

---

**Research article**

**PROSES REKA BENTUK MODUL PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN  
PERMAINAN BOLA BALING BERASASKAN *TEACHING GAMES FOR  
UNDERSTANDING*.**

Rozaireen Muszali<sup>1,2</sup>, Julismah Jani<sup>2</sup>, & Sanmuga Nathan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Kementerian Pendidikan Malaysia, Malaysia,

<sup>2</sup>Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia

**Abstrak**

*Journal of Sports Science and Physical Education* 6(1): 11-20, 2017 - Kajian ini adalah untuk menghasilkan modul pengajaran dan pembelajaran permainan bola baling berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Modul ini direka bentuk berdasarkan Model *Analyse Learner, State Objectives, Select, Use Media, Required Learner Response, Evaluate* (ASSURE), Model *Teaching Games for Understanding* dan Model *Decide, Design, Develop – Evaluate* (DDD-E). Modul pengajaran dan pembelajaran permainan bola baling berasaskan TGfU mengandungi bahan pengajaran dan pembelajaran permainan bola baling berasaskan TGfU secara *blended learning* yang dipecahkan kepada dua kaedah pengajaran iaitu secara *online* dan bersemuka. Penilaian modul terbahagi kepada dua iaitu kesahan dan kebolehpercayaan. Seramai 3 orang pakar masing-masing dari aspek kandungan, bahasa dan reka bentuk instruksi digunakan untuk menilai kesahan modul manakala 31 orang pelajar Tingkatan 2 digunakan menilai kebolehpercayaan. Dapatan kajian menunjukkan kesahan Modul Bola Baling Berasaskan Kaedah *Teaching Games for Understanding* (TGfU) ialah  $r = .89$  dan kebolehpercayaan instrumen modul permainan Bola Baling berasaskan kaedah *Teaching Games for Understanding* (TGfU) ialah seperti berikut: instrumen kognitif  $r = .94$ , instrumen psikomotor  $r = .88$  dan instrumen afektif  $r = .78$ . Modul ini menyediakan contoh pengajaran yang menjurus ke arah matlamat Pelan Induk Pembangunan Pendidikan Malaysia 2012-2025 dan juga sebagai persediaan menghadapi Kurikulum Standard Sekolah Menengah 2017. Penghasilan modul ini diharap dapat membantu guru dan pelajar dalam memperoleh pengetahuan tentang permainan bola baling dengan lebih berkesan dan menyeronokkan.

**Kata Kunci:** Modul permainan bola baling, *Blended Learning*, *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

## THE PROCESS OF DESIGNING HANDBALL TEACHING AND LEARNING MODULE BASED ON TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING

### Abstract

*This is a study to develop handball teaching and learning module based on Teaching Games for Understanding (TGfU). This module is designed based on ASSURE Model, Teaching Games for Understanding Model and DDD-E model. Handball teaching and learning module based on TGfU contains blended learning handball teaching and learning materials based on TGfU, which is divided into two teaching methods, online and face to face. Each teaching method consists of three series of meetings and involves 3 subject aspects, that are attack, defend and tactics and strategy, in addition to the formative and summative assessments to evaluate students' level of achievement. Module evaluation consists of validity and reliability. Three expert panels of content, language and instructional design were referred to assess the validity of the module while 31 Form 2 students are recruited to assess the reliability. The results showed the validity of the handball teaching and learning module based on Teaching Games for Understanding (TGfU) is  $r = .89$  and the reliability of the handball teaching and learning module based on Teaching Games for Understanding (TGfU) instrument were as follows: cognitive instrument  $r = .94$ , psychomotor instruments  $r = .88$  and affective instrument  $r = .78$ . This module provides teaching examples that are geared towards the goal of Malaysia Education Blueprint 2012-2025 and also as preparation for the 2017 Secondary School Standard Curriculum. The development of this module is expected to help teachers and students to gain knowledge about handball with more efficient and enjoyable.*

**Keywords:** *Handball module, Blended Learning, Teaching Games for Understanding (TGfU).*

## Pengenalan

*Teaching Games for Understanding* (TGfU) mula diperkenalkan sebagai kaedah pengajaran alternatif menerusi pendekatan teknik permainan dalam pengajaran dan pembelajaran pada tahun 1982 oleh Bunker dan Thorpe (Kirk & MacPhail, 2002). Di Malaysia, TGfU mula diperkenalkan dan diserap di dalam kurikulum pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani menerusi Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) pada tahun 2011 bermula dengan Tahun 1 di sekolah rendah.

Sehubungan dengan itu, tujuan kajian ini adalah untuk menghasilkan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU untuk membantu guru-guru di dalam penyediaan rancangan pengajaran dan pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani.

Modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU di bina dengan menggabungkan dua kaedah pengajaran dan pembelajaran iaitu pengajaran dan pembelajaran secara *online* dan pengajaran dan pembelajaran secara bersemuka. Kaedah tersebut adalah sebagai langkah menyediakan pengajaran dan pembelajaran yang mengikut perkembangan semasa dan terkini. Proses pengajaran dan pembelajaran masa kini telah berubah mengikut perkembangan teknologi. Kaedah pengajaran berbantuan komputer semakin menjadi pilihan kepada guru-guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada pelajar. Modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU merupakan salah satu bentuk modul yang berkonsepkan *blended learning* yang memberi kemudahan kepada guru-guru dan pelajar memperoleh maklumat secara *online* dan bersemuka.

Modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU selari dengan hasrat kerajaan menerusi Pelan Pembangunan Pendidikan pada anjakan ketujuh yang menekankan ke arah memanfaatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia. Anjakan tersebut bertujuan meningkatkan akses internet dan persekitaran pembelajaran maya, menambahkan kandungan atas talian untuk perkongsian dan memanfaatkan penggunaan ICT bagi pembelajaran berasaskan sendiri (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013).

Justeru itu, kajian ini ingin menentengahkan proses reka bentuk modul pengajaran dan pembelajaran Bola Baling berasaskan TGfU. Terdapat beberapa langkah di dalam proses merangka modul bagi memastikan instrumen terbina dengan berkualiti.

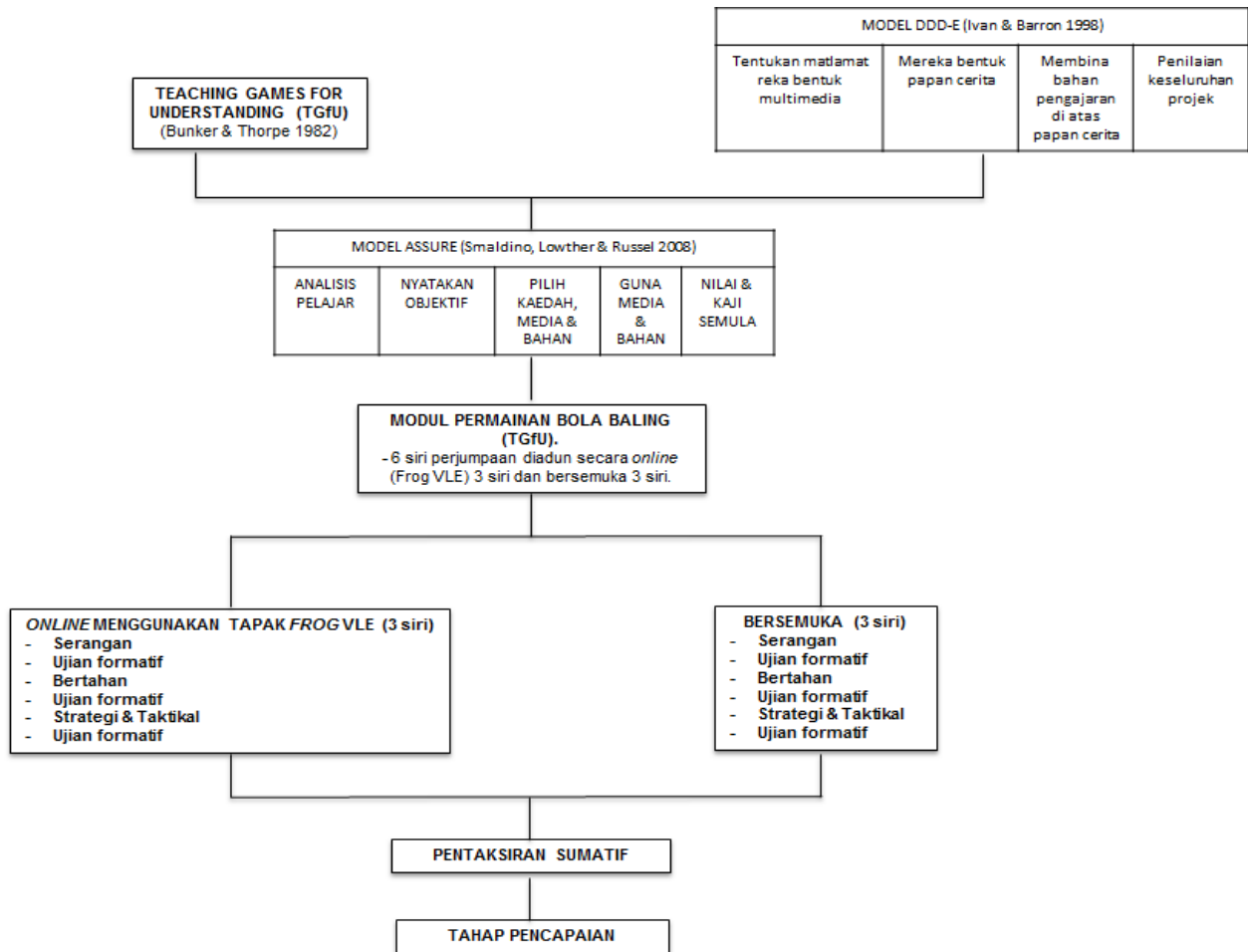
Secara amnya kajian ini dijalankan adalah untuk menghasilkan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Berikut adalah persoalan kajian:

- i. Sejauh manakah kesahan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU?
- ii. Berapakah nilai kebolehpercayaan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU?

## Metodologi

Pembentukan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU distrukturkan dengan gabungan beberapa teori dan model untuk memastikan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU benar-benar menepati kehendak pendekatan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang mampu memberi persekitaran yang baharu kepada guru dan pelajar. Pembentukan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU ini diterjemahkan di dalam rajah 1.



**Rajah 1.** Kerangka pembentukan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU

Modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU dibina mengikut kandungan permainan bola baling yang berdasarkan Sukatan Pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkatan 2, Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah. Pada kaedah pengajaran secara *online*, guru menggunakan tapak *frog* VLE yang telah di laksanakan oleh kerajaan berdasarkan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU. Sewaktu proses

pengajaran dan pembelajaran secara *online*, pelajar akan didedahkan dengan konsep permainan, iaitu serangan dan bertahan serta strategi dan taktikal permainan bola baling yang telah diubahsuai menerusi video yang di sediakan. Ini adalah merupakan persediaan kognitif kepada pelajar untuk bersedia apabila tiba untuk sesi pengajaran dan pembelajaran secara bersemuka nanti. Pada kaedah pengajaran bersemuka, guru menjalankan proses pengajaran seperti biasa modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU bagi melengkapkan kaedah pengajaran *blended learning*.

Langkah-langkahnya adalah seperti berikut:

i. Langkah 1

Menilai bahan pengajaran dan pembelajaran berpandukan Sukatan Pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkatan 2 dan juga kaedah TGfU bagi permainan bola baling yang selari dengan kehendak sukatan pelajaran seperti yang telah diguna pakai di dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR)

ii. Langkah 2

Mereka bentuk modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU yang mengandungi dua kaedah pengajaran dan pembelajaran iaitu secara *online* dan bersemuka. Modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU mengandungi tiga aspek kandungan iaitu serangan, bertahan serta strategi dan taktikal. Modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU ini juga dilengkapi dengan pentaksiran formatif dan sumatif yang melibatkan aspek kognitif, psikomotor dan afektif di mana di akhirnya guru dan pelajar boleh mengenal pasti tahap pencapaian pembelajaran pelajar.

iii. Langkah 3

Modul yang telah lengkap dibina, dirujuk kepada 3 panel pakar yang melibatkan aspek penilaian kandungan, penilaian bahasa dan penilaian reka bentuk instruksi. Cadangan dan komen dari panel pakar digunakan untuk tujuan penambahbaikan modul.

iv. Langkah 4

Kajian rintis dijalankan ke atas pelajar Tingkatan 2 yang terpilih (N = 31). Kajian rintis ini dijalankan bagi mengenal pasti kebolehpercayaan instrumen yang diguna pakai di dalam modul. Terdapat beberapa pindaan dan penambahbaikan hasil daripada kajian rintis ini.

v. Langkah 5

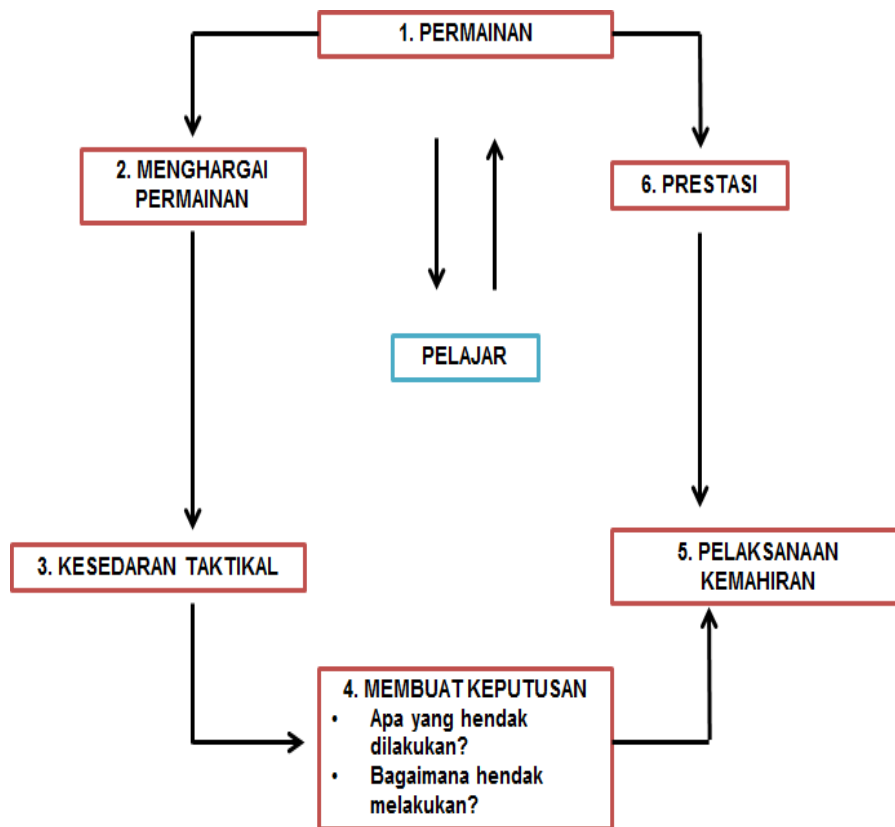
Modul dan instrumen yang telah siap dibina, diterangkan kepada guru yang menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan modul pengajaran dan pembelajaran

permainan Bola Baling berasaskan TGfU. Seterusnya modul tersebut digunakan ke atas 31 orang pelajar Tingkatan 2 di dalam 40 minit waktu pengajaran dan pembelajaran.

vi. Langkah 6

Setelah kesahan dan kebolehpercayaan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU diperoleh, barulah modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU berkenaan boleh diguna pakai sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran guru-guru Pendidikan Jasmani.

Dalam pembinaan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU, Model TGfU Bunker dan Thorpe (1982), Model *Decide, Design, Develop, Evaluate* (DDD-E) (Ivers dan Barron, 2006) dan Model ASSURE (Smaldino, Lowther & Russel, 2005).

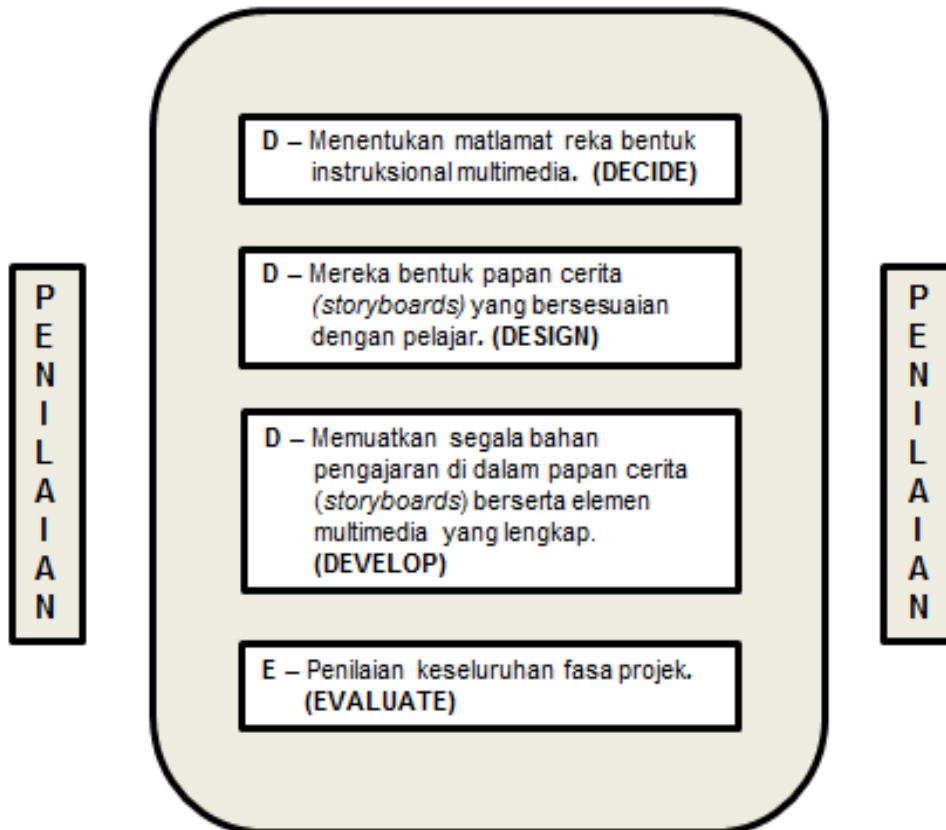


**Rajah 2.** Model *Teaching Games for Understanding* (Bunker dan Thorpe, 1982)

Penggunaan Model TGfU seperti yang ditunjukkan di dalam rajah 2 digunakan sebagai asas kepada modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU sama ada secara bersemuka ataupun secara *online*. Pendekatan pengajaran dan pembelajaran TGfU yang menekankan pelajar supaya berfikir, menyelesaikan masalah dan taktikal dalam permainan

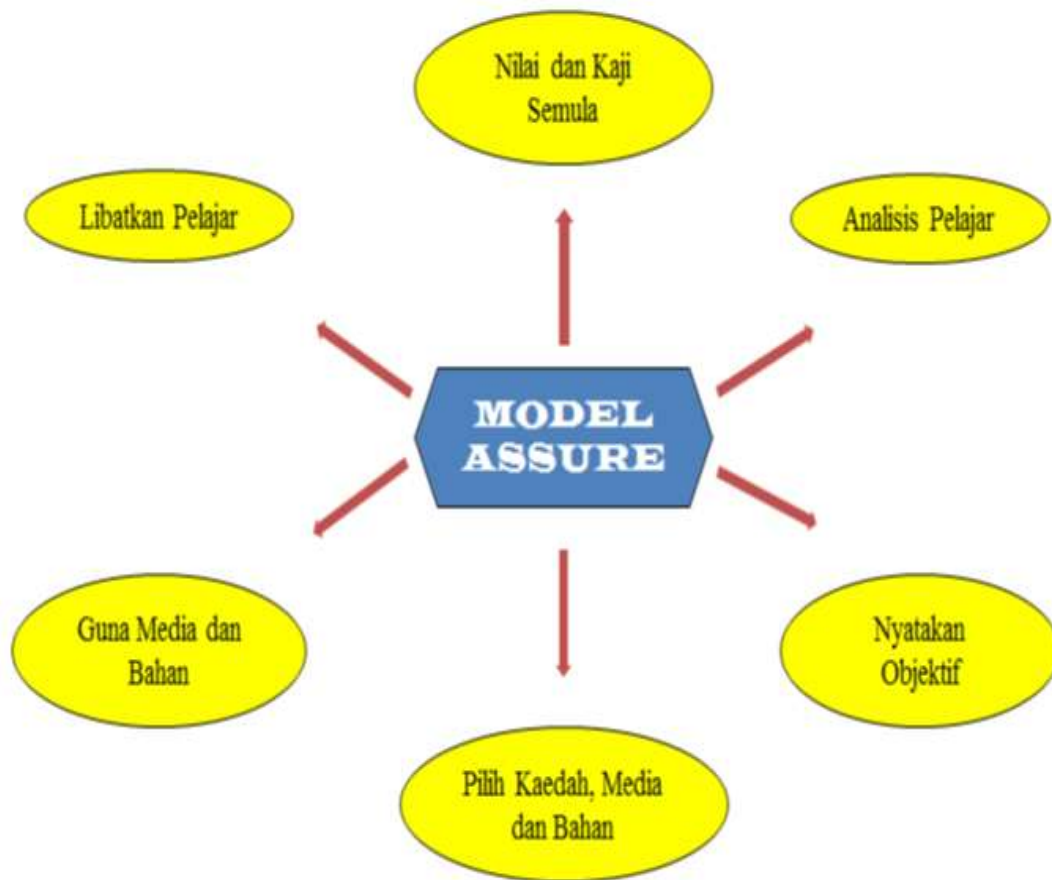
menjadikan Model TGfU sebagai panduan untuk membentuk modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU.

Model DDD-E seperti di dalam rajah 3 di bawah sesuai digunakan untuk mereka, membina dan menilai bahan-bahan multimedia di dalam bidang pendidikan. Pendekatan model ini telah dikenal pasti mampu menyediakan suatu kaedah yang sistematik dan dipercayai dalam membangunkan sesuatu reka bentuk instruksi yang berasaskan multimedia. Ia mampu untuk disesuaikan dengan pendidikan yang berteraskan teknologi (Ivers & Barron, 2006).



**Rajah 3.** Model DDD-E (Ivers dan Barron, 2006)

Model ASSURE (rajah 4) adalah pendekatan reka bentuk instruksi yang sistematik bagi membentuk proses pembelajaran berbantuan media dan teknologi (Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino, 2002). Model ASSURE berfokus untuk menekankan pengajaran kepada pelajar dengan pelbagai gaya belajar iaitu pelajar diwajibkan untuk berinteraksi dalam kalangan mereka dan tidak secara pasif menerima maklumat agar proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU dapat dilaksanakan dengan lancar dan berkesan.



**Rajah 4.** Model ASSURE

Reka bentuk kajian ini menggunakan pra eksperimen - kajian kes sekali (*one shot case study*). Sampel terdiri daripada 31 pelajar Tingkatan 2 dan melibatkan 3 orang panel pakar. Pemilihan sampel bagi kajian ini menggunakan pensampelan bertujuan.

#### **Dapatan Kajian dan Perbincangan**

Tiga orang panel pakar terlibat untuk menilai kesahan kandungan modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU. Borang soal selidik yang menggunakan skala 10 dengan 1 sebagai nilai terendah dan 10 nilai tertinggi. Soal selidik daripada Shahril dan Salimin (2015) digunakan untuk mencari kesahan kandungan modul. Maklum balas dan komen daripada panel pakar, modul terbabit di tambah baik. Dapatan kajian berkaitan kesahan untuk modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU ialah  $r = .89$  ( $n = 3$ ). Menurut Bakar, (1985), Mohd dan Ahmad, (2005) dan Tuckman & Waheed, (1981), nilai 0.70 dikira tinggi.



Menurut Ahmad, (2004), Baumgartner & Jackson, (1999) dan Miller, (2006), kebolehpercayaan merupakan suatu keputusan yang konsisten setelah dilakukan proses uji berulang kali. Ujian kebolehpercayaan akan menghasilkan data yang stabil dan tepat. Instrumen kognitif di dalam Model B-LEAD dibina menggunakan formula *Kuder Richardson 20* dan markah berdasarkan jawapan betul-salah. Manakala bagi instrumen psikomotor dan afektif, *Cronbach Alpha* di gunakan. Kajian ini menggunakan 31 orang ( $n = 31$ ) pelajar Tingkatan 2.

Berdasarkan dapatan kajian, kebolehpercayaan instrumen kognitif ( $r = .94$ ,  $p = 0.32$ ), kebolehpercayaan instrumen psikomotor ( $r = .88$ ,  $SD = 9.20$ ) dan kebolehpercayaan instrumen afektif ( $r = .78$ ,  $SD = 4.64$ ). Majid, (2000) menyatakan bahawa nilai kebolehpercayaan sekurang-kurangnya 0.60 boleh diterima pakai manakala Fraenkal, Wallen, & Hyun, (2012) menetapkan 0.70. Dapatan kajian menunjukkan bahawa nilai kebolehpercayaan adalah di antara  $r = 0.78$  hingga  $r = 0.92$  yang membawa maksud mempunyai nilai kebolehpercayaan yang tinggi dan diterima.

Secara keseluruhannya, modul pengajaran dan pembelajaran permainan Bola Baling berasaskan TGfU sesuai dan boleh diguna pakai sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran untuk guru dan pelajar-pelajar. Modul ini mampu menyediakan guru-guru contoh pengajaran yang menjurus ke arah matlamat Pelan Induk Pembangunan Pendidikan Malaysia 2012-2025 dan juga sebagai persediaan menghadapi Kurikulum Standard Sekolah Menengah yang akan dilaksanakan pada tahun 2017.

## Rujukan

- Ahmad, H. (2004). *Pengukuran kecergasan motor*. Tanjung Malim, Perak: Quantum Books.
- Bakar, N. A. (1985). *Penilaian afektif*. Kajang: Masa enterprise.
- Baumgartner, T. A., & Jackson, U. S. (1999). *Measurement for evaluation in physical education and exercise sciences* (6th ed.). USA: Mc Graw Hill.
- Bunker, D. & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18, 7-10.
- Fraenkal, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (Eight). New York: Mc Graw Hill.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2002). The ASSURE Model. In *Instructional Media and Technologies for Learning* (Vol. Seventh).
- Iven, K. S., & Barron, A. E. (2006). *Multimedia Projects in Education Designing, Producing, and Assesing*. (3rd ed.). Virginia: Libraries Unlimited.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (1998). *Multimedia projects in education: Designing, producing, and assessing* (pp. 1-56308). Englewood, CO: Libraries Unlimited.
- Kementerian Pendidikan Malaysia, (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (Pendidikan Prasekolah hingga Lepas Menengah)*. Malaysia.
- Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorpe model. *Journal of Teaching Physical Education*, 21, 177–192.

- Miller, D. K. (2006). *Measurement by the physical educator why and how* (5th ed.). Dubuque, Iowa: Wm. C Brown.
- Mohd, S., & Ahmad, J. (2005). *Pembinaan modul: Bagaimana membina modul latihan dan modul akademik*. Penerbit Universiti Putra Malaysia.
- Shahril, M. I. B., & Salimin, N. B. (2015). The Validity and Reliability of ISO Test towards the Performance Assessment of Future Physical Education Teachers in Teaching and Learning Process. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 195, 814-820.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2008). Instructional technology and media for learning.
- Tuckman, B. W., & Waheed, M. A. (1981). Evaluation an individualized science programme for community college students. *Journal of Research in Science Teaching*, 18(489-485).

✉ Rozaireen Muszali  
Kementerian Pendidikan Malaysia,  
Malaysia  
E-mail: [rmjebat@yahoo.com](mailto:rmjebat@yahoo.com)