
Research article

KESAN MODUL KEJURULATIHAN PERMAINAN BERASASKAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* TERHADAP PRESTASI PEMAIN BOLA JARING SEKOLAH

Julismah Jani, Norkhalid Salimin & Mohd Izwan Shahril

Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak, Malaysia

Abstract

Journal of Sports Science and Physical Education 6(2): 81-89, 2017 – Tujuan kajian adalah untuk menilai keberkesanan modul kejurulatihan permainan berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap prestasi pemain bola jaring di sekolah menengah. Penilaian prestasi pemain adalah dari aspek membuat keputusan, memilih dan menggunakan strategi menyerang dan bertahan pada masa dan tempat yang sesuai dalam situasi permainan Bola Jaring. Kajian ini turut mengkaji hubungan modul dengan prestasi pemain serta membuat perbandingan antara kumpulan eksperimen dan kawalan. Sampel adalah dari 14 orang pemain pasukan bola jaring di sekolah menengah yang terpilih. Pemain telah melalui latihan selama empat minggu dengan tiga siri latihan pada setiap minggu yang menggunakan modul tersebut berdasarkan tiga jenis permainan ubahsuaian. Keputusan kajian ini mendapati prestasi pemain dalam menggunakan strategi menyerang adalah sangat tinggi manakala dari aspek membuat keputusan dan strategi bertahan adalah pada tahap baik. Pada keseluruhannya terdapat hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan di antara penggunaan modul tersebut dengan prestasi pemain dalam permainan Bola Jaring. Juga, terdapat perbezaan prestasi di antara kumpulan yang menggunakan modul dengan kumpulan yang tidak menggunakan modul tersebut. Kesemua jurulatih dan pemain bersetuju bahawa modul tersebut telah memberikan kesan yang tinggi terhadap prestasi pemain dalam permainan Bola Jaring. Disimpulkan bahawa modul kejurulatihan permainan berasaskan TGfU telah memberi kesan yang tinggi terhadap prestasi pemain dari aspek membuat keputusan, memilih dan menggunakan strategi menyerang dan bertahan pada masa dan tempat yang sesuai dalam situasi permainan Bola Jaring. Implikasi kajian ini adalah untuk menerapkan budaya berfikir pemain semasa bermain bola jaring serta membantu jurulatih sekolah untuk mengesan tahap pembelajaran dan keupayaan pemain dalam kemahiran membuat keputusan.

Kata kunci: modul kejurulatihan, TGfU, penyelesaian masalah, strategi serangan dan pertahanan

THE IMPACT OF COACHING MODULE BASED ON TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING TOWARDS SCHOOL NETBALL PLAYERS' PERFORMANCE

ABSTRACT

The study was aimed to assess the effectiveness of coaching module based on Teaching Games for Understanding (TGfU) towards the performance of school netball players. The assessment of the performance of players was in the aspects of decision-making, choosing and using attack and defense strategy at the right time and place during netball game situation. This study also examined the relationship of the module with the performance of the players as well as the comparison between the experimental and control groups. The sample consisted of 14 netball players in selected secondary schools. The players had gone through four-weeks training with three training series each week which used the module based on three types of modified games. The results showed that the performance of players in using attack strategy was very high whereas the aspects of decision making and defense strategy were at good level. There was a strong and significant positive relationship between the uses of module with performance of the players in netball game. Also, there was performance difference between the groups using the module with group not using the module. All coaches and players agreed that the module had a high impact on players' performance in netball game. It can be concluded the coaching module based on TGfU has a high impact on players' performance in the aspects of decision-making, choosing and using attack and defense strategy at the right time and place during netball game. The implication of this study was to incorporate the thinking culture of players in playing netball and help the school coaches to track the player's learning level and the ability in decision-making skills.

Key words: *coaching module, TGfU, decision-making, attack and defense strategy*

Pengenalan

Permainan bola jaring ialah sukan berpasukan berentak laju yang memerlukan pemain melakukan pergerakan pantas dan banyak berlaku perubahan arah secara tiba-tiba. Tujuan permainan tersebut adalah untuk mendapatkan sebanyak skor atau jaringan kemenangan berbanding pihak lawan dalam suatu jangka masa yang tertentu, serta berusaha mengekalkan skor minimum pihak lawan.

Sehubungan itu, pemain perlu mempunyai kecekapan dalam pelbagai kemahiran seperti melompat, membaling, menghadang, menangkap, menjaring, dan mengawal pergerakan kaki. Di samping itu juga, pemain perlu mempunyai ketajaman mata serta kecerdasan mental dalam menghubungkan aspek membuat keputusan dalam melaksanakan strategi dan taktik (serangan dan bertahan) bagi menyelesaikan masalah permainan di bawah satu set undang-undang dan struktur permainan (Capel, 2000).

Bagi mencapai kecekapan kemahiran dan kecerdasan mental, pemain perlu menjalani sesi latihan yang berkesan yang dapat meningkatkan prestasi pemain dari aspek membuat keputusan dalam penggunaan strategi dan taktik serangan atau bertahan serta mengaplikasikan pelbagai kemahiran dalam situasi permainan. Kaedah menerapkan budaya pemain dalam membuat keputusan iaitu berfikiran kreatif dan inovatif terhadap strategi dan taktik bermain bola jaring ialah melalui latihan berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Namun, terdapat sebilangan guru menjalankan proses kejurulatihan pemain bola jaring di peringkat sekolah menengah secara konvensional. Guru - jurulatih banyak memberikan arahan kepada pemain untuk melakukan aktiviti latihan secara berstruktur yang berfokus kepada peningkatan kecergasan dan kecekapan kemahiran dalam permainan bola jaring untuk persiapan sesuatu kejohanan (Komunikasi Personal, Ketua Jurulatih Bola Jaring Majlis Sukan Sekolah Malaysia Daerah Maran, 2016). Mereka mendapati kebanyakan jurulatih masih lagi memberi arahan dari luar gelanggang sepanjang perlawanan bila mana pemain gagal untuk membuat keputusan yang betul dalam pemilihan taktik serta strategi dan kemahiran yang sesuai semasa situasi permainan.

Puan Norasiah bt. Karim (Komunikasi Personal, 2015), selaku guru - jurulatih pasukan bola jaring di sebuah sekolah menengah, berpendapat bahawa pasukannya gagal dalam kejohanan Majlis Sukan Sekolah Daerah kerana pemain tidak dapat mengaplikasikan kemahiran, strategi dan taktik yang sebenar dalam perlawanan disebabkan ketiadaan latihan yang menjurus kepada taktik dan strategi bermain. Menurut beliau lagi, pemain juga gagal membuat keputusan bagaimana dan perkara yang perlu dilakukan sama ada dari segi pelaksanaan kemahiran, pergerakan dan strategi serta taktikal yang hendak digunakan dalam situasi permainan.

Justeru itu, modul kejurulatihan permainan ubahsuaian berasaskan TGfU diperkenalkan bagi membantu jurulatih meningkatkan prestasi pemain dari aspek membuat keputusan dalam penggunaan strategi dan taktik serangan atau bertahan serta mengaplikasikan pelbagai kemahiran dalam situasi permainan Bola Jaring.

Objektif Kajian

- a. Menentukan tahap prestasi pemain dari aspek membuat keputusan, memilih dan menggunakan strategi menyerang dan bertahan pada masa dan tempat yang sesuai dalam situasi permainan Bola Jaring melalui modul kejurulatihan permainan berasaskan *Teaching Games for Understanding*.
- b. Mengenal pasti hubungan di antara modul kejurulatihan permainan berasaskan *Teaching Games for Understanding* dengan prestasi pemain dalam Bola Jaring di sekolah menengah.
- c. Melihat perbandingan tahap prestasi di antara kumpulan yang menggunakan modul kejurulatihan permainan berasaskan *Teaching Games for Understanding* dengan kumpulan yang tidak menggunakan modul tersebut.
- d. Menilai keberkesanan modul kejurulatihan permainan berasaskan *Teaching Games for Understanding* bagi meningkatkan prestasi pemain dalam permainan Bola Jaring di sekolah menengah berdasarkan persepsi jurulatih dan pemain.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi-eksperimen *nonequivalent control group* iaitu melibatkan dua kumpulan yang sedia ada (intac group), terdiri dari pemain bola jaring pasukan sekolah bawah umur 18 tahun. Kedua-dua kumpulan menjalani pra ujian sebelum kajian, manakala pascajian dilaksanakan selepas kumpulan eksperimen diberi intervensi modul kejurulatihan permainan berasaskan TGfU.

Kandungan modul adalah berdasarkan aspek membuat keputusan dalam menentukan strategi dan taktikal semasa menyerang atau bertahan dan aplikasi kemahiran dalam permainan ubahsuaian iaitu Belon Acah, Siapa Cepak dan Rebut Peluang. Setiap kandungan mempunyai item pentaksiran secara proses yang melibatkan jurulatih mentaksir aspek membuat keputusan melalui tingkah laku pemain berdasarkan kaedah pemerhatian menggunakan instrumen senarai semak berkriteria. Pemain juga menilai aspek prestasinya melalui soalan pentaksiran sendiri dan aspek nilai afektif melalui soalan inventori.

Ujian pra dan pasca berupa pertandingan bola jaring yang mana jurulatih mentaksir aspek membuat keputusan melalui tingkah laku pemain semasa bertanding berdasarkan kaedah pemerhatian menggunakan instrumen senarai semak berkriteria. Manakala elemen persepsi jurulatih dan pemain bagi mengukur keberkesanan modul kejurulatihan permainan berasaskan TGfU adalah melalui soal selidik.

Data kajian ini dikumpul melalui empat kaedah. Kaedah pertama ialah menjalankan pra ujian kepada kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Kedua, pentaksiran berlaku pada setiap sesi latihan (empat sesi) dengan berpandukan modul kejurulatihan permainan berasaskan TGfU melalui pemerhatian oleh jurulatih dan pemain menjawab soalan penilaian sendiri dan inventori. Kaedah ketiga, kumpulan kawalan dan rawatan menjalankan pasca ujian. Akhir sekali, jurulatih dan pemain menjawab soal selidik berkaitan keberkesanan modul tersebut setelah tamat ujian pasca.

Keputusan Kajian dan Perbincangan

Data kajian dianalisis secara diskriptif bagi kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan terhadap prestasi pemain dari aspek membuat keputusan, memilih dan menggunakan strategi menyerang dan bertahan pada masa dan tempat yang sesuai dalam situasi permainan Bola Jaring berdasarkan ujian pra dan ujian pasca.

Keputusan kajian (Jadual 1), mendapati kedua-dua kumpulan telah mencapai peningkatan prestasi pemain dalam ujian pasca. Kumpulan eksperimen mencapai tahap sangat baik bagi aspek strategi menyerang berbanding kumpulan kawalan. Walaubagaimanapun, kumpulan eksperimen mencapai tahap baik berbanding kumpulan kawalan yang hanya mencapai tahap sederhana bagi aspek strategi pertahanan dan membuat keputusan pada masa dan tempat yang sesuai dalam situasi permainan Bola Jaring.

Jadual 1

Statistik diskriptif tahap prestasi pencapaian pemain bagi kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan dalam situasi permainan bola jaring berdasarkan ujian pra dan ujian pasca

Aspek	Kumpulan Eksperimen (n=7)			Kumpulan Kawalan (n=7)		
	Min	SD	Tahap	Min	SD	Tahap
Pra Ujian						
Strategi Menyerang	2.05	.15	Sederhana	1.80	.23	Lemah
Strategi Pertahanan	2.14	.17	Sederhana	2.61	.25	Sederhana
Membuat keputusan	1.96	.15	Lemah	1.93	.16	Lemah
Keseluruhan	2.05	.10	Sederhana	2.11	.16	Sederhana
Pasca Ujian						
Strategi Menyerang	4.06	.22	Sangat Baik	2.63	.16	Sederhana
Strategi Pertahanan	3.69	.42	Baik	2.49	.36	Sederhana
Membuat keputusan	3.87	.19	Baik	2.58	.26	Sederhana
Keseluruhan	3.87	.23	Baik	2.57	.12	Sederhana

Pemain dari kumpulan eksperimen yang diberi intervensi latihan menggunakan modul kejurulatihan permainan berasaskan TGfU telah mencapai prestasi yang baik berbanding pemain yang menjalani latihan tanpa menggunakan modul tersebut. Prestasi yang baik merujuk kepada pemain telah dapat memilih dan membuat strategi serangan untuk mendapatkan mata serta mampu menghalang dan mempertahankan pihak lawan dari mendapat mata. Pemain juga berjaya membuat keputusan yang baik antaranya tidak berebut-rebut atau berkumpul untuk mendapatkan bola ketika bertanding. Pemain didapati telah menggunakan ruang serta berada di ruang yang kosong supaya rakan dapat menghantar bola dengan mudah (tanpa halangan). Pemain juga telah mengaplikasikan pelbagai taktik serangan atau bertahan berasaskan kemahiran mengacah dan

memintas yang memerlukan ketangkasan, kelajuan, dan reaksi masa dalam kemahiran gerak kaki.

Pencapaian prestasi pemain yang dikaji adalah selaras dengan konteks pendekatan TGfU yang bermatlamat untuk memperkembangkan kemahiran kognitif dan psikomotor pemain dalam permainan berdasarkan penyelesaian masalah dan membuat keputusan (Julismah, Pearson, Forrest, & Webb, 2012). TGfU juga menekankan konsep apresiasi dalam permainan kerana pendekatan ini melibatkan kesedaran taktikal sebagai asas membuat keputusan semasa bermain (Thorpe, Bunker, & Almond, 1986) dan teknik kemahiran (Araujo, Button, Chow, Davids, Renshaw, & Shuttleworth, 2007). Pendekatan TGfU berpotensi menjadi pemudah cara bagi pembangunan kemahiran pemain ketika dalam situasi permainan, (Alison, & Thorpe, 1997).

Matlamat utama TGfU ialah untuk memperkembangkan kemahiran seseorang pemain dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Menurut falsafah TGfU, 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). TGfU merupakan pendekatan kemahiran permainan ke dalam gerakan-gerakan langkah demi langkah yang membolehkan pemain untuk lebih berjaya menguasai kemahiran yang lebih kompleks.

Berdasarkan analisis inferensi, terdapat hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan di antara prestasi pencapaian pemain yang menggunakan modul kejurulatihan permainan TGfU dengan prestasi pemain (yang tidak menggunakan modul kejurulatihan permainan TGfU) dalam permainan Bola Jaring dari aspek strategi serangan ($r=.75$, $p=.05$), pertahanan ($r=.78$, $p=.03$) dan membuat keputusan ($r=.85$, $p=.01$). Terdapat juga hubungan positif yang kuat tetapi tidak signifikan ($r=.62$, $p=.13$) di antara pencapaian ujian pra dengan ujian pasca.

Data ujian pra dan ujian pasca juga telah dianalisis menggunakan statistik ujian t tak bersandar bagi aspek strategi menyerang, pertahanan dan membuat keputusan. Adalah didapati bahawa pada keseluruhannya bagi ujian pra, tidak terdapat perbezaan ($t=-.86$, $p=.40$) di antara kumpulan yang menggunakan modul kejurulatihan permainan berasaskan TGfU dengan kumpulan yang tidak menggunakan modul tersebut. Namun, adalah didapati bahawa bagi ujian pasca, terdapat perbezaan pencapaian ($t=13.07$, $p=.00$) di antara kumpulan eksperimen dengan kumpulan kawalan. Kumpulan eksperimen mencapai prestasi yang lebih baik dari kumpulan kawalan dari aspek strategi menyerang, strategi pertahanan dan membuat keputusan dalam permainan Bola Jaring setelah menjalani sesi latihan selama empat minggu dengan menggunakan modul permainan berasaskan *Teaching Games for Understanding*.

Keputusan tersebut merujuk kepada, lebih banyak atau kerap seseorang pemain itu menjalani latihan menggunakan modul tersebut, semakin baik prestasinya dalam permainan Bola Jaring. Kajian yang dijalankan oleh Nathan, Abdul Rahim dan Norkhalid (2014), mendapati penggunaan Model TGfU lebih baik dalam kemahiran membuat keputusan dan pelaksanaan kemahiran membuat keputusan serta kemahiran dalam kalangan pemain elit hoki junior, India. Keputusan ujian pasca bagi kajian tersebut turut menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan dalam kalangan pemain dan menunjukkan peningkatan prestasi bagi membuat

keputusan melibatkan pelaksanaan kemahiran menggelecek, menghantar, takel dan menjaring dalam kalangan pemain.

Modul kejurulatihan permainan berasaskan TGfU turut dikaji keberkesanannya melalui soal selidik persepsi jurulatih dan pemain. Keputusan kajian mendapati 100 peratus jurulatih dan pemain bersetuju bahawa modul tersebut telah memberikan kesan yang tinggi terhadap prestasi pemain dalam permainan Bola Jaring. Modul tersebut juga telah memberikan kesan yang sangat tinggi (88.75%) hasil dari analisis data secara perkaedahan triangulasi bagi ketiga-tiga pemboleh ubah iaitu melalui keputusan kajian persepsi jurulatih dan pemain, penilaian daripada panel pakar (kesahan dan kebolehpercayaan instrumen) dan keseluruhan pencapaian pemain yang menggunakan modul kejurulatihan permainan berasaskan *Teaching Games for Understanding* dalam Bola Jaring.

Keberkesanan modul kejurulatihan tersebut merupakan satu pembelajaran yang holistik kerana dapat memberi fokus kepada individu dalam membuat keputusan dalam penggunaan strategi dan taktik serangan atau bertahan serta mengaplikasikan pelbagai kemahiran dalam situasi permainan (Pill, 2013). Pembelajaran membuat keputusan boleh ditingkatkan dalam kalangan pemain yang menggunakan pendekatan TGfU berbanding pendekatan tradisional.

Menurut Balakrishnan, Rengasamy, & Aman (2011), hasil pembelajaran dari segi kognitif menunjukkan pendekatan TGfU memberi kesan yang positif terhadap hasil pembelajaran pelajar berbanding kaedah tradisional. Malahan menurut Light (2003), model TGfU adalah model yang penting untuk pembelajaran kemahiran kerana ianya dapat membentuk kemahiran berfikir aras tinggi (*higher order thinking*) dan melatih kemahiran motor seseorang dalam membuat keputusan (kesedaran taktikal).

Kesimpulan

Adalah disimpulkan bahawa modul kejurulatihan permainan berasaskan *Teaching Games for Understanding* telah memberi kesan yang tinggi terhadap prestasi pemain dari aspek membuat keputusan, memilih dan menggunakan strategi menyerang dan bertahan pada masa dan tempat yang sesuai dalam situasi permainan Bola Jaring. Sehubungan itu, keberkesanan modul tersebut mempunyai hubungan positif yang signifikan di antara penggunaan modul dengan prestasi pemain serta terdapat perbezaan prestasi di antara kumpulan yang menggunakan modul dengan kumpulan yang tidak menggunakan modul tersebut. Kesemua jurulatih dan pemain bersetuju bahawa modul tersebut telah memberikan kesan yang tinggi terhadap prestasi pemain dalam permainan Bola Jaring. Implikasi kajian ini adalah untuk menerapkan budaya berfikir pemain terutamanya dalam konteks permainan serta membantu jurulatih mengesan tahap pembelajaran dan keupayaan pemain dalam kemahiran membuat keputusan khususnya bagi permainan bola jaring.

Rujukan

- Allison, S., & Thorpe, R. (1997). A comparison of the effectiveness of two approaches to teaching games within physical education. A skills approach versus a games for understanding approach. *The British Journal of Education*, Autumn, 9-13.
- Araújo, D., Button, C., Chow, J. I., Davids, K., Renshaw, I., & Shutleworth, R. (2007). The role of nonlinear pedagogy in physical education. *Review of Educational Research*, 77 (3), 251-78.
- Balakrishnan, M., Rengasamy, S. & Aman, M.S. (2011). Effects of Teaching Games for Understanding Approach on Students Cognitive Learning Outcome. *World Academy of Science, Engineering and Technology* (77), 961-963.
- 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.
- Capel, S. (2000). Issue in physical education. In Nathan, S. (2014). *Intruksi model taktikal permainan, (ed. Pertama)*. PTS Akademia.
- Julismah, J., Pearson, P., Forrest, & Webb, P. (2012). "University students' subject matter knowledge and misconception of Teaching Games for Understanding and its implication to teach", *Journal of Research, Policy & Practice Of Teacher & Teacher Education*, ISSN:2232-0458
- Light, R. (2003). The joy of learning: Emotion and learning in games through TGfU. *Journal of Physical Education New Zealand*, 36(1), 93-99.
- Nathan, S. Abdul Rahim, S. & Norkhalid, S. (2014). The Effect of Teaching Games For Understanding Coaching Context on Elite Malaysian Scholl Player's in General Hockey Skill and Mini Game Play. *International Journal of Humanities, Arts, Medicine and Sciences*, 2 (4), 15-24.
- Norasiah Karim (Komunikasi Personal, 2015). Guru - jurulatih pasukan bola jaring di sebuah sekolah menengah.
- Pill, S. (2013). Teaching Games for Understanding. *Sport Coach*. Vol. 29, No.2. Retrieve <http://www.bsukanspmoe.com/ekejohanan/>.
- Thorpe, R., Bunker, D. & Almond, L. (1986). Rethinking games teaching. *Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology, Loughborough*.

Penghargaan

Pusat Pengurusan Penyelidikan dan Inovasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris diatas pemberian geran sebanyak Ringgit Malaysia, Sembilan ribu dua puluh dua dan tiga puluh sen sahaja (RM9,022.30) bagi kod penyelidikan 2016-0143-107-01.

✉ Julismah Jani
Faculty of Sports Science and Coaching,
Universiti Pendidikan Sultan Idris,
Tg Malim, Perak
MALAYSIA
E-mail: julismah@fsskj.upsi.edu.my