



## Terapeutik Sukan Melalui Permainan Sasaran Menggunakan *Teaching Games for Understanding* Dapat Meningkatkan Tumpuan Murid Berkeperluan Khas

Nur Faatihah Mohamad Hussin<sup>1</sup>, Mohd Mokhtar Tahar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia,  
43600 Bangi, Selangor, Malaysia

### Article Info

**Received:**

18 August 2020

**Accepted:**

30 August 2020

**Publish:**

01 September 2020

**E-mail address:**

\*corresponding Author:  
[skygurllavendar@gmail.com](mailto:skygurllavendar@gmail.com)

e-ISSN 2682-759X

### Abstrak

*Kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti hubungan antara terapeutik sukan melalui permainan sasaran berdasarkan *Teaching Games for Understanding* dalam meningkatkan tumpuan murid berkeperluan khas ketika Pendidikan Jasmani. Kajian ini melibatkan 10 orang sampel kajian dalam kalangan murid berkeperluan khas yang telah dipilih secara bertujuan. Data kajian diperolehi melalui borang senarai semak dan dianalisis secara deskriptif berdasarkan kekerapan. Dapatan kajian menunjukkan hampir kesemua sampel kajian memperoleh peningkatan skor setelah menjalani latihan latih tubi selama 5 minggu. Berdasarkan frekuensi skor didapati terdapat peningkatan pada ujian pasca apabila skor yang diperolehi meningkat berbanding ujian pra. Dapatan daripada nilai pekali korelasi Pearson menunjukkan hubungan yang kuat antara psikomotor dan kognitif ( $r=.90$ ;  $p<.05$ ), kognitif dan afektif ( $r=.896$ ;  $p<.05$ ) dan afektif dan psikomotor ( $r=.902$ ;  $p<.05$ ). Hasil dapatan menunjukkan terapeutik sukan dapat membantu meningkatkan tumpuan murid berkeperluan khas. Latihan latih tubi yang berterusan dapat meningkatkan fokus dan tumpuan murid berkeperluan khas dalam melakukan aktiviti permainan. Oleh itu, terapeutik sukan dalam memberikan implikasi yang tinggi terhadap murid berkeperluan khas bagi meningkatkan minat dan tumpuan terhadap aktiviti permainan ketika proses pembelajaran sedang berlaku.*

**Kata Kunci:** Terapeutik Sukan, *Teaching Games for Understanding*, Permainan Sasaran, Pendidikan Jasmani, Murid Berkeperluan Khas

## PENGENALAN

Sukan merupakan satu aktiviti fizikal yang dapat digunakan semua orang dengan pelbagai tujuan seperti keseronokan, meningkatkan kemahiran kecerdasan, pertandingan, kecemerlangan dan sebagainya. Tujuan yang berbeza menentukan sifat sesuatu sukan yang ingin dilakukan. Aktiviti sukan juga merupakan salah satu aktiviti riadah yang dapat menstabilkan fizikal dan mental melalui aktiviti rekreasi, permainan kecil dan sebagainya. Aktiviti-aktiviti fizikal yang dilakukan melalui aktiviti sukan dapat membantu dalam latihan kemahiran secara rekreasi dan mempunyai peraturan-peraturan tertentu bagi mengejar kecemerlangan seperti catatan masa, rekod dunia, rekod terdahulu dan sebagainya. Sifat-sifat fizikal seperti kekuatan, stamina, kelajuan, dan beberapa kemahiran lain seperti kemahiran berfikir untuk menyusun strategik dalam bersukan.

Kementerian Pelajaran Malaysia juga telah merangka kurikulum yang khusus kepada murid berkeperluan khas untuk memenuhi keperluan dan tahap pendidikan yang lebih baik dan sesuai mengikut tahap serta perkembangan murid berkeperluan khas. Tambahan pula, Akta Pendidikan (1996) dan Peraturan-peraturan Pendidikan (2007) dalam Bahagian Pendidikan Khas telah menyusun tahap pendidikan yang bersesuaian dengan jenis ketidakupayaan murid berkeperluan khas, menggubal kurikulum yang bersesuaian dan memberi kuasa kepada pihak menteri untuk menyediakan kemudahan pendidikan khas serta lain-lain tindakan yang sesuai bagi meningkatkan program pendidikan khas. Selain itu, pendekatan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih bersesuaian, menarik, berfokus dan lebih fleksibel dengan keupayaan serta kebolehan sedia ada murid berkeperluan masalah pembelajaran melalui Kurikulum Alternatif yang telah dirangka.

Justeru itu, guru-guru pendidikan khas perlu mengubah suai dan merancang teknik atau kaedah pengajaran dan pembelajaran, aktiviti, bahan bantu belajar, persekitaran dan masa yang sesuai dengan tahap murid berkeperluan khas mengikut ketidakupayaan murid bagi mencapai tujuan dan matlamat pendidikan. Menurut Gargiulo (2003), Pendidikan Khas merupakan satu program pengajaran yang khusus dan di reka bentuk bagi memenuhi keperluan pelajar yang luar biasa dan memerlukan kaedah pengajaran, peralatan, dan penggunaan bahan-bahan yang khusus dengan pelajar Pendidikan Khas. Oleh itu, modul Teaching Games for Understanding perlu diterapkan kepada murid berkeperluan khas untuk memperkembangkan dan meningkatkan kemahiran diri dari pelbagai aspek seperti kognitif, psikomotor, psikomotor dan afektif ketika bermain permainan.

Melalui modul Teaching Games for Understanding murid berkeperluan khas akan dapat memahami permainan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dengan lebih mudah. Menurut Bunker dan Thorpe (1982), Teaching Games for Understanding dapat mengembangkan kemahiran kognitif dan psikomotor murid dalam permainan seperti menyelesaikan masalah dan membuat keputusan semasa melakukan aktiviti permainan. Secara tidak langsung, melalui permainan dapat mempengaruhi murid berkeperluan khas untuk memperkembangkan kemahiran dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Aspek-aspek tersebut sangat penting untuk meningkatkan perkembangan dan kemahiran sedia ada murid berkeperluan khas.

Walau bagaimanapun, golongan khas sukar mendapat peluang untuk turut menyertai aktiviti sukan yang dijalankan di luar sekolah kerana kekurangan kemudahan yang bersesuaian dengan mereka. Begitu juga dengan aktiviti pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah kerana aktiviti fizikal yang dijalankan kepada pelajar berkeperluan khas kurang diberikan perhatian dan aktiviti yang dilaksanakan guru kurang sesuai dengan tahap mereka. Murid berkeperluan khas juga perlu didedahkan dan menerapkan kemahiran-kemahiran dalam aktiviti jasmani supaya dapat menyesuaikan diri dengan persekitaran, kemudahan dan peralatan aktiviti riadah.

Namun, pelbagai cabaran yang dihadapi oleh murid berkeperluan khas melibatkan aktiviti pendidikan jasmani di sekolah kerana terdapat murid berkeperluan khas mengalami masalah fizikal yang melibatkan otot, saraf dan pembentukan postur yang kurang sempurna. Selain itu, tahap kognitif juga berbeza antara murid berkeperluan khas dari segi kefahaman dan memahami permainan yang tidak pernah dilakukan. Murid keperluan khas juga sering bersikap tidak mahu menyertai aktiviti yang dijalankan sewaktu matapelajaran Pendidikan Jasmani kerana tidak menarik minat. Psikomotornya yang aktif dan tidak mendengar arahan sering dipamerkan oleh murid berkeperluan khas. Oleh itu, aktiviti pendidikan jasmani yang bersesuaian perlu disediakan untuk melatih dan meningkatkan keupayaan murid ke tahap yang optimum bagi menjalani kehidupan seharian.

Guru Pendidikan Jasmani juga perlu menyediakan aktiviti yang dapat menggalakkan perkembangan emosi murid berkeperluan khas. Namun, perancangan aktiviti tidak dapat dilaksanakan dengan sebaiknya kerana tiada sokongan dari masyarakat sekolah dan masyarakat ibu-bapa, kemudahan dan peralatan yang tidak mencukupi, masalah kekurangan guru terlatih, cuaca yang tidak mengizinkan dan guru tidak jelas dengan matlamat pendidikan jasmani. Menurut Chua Tee Tee dan Koh Boh Boon (1992), kanak-kanak khas memerlukan pendidikan yang khas, kurikulum khas, alatan khas dan guru khas. Kanak-kanak Khas juga perlu dibantu untuk mencapai potensi maksima mereka dari segi jasmani, emosi, sosial dan interlek dengan menyediakan pendidikan yang dirancang secara individu dan sistematik

Aktiviti Pendidikan Jasmani perlulah bersesuaian dengan tahap keupayaan murid berkeperluan khas bagi mengurangkan kelemahan dan masalah fizikal yang dihadapi. Kebiasaannya, kanak-kanak berkeperluan mempunyai ketidakupayaan fizikal seperti pertumbuhan otot, kognitif yang agak lemah, deria yang tidak sempurna dan pergaulan sosial yang agak terbatas. Oleh sebab itu, aspek-aspek kemahiran dalam Pendidikan Jasmani perlu didedahkan dan menggalakkan murid untuk lebih aktif. Namun, murid berkeperluan khas terdiri daripada pelbagai tahap ketidakupayaan dan memerlukan pendekatan berbeza mengikut kemampuannya. Aktiviti yang disediakan juga perlulah bersesuaian dengan tahap kebolehan mereka.

### **TUJUAN KAJIAN**

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti sejauh mana keberkesanan modul *Teaching Games for Understanding* dapat meningkatkan tumpuan murid berkeperluan khas melalui terapeutic permainan sasaran. Perubahan kognitif, psikomotor dan afektif murid berkeperluan khas juga dapat dilihat perbezaannya ketika melaksanakan aktiviti permainan melalui modul *Teaching Games for Understanding*. Aktiviti permainan yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kemahiran murid dalam Pendidikan Jasmani di samping meningkatkan tumpuan murid dalam melakukan aktiviti fizikal.

Tumpuan murid dapat dilihat sepanjang aktiviti dilaksanakan untuk melihat kelemahan yang perlu dipertingkatkan. Selain itu menggalakkan keyakinan dan fokus murid ketika melakukan permainan yang dilakukan. Malah melalui aktiviti yang dirancang dapat dinilai oleh guru untuk melihat keberkesanan aktiviti dan permainan bersesuaian dengan tahap dan kemampuan murid. Aktiviti yang bersesuaian sangat penting bagi murid berkeperluan khas kerana beberapa aspek perlu diambil kira mengikut ketidakupayaan murid.

### **KAJIAN LITERATUR**

Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Gutierrez et al. (2014) berkaitan prestasi permainan murid semasa matapelajaran Pendidikan Jasmani dalam permainan bola baling. terdapat hubungan di antara kebolehan murid membuat keputusan dengan pelaksanaan kemahiran dalam permainan bola baling yang meliputi aspek-aspek kemahiran membuat keputusan dan pelaksanaan kemahiran bola baling seperti pergerakan bersama bola, menghantar bola,

menanda pasukan pihak lawan, mencari ruang kosong, dan membuat keputusan. Permainan yang telah diubahsuai dan adaptasi daripada permainan bola baling dengan mengubah peraturan permainan dapat menunjukkan kecekapan murid melaksanakan aktiviti Pendidikan Jasmani membuat keputusan lebih tinggi berbanding dengan pelaksanaan kemahiran yang ditunjukkan. Selain itu, terdapat hubungan yang signifikan di antara membuat keputusan dengan pelaksanaan kemahiran murid Pendidikan Jasmani dalam permainan bola baling.

Manakala, kajian daripada Tan et al. (2012), berkaitan dengan proses pemahaman yang menyokong kepada Pengajaran *Teaching Games for Understanding* dalam permainan. Berdasarkan kajian tersebut menggariskan pendekatan pedagogi linear dapat menjelaskan prinsip dan teori yang menyokong kepada Pengajaran *Teaching Games for Understanding* dalam permainan. Empat prinsip Pengajaran *Teaching Games for Understanding* yang menekankan implikasi teori dan praktikal dalam pembelajaran motor. Teori dari perspektif ekologi adalah secara dinamik seperti kepentingan mengekalkan maklumat pergerakan, manipulasi kekangan dan kepentingan gabungan pelbagai pergerakan dapat menyokong Pengajaran *Teaching Games for Understanding* di dalam permainan. Selain itu, teori asas pembelajaran motor juga menyokong kepada empat prinsip utama dalam pedagogi Pengajaran *Teaching Games for Understanding* iaitu tahap kerumitan taktikal, persampelan, kekangan dan faktor genelisasi yang menyumbang kepada proses pembelajaran dalam permainan.

Manakala kajian yang dijalankan oleh Harvey et al. (2010) berkaitan dengan Pengajaran *Teaching Games for Understanding* bagi mengenalpasti kaedah jurulatih bola sepak mengintergrasikan konsep Pengajaran *Teaching Games for Understanding* dalam amalan kejurulatihan bola sepak. Terdapat dua aspek yang dapat dikenalpasti iaitu persepsi jurulatih terhadap pedagogi Pengajaran *Teaching Games for Understanding* yang dilakukan oleh jurulatih dan persepsi pemain terhadap Pengajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap aktiviti dan latihan yang dilaksanakan. Persepsi jurulatih terhadap Pengajaran *Teaching Games for Understanding* adalah berbeza dan dapat membantu jurulatih memahami konsep amalan Pengajaran *Teaching Games for Understanding* dalam permainan bola sepak secara pratikalnya.

Seterusnya, kajian yang dijalankan oleh Malathi Balakrishnan et al. (2011) pula berkaitan tentang keberkesanan Pengajaran *Teaching Games for Understanding* mendapati aspek pencapaian permainan bola baling di dalam kelas Pendidikan Jasmani dapat membantu murid meningkatkan prestasi dalam permainan bola baling. Pengajaran *Teaching Games for Understanding* dapat membantu meningkatkan pemahaman serta meningkatkan tahap kebolehan murid. Murid mengikuti Pengajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan kaedah pengajaran *Teaching Games for Understanding* dapat menunjukkan pencapaian prestasi dalam permainan bola baling dengan lebih baik berbanding Pengajaran Tradisional. Kaedah pengajaran *Teaching Games for Understanding* ini dapat meningkatkan pengetahuan baru dan kebolehan murid untuk mencapai prestasi yang lebih baik.

## **KERANGKA KONSEPTUAL KAJIAN**

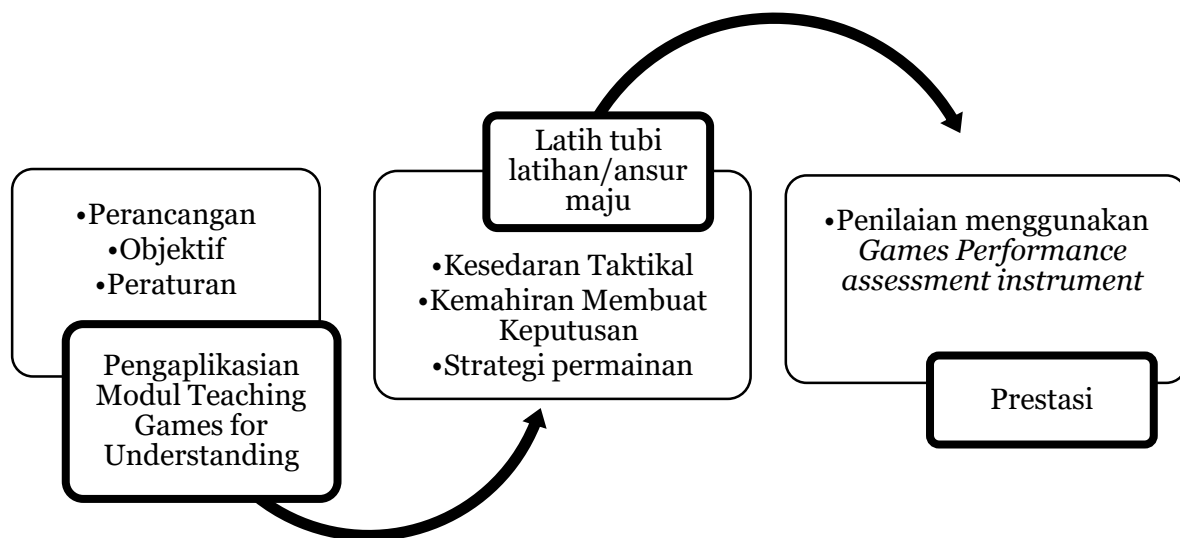
Pengajaran menggunakan modul *Teaching Games for Understanding* mengaplikasikan permainan kecil yang diubahsuai hasil daripada permainan sebenar berdasarkan tahap keupayaan murid dari segi aspek Jasmani, Emosi, Rohani, Intelpek dan Sosial. Permainan yang menggunakan modul ini juga telah mengubahsuai peraturan dan cara permainan yang lebih mudah untuk menarik minat murid untuk mempelajari permainan yang telah diubahsuai mengikut tahap kemampuan murid. Murid perlu mempunyai kesedaran untuk memahami strategi dan taktikal supaya dapat menguasai kemahiran permainan untuk melawan pihak lawan dalam kumpulan kecil yang telah ditetapkan. Guru akan menjadi

pembimbing dan membantu murid dalam membuat keputusan seperti mengenalpasti dan menilai situasi untuk bertindak balas dengan tindakan yang sesuai mengikut keadaan semasa.

Konsep ansur maju dapat membantu menguasai kemahiran yang mudah difahami supaya dapat dikuasai oleh murid melalui permainan kecil. Kemahiran yang diperkenalkan kepada murid dalam bentuk permainan yang diubahsuai akan dapat meningkatkan kemahiran dalam pergerakan asas disamping memahami sesuatu permainan dengan baik. Menurut Werner et al. (1996), Modul Pengajaran Teaching Games for Understanding, mempunyai enam langkah yang boleh digunakan oleh guru untuk membantu murid menguasai sesuatu permainan dengan lebih mudah.

Langkah pertama ialah murid perlu diperkenalkan dengan permainan yang akan dipelajarinya kerana peraturan permainan boleh diubahsuai mengikut keperluan dan tahap kemampuan murid. Aktiviti permainan yang bersesuaian dengan kemampuan murid dapat meningkatkan kemahiran pergerakan dan menguasai kefahaman permainan. Langkah kedua pula, guru perlu memdedahkan peraturan baru yang lebih sesuai dengan mengubahsuai peraturan tersebut sebagai penghargaan permainan untuk murid. Peraturan yang diubahsuai akan membantu murid untuk lebih bersedia menerima permainan yang dipelajari. Ketiga, murid perlu memahami dan mempunyai kesedaran mengenai taktikal permainan dengan mengaitkannya melalui pengalaman sedia ada murid. Perancangan aktiviti yang dapat dikaitkan dengan pengetahuan dan pengalaman sedia ada murid akan dapat meningkatkan kefahaman terhadap permainan dan membentuk kefahaman taktikal yang baru.

Seterusnya, murid perlu meningkatkan kemahiran kognitif dan didedahkan berdasarkan pengalaman sedia ada untuk membantu murid membuat keputusan yang tepat dan betul dalam permainan yang telah diubahsuai. Melalui permainan yang bersesuaian akan membantu murid membuat pemerhatian dan menilai situasi dengan membuat keputusan yang tepat ketika aktiviti permainan dilakukan. Kelima pula ialah murid perlu melaksanakan kemahiran permainan dengan perlakuan teknik dan taktikal permainan yang dipelajari dengan tepat. Perlakuan teknik yang betul dapat membantu murid menguasai kemahiran permainan dan membentuk kefahaman yang baru. Seterusnya murid akan melakukan kemahiran yang dipelajari dengan pengalaman sedia ada untuk meningkatkan prestasi dan pencapaian dalam permainan yang dilakukan. Prestasi murid akan dapat dilihat melalui kemahiran yang digunakan secara betul dan berkesan bagi meningkatkan pencapaiannya.



Rajah 1: Kerangka konseptual kajian

Berdasarkan rajah 1, pengajaran *Teaching Games for Understanding* dapat membantu murid dengan lebih konsisten kerana dapat menyesuaikan diri dalam situasi permainan sebenar dengan mengaplikasikan kemahiran dan kefahaman taktikal dalam permainan sebenar (Steven stolz & Shane pill, 2014). Pengajaran *Teaching Games for Understanding* lebih cenderung untuk membentuk kognitif murid untuk menjadi lebih positif, kreatif dan mempunyai semangat berpasukan dalam pembelajaran dan memberi keseronokan bermain untuk mendorong dan membantu murid mempelajari kemahiran permainan dengan lebih baik.

## **METODOLOGI KAJIAN**

### ***Rekabentuk Kajian***

Kajian ini menggunakan kaedah deskriptif iaitu kajian berbentuk kuantitatif dan kualitatif menggunakan kaedah pemerhatian bagi mendapatkan data berkaitan tahap tumpuan murid berkeperluan khas melalui permainan dalam modul *Teaching Games for Understanding* semasa mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Penyelidikan ini menjawab persoalan-persoalan kajian berikut:

1. Adakah terapatik sukan dapat meningkatkan tumpuan murid berkeperluan khas dalam matapelajaran Pendidikan Jasmani?
2. Adakah murid berkeperluan khas dapat melaksanakan aktiviti permainan dengan teknik yang betul melalui sokongan terapatik sukan?

### ***Sampel Kajian***

Kajian ini telah dilakukan di satu buah sekolah yang mempunyai Program Pendidikan Khas Integrasi di kawasan Seri Kembangan, Selangor. Pemilihan tempat ini adalah berdasarkan keperluan kajian yang menggunakan murid berkeperluan khas untuk dijadikan sampel kajian. Kaedah pensampelan bertujuan juga digunakan untuk mendapatkan sampel kajian. Sampel kajian ini merupakan murid berkeperluan khas yang mempunyai pelbagai kategori ketidakupayaan. Seramai 10 orang sampel kajian telah dipilih iaitu 8 orang murid lelaki dan 2 orang murid perempuan daripada murid yang berada di tahap Kurikulum Standard Sekolah Rendah 3 (KSSR 3). Terdapat seorang sampel kajian perempuan berbangsa cina dan Sembilan orang sampel kajian berbangsa melayu.

### ***Instrumen Kajian***

Tiga kaedah pengumpulan data telah digunakan iaitu pemerhatian, temu bual, ujian pra dan ujian pos. Pengumpulan data yang dijalankan oleh pengkaji melibatkan triangulasi data antara pemerhatian sepanjang perancangan aktiviti dijalankan dengan menanda senarai semak berkaitan perubahan psikomotor, kognitif dan afektif yang ditonjolkan oleh sampel kajian, temu bual bersama murid, ujian pra dan ujian pos. Ketiga-tiga kaedah yang digunakan ini merupakan strategi triangulasi kerana data yang diperoleh menerusi satu kaedah disahkan kesahihannya oleh kaedah lain (Ghazali Darussalam et. all, 2018). Kenyataan tersebut disokong oleh Chua Yan Piaw (2006) yang menyatakan triangulasi data perlu untuk meningkatkan kebolehpercayaan kajian. Penerangan berikut menjelaskan rasional kaedah pengumpulan data yang digunakan dalam kajian ini.

### ***Kaedah Penganalisaan Data***

Menurut Creswell (2003), penganalisan data adalah proses untuk mengemas, menstruktur dan memberi makna kepada data yang dikumpul. Pengkaji menganalisis dan menginterpretasikan data yang diperoleh daripada permainan kecil yang dilakukan sampel kajian. Data-data tersebut dianalisis secara deskriptif dan direkod dalam jadual berstruktur supaya pengkaji dapat melihat perbezaan data sebelum dan selepas tindakan intervensi

dilakukan dengan lebih mudah. Berdasarkan *Teaching Games for Understanding* pengkaji telah memilih permainan kategori sasaran iaitu permainan boling bagi digunakan dalam pengujian kemahiran untuk ujian pra dan ujian pos. Melalui senarai semak, pengkaji dapat melihat perbandingan penguasaan kemahiran sampel kajian antara ujian pra dan ujian pos.

## DAPATAN KAJIAN

### *Terapeutik sukan dapat meningkatkan tumpuan murid berkeperluan khas*

Terapeutik sukan dapat meningkatkan tumpuan murid berkeperluan khas melalui latihan latih tubi yang berterusan. Latihan latih tubi yang diberikan dapat membantu murid berkeperluan khas melakukan aktiviti permainan dengan lebih baik. Hasil dapatan kajian dikumpulkan selama tujuh minggu di mana lima minggu untuk permainan latihan latih tubi dan dua minggu bagi ujian pra dan pasca.

Jadual 1: Frekuensi skor permainan

Minggu	Sampel kajian Permainan	Skor pemarkahan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Baling tin	3	2	0	0	3	0	1	4	6	0
2	Membaling gelung pada kon	2	3	1	1	2	0	3	4	3	1
3	Membaling pundi kacang ke dalam gelung	4	3	2	1	4	3	3	4	4	2
4	Membaling pundi kacang ke dalam bakul	4	3	3	2	4	2	3	3	4	1
5	Baling guli	5	4	3	3	4	4	5	8	8	3
<b>Jumlah keseluruhan</b>		<b>18</b>	<b>15</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>17</b>	<b>9</b>	<b>15</b>	<b>23</b>	<b>25</b>	<b>7</b>

Dapatan kajian menunjukkan perubahan skor pemarkahan setiap permainan dari minggu pertama hingga minggu kelima. Berdasarkan jadual 1, jumlah keseluruhan bagi semua permainan menunjukkan skor tertinggi adalah 25 markah manakala skor terendah adalah 7 markah. Secara keseluruhannya, semua sampel kajian mempunyai peningkatan skor dari permainan minggu pertama hingga minggu kelima. Hal ini menunjukkan tumpuan murid semakin meningkat melalui intervensi dan Latihan latih tubi permainan kategori sasaran selama lima minggu. Menurut Sinan Bozkurt (2018), pengubahsuaian latihan merupakan kaedah yang berkesan mengekalkan dan memindahkan kemahiran motor yang dipelajari adar dapat meningkatkan kemahiran yang diulangi. Selain itu, pengulangan latihan mendorong tingkah laku motor manusia mengatur diri untuk memanfaatkan ciri-ciri pergerakan dan pembelajaran setelah latihan intervensi.

Jadual 2: Frekuensi skor ujian pra dan pasca permainan boling

Sampel kajian	Kekerapan	Skor ujian pra	Kekerapan	Skor ujian pasca	Peningkatan
1	2	4	6	12	8
2	3	6	7	14	8
3	3	6	5	10	4
4	1	0	2	4	4
5	5	10	9	18	8
6	1	2	4	8	6
7	3	6	6	12	6
8	5	10	10	20	10
9	6	12	8	16	4
10	0	0	3	6	6

Berdasarkan jadual 2, dapatan menunjukkan perbezaan skor antara ujian pra dan ujian pasca semua sampel kajian bagi melihat perubahan antara dua ujian tersebut. Merujuk kepada jadual 2 menunjukkan bahawa terdapat peningkatan yang ketara antara ujian pra dan ujian pasca dimana peningkatan tertinggi adalah sebanyak 10 dan empat bagi yang paling rendah. Hal ini menunjukkan, melalui modul *Teaching Games for Understanding* kategori sasaran dapat meningkatkan tumpuan sampel kajian untuk mendapat skor. Latihan latih tubi dapat membantu sampel kajian untuk meningkatkan tahap tumpuan sampel kajian untuk mensasarkan target sasaran bagi mendapatkan skor. Menurut Sebastian Hernández et. al. (2018), latihan variasi yang diprogramkan dalam skema latihan iaitu, beban latihan dan latihan yang berbeza-beza dapat memberikan rangsangan terutama semasa intervensi latihan jangka panjang. Oleh kerana variasi bebanan latihan dan rangsangan penting untuk keberkesanan program latihan yang diberikan untuk mengembangkan kemampuan fizikal dan teknikalnya secara berperingkat dari peringkat awal pembangunan. Kesimpulannya, latihan yang bersesuaian dapat membantu sampel kajian untuk meningkatkan tahap tumpuannya dalam permainan.

### ***Murid berkeperluan khas dapat melaksanakan aktiviti permainan dengan teknik yang betul***

Murid berkeperluan khas dapat melaksanakan aktiviti permainan dengan teknik yang betul melalui sokongan terapeutic sukan sepanjang latihan latih tubi menggunakan TGFU dilaksanakan. Hubungan antara kognitif, psikomotor dan afektif dapat membantu murid berkeperluan khas melakukan aktiviti dengan kaedah dan teknik yang betul menggunakan TGFU. Hubungan pemboleh ubah yang ditunjukkan, menunjukkan setiap hubungan mempunyai perkaitan bagi membolehkan murid berkeperluan khas mencapai prestasi yang baik. Oleh itu, perbandingan hubungan antara kognitif, psikomotor dan afektif dilakukan bagi mengenalpasti perkaitan dan hubungan yang signifikan antara pembolehubah melalui tahap tumpuan yang ditunjukkan dalam permainan.

Jadual 3: Hubungan antara kognitif dan psikomotor

		Kognitif	Psikomotor
Kognitif	Pearson	1	.900**
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	10	10
Psikomotor	Pearson	.900**	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	10	10

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Hasil dapatan dalam jadual 3 menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara kognitif dan psikomotor ( $r=.90$ ;  $p<.05$ ) dalam melakukan aktiviti fizikal menggunakan modul *Teaching Game for Understanding*. Ini bermakna terdapat hubungan yang sangat kuat antara aspek kognitif dan psikomotor. Dengan ini menunjukkan terdapat perkaitan yang tinggi antara kognitif dan psikomotor dalam melakukan aktiviti fizikal. Hubungan antara aspek kognitif dan psikomotor dapat membantu sampel kajian membuat keputusan dan menanda kawasan dan sasaran yang sesuai untuk mencapai skor dan meningkatkan kefahaman melakukan aktiviti yang dilakukan. Sampel kajian juga dapat menyusun strategi untuk menetapkan sasaran sambil melakukan teknik permainan yang betul dengan tumpuan yang diberikan sepanjang pelaksanaan aktiviti. Walaupun kemahiran teknikal dan taktikal dianggap sebagai faktor prestasi yang paling utama, pemain juga memerlukan campuran kualiti kecergasan seperti kepantasan, kelincahan, dan kekuatan yang digabungkan dengan kecergasan aerobik yang dikembangkan dengan baik untuk mencapai tahap prestasi yang tinggi bagi mengekalkan kecekapan teknikal yang tinggi semasa fasa latihan (Jaime Fernandez, 2017).

Jadual 4 : Hubungan antara kognitif dan afektif

		Kognitif	Afektif
Kognitif	Pearson Correlation	1	.896**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	10	10
Afektif	Pearson Correlation	.896**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	10	10

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Seterusnya jadual 4 menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara kognitif dan afektif ( $r=.896$ ;  $p<.05$ ) dalam melakukan aktiviti fizikal menggunakan modul *Teaching Game for Understanding*. Ini bermakna terdapat hubungan yang sangat kuat antara kognitif dan afektif. Hasil dapatan ini menunjukkan terdapat perkaitan yang tinggi antara kognitif dan afektif ketika melakukan aktiviti permainan. Hubungan antara aspek kognitif dan afektif dapat membantu sampel kajian meningkatkan keyakinan diri membantu rakan sepasukan dan mengawal tingkah laku ketika melakukan aktiviti. Melalui tahap tumpuan yang tinggi, sampel kajian dapat memahami peraturan aktiviti serta permainan untuk meningkatkan kefahaman dan menonjolkan potensinya semasa aktiviti dijalankan. Menurut Ilimdar Yalcin and Fikret Ramazanoglu (2020), semua pengalaman kuasi-sensori secara sedar atau tidak akan memberi rangsangan untuk menghasilkan deria atau persepsi dengan penggunaan kemahiran psikologi sebagai teknik latihan iaitu hubungan erat antara pemikiran dan pergerakan selain pengaturan psikologi seperti kawalan emosi dan tumpuan. Selain itu, keyakinan diri memainkan peranan aktif pada status mental dan mengubah reaksi yang dihadapi dalam latihan dan pertandingan. Menurut Adegbesan, O. A. (2010), keyakinan diri dapat meningkatkan fokus pada matlamat dengan mengaktifkan kepercayaan untuk berjaya sebagai persediaan mental untuk mencapai kegembiraan, keinginan, dan tujuan. Komunikasi bersama rakan sepasukan dapat meningkatkan kepuasan dan menyumbang kepada keyakinan diri.

Jadual 5: Hubungan antara afektif dan psikomotor

		Afektif	Psikomotor
Afektif	Pearson	1	.902**
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	10	10
Psikomotor	Pearson	.902**	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	10	10

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Seterusnya jadual 5 menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara afektif dan psikomotor ( $r=.902$ ;  $p<.05$ ) dalam melakukan aktiviti fizikal menggunakan modul *Teaching Game for Understanding*. Ini bermakna terdapat hubungan yang sangat kuat dan tinggi antara afektif dan psikomotor. Hubungan antara aspek afektif dan psikomotor dapat membantu sampel kajian melakukan aktiviti dengan lebih baik dan mempercayai diri sendiri semasa melakukan aktiviti permainan bagi meningkatkan pencapaiannya melalui motivasi yang diterima dari guru dan rakan sekumpulan. Menurut Özkara et al., (2017) kesan kualiti persembahan fizikal dan psikologi atlet bergantung pada motivasi mereka untuk meningkatkan prestasi dengan menunjukkan pelbagai jenis tingkah laku baik secara fizikal dan psikologi untuk mencapai tujuan. Faktor motivasi dan keyakinan diri merupakan faktor mempengaruhi kejayaan dan prestasi, motivasi dan keyakinan diri semasa pertandingan bagi mengenal pasti sasaran yang dapat dicapai, mewujudkan pertandingan yang selesa dan selamat selain memberi peluang dan mendorong murid untuk melibatkan diri dalam pertandingan supaya mengurangkan kegelisahan (Sermet Toktas dan Mustafa Bas, 2019).

## PERBINCANGAN

### ***Terapeutik Sukan Dapat Meningkatkan Tahap Tumpuan Dan Kemahiran Murid Berkeperluan Khas***

Berdasarkan hasil dapatan kajian, menunjukkan tumpuan murid berkeperluan khas dapat ditingkatkan melalui aktiviti permainan seperti terapeutik sukan permainan sasaran menggunakan TGFU dalam pendidikan jasmani. Perancangan aktiviti yang dirancang bersesuaian dengan murid sangat penting untuk memastikan objektif dapat dicapai. Penyertaan murid dalam aktiviti fizikal yang dirancang dan direka mengikut tahap dapat menggalakkan aspek kecergasan, kebolehan motor, dan pencapaian yang ketara dalam psikomotor disamping meningkatkan aspek sosial dan keyakinan diri (Marauli Anna, 2016). Apabila aktiviti yang direka bersesuaian dengan tahap murid, secara tidak langsung tahap tumpuan sampel kajian dapat ditingkatkan. Sampel kajian juga akan dapat melakukan aktiviti dengan teknik yang betul dan memahami pengajaran yang diajar.

Hasil dapatan (rujuk jadual 1) juga menunjukkan terdapat empat orang sampel kajian yang tidak mempunyai peningkatan yang ketara dan hanya pencapaian yang mendatar. Hal ini kerana penekanan program latihan diberikan berdasarkan prinsip seperti kesesuaian protokol latihan, kelebihan program, penentuan sendiri, pengetahuan sedia ada, membuat keputusan dan melakukan tindakan terhadap keputusannya sendiri Prinsip-prinsip ini mempunyai kesan yang kuat terhadap perkembangan holistik kanak-kanak dan memastikan keyakinan diri dan harga diri mereka dapat dipertingkatkan (Zimmer, 2006). Pencapaian ini juga dapat mengembangkan kemahiran kognitif dan psikomotor sampel kajian dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Menurut falsafah *Teaching Games for Understanding*, pemain bukan sahaja perlu tahu bagaimana untuk menjayakan sesuatu permainan tetapi

adalah lebih penting untuk belajar membuat keputusan yang sesuai ketika permainan berjalan (Bunker & Thorpe, 1982).

Kaedah pengajaran yang bersesuaian akan dapat memberikan keseronokan, meningkatkan tumpuan dan perkembangan kemahiran motor dan kesedaran tubuh untuk melaksanakan aktiviti dengan teknik yang betul. Walau bagaimanapun, kemahiran motor murid bergantung pada banyak faktor peribadi dan kontekstual seperti ketidakupayaan individu murid, jenis persekitaran pembelajaran, hubungan sosial (Spanaki, 2014). Oleh itu, pelaksanaan program fizikal jangka panjang dapat mengembangkan kemahiran motor asas dan meningkatkan kemahiran pergerakan. Berdasarkan dapatan kajian Spanaki (2014) juga mendapati semakin kerap murid menjalani latihan latih tubi menggunakan *Teaching Games for Understanding*, semakin baik pencapaiannya dalam permainan kategori sasaran. Dengan ini tahap tumpuan murid akan dapat ditingkatkan dan berminat dengan aktiviti yang dijalankan. Aktiviti yang dilaksanakan juga perlulah dapat menarik minat bagi meningkatkan tumpuan dalam aktiviti dan melibatkan diri secara aktif. Pendedahan aktiviti luar yang menarik akan menggalakan penglibatan sampel kajian dan lebih memberikan tumpuan dalam permainan yang dilakukan.

### ***Aktiviti permainan dapat meningkatkan kemahiran dan potensi murid berkeperluan khas***

Aktiviti sukan dapat memberikan keseronokan pada murid. Matlamat Pendidikan Jasmani adalah untuk meningkatkan prestasi murid untuk mencapai objektif psikomotor, kognitif dan afektif (Hastad & Lucy, 2002). Melalui permainan yang menarik dapat meningkatkan minat dan tumpuan murid untuk melibatkan diri dalam aktiviti fizikal. Tumpuan murid berkeperluan khas dapat ditingkatkan melalui terapeutic sukan dengan melakukan latihan latih tubi menggunakan TGFU. Berdasarkan kajian daripada Bruce Nkala dan Jimoh Shehu (2016), pendekatan TGFU dapat meningkatkan prestasi mengikut komponen GPAI yang mempengaruhi pelaksanaan kemahiran untuk meningkatkan kecerdasan dan kemahiran taktikal dalam permainan iaitu memikirkan permainan secara menyeluruh dan membina permainan yang bermakna. Persepsi, kepercayaan dan pengalaman murid dijadikan asas dalam membina pengetahuan baru untuk membolehkan elemen taktikal dan strategi permainan dititikberatkan melalui pemahaman konsep untuk menguji idea, mengembangkan kecekapan dan mengaplikasikan konsep dengan tepat untuk meningkatkan prestasi.

Selain itu, aktiviti fizikal juga dapat meningkatkan kemahiran murid menggunakan teknik yang betul dalam melakukan aktiviti. Murid berkeperluan khas dapat melakukan aktiviti permainan dengan teknik yang betul melalui sokongan terapeutic sukan. Berdasarkan hasil dapatan (jadual 3) menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan yang tinggi dengan menunjukkan kemahiran yang dilakukan oleh murid dipengaruhi dengan kemahiran kognitif untuk membuat taktikal dalam permainan. Berdasarkan kajian oleh David Gutierrez et. al (2014) kemahiran membuat keputusan yang lebih baik dapat dicapai tidak hanya berkaitan dengan tujuan bermain dan mendapatkan skor, namun kemampuan untuk melakukan pergerakan kemahiran yang berkaitan dengan alatan dan teknik yang betul. Apabila murid dapat memberikan tumpuan yang lebih dalam pembelajaran, pengetahuannya akan lebih meluas dan dapat melakukan sesuatu kemahiran dengan teknik yang betul. Kemahiran yang menggunakan teknik yang betul akan dapat membantu murid untuk bermain dengan lebih menguasai kemahiran tersebut. Menurut Mitchell, Oslin, dan Griffin (2013), pengaplikasian TGFU dapat meningkatkan kemampuan membuat keputusan untuk bermain dalam konteks permainan dengan mengembangkan apresiasi permainan dan kesedaran taktikal dengan memindahkan pembelajaran dari satu permainan ke permainan lain. Selain itu murid dapat berfikir secara autonomi dan kritis melalui mengaplikasikan pengetahuan dan strategi yang telah dipelajari untuk pemahaman yang lebih baik tentang diri dan mengembangkan motivasi intrinsik yang lebih kuat. Seterusnya tahap penguasaan murid yang lebih baik akan dapat dicapai.

Pembelajaran sambil bermain juga akan membantu murid untuk meningkatkan tumpuannya murid berkeperluan khas. Bermain merupakan satu lumrah kanak-kanak untuk mempelajari sesuatu. Menurut Charlotte Jolleyman et. all. (2019) permainan sangat penting untuk emosi, sosial dan kesihatan kanak-kanak yang sihat bagi perkembangan intelektual selain dapat menyumbang kepada harga diri, peraturan tingkah laku, ekspresi emosi, kemahiran kognitif dan motor, ketahanan dan kesejahteraan mental. Oleh itu, melalui aktiviti yang sesuai dan berkesan bersama rakan sebaya akan membantu murid untuk mengembangkan potensi dan perkembangannya dalam aktiviti fizikal. Menurut Seunghyun Hwang et. al. (2017), untuk mengekalkan hubungan rakan sebaya, murid dapat disosialisasikan untuk mencapai tahap keyakinan bersama rakan sebaya kerana kecekapan kognitif dan daya tahan dipengaruhi oleh interaksi rakan sebaya. Selain itu, interaksi sosial antara rakan sebaya secara positif mempengaruhi motivasi yang berorientasikan ego iaitu, menang atau berprestasi lebih baik daripada yang lain. Interaksi antara rakan sebaya lebih banyak mengenai nilai ekstrinsik iaitu, menang, mengungguli, dan mempunyai matlamat daripada mengenai nilai intrinsik iaitu, kemajuan dalam menguasai kemahiran.

Aktiviti yang pelbagai dengan kepelbagaian aktiviti permainan akan dapat menarik minat dan tumpuan murid untuk meningkatkan kemahiran sedia ada dengan membina pengetahuan baru melalui terapeutic sukan. Menurut Rosa Román-Oyola (2018), semasa bermain kanak-kanak belajar kemahiran motor, kognitif, dan sosial yang penting serta kreativiti dan keyakinan diri, yang merupakan kemahiran yang diperlukan sepanjang hidupnya. Pendekatan kanak-kanak bermain dengan cara yang berbeza berdasarkan motivasi dan kecenderungan yang berbeza. Motivasi secara instrinsik dan kecenderungan ini membentuk sikap kanak-kanak semasa bermain kerana sifat suka bermain dan kanak-kanak dapat menikmati aktiviti tersebut dan mengalami faedah sebagai hasilnya. Oleh itu, pendedahan kemahiran yang pelbagai akan menggalakkan pertumbuhan otot dan perkembangan murid menguasai tahap penguasaan sesuatu kemahiran dengan lebih baik. Pendedahan kemahiran yang sesuai dengan kebolehan dan tahap murid dapat membantu murid untuk melihat tahap pencapaiannya yang boleh dicapai. Pencapaian murid akan dapat ditingkatkan dan dikembangkan dengan lebih baik.

### ***Hubungan antara kognitif, psikomotor dan afektif menggunakan modul Teaching Games for Understanding.***

Berdasarkan analisis korelasi menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara keberkesanan terapeutic sukan menggunakan modul TGFU dengan perkembangan aspek kognitif, psikomotor dan afektif murid berkeperluan khas dalam Pendidikan Jasmani. Dapatan kajian juga menunjukkan hubungan yang kuat antara psikomotor dan kognitif ( $r=.90$ ;  $p<.05$ ), kognitif dan afektif ( $r=.896$ ;  $p<.05$ ) dan afektif dan psikomotor ( $r=.902$ ;  $p<.05$ ) berdasarkan nilai pekali korelasi *Pearson*. Ini bermakna setiap aspek kognitif, psikomotor dan afektif mempunyai hubungan yang sangat kuat dan mempengaruhi sampel kajian melakukan aktiviti menggunakan modul TGFU. Setiap aspek ini saling berkaitan untuk membantu meningkatkan penguasaan dan pengetahuan dalam kemahiran yang dipelajari. Berdasarkan kajian oleh Ashley Doozan dan Mihae Bae (2016), terdapat peningkatan yang ketara dalam tahap keseronokan dan kecekapan murid yang mengambil bahagian dalam unit yang diajar menggunakan pendekatan permainan taktikal. Selain itu, terdapat hubungan positif antara kompetensi diri dan penyertaan yang berterusan dalam aktiviti fizikal dan kemahiran taktikal dapat meningkatkan potensi untuk memberi motivasi kepada murid untuk meneruskan aktiviti fizikal di luar sekolah

Semasa melakukan aktiviti sampel kajian perlu membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah dengan menyusun strategi dan taktikal permainan untuk memperoleh skor. Hal ini menunjukkan hubungan antara kognitif dan psikomotor saling berhubungan untuk mencapai pencapaian dalam kemahiran tertentu. Hal ini turut disokong daripada kajian David Gutierrez et al. (2014) yang menyatakan kecekapan murid Pendidikan Jasmani membuat keputusan

lebih tinggi berbanding dengan pelaksanaan kemahiran. Oleh itu tahap tumpuan dan minat yang ditunjukkan penting untuk memahami peraturan permainan di samping dapat melakukan aktiviti dengan baik. Secara tidak langsung aspek afektif dapat mempengaruhi dalam mempelajari kemahiran yang dipelajari. Seterusnya, pemahaman yang diperolehi akan membantu dalam melakukan pergerakan dengan teknik yang betul melalui pengalaman sedia ada. Sokongan dan pujian akan lebih meningkatkan keyakinan dalam melakukan aktiviti dan memberi makna dan berkesan bagi meningkatkan pencapaian.

Menurut José L. Arias-Estero st. all. (2020), penerapan TGFU dalam pelaksanaan pembelajaran dapat menunjukkan hasil pencapaian yang positif kerana proses pembelajaran kanak-kanak berkaitan dengan persekitarannya dan tidak berfokuskan pada intervensi sebagai pemboleh ubah utama, tetapi pada hubungan antara pemboleh ubah yang berinteraksi dalam situasi sosial yang mempengaruhi pengajaran dan pembelajaran semasa proses pelaksanaan aktiviti. Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Alexander Gil-Arias (2017) juga menunjukkan pengaruh latihan pada tahap kesukaran yang sesuai dengan pemboleh ubah psikososial serta penjajaran instruksional terhadap keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, perbezaan keberkesanan antara intervensi pada tahap tinggi dan interaksi dengan pelbagai aspek antara pemboleh ubah pengajaran dan pembelajaran menggunakan TGfU kerana dapat meningkatkan prestasi permainan, pengetahuan dan pemboleh ubah psikososial melalui TGfU. Pemboleh ubah tersebut dapat membantu murid membuat keputusan dengan baik dan memupuk pembelajaran yang bermakna.

## IMPLIKASI KAJIAN

Aktiviti sukan dalam Pendidikan Jasmani dapat memberikan keseronokan pada murid. Matlamat Pendidikan Jasmani adalah untuk meningkatkan prestasi murid untuk mencapai objektif psikomotor, kognitif dan afektif (Hastad & Lucy, 2002). Melalui permainan yang menarik dapat meningkatkan minat dan tumpuan murid untuk melibatkan diri dalam aktiviti fizikal. Murid juga akan memperolehi pengetahuan asas tentang peraturan, kemahiran dan taktikal dalam permainan. Kemahiran manipulasi alatan yang pelbagai juga dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam menggunakan alatan dengan betul. Berdasarkan kajian Tan et al. (2012) menyatakan dinamik seperti kepentingan mengekalkan maklumat pergerakan, manfaat gandingan kepelbagaian pergerakan, dan manipulasi kekangan dapat menyokong kepada Pengajaran *Teaching Games for Understanding* di dalam permainan. Aktiviti permainan yang telah diubahsuai dan divariasikan mengikut tahap kemampuan murid dapat membantu murid membuat keputusan bagi menyelesaikan masalah. Tahap kognitif murid dapat ditingkatkan dan berusaha untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Selain dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan otot, hubungan sosialisasi murid turut terjalin antara rakan sebaya apabila melakukan aktiviti permainan secara berkumpulan. Aktiviti yang dijalankan juga memberi peluang kepada murid untuk bergaul dan berinteraksi. Menurut Mehmet Yildirim (2018) individu berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dalam proses mempersiapkan diri untuk persekitaran sosial, sehingga mempunyai watak tertentu, sesuai dengan persekitaran sosial dan menyesuaikan diri dengan masyarakat masing-masing. Melalui permainan dapat menunjukkan hubungan sosial antara individu kerana melibatkan proses yang diperlukan untuk sosialisasi dalam sebuah masyarakat. Dengan ini dapat memperkembangkan kemahiran sosialisasi dan meningkatkan cara berkomunikasi dengan rakan. Hal ini akan dapat memupuk hubungan yang baik dan nilai-nilai murni seperti kerjasama, bertolak ansur dan sebagainya. Apabila hubungan baik dapat terjalin, secara tidak langsung akan lebih menggalakkan murid untuk melibatkan diri dengan lebih aktif serta lebih berkeyakinan ketika pelaksanaan aktiviti dan tumpuan murid akan dapat dipertingkatkan.

Selain itu, aktiviti fizikal juga dapat meningkatkan kemahiran murid menggunakan teknik yang betul dalam melakukan aktiviti. Apabila murid dapat memberikan tumpuan yang lebih dalam pembelajaran, pengetahuannya akan lebih meluas dan dapat melakukan sesuatu kemahiran dengan teknik yang betul melalui intervensi yang sesuai. Menurut Alba Pra´xedes (2016) program intervensi untuk mengoptimalkan pemboleh ubah kognitif mencapai tahap kepakaran kognitif yang lebih tinggi, mengembangkan pilihan tindak balas yang lebih taktik dalam tindakan serangan. Kemahiran yang menggunakan teknik yang betul akan dapat membantu murid untuk bermain dengan lebih menguasai kemahiran tersebut agar terdapat peningkatan dalam kemahiran pelaksanaan dalam konteks permainan sebenar, penekanan Latihan harus diberikan bukan hanya pada pemboleh ubah kognitif iaitu pengetahuan dan membuat keputusan tetapi juga mengenai kandungan teknikal tindakan permainan, terutama ketika pemain muda menunjukkan batasan teknikal yang cukup besar. Seterusnya tahap penguasaan murid yang lebih baik akan dapat dicapai. Murid juga dapat berlatih dalam permainan yang dirancang bagi menonjolkan bakat, potensi serta kemampuan dalam melakukan aktiviti.

Pembelajaran sambil bermain juga akan membantu murid untuk meningkatkan tumpuannya. Bermain merupakan satu lumrah kanak-kanak untuk mempelajari sesuatu. Menurut Susan M. Letourneau dan David M. Sobel (2019), Pendidikan awal kanak-kanak semakin berfokus pada permainan sebagai asas untuk belajar dan menghubungkan permainan kanak-kanak dengan perkembangan sosial dan kognitif mereka. Bermain dapat memberi peluang kepada anak-anak untuk berlatih sosial dan kemahiran emosi, untuk menggunakan proses kognitif yang semakin kompleks, dan untuk mengukuhkan ikatan dengan pengasuh dan rakan sebaya mereka, seterusnya menyokong hasil pembelajaran yang lebih formal. Menurut Theo Toppe et. all (2019) juga kanak-kanak menghabiskan banyak masa mereka bermain permainan untuk memperoleh kemahiran motor dan memudahkan perkembangan sosio-kognitif mereka. Melalui aktiviti yang sesuai dan berkesan akan membantu murid untuk mengembangkan potensi dan perkembangannya dalam aktiviti fizikal. Peluang bermain yang didedahkan kepada murid dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyeronokkan. Murid juga akan lebih memberi perhatian dan tumpuan untuk belajar dan menguasai kemahiran dengan baik. Oleh itu, murid perlu digalakkan untuk bermain disamping meningkatkan kemahiran kognitif dalam menguasai kemahiran yang pelbagai. Di samping itu juga dapat memperkembangkan imaginasi dalam bermain bagi mencipta satu pengalaman dan permainan yang bermakna bagi meningkatkan pencapaiannya.

## KESIMPULAN

Keseluruhannya, aktiviti permainan dan aktiviti fizikan dapat meningkatkan tumpuan murid berkeperluan khas melalui permainan sasaran menggunakan *Teaching Games for Understanding* dalam pendidikan jasmani. Berdasarkan dapatan juga mendapati sampel kajian dapat memberi tumpuan disamping membuat keputusan untuk mencapai sasaran dalam permainan. Sehubungan dengan itu, menggunakan modul *Teaching Games for Understanding* dapat memberi kesan positif dan meningkatkan prestasi sampel kajian. Menurut Kirk D. (2005), *Teaching Games for Understanding* dapat membantu murid untuk pembelajaran sesuatu kemahiran dan membentuk kemahiran berfikir aras tinggi selain melatih kemahiran motor dalam membuat keputusan. Murid yang terlibat secara kognitif akan lebih bermotivasi untuk meningkatkan prestasi permainan apabila permainan yang menarik dan diubahsuai mengikut tahap kemampuan yang menekankan kepada masalah tertentu untuk menjayakan permainan (Ken R Lodewyk, 2018).

Ibu bapa memainkan peranan yang penting bagi menggalakkan dan memberi pendedahan kepada anak-anak untuk melakukan aktiviti luar. Menurut Carlos Eduardo Álvarez-Bogantes (2019), ibu yang aktif secara fizikal sangat penting sebagai model untuk mendorong dan memotivasi anak-anak untuk meningkatkan aktiviti mereka dan berpotensi untuk menjadikan anak-anak mereka lebih aktif. Jenis sokongan sosial yang diberikan oleh ibu akan

mempengaruhi anak mereka menjadi aktif. Murid yang aktif akan dapat merangsang pertumbuhan otot dan perkembangannya disamping meningkatkan tumpuan murid untuk melakukan sesuatu kemahiran. Aktiviti fizikal dapat membantu murid untuk menguatkan otot dan merangsang perkembangan otot dengan lebih kuat. Hubungan antara ibu bapa dan anak juga akan menjadi lebih bermakna dan meningkatkan minat anak untuk menguasai kemahiran. Ibu bapa dianggap sebagai pendorong utama dan menggalakkan penyertaan anak-anak dalam aktiviti fizikal melalui strategi instrumental, emosi, pemodelan, pengesahan dan pengetahuan untuk memotivasi tingkah laku aktif anak-anak terhadap kepentingan aktiviti fizikal dan cenderung mempunyai anak yang lebih aktif secara fizikal, berbanding dengan anak-anak yang ibu bapanya tidak menunjukkan tingkah laku seperti ini (REACH, 2014, Beets et al., 2010). Oleh itu, ibu bapa perlu memberi peluang kepada anak untuk melakukan aktiviti fizikal bagi merangsang dan menggalakkan perkembangan anak serta memupuk keyakinan diri yang lebih tinggi.

Peranan guru juga sangat penting dalam membina perancangan aktiviti yang sesuai dengan tahap murid. Menurut Marta Leyton Roma'n (2019), guru adalah salah satu pendorong utama yang penting untuk melatih aktiviti fizikal bagi meningkatkan tahap aktiviti fizikal pelajar. Strategi pengajaran guru dapat meningkatkan motivasi intrinsik murid dalam Pendidikan Jasmani untuk mengembangkan kemahiran serta mengubah tingkah laku murid. Guru perlu meningkatkan kemahiran guru dalam pengajaran Pendidikan Jasmani kerana pelaksanaan yang berkesan dapat membantu menarik minat dan tumpuan murid dalam aktiviti dan pembelajaran. Ini kerana, guru memainkan peranan utama semasa melakukan aktiviti dan memberi peluang kepada pelajar berfikir melalui soalan untuk membuat mereka memperoleh kesedaran taktikal bagi membolehkan pembelajaran kognitif, afektif, sosial dan fizikal berlaku secara serentak (Raúl A. Barba-Martín et. al, 2020). Oleh itu, guru perlu menguasai kemahiran pedagogi dalam Pendidikan Jasmani bagi memastikan murid dapat mencapai objektif dan menguasai tahap penguasaan kemahiran fizikal dengan lebih baik. Guru juga perlu memastikan setiap objektif pengajaran dapat dicapai bagi mengembangkan potensi dan meningkatkan kemahiran murid.

Kesimpulannya, kaedah pembelajaran untuk murid berkeperluan dalam pendidikan jasmani perlu dirancang dengan sebaiknya dan sesuai dengan keperluan murid supaya dapat memenuhi falsafah kurikulum bersepadu yang dilaksanakan di sekolah. Menurut Ashley Doozan dan Mihae Bae (2016), pelajar yang diajar menggunakan model TGfU didapati lebih berfikir secara autonomi dan kritis yang dapat mengaplikasikan pengetahuan dan strategi yang telah mereka pelajari dalam pendidikan jasmani terhadap cabaran yang mungkin mereka hadapi dalam mata pelajaran akademik dan kehidupan yang lain. Selain itu, murid juga mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri mereka sendiri dan telah mengembangkan motivasi intrinsik yang lebih kuat. Maka, melalui Modul *Teaching Games for Understanding*, murid dapat didedahkan dengan kemahiran fizikal dan permainan dalam Pendidikan Jasmani bagi meningkatkan kemahiran murid. Modul *Teaching Games for Understanding* turut menekankan kepelbagaian dan konsep apresiasi dalam sukan permainan dengan melibatkan aspek kesedaran taktikal sebagai asas untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah ketika permainan. Murid berkeperluan khas mempunyai masalah dalam memberikan tumpuan dalam pengajaran guru. Oleh itu, permainan melalui modul *Teaching Games for Understanding* diperkenalkan kepada murid berkeperluan khas untuk menarik minat terhadap sukan dan menjalani gaya hidup yang sihat.

## RUJUKAN

- Adegbesan, O. A. (2010). Analysis of imagery use as predictors of football players' sport confidence. *World Journal of Sport Sciences*, 3(1), 53-58
- Alba Pra'xedes, Alberto Moreno Faculty of Sport Sciences, Javier Sevil, Luis Garcí'a-González and Fernando Del Villar (2016). *A Preliminary Study of the Effects of a Comprehensive Teaching Program, Based on Questioning, to Improve Tactical Actions in Young Footballers*. Perceptual and Motor Skills. Vol. 122(3). 742–756.
- Alexander Gil-Arias, Stephen Harvey, Adrián Ca'rces, Alba Pra'xedes and Fernando Del Villar (2017). *Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education*. PLoS ONE 12(6): e0179876.
- Ashley Doozan and Mihae Bae (2016). *Teaching Physical Literacy to Promote Healthy Lives: TGfU and Related Approaches*. The Physical Educator. Vol. 73. pp. 471–487.
- Beets, M. W., Cardinal, B. J., & Alderman, B. L. (2010) *Parental social support and the physical activity-related behaviors of youth: A review*. Health Education & Behavior, 37(5), 621-644.
- Bruce Nkala dan Jimoh Shehu (2016). *Effect of Teaching-Games-For-Understanding (TGfU) Approach on High School Students' Basketball Performance*. Journal of Applied Sports Science. Volume 6, No. 3.
- Bunker D and Thorpe R. (1983). *Games Teaching Revisited*. Bulletin of Physical Education, Themed Edition 19(1).
- Bunker D and Thorpe R. (1986). *The Curriculum Model*. In: Thorpe R, Bunker D and Almond L (Eds) *Rethinking Games Teaching*. Loughborough, UK: Loughborough University of Technology, Pp. 7–10.
- Bunker, D. J., & Thorpe, R. D. (1982). "A Model for The Teaching of Games in Secondary Schools". Bulletin of Physical Education, 18(1), 1-10.
- Carlos Eduardo Álvarez-Bogantes. (2019). *Understanding Parents' Perceptions of Children's Physical Activity*. Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal). Vol. 23(2). 1-18.
- Charlotte Jolleyman, Julia McPhee, Mariana Brussoni, Anita Bundy and Scott Duncan (2019). *A Cross-Sectional Description of Parental Perceptions and Practices Related to Risky Play and Independent Mobility in Children: The New Zealand State of Play Survey*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. Volume 16. 262.
- Chua Tee Tee & Koh Boh Boon (1992). *Pendidikan Khas dan Pemulihan: Bacaan Asas*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Chua Yan Piaw (2006). *Asas Statistik Penyelidikan*. jil 3. Kuala Lumpur: Mc Graw Hill (Malaysia) Sdn. Bhd.
- Creswell, J. W. (2003). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. London: Sage Publications.
- David Gutierrez, Jennifer Fisette, Luis Miguel Garcia-Lopez & Onofre Contreras (2014). *Assessment of Secondary School Student' Games Performance Related to Tactical Contexts*. Journal of Human Kinetics. Volume 42. 223-234
- Ester F. C. Sleddens, Jessica S. Gubbels, Stef P. J. Kremers, Eline van der Plas and Carel Thijs (2017). *Bidirectional associations between activityrelated parenting practices, and child physical activity, sedentary screen-based behavior and body mass index: a longitudinal analysis*. International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity. 14:89.
- Ghazali Darusalam dan Sufean Hussin (2018). *Metodologi Penyelidikan dalam Pendidikan Amalan dan Analisis Kajian (Edisi kedua)*. Penerbit: Universiti Malaya.
- Glaserfeld E. Von (2005). *Thirty Years Constructivism*. Constructivist Foundations 1(1):9-12.
- Griffin L, Brooker R and Patton K. (2005). *Working Toward Legitimacy: Two Decades of Teaching Games for Understanding*. Physical Education and Sport Pedagogy 10(3): 213–223.



- Harvey S, Cushion C, Wegis H, Et Al. (2010). *Teaching Games for Understanding in American High-School Soccer: A Quantitative Data Analysis Using the Game Performance Assessment Instrument*. Physical Education and Sport Pedagogy 15(1): 29–54.
- Hastad, D. N. & Lacy, A.C. (2002). *Measurement and Evaluation in Physical Education And Exercise Science. (3<sup>rd</sup> Ed.)*. Boston: Allyn& Bacon.
- Hastad, D. N. & Lacy, A.C. (2002). *Measurement and Evaluation in Physical Education And Exercise Science. (3<sup>rd</sup> Ed.)*. Boston: Allyn& Bacon.
- Ilimdar Yalcin dan Fikret Ramazanoglu (2020). The Effect of Imagery Use on the Self-Confidence: Turkish Professional Football Players. Journal of Sport Psychology. Vol. 29. pp. 57–64.
- Jaime Fernandez-Fernandez, David Sanz, Jose Manuel Sarabia, dan Manuel Moya (2017). *The Effects of Sport-Specific Drills Training or High-Intensity Interval Training in Young Tennis Players*. International Journal of Sports Physiology and Performance. 12. 90 -98.
- Jodie A. Stearns, Ryan Rhodes, Geoff D. C. Ball, Normand Boule, Paul J. Veugelers, Nicoleta Cutumisu dan John C. Spence (2016). *A cross-sectional study of the relationship between parents' and children's physical activity*. BMC Public Health. 16:1129.
- José L. Arias-Estero, Pablo Jaquero, Ana N. Martínez-López and María T. Morales-Belando (2020). *Effects of Two TGfU Lessons Period on Game Performance, Knowledge and Psychosocial Variables in Elementary Physical Education*. International Journal of Environmental Research and Public Health.17.
- Ken R. Lodewyk dan Elizabeth Bracco (2018). *Differences in Adaptive Outcomes between Previous Physical Education and a Teaching Games for Understanding Games Unit in Adolescent Girls*. ICHPER-SD Journal of Research. V10. p12-20.
- Kirk D. (2005). *Future Prospects or Teaching Games for Understanding*. In: Butler J and Griffin L (Eds) *Teaching Games for Understanding: Theory, Research and Practice*. Champaign, IL: Human Kinetics, Pp. 213–227.
- Malathi Balakrishnan, Shabeshan Rengasamy & Mohd Salleh Aman (2011). *Effect of Teaching Games for Understanding Approach on Students' Cognitive Learning Outcome*. World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Usiness And Industrial Engineering. Vol:5, No:5.
- Marouli Anna, Papavasileiou Glykeria-Erato, Dania Aspasia & Venetsanou Fotini (2016). *Effect of A Psychomotor Program on The Motor Proficiency and Self-Perceptions of Preschool Children*. Journal of Physical Education and Sport (Jpes). 16(4), Art 218, Pp. 1365 – 1371.
- Marta Leyton Roma'n, Susana Lobato Muñoz dan Ruth Jime'nez Castuera (2019). *The importance of assigning responsibility during evaluation in order to increase student satisfaction from physical education classes: A structural equation model*. PLoS ONE. 14(9).
- Mehmet Yildirim dan Cagdas Caz (2018). *Analysis of Socialization Situations via Sport-based Physical Activity among Students at a School of Physical Education and Sports*. European Journal of Educational Research. Volume 7, Issue 4. 999 – 1010.
- Michael Hodges, Jason Wicke and Ismael Flores-Marti (2018). *Tactical Games Model and Its Effects on Student Physical Activity and Gameplay Performance in Secondary Physical Education*. The Physical Educator. Vol. 75. pp. 99–115.
- Mitchell, S., Oslin, J., & Griffin, L. (2013). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach for ages 7 to 18*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Óscar Chiva-Bartoll, Celina Salvador-García and Pedro Jesús Ruiz-Montero (2018). *Teaching Games for Understanding and Cooperative Learning: Can Their Hybridization Increase Motivational Climate among Physical Education Students?*. Croatian Journal of Education. Vol.20. pages 561-584.

- Özkara, A. B., Kalkavan, A., Alemdağ, S., Alemdağ, C., & Çavdar, S. (2017). The role of physical activity in pre-service teachers' subjective vitality. *Physical education of students*, (3), 134-139.
- Raúl A. Barba-Martín, Daniel Bores-García, David Hortigüela-Alcalá dan Gustavo González-Calvo (2020). *The Application of the Teaching Games for Understanding in Physical Education. Systematic Review of the Last Six Years*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 17.
- REACH (2014). *Parental influence on children's physical activity motivation*. Arizona: UM.
- Rosa Román-Oyola, Verónica Figueroa-Feliciano, Yoliannie Torres-Martínez, Jorge Torres-Vélez, Keyshla Encarnación-Pizarro, Samariz Fragoso-Pagán, and Luis Torres-Colón (2018). *Play, Playfulness, and Self-Efficacy: Parental Experiences with Children on the Autism Spectrum*. *Occupational therapy International*. Volume 2018.
- Sebastian Hernández, Rodrigo Ramirez-Campillo, Cristian Álvarez, Javier Sanchez-Sanchez, Jason Moran, Lucas A. Pereira dan Irineu Loturco (2018). *Effects of Plyometric Training on Neuromuscular Performance in Youth Basketball Players: A Pilot Study on the Influence of Drill Randomization*. *Journal of Sports Science and Medicine*. 17. 372-378.
- Sermet Toktas dan Mustafa Bas (2019). *Investigation of the Relationship between the Self-confidence and Motivation of High School Students Participating School Sport Contests*. *Universal Journal of Educational Research*. 7(2): 472-479.
- Seunghyun Hwang, Moe Machida dan Youngjun Choi (2017). *The Effect of Peer Interaction on Sport Confidence and Achievement Goal Orientation In Youth Sport*. *Social Behavior and Personality*. 45(6): 1007-1018.
- Sinan Bozkurt (2018). *The Effects of Differential Learning and Traditional Learning Trainings on Technical Development of Football Players*. *Journal of Education and Training Studies*. Vol. 6.
- Spanaki, E. (2014). *The Effect of Psychomotor Education with Elements of Dramatical Play on Preschoolers' Development with And Without Special Educational Needs (Doctoral Thesis)*. University of Patras, Greece.
- Steven Stolz & Shane Pill (2014). *Teaching Games and Sport for Understanding: Exploring and Reconsidering Its Relevance In*, *Physical Education*. *European Physical Education Review*. Vol. 20(1) 36-71
- Susan M. Letourneau dan David M. Sobel (2019). *Children's descriptions of playing and learning as related processes*. *PLoS ONE*. 15(4).
- Tan Clara Wee Keat, Jia Yi Chow & Keith Davids (2012). 'How Does TGFU Work?': *Examining the Relationship Between Learning Design in Tgfu And A Nonlinear Pedagogy*. *Physical Education and Sport Pedagogy*. Volume 17 (14)
- Theo Topp, Susanne Hardecker dan Daniel B. M. Haun (2019). *Playing a cooperative game promotes preschoolers' sharing with third-parties, but not social inclusion*. *PLoS ONE*. 14(8).
- Werner, P., Thorpe, R., & Bunker, D. (1996). *Teaching Games for Understanding: Evolution of A Model*. *The Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(1), 28-33.
- Zimmer R. (2006). *Handbuch Der Psychomotorik: Theorie Und Praxis der Psychomotorischen Förderung von Kindern*. Freiburg: Herber.