

Kesan Latihan Stail Pedagogi SET terhadap Murid Kemahiran Rendah dalam Permainan Hoki

*The Effect of SET Pedagogical Training Style to
Low-Skilled Students in Hockey Game*

Sanmuga Nathan

Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan, Universiti Pendidikan Sultan Idris,
35900 Tanjong Malim, Perak.

Abstrak

Kajian Quasi-Eksperimen ini dijalankan untuk menyiasat kesan latihan stail pedagogi SET yang dibangunkan hasil gabungan Stail E (Stail Inklusi) daripada Spektrum Pengajaran Mosston (Mosston & Ashworth, 2002) dengan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) bagi permainan hoki. Kajian ini melibatkan murid Tingkatan Satu $n = 25$, Murid Kemahiran Rendah (MKR) bagi tempoh selama 9 minggu dengan menggunakan waktu Pendidikan Jasmani. Kesan latihan stail pedagogi SET dalam permainan hoki diukur berdasarkan kepantasan dan ketepatan melakukan kemahiran hoki, penguasaan pengetahuan deklaratif dan prosedural serta mengawal bola, membuat keputusan (*menggelecek, merebut bola, menghantar dan menjaring*) dan melaksanakan kemahiran (*menggelecek, merebut bola, menghantar dan menjaring*) dalam situasi permainan 3-lawan-3. Data kajian dianalisis menggunakan analisis MANCOVA, latihan SET sebenarnya dianalisis bersama dua stail latihan yang lain dan tidak dilaporkan dalam artikel ini. Dapatan kajian bagi kepantasan dan ketepatan melakukan kemahiran hoki, pengetahuan deklaratif serta pengetahuan prosedural terdapat peningkatan yang signifikan bagi kumpulan MKR melalui latihan stail pedagogi stail SET. Latihan stail pedagogi SET juga dapat membangunkan secara signifikan aspek mengawal bola, membuat keputusan dan melaksanakan kemahiran dalam situasi permainan 3-lawan-3 pada peringkat pascaujian bagi kumpulan MKR. Kesimpulan, latihan stail pedagogi SET memerlukan kajian tambahan untuk mengesahkan kesesuaian sebagai pendekatan latihan merentasi pelbagai jenis permainan penyerangan untuk kumpulan MKR

Kata kunci *Latihan stail pedagogi SET, Stail E, Model TGfU*

Abstract

This quasi-experimental study examined the effectiveness of SET pedagogical style training that combined teaching style E (Inclusion style) from Mosston Spectrum of Teaching Styles (Mosston & Ashworth, 2002) with Teaching Games for Understanding (TGfU), in hockey. A total of n=25, Form One low-skilled students (LSS) secondary school boys were involved in this study using Physical Education class for the duration of nine weeks. The effectiveness of the SET pedagogical style of training on LSS in hockey was measured using speed and accuracy executing general hockey skills, acquisition of declarative and procedural hockey knowledge as well as ball control, decision making (passing, tackling, dribbling and scoring) and skill execution (passing, tackling, dribbling and scoring) in 3 vs 3 game play. The data was analysed using MANCOVA together with other two training styles, which was not disclosed in this article. Findings indicated there were significant improvements in speed and accuracy executing hockey general skills, declarative and procedural knowledge using SET pedagogical style of training. Findings too revealed the SET style was able to develop significantly game components of ball control, decision making and skill execution in 3 vs 3 game plays at posttest among LSS group. Conclusion, further research has to be done to validate the SET pedagogical style of training across many invasion games.

Keywords SET pedagogical training style, Style E, TGfU model

PENGENALAN

Permainan adalah tunjang utama dalam Pendidikan Jasmani dan semestinya disertai oleh semua lapisan murid tanpa mengira tahap kebolehan kemahiran (Holt, Streat & Bengoechea, 2002; Rovengno, Nevett & Babiarz, 2001). Namun demikian, sejak kebelakangan ini, kajian di Barat menunjukkan kemerosotan kecergasan dan minat murid dalam menyertai aktiviti fizikal iaitu permainan dalam Pendidikan Jasmani di sekolah, di luar waktu sekolah dan selepas murid menamatkan alam persekolahan (Capel & Piotrowski, 2000; Condon & Collier, 2002). Malaysia juga mengalami masalah ini berdasarkan minat dan penyertaan murid-murid dalam bidang sukan dan permainan. Kemerosotan mutu sukan negara selepas Sukan Olimpik Athens 2004 terutamanya dalam bidang permainan harus diberi perhatian oleh kerajaan, dan kebelakangan ini pasukan hoki negara gagal untuk melayakkan diri ke Sukan Olimpik, London (2012). Menurut Disney dan Adlan (2003), mata pelajaran Pendidikan Jasmani dapat dijadikan asas untuk menyelesaikan masalah kemerosotan mutu sukan dan permainan negara, menggalakkan murid menyertai aktiviti fizikal serta meningkatkan tahap kesihatan dan kecergasan mereka.

Salah satu cara bagi memperbaiki keadaan kemerosotan permainan dan sukan seperti yang dikatakan oleh Capel dan Piotrowski (2000) ialah dengan memantapkan program Pendidikan Jasmani di sekolah dan menyulami aspek latihan berkala dalam proses pengajaran dan pembelajaran, kerana permainan itu sendiri adalah kompleks dan dinamik (Light & Fawns, 2003). Ini bermakna falsafah Pendidikan Jasmani dan Kejurulatihan harus dipadukan. Kajian Ishee (2004) menunjukkan bahawa murid akan menyukai latihan semasa Pendidikan Jasmani, apabila mereka berjaya melakukan

sesuatu aktiviti. Program latihan permainan yang dibentuk oleh guru seboleh-bolehnya mengambil kira tahap kemahiran (*skill level*) yang sedia ada pada murid. Hal ini adalah penting supaya mereka yang berkemahiran rendah dapat berasa puas bermain permainan yang diajar tanpa dikongkong oleh murid yang berkemahiran tinggi.

Bermain secara berkesan memerlukan pemain bukan sekadar menguasai kemahiran (teknik), kecergasan fizikal, minat serta ketahanan mental tetapi yang penting memerlukan tindakan membuat keputusan (berdasarkan pengetahuan deklaratif dan prosedural) tentang pemilihan taktik dan kemahiran sesuai untuk digunakan dalam situasi permainan pada tempat dan masa yang sesuai. Pendekatan program latihan perlu disusun bagi melatih permainan secara berkesan dan efisien dengan menggunakan elemen-elemen di atas khususnya aspek taktikal dan kemahiran bagi memenuhi kehendak murid daripada pelbagai tahap kebolehan kemahiran. Dalam sukan dan permainan murid-murid dapat dikelompokkan kepada kumpulan kemahiran tinggi, sederhana dan rendah. Biasanya murid pelbagai kumpulan kemahiran dalam sukan dan permainan memerlukan program latihan pelbagai (Dyson, Griffin & Hastie, 2004).

Guru dan jurulatih harus peka tentang aspek yang penting untuk bermain secara berkesan. Antara aspek penting dalam sesuatu permainan penyerangan (*invasion games*) ialah aspek taktik dan kemahiran. Secara umumnya kemahiran taktikal melibatkan aspek strategi menyerang dan mengelakkan jaringan (bertahan). Penggunaan taktik dalam sesuatu permainan bergantung cara pemain membuat keputusan. Aspek membuat keputusan dalam permainan bergantung kepada pengetahuan yang sedia ada pada pemain, manakala kemahiran bergantung kepada latihan, kebolehan sedia dan tahap kecergasan. Jadi, program latihan permainan yang dibentuk oleh guru dan jurulatih haruslah mengambil kira perkara yang disebutkan. Menurut Grehaigine, Godbout dan Bouthier (2001), untuk bermain secara berkesan dalam sukan berpasukan, pemain perlu membuat keputusan tentang pemilihan pergerakan yang betul dan sesuai serta mengekalkan prestasi permainan yang konsisten sepanjang permainan.

Spektrum stail pengajaran Mosston dan Ashworth (2002) mempunyai unsur membuat keputusan oleh guru dan murid. Spektrum stail pengajaran ini berpaksikan pengajaran berpusatkan guru hinggalah berpusatkan kepada murid (*student centered learning*). Spektrum ini merupakan kerangka konsep yang sering digunakan dalam penyelidikan bidang Pendidikan Jasmani dan Kejurulatihan Sukan. Spektrum ini mempunyai 11 stail pengajaran dalam satu kontinum yang boleh digunakan mengikut kesesuaian bagi mencapai objektif latihan permainan yang diinginkan. Stail E (Stail Inklusif) merupakan satu stail pengajaran masih lagi berpusat kepada guru, guru menyediakan tugas pelajaran pada tahap kesukaran yang pelbagai dan murid secara individu atau kumpulan memilih tugas mengikut tahap kemahiran mereka secara bebas. Manakala model Teaching Game for Understanding (TGfU), wujud atas kelemahan model teknikal.

Menurut Turner, (1996) latihan model teknikal dijalankan mengikut urutan kemahiran (*skill model*) terlampau berstruktur dan hanya memberi peluang yang pendek kepada murid untuk bermain dalam situasi permainan pada penghujung pelajaran. Dalam pendekatan model teknikal, berikut adalah aktiviti pelajaran yang dikatakan berstruktur: (i) aktiviti memanaskan badan sebagai pengenalan pelajaran, (ii) diikuti pula dengan fasa kemahiran (tumpuan utama pelajaran); dan (iii) pada penghujung

pelajaran murid diberi peluang untuk bermain. Pendekatan latihan model kemahiran dianggap tidak sesuai digunakan dalam situasi permainan kerana pemain tidak dapat memindahkan kemahiran yang dipelajari dalam situasi permainan (Mitchell, Griffin & Oslin, 1994; Werner, Thorpe & Bunker, 1996). Mereka menyarankan model TGfU sebagai pendekatan latihan yang memberi peluang untuk murid bermain secara berkesan. Berikut adalah aktiviti latihan mengikut model TGfU yang telah digunakan dalam kajian Turner dan Martinek (1999) dan Crespo, Reid dan Mileyo (2004) iaitu (i). aktiviti memanaskan badan; (ii) aktiviti situasi permainan; (iii) aktiviti menganalisis permainan (aktiviti soal-jawab), (iv) aktiviti situasi permainan, dan (v) menyejukkan badan.

Model TGfU yang menggunakan pendekatan taktikal adalah lebih menyeluruh bagi mewujudkan permainan yang berkesan, sesuai untuk murid dalam pelbagai kebolehan kemahiran, dapat menggalakkan murid berfikir secara kreatif, bijak membuat keputusan tentang pemilihan taktik, bekerjasama sesama pemain dan dapat menguasai kemahiran sukan (Ho, 2003; Light & Fawns, 2003). Walaupun model TGFU dianggap sebagai model yang lebih menyeluruh, tetapi masih tidak ada bukti yang kukuh menunjukkan murid-murid dapat menguasai kemahiran seperti menggelecek, merebut, menjaring bola dalam situasi permainan. Rink (2002) menyarankan model taktikal digabungkan dengan model teknikal atau model *skill-based* untuk mengajar permainan secara berkesan. Di Malaysia, pendekatan latihan yang biasa digunakan ialah pendekatan model kemahiran dan setakat yang diketahui ada usaha menggunakan pendekatan menggunakan model taktikal (TGfU). Tetapi belum ada usaha dijalankan untuk menggabungkan stail pengajaran daripada stail pengajaran Mosston dengan model TGfU dari segi pedagogi pengajaran atau pun kejurulatihan sukan.

Sebenarnya dalam spektrum pengajaran Mosston dan Ashworth yang mempunyai keunikan dan kelebihan tersendiri ialah stail E (Inklusif) yang telah diuji keberkesanannya. Selama ini keberkesanan stail pengajaran E daripada Mosston dan Ashworth didapati berkesan hanya dalam aspek kemahiran sukan dan permainan dengan menggunakan model kemahiran. Tidak ada banyak kajian yang menggabungkan stail E daripada spektrum pengajaran Mosston dan Ashworth dengan model TGfU. Model TGfU mempunyai kelebihan iaitu berkesan dalam aspek penguasaan kognitif permainan (membuat keputusan tentang pemilihan taktik dan kemahiran dalam situasi permainan). Model TGfU melalui pendekatan taktikal, merupakan model latihan dan pengajaran yang diberi perhatian masa kini. Model TGfU memberi perhatian dalam aspek penggunaan pengetahuan deklaratif dan prosedural dalam situasi permainan. Kajian model TGfU yang dijalankan selama ini adalah kajian perbandingan keberkesanan model TGfU dengan model teknikal (pendekatan teknikal) tetapi tidak usaha untuk menggabungkan spektrum pengajaran Mosston dan Ashworth dengan model TGfU. Dapatan kajian menunjukkan dalam model TGfU, hanya berkesan dalam aspek membuat keputusan, penggunaan pengetahuan deklaratif dan prosedural meningkat tetapi permasalahannya aspek penguasaan kemahiran murid dalam permainan yang dipilih tidak begitu meningkat (Turner, 1996, Turner & Martinek, 1999).

Memandangkan tidak ada kajian yang menggabungkan pengajaran stail E (Inklusif) dengan model taktikal (TGfU) untuk melatih permainan khususnya hoki terhadap murid kemahiran rendah (MKR). Maka, dalam kajian ini latihan stail pedagogi SET

dijadikan intervensi program latihan untuk menyelesaikan masalah kajian yang ditimbulkan. Kajian ini menggunakan kaedah kuasi eksperimen dan skor praujian digunakan sebagai *covariate* (Gay & Airasian, 2003; Verma & Mallick, 1999)

Bagi menyelesaikan masalah kajian, beberapa persoalan kajian dibentuk untuk membantu penyelidik: (a) Adakah latihan stail pedagogi dapat meningkat prestasi kepantasan dan ketepatan melaksanakan kemahiran hoki kumpulan MKR pada peringkat pascaujian. (b) Adakah latihan stail pedagogi stail SET dapat meningkat prestasi penguasaan pengetahuan deklaratif dan prosedural hoki kumpulan MKR pada peringkat pascaujian. (c) Adakah latihan stail pedagogi stail SET dapat meningkat prestasi mengawal bola, membuat keputusan dan melaksanakan kemahiran dalam permainan hoki 3 lawan 3 kumpulan MKR pada peringkat pascaujian.

Kajian yang dijalankan oleh Harrison, Fellingham, Buck dan Pellet (1995), Boyce (1992), dan Golberger dan Gurney (1986) adalah kajian yang menggunakan spektrum pengajaran Mosston dan Ashworth menggunakan pendekatan model kemahiran. Stail E yang dikaji belum menggunakan pendekatan model TGfU dalam latihan dan pengajaran permainan dan sukan. Dapatan kajian X Cai (1998), Chatoupis dan Emmanuel (2003), Cothran, Kulina dan Ward (2000), Kulina dan Cothran (2003), dan Banville, Richard dan Raiche (2003) menunjukkan bahawa murid dan guru memilih stail pengajaran kluster reproduksi iaitu stail A-E. Walau bagaimanapun, kajian ini hanya menggunakan pendekatan model kemahiran tetapi tidak menggunakan pendekatan taktikal. Sebenarnya model kemahiran lebih sesuai untuk peningkatan kemahiran dalam beberapa jenis sukan seperti acara menembak atau karate. Kajian awal yang dijalankan terhadap permainan seperti bola tampar atau permainan raket tidak menggunakan model taktikal. Tetapi keperluan yang penting bagi latihan permainan seperti bola tampar, permainan raket bukan sahaja aspek kemahiran tetapi unsur-unsur seperti membuat keputusan tentang pilihan dan penggunaan taktik dan kemahiran. Setakat yang diketahui kajian dalam stail seperti B, E dan H daripada kontinum spektrum pengajaran Mosston dan Ashworth tidak menggunakan model TGfU dan tidak mengkaji kesannya terhadap murid kemahiran rendah. Kemungkinan dapatan keputusan kajian akan berubah sekiranya kerangka Mosston dan Ashworth digabungkan dengan model Taktikal TGfU yang menekankan kepentingan membuat keputusan tentang pemilihan taktik dan kemahiran dalam situasi sukan dan permainan.

Kajian yang menggunakan model TGfU adalah lebih efektif sekarang (Turner & Martinek, 1999 (hoki); Turner, 1996 (hoki); Crespo *et al.*, 2000 (tenis); Light & Fawns, 2003 (bola keranjang, hoki), Nevett, Rovengno, Babiarz dan McCaughtry, 2001) terutamanya dalam aspek mengawal bola, membuat keputusan taktikal dan peningkatan pengetahuan deklaratif serta prosedural berbanding kajian awal yang dilakukan oleh (French, Werner, Rink, Taylor & Hussy, 1996; Tuner & Martinek, 1992) yang membandingkan model taktikal, teknikal dan model gabungan (taktikal dan teknikal). Namun demikian kekurangan yang wujud dalam model TGFU ialah model ini belum dinilai secara meluas kepada murid kemahiran rendah dalam bidang psikomotor, kognitif dan afektif. Model TGfU (taktikal) perlu dibaiki lagi untuk meningkatkan aspek penguasaan kemahiran (seperti kemahiran merebut bola, mengelecek, menjaring) dalam situasi permainan. Tambahan pula model TGFU perlu di kukuhkan lagi dengan stail pengajaran supaya kesan latihan permainan secara menyeluruh sampai kepada

murid kemahiran rendah. Maka spektrum stail pengajaran Mosston dan Ashworth dan model TGfU boleh dicuba untuk meningkatkan aspek penguasaan kemahiran dalam keberkesanan dalam latihan permainan bagi murid kemahiran rendah.

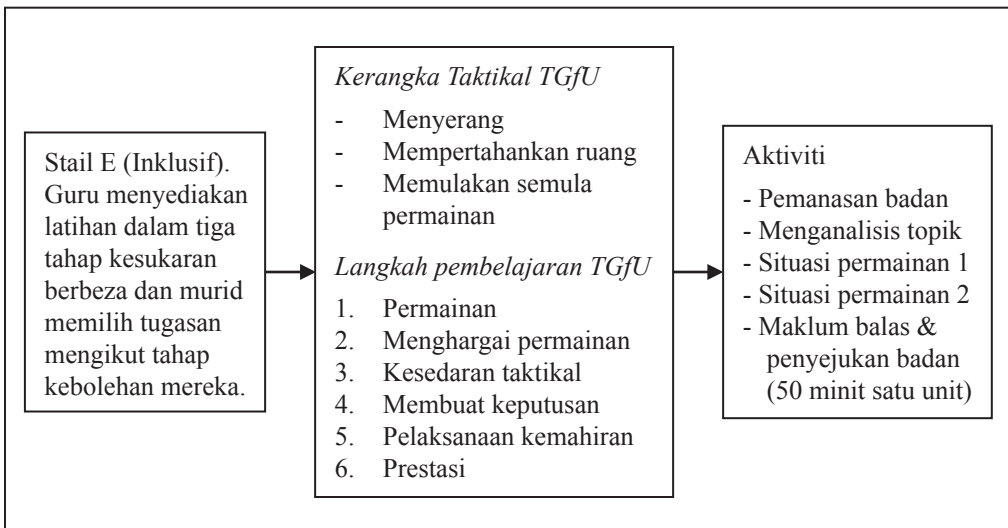
Metodologi Kajian

Sampel Kajian

Sampel kajian melibatkan murid kemahiran rendah (MKR) iaitu seramai n = 25 orang (umur ±13 tahun), pelajar lelaki tingkatan satu daripada dua buah sekolah di Pulau Pinang. Sebenarnya kajian telah melibatkan tiga program latihan dengan tiga kumpulan kemahiran iaitu murid kemahiran tinggi (MKT), murid kemahiran sederhana (MKS) dan murid kemahiran rendah (MKR), yang mana dua program latihan dan dua kumpulan kemahiran yang lain tidak dilaporkan dalam penulisan artikel ini.

Latihan Stail Pedagogi SET

Program latihan SET dibina oleh penyelidik dengan menggabungkan stail E dalam spektrum pengajaran Mosston dan Ashworth (2002) dengan model TGfU, seperti yang dipaparkan Rajah 1.



Rajah 1 Latihan Stail Pedagogi SET

Latihan stail E pedagogi menggunakan gabungan kaedah pengajaran dan pembelajaran stail E dan model pembelajaran TGfU, namun aktiviti latihan disusun menggunakan prinsip latihan sukan (Bompa, 1999) serta prinsip pembelajaran motor Fitts dan Posner (1967). Berdasarkan prinsip stail E (inklusif) setiap unit pelajaran hoki disusun dan dirancang menggunakan anatomi tiga bahagian iaitu set pra impak, set impak dan set pasca impak. Dalam set pra impak guru menyediakan unit latihan

hoki menggunakan pelbagai tahap kesukaran. Pada peringkat ini, guru/penyelidik menyediakan tahap kesukaran aktiviti permainan hoki berdasarkan kawalan 1) saiz kawasan permainan, 2) jumlah pemain, 3) masa bermain, 4) saiz pintu gol. Dalam peringkat set praimpak guru menyediakan topik latihan hoki berdasarkan kerangka taktikal iaitu strategi penyerangan, pertahanan dan memulakan permainan (Mitchell, Oslin & Griffin, 2005) seperti Jadual 1. Seterusnya pada set impak, murid memilih tugas aktiviti permainan hoki berdasarkan kebolehan mereka. Kemudian pada peringkat set pascampak adalah merupakan sesi maklum balas dan refleksi. Semasa set praimpak, murid menggunakannya pada peringkat set impak melalui pendekatan model TGfU dalam situasi permainan melalui enam langkah pengajarannya iaitu a) bentuk permainan, b) menghargai permainan, c) kesedaran taktikal, d) membuat keputusan, e) perkembangan kemahiran dan f) penggunaan semua langkah-langkah di atas dalam situasi permainan, 5) kawalan pintu dengan penjaga gol atau tanpa penjaga gol.

1. Aktiviti memanaskan badan (permainan dan aktiviti regangan). Murid-murid melakukan aktiviti ini mengikut kumpulan dengan tahap kesukaran aktiviti yang berlainan.
2. Aktiviti menganalisis tajuk pendekatan taktikal. Tujuannya ialah untuk mewujudkan kesedaran untuk menghargai permainan, kesedaran taktikal, membuat keputusan dan menggunakan kemahiran yang sesuai untuk bermain secara berkesan dalam situasi permainan.
3. Aktiviti permainan Situasi I (berdasarkan tajuk taktikal dalam Jadual 3.3) Murid-murid diberi kebebasan untuk memilih aktiviti hoki mini mengikut paras kebolehan dan minat murid-murid. Guru memerhatikan dan campurtangan sekiranya perlu,
4. Aktiviti permainan Situasi II (tajuk yang sama dengan Situasi I). Aktiviti permainan dan disulami dengan *skill drill*.
5. Aktiviti menyejukkan badan.

Intervensi program latihan stail pedagogi SET dijalankan di dua buah sekolah selepas praujian (minggu pertama), menggunakan 12 unit latihan dalam tempoh masa tujuh minggu. Pascaujian dijalankan selepas intervensi pada minggu kesembilan.

Jadual 1 Topik Taktikal Permainan Hoki

Minggu	Masalah Taktikal	Komponen Pengajaran dan Pembelajaran
1, 2, 3, 4 Minggu 1 Intensiti latihan 65% Minggu 2, 3, 4 Intensiti latihan 70%	<ul style="list-style-type: none"> - Mempertahankan penguasaan bola - Menyerang ke arah gol - Mencipta ruang 	<p><i>A) STRATEGI MENJARING</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - dapat mempertahankan penguasaan bola melancarkan serangan ke arah gol - dapat mencipta ruang untuk menyerang - dapat menggunakan ruang untuk menyerang - dapat menggunakan kemahiran mengawal bola, mengelecek, menerima & menghantar bola, menjaring gol. - pemain penyerang yang mempunyai bola dan pemain tanpa bola semasa melancarkan taktik dalam strategi menjaring dapat menggunakan pengetahuan deklaratif dan prosedural. - meminati permainan hoki berdasarkan latihan stail pedagogi SET
5, 6, 7, 8 Intensiti latihan 75%–80%	<ul style="list-style-type: none"> - Mempertahankan ruang - Merebut bola - <i>Man-to-man marking</i> - <i>Zon marking</i> 	<p><i>B) STRATEGI MENGELAKKAN JARINGAN</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - dapat mempertahankan ruang dan dapat mempertahankan gol - dapat mempertahankan ruang dapat memenangi bola semula serta dapat mempertahankan gol - dapat merebut bola, mengawal gol mengawal bola, mengelecek, membuat dan menerima hantaran digunakan. Pemain pertahanan yang mempunyai bola dan pemain tanpa bola semasa melancarkan taktik dalam strategi mengelakkan jaringan dapat menggunakan pengetahuan deklaratif dan prosedural.
9, 10, 11, 12 Intensiti latihan 85%	<ul style="list-style-type: none"> - Mempertahankan penguasaan bola - Menyerang ke arah gol - Mencipta ruang - Mempertahankan ruang - Merebut bola - <i>Man-to-man Marking</i> - <i>Zon marking</i> 	<p><i>STRATEGI MEMULAKAN SEMULA PERMAINAN</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - dapat melakukan tolakan masuk bola serta pukulan sudut jauh - dapat melakukan pukulan sudut penalti - dengan menggunakan kemahiran merebut bola, mengawal bola, mengelecek, membuat hantaran, menerima hantaran, menjaring gol. - pemain penyerang dan pertahanan yang mempunyai bola dan tanpa bola semasa melancarkan strategi menjaring dan mempertahankan gol dapat menggunakan pengetahuan deklaratif dan prosedural. - meminati permainan hoki berdasarkan latihan stail pedagogi SET

Pengukuran

Kajian ini menggunakan ujian kemahiran hoki, Henry Freidel Field Hockey Test (H.F.F.H.T) digunakan oleh penyelidik sebagai instrumen untuk memilih sampel kajian. Tujuan ujian kemahiran hoki ialah untuk, mengukur kemahiran umum murid dalam permainan hoki. Ujian ini mengukur kemahiran murid dalam aspek mengelecek bola, mengawal bola, merebut bola (*tackling*), menyerang ke arah gol dan menjaring gol. Kebolehan kemahiran hoki umum dalam ujian diukur berdasarkan kelajuan melakukan kemahiran dan ketepatan menjaring bola ke arah gol. Ujian kemahiran ini telah digunakan dalam kajian Turner (1996) dan Turner dan Martinek (1999). Berdasarkan keputusan *ranking* markah skor min dalam ujian kemahiran sampel dipilih dan diagihkan kepada kumpulan murid kemahiran rendah (MKR). Berdasarkan keputusan ujian rintis yang dijalankan bagi instrumen H.F.F.H.T pelajar sekolah di Malaysia, kebolehpercayaan dalaman (*internal consistency*) yang diperoleh bagi aspek kepantasan melakukan kemahiran ialah dengan nilai alfa Cronbach .808. Manakala bagi aspek ketepatan menjaring nilai kebolehpercayaan yang diperoleh ialah alfa Cronbach .732.

Berdasarkan cara uji ulang uji antara ujian pertama dengan ujian kedua menunjukkan nilai kebolehpercayaan stabiliti pekali alfa Cronbach bagi kepantasan melakukan kemahiran ialah .897 dan bagi ketepatan menjaring ke arah gol ialah .722.

Bagi mengukur penguasaan pengetahuan deklaratif dan prosedur murid dalam permainan hoki, digunakan 15 item soalan deklaratif dan 15 soalan procedural anika pilihan yang diubahsuai daripada Messick (1987) digunakan dalam kajian ini. Setiap item soalan yang dijawab dengan betul diberi satu markah. Kajian rintis dijalankan untuk menentukan kebolehpercayaan ujian. Dapatan kebolehpercayaan menunjukkan, nilai alpha Cronbach .502 diperoleh bagi 15 soalan deklaratif dan .60 bagi 15 soalan prosedural. Nilai alpha yang sederhana diperoleh kerana murid-murid dalam kajian rintis ini tidak menerima pelajaran permainan hoki secara langsung

Kajian ini juga menggunakan Instrumen Pemerhatian Permainan (*Game Play Observational Instrument*) yang dibina oleh Turner dan Martinek (1999). Instrumen ini mengukur variabel bersandar dalam situasi permainan iaitu mengawal bola, membuat keputusan (mengelecek, menghantar, merebut dan menjaring bola) dan melaksanakan kemahiran (mengelecek, menghantar, merebut dan menjaring bola). Pencapaian variabel bersandar ini, dinilai berdasarkan skor min. Instrumen ini mempunyai reliabiliti yang memuaskan iaitu pengkodan markah iaitu bagi variabel kawalan bola 90%, membuat keputusan 90% dan pelaksanaan kemahiran 84%. Instrumen ini akan digunakan dalam kajian ini untuk menilai prestasi pemain dalam situasi permainan hoki mini. Organisasi permainan hoki mini 3-lawan-3 dalam kawasan 30 x 20 ela dan dimainkan selama 30 minit. Instrumen ini digunakan untuk menilai prestasi pemain dalam situasi permainan mini.

Tiga kategori kelakuan iaitu mengawal bola, membuat keputusan dan melakukan kemahiran akan dikodkan dengan dalam instrumen pemerhatian permainan. Dalam aspek mengawal bola sekiranya serang pemain berjaya menahan bola mengikut undang-undang hoki akan dikodkan dengan 1 markah dan kalau tidak berjaya mengawal bola akan mendapat 0 markah. Setelah seorang pemain berjaya mengawal bola dan dapat membuat keputusan seperti untuk menjaring, menghantar, mengelecek dan merebut

bola dikodkan dengan 1 markah dan sekiranya keputusan itu tidak sesuai dikodkan dengan 0 markah. Bagi melaksanakan kemahiran (*skill execution*) yang sesuai (ketepatan dan kepantasan) dikodkan dengan 1 markah dan pelaksanaan kemahiran yang tidak sesuai dikodkan dengan 0 markah. Bagi kemahiran menjaring gol, tepat kepada sasaran dikodkan dengan 1 markah dan tersasar dikodkan dengan 0 markah. Bagi kemahiran hantaran yang berjaya dikodkan dengan 1 markah dan dikodkan 0 markah bagi hantaran yang terlalu deras, jauh dari rakan. Bagi kemahiran mengelecek, sekira berjaya mengelecek dikodkan dengan 1 markah dan 0 markah sekiranya tidak dikawal akibat direbut oleh pemain lawan. Manakala merebut bola (*tackle*) jika berjaya dilakukan secara sah oleh undang-undang permainan akan dikodkan dengan 1 markah dan jika menghalang, memukul kayu pemain lawan dan melakukan permainan yang bahaya dikodkan dengan 0 markah.

Dalam kajian ini, pembantu penyelidik mengekodkan prestasi markah murid situasi permainan 3-lawan-3 berdasarkan rakaman video. Berdasarkan keputusan ujian rintis situasi permainan 3-lawan-3 selama lima minit (5 minit) dikira nilai kebolehpercayaan melalui *interobserver agreement* antara penyelidik dan pengkoder (pembantu penyelidik). Dapatan ujian rintis 3-lawan-3 menunjukkan persetujuan antara penyelidik dan pembantu penyelidik (pengkoder) bagi kumpulan pembolehubah mengawal bola 78.2% ($r=.78$), membuat keputusan 85.7% ($r=.86$) dan melaksanakan kemahiran 87.0 % ($r=.87$). Bagi menentukan nilai kebolehpercayaan pengkoder, *intraobserver agreement* dijalankan antara pengkoder dengan seorang pakar jurulatih bertaraf antarabangsa dengan menggunakan tiga rakaman permainan 3-lawan-3 pada peringkat praujian. Persetujuan antara pakar hoki dan pembantu penyelidik (pengkoder) bagi pembolehubah mengawal bola ialah 74%, membuat keputusan 93% dan melaksanakan kemahiran sebanyak 98%.

Keputusan Analisis Data

Jadual 3 memaparkan statistik deskriptif tentang prestasi dan kesan latihan stail pedagogi SET antara praujian dengan pascaujian bagi aspek kepantasan dan ketepatan melakukan kemahiran, pengetahuan deklaratif dan prosedural serta mengawal bola, membuat keputusan dan melaksanakan kemahiran dalam situasi permainan hoki 3-lawan-3.

Jadual 3 Skor Min dan Sisihan Piawai bagi Latihan SET bagi MKR

Latihan SET Peringkat		Kepantasan Praujian		Pascaujian		Ketepatan Praujian		Pascaujian	
<i>N</i>		25		25		25		25	
<i>M/SD</i>		41.1±4.11		29.16±2.81		2.72±2.07		7.00±1.41	
Latihan SET Peringkat		Deklaratif Praujian		Pascaujian		Ketepatan Praujian		Pascaujian	
<i>N</i>		25		25		25		25	
<i>M/SD</i>		4.60±1.71		7.76±3.17		3.06±1.26		6.60±2.84	
Latihan SET Peringkat	Mengawal bola		Membuat Keputusan		Melaksanakan kemahiran				
<i>N</i>	Praujian	Pascaujian	Praujian	Pascaujian	Praujian	Pascaujian			
12	12	12	12	12	12	12			
<i>M/SD</i>	2.50±1.38	5.15±1.52	4.42±2.19	7.83±2.17	2.50±2.19	3.50±2.20			

Keputusan analisis ujian *MANCOVA* menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi skor min pada pascaujian (dengan skor pembolehubah bersandar praujian sebagai *covariate* sebagai syarat ujian *MANCOVA*) bagi murid kemahiran rendah yang mengikuti latihan stail pedagogi SET dalam aspek kepantasan dan ketepatan melakukan kemahiran dengan nilai *Wilks' Lambda* = .89, $F(4, 426) = 6.49$, $p = .001$. Keputusan menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi skor min kepantasan dan ketepatan melakukan kemahiran menerusi program pengajaran SET pada pascaujian. Keputusan analisis ujian *MANCOVA*, juga menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi skor min pada pascaujian bagi kumpulan MKR yang mengikuti latihan stail pedagogi SET dalam aspek pengetahuan deklaratif dan prosedural permainan iaitu dengan nilai *Wilks' Lambda* = .92, $F(4, 426) = 4.51$, $p = .001$, terdapat peningkatan yang signifikan dalam peningkatan prestasi skor min pengetahuan deklaratif dan prosedural menerusi program pengajaran SET pada pascaujian. Di samping itu berdasarkan mengikut keputusan analisis ujian *MANCOVA* terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi skor min pada pascaujian bagi MKR yang mengikuti program SET dalam aspek mengawal bola, membuat keputusan dan melaksanakan kemahiran dalam situasi permainan hoki 3 lawan 3, *Wilks' Lambda* = .68, $F(6, 188) = 6.77$, $p = .001$.

Perbincangan Dan Kajian Masa Depan

Terdapat juga kesan peningkatan yang signifikan program latihan SET terhadap murid kemahiran rendah (MKR) dalam aspek kepantasan dan ketepatan melakukan kemahiran, penguasaan pengetahuan deklaratif dan prosedural serta mengawal bola, membuat keputusan dan melaksanakan kemahiran dalam situasi permainan 3-lawan-3 pada pascaujian I. Dapatan ini selari dengan kajian penggunaan stail E daripada spektrum stail pengajaran Mosston dan Ashworth (2002) yang dilakukan oleh (Brya & Jenkins 2000; Boyce, 1997; Golberger & Gurney, 1986; Harison *et al.*, 1995) telah meningkatkan aspek kemahiran sukan dan permainan. Selari juga dengan dapatan Harison *et al.*, (2004) (bola tampar) dalam aspek kemahiran umum iaitu *set*, *serve* dan merejam bola. Kajian masa depan perlu diteruskan untuk mengkaji tentang aspek kekekalan latihan stail pedagogi SET dalam aspek kepantasan melakukan kemahiran.

Kajian ini menyokong dapatan kajian Harison, Blakemore, Richards dan Oliver, (2004), Turner dan Martinek (1999) terutamanya pengetahuan deklaratif kerana terdapat kesan yang signifikan pada pascaujian dengan menggunakan latihan stail pedagogi SET. Kajian ini telah memperbaiki kajian yang dijalankan oleh Harrison *et al* (1995) tentang penggunaan stail B yang tidak signifikan situasi permainan (game play) dalam penguasaan kemahiran dalam situasi permainan bola tampar. Dari segi aspek membuat keputusan dapatan kajian ini membaiki dapatan kajian French *et al* (1996) dan selari dengan kajian Light dan Fawns, Harvey (2003). Dapatan kajian ini selari dengan kajian Turner dan Martinek bagi mengawal bola $F(2,66) = 14.36$, $p < 0.01$ dan melaksanakan kemahiran dalam situasi permainan mini $F(2,66) = 4.98$, $p > 0.01$. Intervensi latihan stail pedagogi SET berkesan dalam aspek kepantasan dan ketepatan melakukan kemahiran, penguasaan pengetahuan deklaratif dan prosedural, serta mengawal bola, membuat keputusan dan melaksanakan kemahiran dalam situasi

permainan 3-lawan-3 kerana keupayaan stail E (Inklusif) yang digunakan sesuai untuk digabungkan dengan model TGfU dapat meningkatkan prestasi.

Dalam pada itu, stail E daripada spektrum stail pengajaran Mosston dapat membantu model TGFU menjadi satu model pedagogi yang lebih holistik, kerana program latihan sukan dan pendekatan pedagogi sukan memerlukan pendekatan latihan dan pengajaran yang lebih menyeluruh. Melatih permainan bukan sahaja memerlukan panduan periodisasi latihan, prinsip latihan memerlukan pedagogi pengajaran sukan kerana permainan itu kompleks dan dinamik serta memerlukan teori pembelajaran yang kompleks. Maka gabungan stail pengajaran dengan model TGfU menerusi latihan stail pedagogi SET mungkin boleh menjadi satu pendekatan yang berkesan bagi meningkatkan prestasi permainan terutamanya pemain berkemahiran rendah melalui sumbangan pedagogi sukan. Walaupun model TGfU diberi perhatian kini dalam pendidikan jasmani dan kejurulatihan sukan kerana model ini menggunakan teori pembelajaran dan boleh mewujudkan pemain-pemain yang berkemahiran, bijak membuat keputusan untuk menggunakan taktik dan kemahiran dalam situasi permainan, Light (2003) tetapi masih memerlukan penggunaan stail pengajaran (Mezler, 2005) seperti yang dibuktikan dalam kajian melalui stail E.

Kesimpulan, latihan stail pedagogi SET memerlukan kajian tambahan untuk mengesahkan kesesuaian sebagai pendekatan latihan merentasi pelbagai jenis permainan penyerangan untuk kumpulan MKR.

Rujukan

- Banville, D., Richard, J.F., & Raiche, G. (2003). French Canadian Physical Education Teachers' Usage of Mosston Spectrum of Teaching. Available:http://ahperd.confex.com/ahperd/2003/preliminaryprogram/abstract_3195.htm 15.1.2005
- Boyce, B. A. (1992). The effects of three styles of teaching on university students' motor performance. *Journal of Teaching Physical Education*. 18: 389–401.
- Bompa, T. (1999). *Periodization: Theory and methodology of training*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982) dalam Turner, A. & Martinek, T.J. (1995). Teaching for Understanding: A Model for Improving Decision Making During Game Play. *QUEST. National Association for Kinesiology and Physical Education in Higher Education*. 47: 44–63.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1986). A Model for the teaching of games in the secondary schools. *The Bulletin of Physical Education*: 5–8.
- Butler, J & McCahan, B. J. (2005). Teaching Games for Understanding as a curriculum model dalam Griffin, L.L., & Butler, J.I (2005). *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice, Human Kinetics*: 33–53.
- Butler, J. I., Griffin, L. L., Lombardo, B., & Nastasi, R. (2003). Teaching Games for Understanding in physical education and sport.: An International Perspective. *National Association for Sport and Physical Education*. United State of America: 1–9.
- Byra, M. & Jenkins, J. (2000). Matching instructional tasks to learner ability: The inclusion style of teaching. *Journal of Teaching Physical Education, Recreation & Dance*. 71(3): 27–30.
- Byra, M., & Jenkins, J. (1998). The thoughts and behaviors of leaners in the inclusion style of teaching. *Journal of Teaching Physical Education*. 18: 26–42.
- Capel, S. & Piotrowski, S. (2000). *Approaches to teaching games: Issues in physical education*, London: Routledge Palmer.

- Chatoupis, C. & Emmanuel, C. (2003). Teaching physical education with the inclusion style: The case of a Greek elementary school. *Journal of Health, Physical Education, Recreation & Dance*, 74(8), 33-38.
- Condon, R. & Collier, C. (2002). Student choice makes a difference in physical education. *Journal of Health, Physical Education, Recreation & Dance*, 73 (2), 26-29.
- Cothran, D.J., Kulina, P.H. & Ward, E. (2000). Students' experiences with and perceptions of teaching styles. *The Journal of Research and Development in Education*, 33 (5), 94-102
- Crespo, M., Reid, M.M. & Miley, D. (2004). Tennis: Applied examples of a game-based teaching approach. *Strategies*, 17 (4), 27-31.
- Disney, M., & Adlan, N. (2003). Physical Education in Malaysia. *Education Quarterly, Malaysia Higher Education Magazine*: 20-23.
- Dyson, B. Griffin, L.L. and Hastie, P. (2004). Sport education, tactical games, and cooperative learning: theoretical and pedagogical considerations. *QUEST. National Association for Kinesiology and Physical Education in Higher Education*, 56: 226-240.
- Fitts, P.M., & Posner, M.I. (1967). *Human performance*. Belmont, CA: Brooks and Cole Publishing.
- French, K.E., Werner, P.H., Rink, J.E., Taylor, K., & Hussey, K. (1996). The Effect of a 3 week unit of tactical, skill, or combined tactical and skill instruction on badminton performance of ninth-grade students. *Journal of Teaching Physical Education*. Human Kinetics Publishers, 15: 418-438.
- Gay, L.R. & Airasian, P. (2003). *Educational research: Competencies for analysis and applications*. Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Goldberger, M., & Gerney. (1986) Teaching strategies and instructional formats in physical education: total teaching or ideology. *The British Journal of Physical Education*. 24 (1):5-9
- Grehaigine, J.F., Godbout, P., & Bouthier, P. (2001). The teaching and learning of decision making in team sports. *QUEST. National Association for Kinesiology and Physical Education in Higher Education*, 53: 59-75.
- Griffin, L.L., Mitchell, S.A. & Oslin, J.L. (1997). *Teaching sport concepts and skill: A tactical games approach*. Champaign, Illinois: Human Kinetics Publishers.
- Harison, J.M., Blakemore, C.L., Richards, R.P., & Oliver, J. (2004). The effects of two instructional models-tactical and skill teaching on skill development and game play, knowledge, self – efficacy, and student perceptions in volleyball. *Physical Educators*, 61 (4), 186-200.
- Harison, J.M., Fellingham, G. W., Buck, M.M. & Pellet, T.L. (1995). Effects of practice and command styles on rate of change in volleyball performance and self-efficacy of high, medium, and low skilled learners. *Journal of Teaching Physical Education*, 14, 328-339.
- Harvey, S. (2003). A study of U19 college soccer players improved in game performance using the game performance assessment instrument. *Proceedings of the 2nd international conference: Teaching sport and physical education for understanding*. University of Melbourne, Australia. 11-14 December 2003.
- Ho, W.K. (2003). Model rethink from the integrated perspective. *Proceedings of The 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding. International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding*. University of Melbourne, Australia. 11-14 December 2003.
- Holt, N.L., Streat, W. B. & Bengoechea, E. G. (2002). Expanding the Teaching Games for Understanding Model: New Avenues for Future Research and Practice. *Journal of Teaching Physical Education*. 21: 162-176
- Ishee, J.H. (2004). Are physical education classes encouraging students to be physically active. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 75 (2): 1-2.
- Kulina, P.H. & Cothran, D. J. (2003). Physical education teachers' self-reported use and

- perceptions of various teaching styles. *Learning and Instruction*. 13: 597–609
- Light, R. & Fawns, R. (2003). Knowing the game: Integrating Speech and action in games teaching through TGFU. *QUEST. National Association for kinesiology and Physical Education in Higher Education*, 55: 161–176.
- Metzler, M. (2005). Implications of models – based instruction for research on teaching: a focus on Teaching Games for Understanding dalam Griffin, L.L., & Butler. J.I. (2005). *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*, 183–197.
- Mitchell, S. A., Griffin, L.L., & Oslin, J. L. (1994). Tactical awareness as a developmentally appropriate focus for teaching of games in elementary and secondary physical education. *The Physical Educator*, 51, 21–27.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (2002). *Teaching Physical Education (fifth ed)*. Benjamin Cummings
- Nevett, M., Rovengno, I., Babiarez, M., & McCaughtry, N. (2001). Changes in basic tactics and motor skills in an invasion-type game after a 12-lesson unit of instruction. *Journal of Teaching Physical Education*. 20: 352–369.
- Rink, J.E. (2002). *Teaching physical education for learning* (fourth ed). Mc Graw Hill.
- Rovengno, I., Nevett, M., & Babiarez, M. (2001). Invasion-game tactics in 4th Grade: Introduction and theoretical perspective. *Journal of Teaching Physical Education*. 20: 341–351.
- Turner, A. (1996). Teaching for understanding: Myth or reality? *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 67 (4), 46–48.
- Turner, A., & Martinek, T.J. (1992). A Comparative analysis of two models for teaching games. *International Journal of Physical Education*, 29 (4): 15–31.
- Turner, A., & Martinek, T.J. (1999). An investigation into teaching games for understanding: Effects on skill, knowledge, and play. *Research Quarterly for Exercise and Sport*. 70: 3–21
- Verma, G.K., & Mallick, K. (1999). *Researching education: Perspectives and techniques*. Falmer Press: Taylor & Francis Group, London.
- Werner, P., Thorpe, R. & Bunker, D. (1996). Teaching Games for Understanding: Evolution of a model. *Journal of Teaching Physical Education, Recreation & Dance*. 67 (1): 28–33.
- X Cai, S. (1998). Student enjoyment of physical education class in three teaching style environments. *Education Chula Vista*. 118 (3): 412–420.