

## TAHAP PENCAPAIAN DOMAIN PSIKOMOTOR BAGI PERMAINAN KATEGORI MEMADANG DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TAHUN 5

*The Achievement Level in The Psychomotor Domain of The Field Games Category in Year 5  
Physical Education Subject*

<sup>1</sup>Mohd Hanapiah Khamis, PhD

<sup>2</sup>Saidil Mazlan Abdul Razak, PhD

<sup>3</sup>Mohamad Asmadi Samdin

<sup>4</sup>Sukiman Saad

<sup>5</sup>Ida Haryani Ideris

<sup>1,3&4</sup>Institut Pendidikan Guru Kampus Tun Hussein Onn

<sup>2</sup>Sekolah Menengah Kebangsaan Pinang Tunggal,

<sup>5</sup>Sekolah Menengah Kebangsaan Pekan Baru Muar

<sup>1</sup>hanapiah.khamis@iptho.edu.my

### ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap pencapaian pembelajaran domain psikomotor bagi permainan kategori memadang dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 5. Kajian ini dijalankan di sembilan buah sekolah rendah di daerah Muar, Johor dengan sampel terdiri daripada 570 orang murid Tahun 5 yang mengikuti kelas Pendidikan Jasmani. Reka bentuk kajian ini merupakan kajian tinjauan dengan menggunakan Instrumen Pentaksiran Ekstensif ( $r = 0.96$ ) mengandungi penilaian berbentuk rubrik pemarkahan bagi domain psikomotor. Data kajian dianalisis menggunakan perisian SPSS (Statistical Package for the Social Science) versi 22. Dapatan kajian menunjukkan tahap pencapaian domain psikomotor murid bagi permainan kategori memadang dalam mata pelajaran PJ Tahun 5 ialah ( $M = 68.33$ ;  $SD = 0.87$ ) berada pada tahap empat iaitu menguasai keseluruhan. Berdasarkan kajian ini dicadangkan agar murid dapat meningkatkan tahap pencapaian kemahiran domain psikomotor dalam pelbagai jenis permainan melalui PdP mata pelajaran PJ bagi melahirkan murid yang mempunyai tahap kemahiran psikomotor yang baik seterusnya dapat menjadi atlet sukan yang berjaya.

**Kata Kunci:** Pendidikan Jasmani, instrumen pentaksiran ekstensif, kajian tinjauan.

### ABSTRACT

This research was carried out to identify the level of achievement in the psychomotor domain of the field game category in Year 5 Physical Education (PE) subject. The study was conducted at nine primary schools in Muar, Johor with a sample of 570 Year 5 pupils who attended PE classes. The research design employed was survey using the Extensive Assessment Instrument ( $r = 0.96$ ) which consisted of scoring rubrics for the assessment of the psychomotor domain. The research data were analyzed using SPSS software (Statistical Package for the Social Science) version 22. The results showed that the pupils' level of achievement of the psychomotor domains for field game category in the PE subject was ( $M = 68.33$ ;  $SD = 0.87$ ), or at level four which showed overall mastery. From this study, it is suggested that pupils can further improve the levels of their achievement in the psychomotor domains in various games through PE classes to shape pupils who possess good levels of psychomotor skills and eventually to become successful sports athletes.

Keywords: Physical Education, extensive assessment instrument, survey research.

## **PENGENALAN**

Pendidikan Jasmani (PJ) dapat diertikan sebagai pendidikan untuk jasmani melalui aktiviti fizikal, pertumbuhan dan perkembangan yang menyeluruh melalui aktiviti-aktiviti permainan yang teratur demi untuk melahirkan warganegara yang sempurna dan bertanggungjawab (Mohd Sofian, 2006). Selain itu, mata pelajaran PJ ialah bidang ilmu yang melibatkan proses pendidikan yang menitikberatkan perkembangan dan penguasaan pergerakan fizikal berdasarkan kemampuan murid serta menggabungkan aspek-aspek pendidikan melalui aktiviti fizikal. Oleh itu, PJ mempunyai matlamat dan objektif tersendiri yang berfokus kepada tiga domain utama iaitu psikomotor, kognitif dan afektif (Bailey, 2006). Bagi aktiviti PJ yang berkualiti dan baik boleh diperoleh melalui pendidikan untuk pergerakan dan pendidikan melalui pergerakan (Sidentop, 2007).

Berfokuskan pernyataan di atas domain psikomotor merupakan domain utama dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) mata pelajaran PJ. Merujuk Kementerian Pendidikan Malaysia (2014) dan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Jasmani Tahun 5 melalui Aspek 1, murid perlulah menguasai kemahiran motor dan pelbagai corak pergerakan yang diperlukan untuk melakukan pelbagai aktiviti fizikal. Jelaslah bahawa, peranan dan tanggungjawab guru adalah sangat penting dalam memastikan Aspek 1 iaitu pentaksiran domain psikomotor dapat dilaksanakan dengan sempurna serta mencapai objektif yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Selain itu, guru juga bertanggungjawab menyediakan laporan pembelajaran dengan tepat dan adil berdasarkan maklumat dan bukti yang diperoleh daripada pelbagai konteks dan aplikasi (Azizi, 2010).

Jelaslah, pentaksiran domain psikomotor adalah amat perlu supaya memberi maklum balas berkaitan tahap pencapaian murid dalam sesuatu kemahiran serta keberkesanan proses PdP yang telah dijalankan oleh guru di sekolah dapat dikenal pasti (Mecier & Doolittle, 2013). Oleh yang demikian, tahap pencapaian domain psikomotor murid perlu dinilai oleh guru PJ semasa PdP Pendidikan Jasmani. Sehubungan dengan itu, penyelidik berasa perlu untuk membuat kajian untuk mengenal pasti tahap pencapaian domain psikomotor murid bagi permainan kategori memadang dalam mata pelajaran PJ Tahun 5. Kajian yang dijalankan hanya berfokus terhadap kemahiran permainan kategori memadang dalam mata pelajaran PJ Tahun 5 sahaja. Penilaian tahap pencapaian murid dalam domain psikomotor haruslah menjadi salah satu aktiviti harian dalam proses PdP guru PJ di sekolah.

## **SOROTAN KAJIAN**

Menurut Azizi (2010), pembelajaran psikomotor dipersembahkan melalui kemahiran fizikal dari segi penyelarasan, ketangkasan, penurunan, pengayaan dan kekuatan. Objektif domain psikomotor merangkumi penggunaan keperluan kemahiran dan penyelarasan tulang dan otot, seperti aktiviti fizikal dalam persembahan, menuruti dan membina atau mencipta. Menurut Jansma dan French (1994) domain psikomotor ialah perkara yang berkait dengan pergerakan anggota fizikal manusia. Penilaian domain psikomotor adalah untuk mengukur kecekapan dan kebolehan dari aspek motor, fizikal, kecergasan dan permainan. Selain itu, domain psikomotor mampu mengenal pasti perkembangan kemahiran berkaitan pergerakan fizikal dan perlakuan.

Oleh itu, proses PdP dalam mata pelajaran PJ bagi domain psikomotor adalah sangat signifikan (Julismah, Norkhalid, Mohd Izwan & Syed Kamaruzaman, 2014). Dalam kalangan guru di sekolah rendah khususnya pergerakan anggota murid semasa aktiviti PJ menjadi tunjang yang utama dalam objektif PJ. Menurutnya lagi, perkembangan kemahiran ini memerlukan latihan yang diukur melalui kelajuan, ketepatan jarak, prosedur dan teknik pelaksanaan.

Menurut Cooper dan Higgins (2014), domain psikomotor merupakan satu domain yang menekankan aspek pergerakan fizikal dan keterampilan kemahiran motor. Domain psikomotor adalah kemampuan yang dihasilkan oleh kemahiran motor murid yang berkebolehan untuk menjalankan sesuatu aktiviti dan memberi penekanan kepada kebolehan intelektual dan sosial (Opera, 2014). Dave (1970) membahagikan kemahiran motor kepada lima tahap penguasaan kemahiran iaitu meniru, manipulasi, ketepatan perlakuan, menghubungkan kait dan tindakan semula jadi.

Berdasarkan tahap domain psikomotor, guru PJ dapat mengenal pasti proses perkembangan kemahiran berkaitan dengan pergerakan fizikal dan juga perlakuan murid semasa aktiviti PJ dijalankan. Dalam melaksanakan proses PdP mata pelajaran PJ, domain psikomotor sangat penting serta signifikan bagi menilai kemahiran yang melibatkan sesuatu permainan. Oleh itu, penyelidik mengaplikasikan Taksonomi Dave (1970) sebagai panduan kepada pentaksiran domain psikomotor yang dibina. Taksonomi Dave (1970) sangat sesuai digunakan bagi membina rubrik tahap pencapaian pembelajaran murid bagi permainan kategori memadam.

### **Meniru**

Meniru perlakuan atau meniru kemahiran merupakan aras yang paling bawah dan rendah dalam menguasai sesuatu kemahiran permainan sukan. Di peringkat ini murid akan meniru perlakuan yang ditunjukkan oleh guru atau orang lain. Kaedah cuba jaya dan mengulangi perlakuan yang ditunjukkan oleh guru secara berulang kali dapat meningkatkan kemahiran yang dipelajari dan menguasai dengan baik. Ringkasnya, proses peniruan perlakuan akan berjaya melalui pemerhatian atau bimbingan melalui arahan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran tugas.

### **Manipulasi**

Aras kedua dalam Taksonomi Dave ialah aras manipulasi kemahiran iaitu murid dapat melakukan perlakuan daripada arahan yang diterima daripada guru atau melalui ingatan mereka. Guru PJ akan memberi arahan secara lisan dan murid dikehendaki melakukan pergerakan berdasarkan arahan yang diberikan oleh guru tersebut. Kemahiran yang dipelajari akan diasingkan mengikut peringkat kemahiran atau lebih dikenali sebagai sebahagian, sebahagian dan keseluruhan '*part, part, whole*'. Dalam peringkat ini penguasaan kemahiran mengikut bahagian sangat penting kerana secara tidak langsung keseluruhan kemahiran permainan tersebut telah menjadi kebiasaan serta pergerakan perlakuan boleh dilakukan dengan teknik dan cara yang betul serta keyakinan yang mantap.

### **Ketepatan Perlakuan**

Aras ketepatan perlakuan kemahiran memerlukan murid untuk melakukan gaya dan pergerakan kemahiran dengan teknik yang betul, tepat dan baik mengikut tunjuk cara guru. Murid mestilah menghasilkan semula sesuatu kemahiran dengan ketepatan, pembahagian yang sempurna, penuh ketelitian dan berkualiti tanpa bantuan guru serta berupaya menunjukkan cara perlakuan kemahiran kepada rakan sekelas. Kemahiran yang diajar oleh guru PJ dapat dikuasai sepenuhnya oleh murid dengan cekap, lancar dan tepat. Gaya pergerakan kemahiran dipelajari dapat dipersembahkan dengan sempurna, berkeyakinan dan berkualiti.

## **Menghubung Kait**

Pada peringkat ini, murid perlu menghubungkan kait kemahiran yang melibatkan pergerakan perlakuan kemahiran aras tinggi. Murid dapat menggabungkan satu atau lebih kemahiran secara turutan dan kemahiran dapat dikembangkan dengan baik. Murid juga mampu mengubah suai gaya dan pergerakan yang dikuasai mengikut kesesuaian dan situasi pada ketika itu. Gabungan pergerakan kemahiran serta mampu membina kaedah yang sesuai dengan keadaan pada ketika itu.

## **Tindakan Semula jadi**

Aras tertinggi menurut Taksonomi Dave, tindakan semula jadi kemahiran berlaku apabila murid bertindak balas secara automatik. Murid berupaya mempersempah tindakan pada aras tertinggi dan perlakuan berlaku secara semula jadi. Murid dapat menguasai sepenuhnya keseluruhan gaya pergerakan dan menjadi pakar dalam kemahiran permainan tersebut. Pergerakan terjadi secara automatik dan semula jadi tanpa disedari serta mampu menyesuaikan kemahiran mengikut aras strategik. Peranan guru pada peringkat ini adalah melakukan pentaksiran dan menilai keseluruhan persembahan perlakuan murid semasa sesi aktiviti kemahiran.

Taksonomi Dave (1970) dijadikan panduan dalam pembentukan rubrik tahap penguasaan dalam instrumen pentaksiran psikomotor. Berdasarkan DSKP PJ Tahun 5 terdapat enam kemahiran yang perlu dinilai dalam permainan kategori memadam seperti (i) memaling bola ke petak sasaran, (ii) mari memaling, (iii) memukul dan bergerak, (iv) menahan bola, (v) baling bawah dan (vi) tangkap bola. Kriteria dalam pentaksiran domain psikomotor berfokus lima tahap iaitu (1) meniru, (ii) manipulasi, (iii) ketepatan pelakuan, (iv) menghubungkan kait dan (v) tindakan semula jadi.

## **PENYATAAN MASALAH**

Masa depan pentaksiran pendidikan menjanjikan pelbagai kemungkinan dan seharusnya guru-guru PJ masa kini bersedia menghadapi segala cabaran dalam menghadapi kemungkinan tersebut. Dalam memenuhi tuntutan ini, pentaksiran berperanan penting bagi memastikan setiap murid menerima pendidikan yang berkualiti, berkemahiran, berilmu, serta nilai-nilai baik yang diperlukan (Mohd Hazim, 2016).

Namun begitu, masih terdapat lagi guru di sekolah menghadapi pelbagai masalah dalam melaksanakan proses pentaksiran di sekolah seperti bebanan tugas di sekolah dalam melaksanakan pentaksiran dan penilaian (Othman et al., 2013; Noorzeliana, 2016), guru kurang memahami kaedah dan konsep pentaksiran serta penilaian tahap pencapaian murid merangkumi domain psikomotor (Rohaya, Hamimah, Nor Shidah & Mohd Aisamuddin, 2014) dan guru kurang mahir dalam membuat perancangan pelaksanaan pentaksiran dan penilaian di sekolah (Norazilawati, Noraini, Rosnidar, Abdul Talib & Wong, 2015).

Manakala Norkhalid (2012) melaporkan tiada dokumen standard dalam penilaian tahap pencapaian domain psikomotor yang digunakan oleh guru PJ di sekolah dalam mengukur tahap pencapaian murid berkaitan tajuk kemahiran permainan. Rahman dan Ali (2008) menyatakan bahawa guru-guru mempunyai tahap pengetahuan dan kemahiran yang sederhana dalam menilai tahap pencapaian domain psikomotor dan pelaksanaan pentaksiran di sekolah.

Hasil temu bual bersama-sama beberapa orang guru PJ di daerah Muar tentang pelaksanaan pentaksiran mata pelajaran Pendidikan Jasmani, beliau menyatakan bahawa pentaksiran yang dijalankan

tidak seragam dan tiada dokumen standard yang boleh digunakan oleh semua guru PJ dalam melaksanakan pentaksiran permainan kategori memadang Tahun 5. Selain itu, beliau juga menyatakan bahawa penilaian domain psikomotor dalam menilai tahap pencapaian murid khususnya bagi kemahiran permainan kategori memadang tidak pernah dilaksanakan dan dinilai oleh guru PJ semasa proses PdP mata pelajaran PJ.

Berdasarkan kajian yang dibincangkan adalah wajar penilaian tahap pencapaian domain psikomotor khususnya dalam kemahiran permainan kategori memadang terus dikaji di sekolah rendah. Penyelidik mengkaji tahap pencapaian domain psikomotor murid Tahun 5 di sekolah rendah di daerah Muar dengan menggunakan Instrumen Pentaksiran Ekstensif (IPE) bagi mata pelajaran PJ khususnya bagi kemahiran permainan kategori memadang.

### **OBJEKTIF KAJIAN**

Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap pencapaian domain psikomotor murid bagi permainan kategori memadang dalam mata pelajaran PJ Tahun 5.

### **METODOLOGI**

Kajian ini adalah berbentuk kajian tinjauan yang menggunakan kajian kuantitatif melalui borang penilaian pemerhatian guru. Reka bentuk kajian ini bersesuaian dengan objektif kajian dalam mengenal pasti tahap pencapaian domain psikomotor murid bagi permainan kategori memadang dalam mata pelajaran PJ Tahun 5.

Kajian ini dijalankan di sembilan buah sekolah rendah di daerah Muar dalam negeri Johor. Sampel kajian terdiri daripada 570 orang murid Tahun 5 yang mengikuti proses PdP permainan kategori memadang PJ Tahun 5. Bagi mendapatkan data kajian penyelidik menggunakan IPE yang mengandungi enam standard pembelajaran dan menggunakan skor pemeringkatan dengan pecahan rubrik mengikut aras pembelajaran domain psikomotor seperti dalam Jadual 1. Penilaian tahap pembelajaran domain psikomotor bagi permainan kategori memadang PJ Tahun 5 dijalankan oleh guru PJ melalui kaedah pemerhatian guru semasa PdP ketika sesi ansur maju dan permainan kecil. Tempoh masa kajian ini melibatkan enam sesi PdP mata pelajaran PJ dan setiap sesi melibatkan 30 minit. Dalam kajian ini data dianalisis menggunakan perisian SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) versi 22. Analisis statistik deskriptif telah digunakan untuk mendapatkan peratus, min dan sisihan piawai terhadap item kemahiran dan tahap pencapaian domain psikomotor bagi permainan kategori memadang Tahun 5.

### **Instrumen Pentaksiran Ekstensif Psikomotor**

Tahap pencapaian psikomotor murid bagi permainan kategori memadang adalah berdasarkan enam kemahiran asas iaitu membaling bola ke petak sasaran, mari membaling, memukul serta bergerak, menahan bola, membaling bawah, dan tangkap bola. Pentaksiran psikomotor dilaksanakan oleh guru semasa sesi PdP mata pelajaran PJ. Tahap pencapaian murid diukur berdasarkan instrumen IPE menggunakan lima tahap iaitu menguasai asas, menguasai sebahagian, menguasai, menguasai keseluruhan, dan berkemahiran semula jadi.

Nama: \_\_\_\_\_ Tahun: \_\_\_\_\_ Sekolah: \_\_\_\_\_ Jantina: L / P Tarikh: \_\_\_\_\_

- Arahan kepada guru:** - Perhatikan pelakuan kemahiran murid semasa aktiviti fizikal dan buat penilaian.  
 - Tandakan (√) pada ruang tahap penguasaan yang berkaitan.

BIL	Standarad Pembelajaran	SKOR				
		1	2	3	4	5
<b>UNIT 21</b>						
1	Membaling bola dengan tangan lurus mengikut arah pusingan jam ke petak sasaran					
<b>UNIT 22</b>						
2	Membaling bola dengan tangan lurus mengikut arah lawan pusingan jam ke petak sasaran					
<b>UNIT 23</b>						
3	Memukul bola ke pelbagai arah dan jarak serta bergerak ke kawasan yang ditetapkan					
<b>UNIT 24</b>						
4	Menahan bola ke pelbagai arah dengan alatan pemukul dan bergerak ke kawasan yang ditetapkan					
<b>UNIT 25</b>						
5	Membaling bola menggunakan balingan bawah					
<b>UNIT 26</b>						
6	Menangkap bola yang melantun					

TAHAP	SKOR	RUBRIK PENGUASAAN
<b>Berkemahiran Semula jadi</b>	5	Murid berupaya mempersembahkan tindakan secara semula jadi serta bertindak secara automatik, dapat menguasai sepenuhnya keseluruhan gaya pergerakan dengan teknik yang betul tanpa teragak-agak, mencipta pergerakan baharu dan dapat memanipulasi pergerakan dengan situasi sebenar.
<b>Menguasai Keseluruhan</b>	4	Murid dapat menggabungkan pola pergerakan serta menguasai keseluruhan kemahiran secara turutan, kemahiran dapat dikembangkan dengan baik, mampu mengubah suai gaya pergerakan mengikut kesesuaian situasi dan mencipta pergerakan baharu yang berkualiti.
<b>Menguasai</b>	3	Murid dapat menguasai gaya pergerakan kemahiran dengan teknik yang betul, tepat dan jitu, kemahiran yang dipelajari dapat dikuasai serta dipersembahkan dengan sempurna, berkeyakinan tinggi, cekap dan berkualiti.
<b>Menguasai Sebahagian</b>	2	Murid dapat memanipulasi serta mempamerkan gaya pergerakan mengikut peringkat kemahiran sebahagian dan keseluruhan dengan teknik dan cara yang betul, keseluruhan gaya pergerakan dapat dilakukan dengan yakin yang cekap.
<b>Menguasai Asas</b>	1	Murid dapat meniru gaya pergerakan serta melakukan teknik keseluruhan kemahiran asas pada peringkat aras bawah dan rendah.

Jadual 1

*Contoh Instrumen pentaksiran ekstensif psikomotor bagi permainan kategori memadam dalam pendidikan jasmani tahun 5*

### DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Data dan skor yang diperoleh dianalisa secara deskriptif melalui perisian program Statistik Sains Sosial (SPSS) versi 22. Jadual 2 menunjukkan tahap pencapaian domain psikomotor murid bagi permainan kategori memadam dalam PJ Tahun 5.

Jadual 1

Tahap pencapaian pembelajaran domain psikomotor murid menggunakan instrumen pentaksiran ekstensif ( $n = 570$ )

Kemahiran	% Tahap					<i>(M%)</i>	<i>SD</i>	Tahap
	BS	MK	M	MS	MA			
Membaling bola dengan tangan lurus mengikut arah pusingan jam ke petak sasaran	6.00	38.40	38.10	16.80	0.70	66.40	0.84	MK
Membaling bola dengan tangan lurus mengikut arah lawan pusingan jam ke petak sasaran	4.60	39.10	40.20	15.60	0.50	66.40	0.80	MK
Memukul bola ke pelbagai arah dan jarak serta bergerak ke kawasan yang ditetapkan	9.30	33.70	41.90	13.90	1.20	67.20	0.87	MK
Menahan bola ke pelbagai arah dengan alatan pemukul dan bergerak ke kawasan yang ditetapkan	11.40	35.80	37.00	15.30	0.50	68.40	0.90	MK
Membaling bola menggunakan balingan bawah	12.80	37.70	34.90	14.40	0.20	69.80	0.89	MK
Menangkap bola yang melantun	18.90	34.20	34.70	11.60	0.50	71.80	0.94	MK

Keseluruhan ( $M = 68.33$ ,  $SD = 0.87$ ; Tahap = Menguasai keseluruhan)

BS(5)=Berkemahiran Semula jadi; MK(4)=Menguasai Keseluruhan; M(3)=Menguasai; MS(2)=Menguasai Sebahagian; MA(1)=Menguasai Asas

Berdasarkan Jadual 2 di atas, tahap pencapaian psikomotor murid secara keseluruhan ialah  $M = 68.33$ ;  $SD = 0.87$ . Angka ini menunjukkan pencapaian domain psikomotor murid berada pada tahap menguasai keseluruhan. Analisa pencapaian tertinggi bagi kemahiran membaling bola dengan tangan lurus mengikut arah pusingan jam ke petak sasaran (38.40%) dan membaling bola menggunakan balingan bawah (37.70%) berada pada tahap menguasai keseluruhan. Analisa pencapaian tertinggi bagi kemahiran membaling bola dengan tangan lurus mengikut arah lawan pusingan jam ke petak sasaran (40.20%), memukul bola ke pelbagai arah dan jarak serta bergerak ke kawasan yang ditetapkan (41.90%), menahan bola ke pelbagai arah dengan alatan pemukul dan bergerak ke kawasan yang ditetapkan (37.00%) dan menangkap bola yang melantun (34.70%) berada pada tahap menguasai.

Secara keseluruhan penyelidik mendapati murid tidak menghadapi sebarang masalah untuk melakukan semua kemahiran permainan kategori memadam. Ini menunjukkan murid telah berjaya menguasai tahap kedua tertinggi semasa sesi PdP. Pada peringkat ini murid dapat menggabungkan pola pergerakan serta menguasai keseluruhan kemahiran secara turutan, kemahiran dapat dikembangkan dengan baik, mampu mengubah suai gaya pergerakan mengikut kesesuaian situasi dan mencipta pergerakan baharu yang berkualiti.

Dapatan kajian ini menunjukkan sesuatu yang positif dengan tahap pencapaian domain psikomotor murid bagi kemahiran permainan kategori memadam berada pada tahap empat iaitu menguasai keseluruhan kemahiran. Penilaian menerusi pemerhatian guru juga merupakan salah satu kaedah penilaian yang berkesan bagi mengenal pasti tahap pencapaian pembelajaran domain psikomotor bagi permainan kategori memadam. Selaras dengan itu, Alessi dan Trollip (2001) menyatakan pembelajaran aspek psikomotor bukan sahaja menerusi pemerhatian dan di dalam bilik darjah sahaja tetapi harus dipraktikkan dan perlu dinilai oleh guru di luar bilik darjah.

Berdasarkan dapatan ini, dapatlah dirumuskan bahawa, mengenal pasti tahap pencapaian domain psikomotor sangat penting yang harus diberi perhatian dalam kemahiran permainan kategori memadam. Namun, kebanyakan pendidik sering mengabaikan tahap pencapaian domain psikomotor dalam proses PdP kerana faktor kesukaran dalam membuat penilaian terhadap domain psikomotor (McLeod, 1991). Selain itu, kaedah PdP tradisional sering menitikberatkan domain kognitif berbanding psikomotor (Peterson & Augustine, 2000).

Hasil kajian ini bertepatan dengan kriteria penilaian berdasarkan Wiggins (1989) dan Rayan dan Miyasaka (1995) penilaian yang direka bentuk perlu berdasarkan situasi sebenar dan mengikut keupayaan murid dan seterusnya menimbulkan minat serta motivasi bagi meningkatkan prestasi pencapaian murid. Kaedah pentaksiran menerusi pemerhatian guru adalah selari dengan kaedah yang dicadangkan oleh Lund dan Krik (2002) serta bertepatan dengan kehendak Noraini (2001) yang menyatakan teknik penilaian yang digunakan mampu melihat sejauh mana kejayaan dan keberkesanan sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran.

Di samping itu, guru dapat mengenal pasti kekuatan dan kelemahan murid, seterusnya dapat membantu mengatasi kelemahan dalam usaha meningkatkan tahap pencapaian pembelajaran mereka. Selain itu, guru dapat mengenal pasti tahap pencapaian dan jurang perbezaan tahap pencapaian antara murid semasa proses pentaksiran dilaksanakan. Guru akan memberikan tunjuk ajar dan maklum balas bagi mengatasi jurang perbezaan tersebut (Torrance et al., 2005). Penilaian yang berterusan dapat memperoleh maklumat awal tahap penguasaan murid dari aspek psikomotor bagi sesuatu kemahiran sebelum memulakan yang kemahiran yang baharu (Black & Wiliam, 1998).

## **KESIMPULAN DAN CADANGAN**

Kajian ini merumuskan bahawa, tahap pencapaian domain psikomotor murid bagi permainan kategori memadam dalam mata pelajaran PJ Tahun 5 berada pada tahap empat (menguasai keseluruhan) di mana murid dapat menggabungkan pola pergerakan serta menguasai keseluruhan kemahiran secara turutan, kemahiran dapat dikembangkan dengan baik, mampu mengubah suai gaya pergerakan mengikut kesesuaian situasi dan mencipta pergerakan baharu yang berkualiti. Hal ini menunjukkan petanda positif kerana murid dapat menguasai kemahiran permainan kategori memadam dengan baik dan seharusnya dapat mempraktikkan kemahiran yang telah dipelajari dalam permainan sebenar seperti permainan softball dan



kriket. Secara tidak langsung, dapatan kajian juga menunjukkan bahawa guru-guru PJ telah berjaya menyampaikan PdP kemahiran kategori memadam dengan baik berdasarkan DSKP PJ Tahun 5 yang telah ditetapkan oleh KPM.

Oleh sebab kajian ini tertumpu kepada mengenal pasti domain psikomotor sahaja, maka adalah dicadangkan penyelidik lain meluaskan lagi kajian dengan mengkaji domain kognitif dan afektif bagi kemahiran permainan kategori memadam murid Tahun 5. Selain itu, kajian juga boleh dikembangkan dengan penglibatan murid dari sekolah menengah dan institusi pengajian pendidikan tinggi awam serta swasta bagi mendapatkan hasil kajian yang lebih memuaskan dalam memberi impak kepada kajian terhadap PJ di Malaysia.

### RUJUKAN

- Alessi, S. M. & Trollip, R. S. (2001). *Computer Based Instruction: Methods and Development*. Edisi ketiga. New Jersey: Prentice Hall.
- Azizi, A. (2010). *Pentaksiran pembelajaran (Edisi Pertama)*. Kuala Lumpur: Damawa Sdn. Bhd.
- Bailey, R. (2006). Physical Education and Sport in Schools: A Review of Benefits and Outcomes. *The Journal of School Health*; Oct; 76, 8; Hal. 397.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and Classroom Learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice (Vol. 5)*.
- Cooper, D., & Higgins, S. (2014). The effectiveness of online instructional videos in the acquisition and demonstration of cognitive, affective and psychomotor rehabilitation skills. *British Journal of Educational Technology*.
- Dave, R. H., (1970). *Psychomotor levels developing and writing behavioural objectives*. Tuscon, AZ : Educational Innovators Press.
- Jansma, P., & French, R. (1994). *Special Physical Education: Physical Activity, Sports and Recreation*. New Jersey: Prentice Hall.
- Julismah, J., Norkhalid, S., Mohd. Izwan, S., & Syed Kamaruzaman, S. A. (2014). *Model-model pentaksiran dalam pendidikan jasmani (1<sup>st</sup> Ed.)*. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2014). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Jasmani Tahun 5*. Kuala Lumpur: Bahagian Perkembangan Kurikulum.
- Lund, J. L., & Krik, M.F. (2002). *Performance-based assessment for middle and high school physical education*. Champaign, IL : Human Kinetics.
- McLeod, S. H. (1991). The affective domain and the writing process: Working definition. *Journal of Advanced Composition (JAC)*, 11 (1), 95-105.
- Mercier, K., & Doolitter, S. (2013). Assessing student achievement in physical education for teacher evaluation. *Jurnal of Physical Education, Recreation & Dance*, 84, 38-42.

- Mohd Hazim, M. (2016). Pentaksiran Pendidikan Teori dan Praktis. Kuala Lumpur: Kentalmas Jati.
- Mohd Sofian, O. F. (2006). Kaedah Mengajar Pendidikan Jasmani: Kuala Lumpur: Karisma Publication Sdn. Bhd.
- Noorzeliiana, I. (2016). Penilaian Pentaksiran Berasaskan Sekolah dalam Kalangan Guru (Tesis Doktor Falsafah yang tidak diterbitkan). Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim. Malaysia.
- Noraini, I. (2001). Pedagogi dalam pendidikan matematik. Kuala Lumpur: Utusan Publication.
- Norazilawati, A., Noraini, M. N., Rosnidar, M., Abdul Talib, M. H., & Wong, K. T. (2015). Penilaian Pelaksanaan pentaksiran berasaskan sekolah (PBS) dalam kalangan guru sains. *Journal Pendidikan Sains dan Matematik Vol 21(2)* 35-49.
- Norkhalid, S. (2012). Pentaksiran komprehensif berbanding penilaian kendalian sekolah menengah dalam mata pelajaran pendidikan jasmani Tingkatan 2. (Tesis Doktor Falsafah yang tidak diterbitkan). Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim. Malaysia.
- Oprea, C. L. (2014). Interactive and creative learning of the adults. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 142, 493-498.
- Othman, L., Siti Esah, M., Ahmad Fuaad, D., Azali, R., & Omar Hisham, B. (2013). Pembinaan standard pentaksiran berasaskan sekolah bagi sekolah rendah di Malaysia. Universiti Pendidikan Sultan Idris. Tanjong Malim, Malaysia.
- Peterson, M. W., & Augustine, C. H. (2000). External and internal influences on institutional approaches to student assessment: Accountability or improvement? *Research in Higher Education*, 14, 443-479.
- Rahman, M. A. B. A., & Ali, Z. B. (2008). Pelaksanaan Pentaksiran Kerja Kursus Kemahiran Hidup Bersepadu Di sekolah menengah Luar Bandar Daerah Kuantan, Pahang. Retrieved [Http://Eprints.Utm.My/10757/1/Pelaksanaan Pentaksiran Kerja Kursus Kemahiran Hidup Bersepadu Di Sekolah Menengah Luar Bandar Daerah Kuantan.Pdf](http://Eprints.Utm.My/10757/1/Pelaksanaan_Pentaksiran_Kerja_Kursus_Kemahiran_Hidup_Bersepadu_Di_Sekolah_Menengah_Luar_Bandar_Daerah_Kuantan.Pdf)
- Rohaya, T., Hamimah, A. N., Nor Sahidah, M. A., & Aisamuddin, M. H. (2014). School-based assessment: A study an teacher's knowledge and practices. In IGGESH (pp.0-7). Johor Bahru Malaysia: Universiti Teknologi Malaysia.
- Ryan, J. M., & Miyasaka, J. R. (1995). Current practice in testing and measurement: What is driving the changes? *NASSP Bulletin*, 79(537), 1-10.
- Sidentop, D. (2007). Introduction of physical education, fitness and sport (6th Ed.). New York: McGraw Hill.
- Torrance, H., Colley, H., Garrant, D., Jarvis, J., Piper, H., Kathryn, E., & David, J. (2005). The impact of different modes of assessment on achievement and progress in the learning and skills sector. London.
- Wiggins, G. (1989). Teaching to (authentic) test. *Educational Leadership*, 46(7),41-47