

PENERAPAN KEMAHIRAN INSANIAH MENERUSI SUKAN PETANQUE DALAM KALANGAN PEMAIN DI IPTA DAN IPTS

Wei Boon Quah¹, Aziah Thalaha¹, Azhan Zaki Silim² & Hj Abd Latif Ahmad¹

¹Kolej Komuniti Sungai Petani, No. 77, Lengkok Cempaka 1, Pusat Bandar Amanjaya, 08000 Sungai Petani, Kedah,

²Kolej Komuniti Kuala Langat, Jalan Sultan Suleiman Shah, T aman Jugra Jaya, 42700 Banting, Selangor
skyman823000@yahoo.com

Jurnal Sains Sukan dan Pendidikan Jasmani 7(2): 1-11, Received: 15 January 2018, Accepted: 26 January 2018

Abstract

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap penerapan kemahiran insaniah menerusi sukan petanque dalam kalangan pemain di Institusi Pengajian Tinggi Awam (IPTA) dan Institusi Pengajian Tinggi Swasta (IPTS). Secara khususnya, kajian ini mempunyai dua objektif iaitu: (i) mengenal pasti tahap tujuh kemahiran insaniah menerusi sukan petanque dalam kalangan pemain di IPTA dan IPTS; dan (ii) mengenal pasti hubungan antara bilangan tahun bermain petanque dengan tahap kemahiran insaniah; Seramai 224 responden iaitu pemain yang menyertai Kejohanan Petanque Institusi Pendidikan Tinggi (IPT) 2017 terlibat dalam kajian ini. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap kemahiran insaniah berada pada tahap yang tinggi, masing-masing terdiri daripada kemahiran berkomunikasi ($M = 2.85$, $SP = .36$); pemikiran kritis dan kemahiran menyelesaikan masalah ($M = 2.87$, $SP = .34$); kemahiran kerja berpasukan ($M = 2.89$, $SP = .31$); pembelajaran berterusan dan pengurusan maklumat ($M = 2.87$, $SP = .34$); kemahiran keusahawanan ($M = 2.72$, $SP = .46$); etika dan moral professional ($M = 2.84$, $SP = .37$); dan kemahiran kepimpinan ($M = 2.84$, $SP = .36$). Ujian khi kuasa dua (χ^2) pula menunjukkan bahawa tiada hubungan bererti antara bilangan tahun bermain petanque dengan tahap kemahiran insaniah dalam kalangan pemain di IPTA dan IPTS ($\chi^2 = .790$, $p > .05$). Hasil kajian ini menunjukkan bahawa menerusi sukan petanque, ketujuh-tujuh kemahiran insaniah dapat diterapkan dalam kalangan pemain di IPTA dan IPTS. Oleh itu, sukan petanque harus dibudayakan dan diperkenalkan kepada semua lapisan masyarakat dan bukan terhad kepada pelajar sekolah mahupun pelajar universiti sahaja.

Kata kunci kemahiran insaniah, petanque, IPTA, IPTS

INCULCATION OF SOFT SKILLS IN PLAYERS AT IPTA AND IPTS THROUGH PETANQUE SPORT

Abstract

This study aims to determine the inculcation level of soft skills through petanque sport among its players at Public Institute of Higher Learning (IPTA) and the Private Institute of Higher Learning (IPTS). Specifically, this study has two objectives: (i) to identify the level of seven soft skills through petanque sport among its players at IPTA and IPTS; and (ii) to determine the relationship between the number of years playing petanque and the level of soft skills; A total of 224 respondents who enrolled in the Higher Education Institute Petanque Tournament 2017 participated in this study. The findings revealed that the level of soft skills included in this study are at high level, namely the communication skills ($M=2.85$, $SP=.36$); critical thinking and problem-solving skills ($M=2.87$, $SP=.34$); teamwork skills ($M=2.89$, $SP=.31$); lifelong learning, information management ($M = 2.87$, $SP = .34$); entrepreneurial skills ($M=2.72$, $SP=.46$); professional ethics and moral ($M = 2.84$, $SP = .37$); and leadership skills ($M = 2.84$, $SP = .36$). The chi-square (c^2) test reveals no significant relationship between the number of years playing petanque and the level of soft skills among players of IPTA and IPTS ($c^2 = .790$, $p > .05$). Therefore, based on the results, it can be concluded that all seven soft skills can be inculcated in the petanque's players at IPTA and IPTS. Thus, petanque sport should be introduced and acculturated to the society at large and not restricted to students of higher education institutes only.

Keywords *soft skills, petanque, IPTA, IPTS*

PENGENALAN

Pelan Strategik Pengajian Tinggi Negara (PSPTN) menggariskan tujuh teras strategik bertujuan untuk meningkatkan dan memperkasakan pengajian tinggi bagi melahirkan graduan yang bukan sahaja berilmu, malah berakhlak tinggi dan berdaya saing (Kementerian Pendidikan Tinggi Malaysia, 2007). Hal ini selari dengan teras kedua PSPTN yang menggariskan bahawa graduan perlu berketerampilan dan memiliki kebolehpasaran bagi memenuhi permintaan pasaran (Radin Umar, 2011). Selain mencapai kecemerlangan dalam bidang akademik, mereka perlu memiliki atau menguasai Kemahiran Insaniah (KI) yang holistik dan seimbang yang diperlukan dalam pasaran global (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2015). Berketerampilan dari segi akademik semata-mata tidak dapat menjamin seseorang graduan akan mendapat pekerjaan kerana ia bergantung kepada ekspektasi majikan dan persaingan sengit dalam dunia pasaran kerjaya (A. Jalil & Esa, 2012).

Daripada Persidangan Meja Bulat Belia bertemakan 'TVET Satu Pilihan' yang telah berlangsung pada 15 Oktober lalu di UniKL IPROM, Cheras, beberapa kelemahan ketara pekerja dapat dikenal pasti. Antaranya, kemahiran generik (kemahiran insaniah) dan nilai sendiri pekerja menyebabkan mereka tidak dapat bertahan lama dalam pekerjaan yang diceburi (Abd Hamid, 2016). Aktiviti kokurikulum (sukan) dapat menerapkan kemahiran insaniah, membentuk dan mendidik serta menjana mahasiswa dan warganegara yang berilmu, berketerampilan serta holistik yang mementingkan gaya hidup yang aktif dan sihat (Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia, 2006). Pelajar yang melibatkan diri dalam aktiviti kokurikulum di Institut Pengajian Tinggi akan memiliki kemahiran insaniah (soft skills) yang tinggi, sesuai untuk peneraju masa depan negara kelak (Esa, 2007; Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia, 2006). Sukan adalah penting di peringkat Institut Pengajian Tinggi kerana dapat melahirkan generasi profesional baru yang dapat menyumbang kepada pembangunan sahsiah negara, melahirkan generasi yang berfikiran matang, dan mempunyai asas pendidikan yang cemerlang serta memiliki daya tahan fizikal dan mental yang kuat.

Sukan Petanque dikenali sebagai sukan sasaran dan dimainkan dengan menggunakan "*boules*" atau bola yang diperbuat daripada logam. Sukan Petanque berasal dari Perancis dan merupakan salah satu cabang kumpulan permainan, seperti boling padang atau boling sepuluh pin (Quah & Md Haron, 2015), serta kini merupakan salah satu permainan yang dipertandingkan di Sukan SEA sejak 2001. Pemain perlu melontarkan "*boule*" supaya menghampiri "*jack*" atau sasaran untuk mengumpul mata kemenangan. Sukan ini diiktiraf oleh Kementerian Belia dan Sukan sebagai acara sukan baru dalam kategori Sukan untuk Semua (Zainal, 2012). Melalui pemerhatian penyelidik, didapati bahawa sukan petanque ini dapat melatih ketabahan dan kesabaran seseorang individu kerana beliau perlu fokus semasa membuat lontaran. Selain itu, sukan ini juga melatih ketahanan fizikal dan mental kerana sukan ini berlangsung dalam keadaan cuaca yang panas atau hujan (kecuali ribut petir). Sehubungan itu, sukan petanque dapat membentuk sikap positif dan berdisiplin, selain melatih kemahiran berfikir dan kemahiran menyelesaikan masalah. Oleh yang demikian, penyelidik ingin mengetahui sejauh manakah kemahiran insaniah dapat diterapkan dalam kalangan pemain di

Institusi Pengajian Tinggi Awam (IPTA) dan Institusi Pengajian Tinggi Swasta (IPTS) menerusi sukan petanque.

SOROTAN KAJIAN

Kemahiran Insaniah

Kemahiran insaniah, menurut definisi Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia, merangkumi aspek-aspek kemahiran generik dan elemen kognitif yang berkaitan dengan kemahiran bukan akademik, seperti nilai positif, kepemimpinan, kerjasama berpasukan, komunikasi, dan pembelajaran berterusan (Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia, 2006). Untuk memenuhi kehendak memperkasakan pembangunan modal insan, graduan perlu menguasai tujuh kemahiran insaniah seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.

Md Zain, Suja', Ahmad Basri, dan Basri (2007) menjelaskan bahawa antara elemen-elemen kemahiran insaniah yang perlu ada dalam diri graduan ialah kemahiran kerja berpasukan, kemahiran memimpin, kemahiran komunikasi sama ada secara lisan atau penulisan, kemahiran berfikir secara kritis dalam menyelesaikan masalah serta berkeyakinan tinggi dalam memberikan pendapat. Pelajar yang menyertai kegiatan kokurikulum dipercayai akan mampu melatih kemahiran insaniah yang boleh diaplikasikan dalam pelbagai sektor kerjaya dan tahap perjawatan. Hal ini sejajar dengan pendapat Mohamed (2012) yang menyatakan bahawa kokurikulum merupakan pelengkap kepada kurikulum. Jalil (2012) pula menegaskan bahawa kokurikulum mestilah dilihat dengan paradigma yang mempunyai kepentingan seimbang dengan akademik.



Rajah 1 Tujuh elemen kemahiran insaniah dalam pengajian tinggi Malaysia
Sumber Adaptasi daripada Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia (2006)

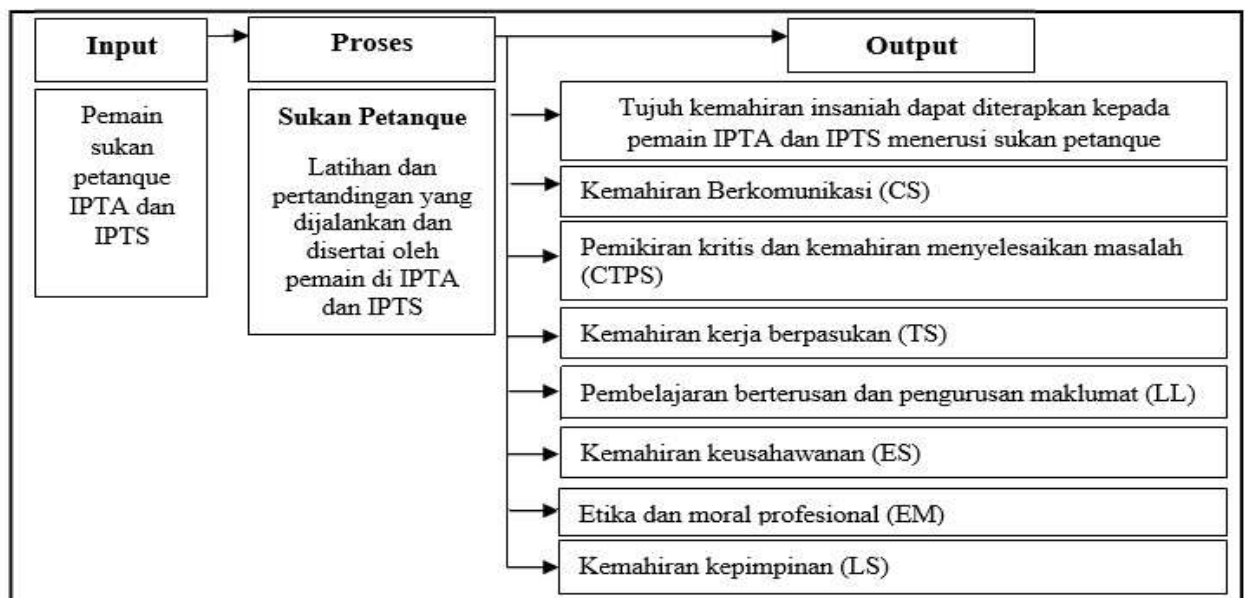
Penerapan Kemahiran Insaniah Menerusi Sukan

Rozali dan Puteh (2017) menjalankan kajian terhadap 213 atlit dari Universiti Tun Hussein Onn (UTHM) yang mengambil kursus kejuruteraan dan teknikal serta terlibat dalam aktiviti

kokurikulum (sukan). Dapatan kajian menunjukkan bahawa kemahiran komunikasi, kerja berpasukan dan pengurusan berada pada tahap yang tinggi melalui penglibatan aktif dalam aktiviti kokurikulum (sukan). Selain memiliki kemahiran teknikal, kemahiran generik dapat membantu pelajar meletakkan diri mereka dalam keadaan sebenar persekitaran kerja. Hal ini kerana kemahiran generik merupakan aspek penting yang perlu dimiliki setiap individu secara keseluruhan, terutamanya apabila graduan menceburi dunia pekerjaan pada masa akan datang.

Menurut hasil kajian Abdul Hamid (2012), penglibatan dalam kokurikulum sukan bola sepak dapat membantu memupuk kemahiran kerja berpasukan yang tinggi melalui kerjasama antara ahli sepasukan. Menurut Buhari (2015) dalam kajiannya, kemahiran kerja berpasukan juga dapat diterapkan melalui penglibatan dalam kokurikulum hoki di UTHM. Manakala, hasil kajian Esa, Mohd. Yunus, dan Kaprawi (2005) terhadap 71 pelajar Politeknik di Malaysia menunjukkan bahawa menerusi kegiatan sukan, pelajar bukan sahaja mendapat faedah dari segi kecergasan fizikal, malah pelajar turut membina beberapa kemahiran generik, seperti kemahiran berkomunikasi, kemahiran menyelesaikan masalah, membuat keputusan, kepimpinan, pengurusan, interpersonal dan bekerja dalam kumpulan.

Kerangka konsep kajian yang dihasilkan oleh penyelidik merupakan adaptasi daripada kajian Huitt (1995). Untuk mencapai objektif kajian yang ditetapkan, penyelidik merangka satu kerangka kajian yang bersesuaian untuk memfokuskan kepada konsep yang ditunjukkan dalam Rajah 2.



Rajah 2 Kerangka konsep Kajian (Huitt, 1995)

METODOLOGI

Kajian ini merupakan suatu kajian deskriptif menggunakan pendekatan kuantitatif dan data dikumpul melalui soal selidik yang dijawab oleh responden. Populasi kajian melibatkan semua peserta yang menyertai Kejohanan Petanque Institusi Pendidikan Tinggi 2017 iaitu seramai 379 orang peserta. Penentuan saiz sampel dalam kajian ini adalah berasaskan kaedah yang

digunakan oleh Krejcie dan Morgan (1970), iaitu responden perlulah sekurang-kurangnya 191 orang. Dalam kajian ini, data dikumpul melalui borang soal selidik yang diedarkan kepada 300 orang peserta Kejohanan Petanque Institusi Pendidikan Tinggi 2017. Daripada 300 borang yang dihantar, 224 (75%) borang diterima kembali. Oleh itu, dalam kajian ini, jumlah responden adalah seramai 224 orang yang digunakan untuk mewakili populasi peserta Kejohanan Petanque Institusi Pendidikan Tinggi 2017. Penerangan ringkas diberi sebelum responden menjawab soalan yang diedarkan. Kaji selidik dijalankan menggunakan Skala Likert lima mata iaitu, sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), kurang setuju (KS), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Instrumen yang digunakan dalam kajian ini diadaptasi daripada soal selidik yang dibangunkan oleh Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia (2006). Keputusan Ujian Alfa Cronbach menunjukkan bahawa semua pembolehubah yang dikaji dalam instrumen kajian mempunyai nilai kebolehpercayaan yang tinggi ($\alpha = .941$).

DAPATAN ANALISIS

Berdasarkan dapatan kajian yang dijalankan, seramai 136 responden daripada jumlah keseluruhan responden merupakan pelajar lelaki, iaitu bersamaan dengan 60.7% dan bilangan responden perempuan pula adalah seramai 88 orang, iaitu sebanyak 39.3%. Dapatan kajian menunjukkan ramai dalam kalangan responden berbangsa Melayu, iaitu seramai 216 orang (96.4%). Manakala responden yang terdiri daripada bangsa Cina pula adalah seramai 2 orang dengan nilai peratusan 0.9%, responden berbangsa India pula adalah seorang iaitu 0.4% dan selebihnya adalah 5 orang (2.3%) responden daripada kumpulan bumiputera Sabah dan Sarawak. Bilangan responden yang menuntut di IPTA berjumlah 74 orang, dengan nilai peratusan sebanyak 33%, jumlah responden yang menuntut di IPTS pula adalah seramai 24 responden, dengan nilai peratusan sebanyak 10.7%, bilangan responden yang menuntut di Politeknik adalah seramai 39 orang, dengan nilai peratusan sebanyak 17.4%, dan responden daripada Kolej Komuniti pula adalah seramai 87 orang, dengan nilai peratusan sebanyak 38.8%.

Jadual 1 menunjukkan analisis min keseluruhan bagi setiap konstruk. Dapatan kajian menunjukkan bahawa Dimensi Kemahiran Kerja Berpasukan mencatatkan nilai min tertinggi pada 2.89. Manakala elemen yang mencatat nilai min yang terendah adalah Dimensi Kemahiran Keusahawanan iaitu 2.72. Sementara itu, Dimensi Pemikiran Kritis dan Kemahiran Menyelesaikan Masalah dan Dimensi Pembelajaran Berterusan dan Pengurusan Maklumat masing-masing mencatatkan nilai min yang kedua tinggi iaitu 2.87. Ini diikuti dengan Dimensi Kemahiran Berkomunikasi dengan nilai min 2.85, Dimensi Etika dan Moral Professional pula memperoleh nilai min 2.84, dan Dimensi Kemahiran Kepimpinan pula mencatatkan nilai min 4.01.

Jadual 1 Analisis Min Keseluruhan

Bil	Item	Min	Sisihan Piawai	Tahap
1	Kemahiran kerja berpasukan (TS)	2.89	.31	Tinggi
2	Pemikiran kritis dan kemahiran menyelesaikan masalah (CTPS)	2.87	.34	Tinggi
3	Pembelajaran berterusan dan pengurusan maklumat (LL)	2.87	.34	Tinggi
4	Kemahiran berkomunikasi (CS)	2.85	.36	Tinggi
5	Etika dan moral profesional (EM)	2.84	.37	Tinggi
6	Kemahiran kepimpinan (LS)	2.84	.36	Tinggi
7	Kemahiran keusahawanan (ES)	2.72	.46	Tinggi

Kaedah ujian khi kuasa dua (χ^2) digunakan untuk menguji hubungan antara bilangan tahun bermain petanque dengan tahap kemahiran insaniah dalam kalangan pemain di IPTA dan IPTS. Jadual 3 menunjukkan bahawa keputusan ujian khi kuasa dua (χ^2) adalah tidak bererti ($\chi^2 = .790$, $p > .05$). Justeru, tiada hubungan bererti antara bilangan tahun bermain petanque dengan tahap kemahiran insaniah dalam kalangan pemain di IPTA dan IPTS.

Jadual 3 Hubungan Antara Bilangan Tahun Bermain Petanque dengan Tahap Kemahiran Insaniah dalam Kalangan Pemain di IPTA dan IPTS

Pembolehubah		Bilangan Tahun Bermain Petanque
Tahap kemahiran insaniah	khi kuasa dua (χ^2)	
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.790
	Nilai	1.70
	df	4

PERBINCANGAN

Berdasarkan hasil kajian yang diperolehi, dapat dirumuskan bahawa kesemua tujuh dimensi kemahiran insaniah, iaitu Dimensi Kemahiran Kerja Berpasukan (TS), Dimensi Pemikiran Kritis dan Kemahiran Menyelesaikan Masalah (CTPS), Dimensi Pembelajaran Berterusan dan Pengurusan Maklumat (LL), Dimensi Kemahiran Berkomunikasi (CS), Dimensi Etika dan Moral Profesional (EM), Dimensi Kemahiran Kepimpinan (LS), dan Dimensi Kemahiran Keusahawanan (ES) berjaya diterapkan kepada pemain petanque IPTA dan IPTS kerana hasil kajian menunjukkan min kesemua kemahiran insaniah berada pada tahap yang tinggi. Sepertimana yang ditunjukkan oleh hasil kajian Esa et al. (2005), pelajar yang terlibat dalam sukan dalam kokurikulum di politeknik-politeknik Malaysia mengakui bahawa mereka boleh

mempelajari kemahiran generik, seperti kemahiran komunikasi, penyelesaian masalah, membuat keputusan, kepimpinan, bekerja dalam kumpulan, interpersonal, dan pengurusan.

Dimensi Kemahiran Kerja Berpasukan merupakan kemahiran yang paling penting yang dapat diterapkan menerusi sukan petanque berbanding dengan kemahiran insaniah yang lain, walaupun sukan petanque hanya dimainkan oleh tiga atau dua orang pemain dalam satu pasukan. Dapatan ini bersamaan dengan hasil dapatan Buhari (2015) dan Abdul Hamid (2012) yang mengatakan bahawa kemahiran kerja berpasukan dapat dipupuk dan diterapkan melalui penglibatan pelajar dalam sukan. Hasil dapatan kajian ini turut disokong oleh kenyataan Menteri Pengajian Tinggi Malaysia, Datuk Seri Mohamed Khaled Nordin:

“... melalui aktiviti sukan, beberapa ciri atau kemahiran insaniah dapat diserapkan pada diri pelajar, seterusnya dipraktikkan dalam kehidupan seharian dan kerjaya apabila mereka menamatkan pengajian. ...melalui sukan, pelajar dapat mengadaptasi ciri dan kemahiran berpasukan, ini juga memberi kelebihan apabila ciri ini diaplikasikan dalam dunia pekerjaan”.

(“Pelajar IPT”, 2010, para 3 & 5)

Peranan kokurikulum, terutamanya dalam bidang sukan adalah untuk memupuk dan membentuk kemahiran kerja berpasukan yang tinggi. Kemahiran ini turut membentuk pengurusan diri dengan nilai-nilai kerjasama sesama rakan sepasukan serta dapat mendisiplinkan diri terutama melalui sukan berpasukan.

Pemikiran kritis dan kemahiran menyelesaikan masalah merupakan kemahiran insaniah kedua penting dalam dapatan kajian ini. Sepertimana yang ditunjukkan oleh hasil kajian A. Jalil (2012), pemikiran kritis dan kemahiran menyelesaikan masalah dapat diterapkan kepada pelajar menerusi sukan. Menurut Ryall (2010), pemikiran kritis adalah amat penting untuk memikirkan strategi terbaik dalam sukan. Sukan petanque memerlukan pemain yang memiliki pemikiran kritis dan mempunyai kemahiran menyelesaikan masalah yang tinggi untuk menyelesaikan keadaan sedia ada. Sebagai contoh, pemain petanque perlu memilih sama ada dia perlu melontar *boule* untuk menghampiri sasaran atau membuang *boule* pihak lawan yang terletak berhampiran sasaran. Setiap tindakan yang dibuat akan mendatangkan kesan yang berlainan yang mungkin akan menguntungkan pihak lawan.

Pembelajaran berterusan dan pengurusan maklumat juga dilihat sebagai kemahiran insaniah kedua penting yang dapat diterapkan menerusi sukan petanque. Pemain petanque akan sentiasa mencari maklumat atau menonton video dalam *Youtube* yang berkaitan dengan sukan petanque dengan tujuan menguasai dan meningkatkan kemahiran melontar dan membuang *boule*. Pembelajaran berterusan ini adalah penting dan membolehkan seseorang pemain petanque sentiasa mengaplikasikan teori pembelajaran dalam strategi mereka, dan sentiasa mempelajari sesuatu yang baru.

KESIMPULAN

Daripada dapatan dalam kajian ini, dapat dirumuskan bahawa menerusi sukan petanque, tujuh kemahiran insaniah, iaitu Dimensi Kemahiran Kerja Berpasukan (TS), Dimensi Pemikiran

Kritis dan Kemahiran Menyelesaikan Masalah (CTPS), Dimensi Pembelajaran Berterusan dan Pengurusan Maklumat (LL), Dimensi Kemahiran Berkomunikasi (CS), Dimensi Etika dan Moral Profesional (EM), Dimensi Kemahiran Kepimpinan (LS), dan Dimensi Kemahiran Keusahawanan (ES) dapat diterapkan kepada pemain petanque di IPTA dan IPTS. Oleh itu, sukan petanque harus dibudayakan dan diperkenalkan kepada semua lapisan masyarakat dan bukannya terhad kepada pelajar kolej ataupun pelajar universiti sahaja. Ini kerana menerusi sukan petanque, seseorang individu itu akan dapat meningkatkan tujuh kemahiran insaniah secara tidak langsung. Sukan petanque merupakan sukan riadah dan sesuai dimainkan oleh semua lapisan masyarakat, termasuk Orang Kurang Upaya (OKU). Kajian ini boleh diteruskan dengan menfokuskan kepada factor-faktor lain yang mungkin mempunyai hubungan dengan sukan petanque.

RUJUKAN

- A. Jalil, N. A. (2012). *Pembangunan kemahiran menyelesaikan masalah menerusi aktiviti kokurikulum khidmat masyarakat dalam kalangan pelajar UTHM*. Retrieved from http://eprints.uthm.edu.my/4234/1/noor_azyani_a.jalil.pdf
- A. Jalil, N. A., & Esa, A. (2012, Jun). *Kemahiran menyelesaikan masalah menerusi aktiviti kokurikulum (khidmat masyarakat) dalam kalangan pelajar UTHM*. Paper presented at the Prosiding Seminar Pendidikan Pasca Ijazah dalam PTV Kali Ke-2 (pp. 101-112), Studio Pendidikan, Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional, UTHM. Retrieved from <http://eprints.uthm.edu.my/3274/1/6.pdf>
- Abd Hamid, M. Z. (2016, Okt 28). Kemahiran generik tingkat kualiti TVET. *Berita Harian Online*. Retrieved from <https://www.bharian.com.my/node/206774>
- Abdul Hamid, R. (2012). *Pembangunan kemahiran kerja bebasukan menerusi kokurikulum sukan bola sepak dalam kalangan pelajar UTHM*. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/42953985.pdf>
- Buhari, A. (2015). *Pembangunan kemahiran kerja bebasukan menerusi kokurikulum sukan hoki dalam kalangan pelajar UTHM*. Retrieved from http://eprints.uthm.edu.my/7063/1/ALUNAWATI_BINTI_BUHARI_24.pdf
- Esa, A. (2007). *Penerapan kemahiran generik menerusi kokurikulum di politeknik bagi memenuhi keperluan industri di Malaysia* (Doctoral dissertation). Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Esa, A., Mohd. Yunus, J., & Kaprawi, N. (2005). *Building generic skills through sports in Malaysian Polytechnics*. Paper presented at the Proceeding 1st Asia Pacific Sports Science Conference 2005, Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu, Sabah. Retrieved from http://eprints.uthm.edu.my/3840/1/Persidangan_UMS_2005.pdf
- Huitt, W. (1995). *A System Model of Teaching/Learning Process*. Valdosta, GA: College of Education, Valdosta State University.
- Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia. (2006). *Modul pembangunan kemahiran insaniah (soft skills) untuk Institusi Pengajian Tinggi Malaysia*. Selangor: Penerbit Universiti Putra Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Tinggi Malaysia. (2007). *Pelan Strategik Pengajian Tinggi Negara melangkaui tahun 2020*. Retrieved from <https://engine.um.edu.my/docs/librariesprovider17/forms-and-circulars-accreditation-guidelines/pelanstrategikpengajiantinggi2020.pdf?sfvrsn=2>

- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2015). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi)*. Retrieved from <https://www.mohe.gov.my/muatturun/awam/penerbitan/pppm-2015-2025-pt/3-pelan-pembangunan-pendidikan-malaysia-2015-2025-pendidikan-tinggi>.
- Krejcie, V. D., & Morgan, W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and psychological measurement*, 30(3), 607-610. doi:10.1177/001316447003000308
- Md Zain, S., Suja', F., Ahmad Basri, N.E., dan Basri H. (2007). *Penilaian kemahiran Insaniah Dalam Kursus Sistem Bioreaktor KW4113*. Paper presented at the Seminar Pendidikan Kejuruteraan dan Alam Bina, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Pelajar IPT perlu ceburi sukan tingkat kemahiran. (2010, May 30). *Utusan Online*. Retrieved from http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2010&dt=0531&pub=Utusan_Malaysia&sec=Kampus&pg=ka_01.htm
- Quah, W. B., & Md Haron, M. N. (2015). Tips mudah bermain Petanque. In K. M., Ng (Ed.), *Koleksi penulisan ilmiah dan kreatif Kolej Komuniti Wilayah Utara 2015*. Kepala Batas, Pulau Pinang: Kolej Komuniti Kepala Batas.
- Radin Umar, R. S. (2011). *Modul pembangunan kemahiran insaniah (soft skills) untuk IPT Malaysia*. Retrieved from http://ftmk.utem.edu.my/obe/material/Kemahiran_insaniah.pdf
- Rozali, M. Z., & Puteh, S. (2017). Active involvement of students in co-curriculum (sports) versus generic skills. *Science International (Lahore)*, 29(2),459-464. Retrieved from <http://www.sci-int.com/pdf/636307063627836672.pdf>
- Ryall, E. (2010). *Critical thinking for sports students*. Retrieved from <http://www.escepticismo.es/libros/Critical-Thinking-for-Sports-Students.pdf>
- Zainal, N. (2012, Julai 25). Popularkan sukan Petanque. *Sinar Online*. Retrieved from <http://www.sinarharian.com.my/rencana/popularkan-sukan-petanque-1.69970>

✉ Wei Boon Quah
Kolej Komuniti Sungai Petani,
No. 77, Lengkok Cempaka 1,
Pusat Bandar Amanjaya,
08000 Sungai Petani,
Kedah, Malaysia
Email: skyman823000@yahoo.com