dalam dapatan analisa data pemerhatian terhadap adaptasi kesemua lapan BBM KZK ialah Emosi Positif (EP), Tingkhilaku Positif (TP) dan Pemikiran Positif (PP).

Analisa data bagi tema EP diserlahkan oleh petunjuk pernyataan peserta kajian tidak bosan belajar menggunakan BBM KZK dengan merujuk kepada konstruk perasan suka dan seronok. Tema TP menyerlah dengan petunjuk pernyataan peserta kajian telah berinteraksi secara aktif semasa menggunakan BBM KZK dengan merujuk kepada konstruk sikap bersemangat dan aktif. Tema PP pula menyerlah dengan petunjuk pernyataan peserta kajian mudah mesra menggunakan BBM KZK dengan merujuk kepada konstruk sesuai dan mudah memahami aktiviti bermain.

Dapatan data ini membuktikan adaptasi BBM KZK dalam induksi set telah memotivasikan murid untuk berminat menjalankan aktiviti PJ di padang.

MEREFLEKS

Kajian ini dijalankan untuk meneliti dan menjawab soalan kajian iaitu:

- i. Bagaimanakah penggunaan BBM KZK dalam pembelajaran set induksi murid Tahun Tiga dapat menarik minat mereka menjalankan aktiviti PJ di padang?

Berdasarkan dapatan data kajian yang telah dibincangkan, penyelidik merumuskan bahawa intervensi menggunakan BBM KKZ dalam langkah induksi set telah dapat menarik minat murid untuk menjalankan aktiviti PJ di padang.

Menurut UNESCO (2025), Kualiti Pendidikan Jasmani (KPJ) harus melibatkan pembelajaran PJ yang dirancang secara progresif serta inklusif di peringkat sekolah rendah dan menengah. Hal ini mestilah dapat menggalakkan penglibatan aktif setiap individu dalam aktiviti kecergasan fizikal berasaskan kesihatan sepanjang hayat.

Maka, dapatan kajian ini telah menjawab soalan kajian secara positif bagi merungkai penyelesaian masalah kajian tentang guru yang kurang inisiatif merancang pendekatan, strategi, kaedah, teknik dan aktiviti PdP yang menarik, inovatif serta berkesan yang mengakibatkan guru gagal menarik minat dan merangsang motivasi murid untuk mengikuti aktiviti pembelajaran. Menurut Ismail (2003), rancangan pengajaran yang teliti oleh guru secara teliti dapat merangsang minat untuk murid menjalankan aktiviti PdP. Hal ini mengupayakan murid menguasai ilmu dan kemahiran yang guru sampaikan di bilik darjah.

Menurut Syed Kamaruzaman dan Rakan (2014), set induksi sebagai langkah permulaan PdP perlu melibatkan pelaksanaan aktiviti yang santai, menarik dan dapat menimbulkan keseronokan dalam kalangan murid untuk mengikuti aktiviti pembelajaran dalam langkah PdP yang seterusnya. Maka objektif kajian ini telah tercapai sepenuhnya.

CADANGAN KAJIAN TINDAKAN AKAN DATANG

Berdasarkan kajian ini, penyelidik mengemukakan cadangan kajian tindakan akan datang yang relevan, iaitu:

1. Kajian tindakan tambah baik amalan PdP PJ selepas langkah pendahuluan Set Induksi Meningkatkan Kadar Nadi Rehat Aktif Kepada Kadar Nadi Latihan iaitu dalam Langkah Perkembangan 1 Aktiviti Secara Kelas, Langkah Perkembangan 2 Aktiviti Secara Kumpulan dan Kaedah Stesen, Aktiviti Langkah Kemuncak dan Aktiviti Langkah Penutup Penurunan Kadar Nadi Latihan Kepada Kadar Nadi Rehat Aktif.
2. Pelbagai inovasi Kit Pembelajaran PJ boleh direka cipta untuk meneliti keberkesanan adaptasi reka cipta inovasi tersebut dalam semua langkah PdP PJ yang telah dijelaskan.
3. Kajian tindakan ini juga boleh dijalankan dalam kalangan murid Tahap 2 Tahun 4, 5 dan 6 dengan reka cipta inovasi Kit Pembelajaran PJ yang sesuai dengan keperluan murid berusia 10, 11 dan 12 tahun.
4. Malahan, kajian tindakan sebegini juga boleh dijalankan dalam mata pelajaran Pendidikan Kesihatan (PK) bertujuan memperbaiki amalan PdP Set Induksi demi menarik minat murid menjalani aktiviti PdP PK.

Nescaya idea reka cipta inovasi dalam penyelidikan ini wajar menjadi dorongan kepada penyelidik dan guru-guru PJ dan PK berinisiatif untuk menambah baik amalan mengajar. Hal ini demi lestari pencapaian objektif kemahiran yang terkandung dalam Standard Kandungan serta Standard Pembelajaran Dokumen Standard Pentaksiran Kurikulum PJ & PK Sekolah Rendah. Ummu Salma dan Fariza (2014), menyarankan PdP mestilah melibatkan interaksi dua hala guru dengan murid untuk mencapai objektif psikomotor, kognitif dan afektif.

RUJUKAN

- Akinbi, Y. A., Fatoki, O. R. & Lawal, B. O. (2019). Utilization and Significance of Instructional Materials for an Effective Teaching-Learning Process and Sustainable Development in Basic Education. *Nigerian Journal of Educational Foundations*. 18 (2), 15-23.
- Azman, A. (2014). *Pedagogi Bahasa*. Selangor: Siri Pendidikan Longman.
- Bonesso, S., Gerli, F., Zampieri, R., & Boyatzis, R. E. (2020). Updating the Debate on Behavioral Competency Development: State of the Art and Future Challenges. *Frontiers in Psychology*, 11, 1267.
- Esa Nur Wahyuni. (2007). *Permainan Bahasa*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn.Bhd.
- Ismail, M. A., & Razali, N. (2003), *Aplikasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi Dalam Pengajaran & Pembelajaran : Perspektif Dalam Mata Pelajaran Kimia SPM*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2019). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan Tahun Lima*. Putrajaya: Bahagian Perkembangan Kurikulum.
- Kemmis, S., & Mc Taggart, R. (1988). *The Action Research reader*.(3rd ed). Australia: Deakin University Press.
- Lexy, J. M. (2018), *Metologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marc. C., Maryse, L., Catherine. D., & Maurice. P. (2001). *Physical Education Teachers' Perception of Pupils' Motivation*. Physical Education and Sport Pedagogy. Research Gate. Muat turun pada 20.10.2021 daripada https://www.researchgate.net/publication/277185395Physicaleducation_teachers%27_perception_of_pupils%27_motivation
- Merriam. S. B., & Elizabeth J. T. (2015). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Mohd Aris, O., Siti Fatimah, A., & Asmah, A. R. (2004). *Psikolinguistik Dalam Pengajaran & Pembelajaran Bahasa Melayu*. Shah Alam: Karisma Publications Sdn.Bhd.
- Mok Soon Sang. (2008). *Pedagogi Pendidikan Jasmani Dan Kesihatan*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn.Bhd.
- Onyilagba, J. C. & Nnajiolor, F. N. (2016). Comparative Study of the Impact of Instructional Materials and Technology on Traditional and Distance Education Systems. *International Journal for Innovation Education and Research*. 4(2) 71-78.
- Purnama, S. P. (2011), Classroom Action Research Alternative Research Activity for Teachers. Research Gate. Muat turun pada 29.11.2021 daripada https://www.researchgate.net/publication/326083037_Classroom_Action_Research_Alternative_Research_Activity_for_Teachers
- Quarcoo-Nelson, R., Buabeng, I., & Osafo, D. K. (2012). Impact of audio-visual aids on senior high school students' achievement in physics. *Eurasian Journal of Physics and Chemistry Education*, 4(1), 46-54.
- Shaifol Bahary. S. (2007). *Pengurusan Sukan Dalam Pendidikan Jasmani*. Seri Kembangan: Open University Malaysia.
- Syed Kamaruzaman, S. A., Muhamad Akbar, Z., Rahmad. S. A. S, & Wee, A. S. S. L. (2014). Faktor Kekangan Ibu Bapa dan Persekitaran Sekolah Dalam Pelaksanaan Pengajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Rendah. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, April 2014, Bil. 2 Isu 2.
- Thomas, F. G. (2002). *Educational Psychology for Teachers*. Selangor: Kumpulan Budiman Sdn.Bhd.
- UNESCO. (2015). *Quality Physical Education : Guidelines for Policy-Makers*. Paris 07 SP, France. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.