

**EFIKASI KENDIRI GURU PENDIDIKAN JASMANI  
TERHADAP APLIKASI MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU)  
DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

*Self-Efficiency of Physical Education Teachers on the Application of Teaching Games for Understanding (TGfU) in Teaching And Learning*

Noor Asiah Mohd Noor  
Universiti Pendidikan Sultan Idris  
Munira Mohsin, PhD  
Institut Pendidikan Guru, Kampus Ilmu Khas  
e-mel: munira@ipgkik.edu.my

**ABSTRAK**

*Kajian ini adalah bertujuan untuk mengenal pasti hubungan efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani terhadap aplikasi Model Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Kajian ini melibatkan seramai 30 orang guru Pendidikan Jasmani di empat buah sekolah di Pulau Tioman yang terdiri dari dua kumpulan iaitu guru pakar dan guru novis berdasarkan pengalaman mengajar bagi subjek Pendidikan Jasmani. Reka bentuk kajian ini adalah bersifat kuantitatif. Kajian ini mengguna pakai instrumen yang diadaptasi daripada soal selidik Value Orientations Inventory-2 (VOI-2) bagi mengukur penggunaan Model TGfU dalam kalangan guru manakala soal selidik Teacher's Sense of Efficacy Scale (TSES) pula digunakan bagi mengukur tahap efikasi sendiri guru. Hasil kajian mendapati bahawa guru Pendidikan Jasmani mengutamakan pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran yang mempunyai matlamat selari dengan penggunaan Model TGfU. Dapatan kajian menunjukkan terdapat hubungan yang positif antara efikasi sendiri guru terhadap penggunaan Model TGfU. Guru pakar dengan penggunaan Model TGfU mempunyai tahap efikasi sendiri lebih baik berbanding guru novis. Dapatan kajian memberi implikasi bahawa penggunaan Model TGfU secara berterusan dalam pengajaran dan pembelajaran mempunyai perkaitan dengan tahap efikasi sendiri guru yang baik. Guru yang lebih berpengalaman menunjukkan matlamat yang selari dengan andaian Model TGfU dan lebih yakin dengan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dijalankan.*

**Kata kunci :** Model TGfU, efikasi sendiri guru, dan Pendidikan Jasmani

**ABSTRACT**

*This study aims to identify the relationship of self -efficacy of Physical Education teachers on the application of Teaching Games for Understanding (TGfU) in the Teaching and Learning Process of Physical Education. This study involved a total of 30 Physical Education teachers in four schools in Tioman Island which consists of two groups, namely expert teachers and novice teachers based on teaching experience for the subject of Physical Education. The design of this study was a quantitative design. This study uses an instrument adapted from the Value Orientations Inventory2 (VOI-2) questionnaire to measure the use of the TGfU Model among teachers while the Teacher's Sense of Efficacy Scale (TSES) questionnaire is used to measure the level of teacher self-efficacy. The results of the study found that Physical Education teachers prioritize the implementation of teaching and Learning Processes that have goals in line with the use of the TGfU Model. The findings of the study*

showed that there was a significant positive relationship ( $r = .68$ ) between teachers' self-efficacy on the use of the TGfU Model. Expert teachers with the use of the TGfU Model had a better level of self-efficacy than novice teachers. The findings of the study suggest that the continuous use of the TGfU Model in teaching and learning is related to the level of self-efficacy of good teachers. More experienced teachers demonstrate goals that are in line with the TGfU Model and are more confident in the effectiveness of the Physical Education Teaching and Learning Process carried out.

**Keywords:** TGfU Model, teacher self-efficacy, and Physical Education

## PENGENALAN

Falsafah Pendidikan Kebangsaan telah menyatakan dengan jelas mengenai hasrat kerajaan dalam bidang pendidikan iaitu melaksanakan usaha yang berterusan dalam memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu bagi melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan (Akta Pendidikan, 1996). Hal ini mengesahkan bahawa peranan guru di sekolah sangat penting kerana guru merupakan tulang utama dalam sistem pendidikan. Begitu juga dengan guru Pendidikan Jasmani yang mempunyai peranan penting dalam melahirkan individu yang mempunyai kecergasan minda dan fizikal yang cergas melalui pelaksanaan aktiviti fizikal sama ada di dalam kelas atau program di sekolah. Guru Pendidikan Jasmani seharusnya lebih yakin dan percaya akan kebolehan sendiri bagi melaksanakan aktiviti fizikal yang boleh membantu mencapai hasrat kementerian pendidikan (Syed Kamarzuan et al., 2014). Kementerian juga berhasrat agar jurang pencapaian antara murid bandar dan luar bandar, tahap sosioekonomi dan pencapaian antara gender dapat dirapatkan. Berdasarkan aspirasi sistem pendidikan Malaysia yang dinyatakan di dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 (2012) yang melibatkan ekuiti, sistem pendidikan diharapkan dapat menyediakan pendidikan yang terbaik kepada setiap kanak-kanak tanpa mengira kedudukan geografi, gender atau latar belakang ekonomi. Hal ini bagi memastikan tahap pendidikan negara berada tahap yang lebih baik dan menyeluruh setanding dengan negara lain. Guru di luar bandar perlu lebih proaktif dan bersemangat dalam mengendalikan aktiviti fizikal di sekolah dengan menggunakan pendekatan yang bersesuaian bagi menyediakan pendidikan yang terbaik pada murid walaupun mempunyai kekurangan dari segi kemudahan dan infrastruktur. Pendekatan dan kaedah yang digunakan oleh guru seharusnya lebih sesuai dengan tahap murid dan mampu memberi motivasi kepada murid dalam melaksanakan aktiviti seperti penggunaan Model *Teaching Games for Understanding* atau lebih dikenali dengan Model TGfU (Robertson, 2016).

Efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani juga perlu berada di tahap yang tinggi kerana proses aktiviti yang melibatkan fizikal memberikan cabaran kepada guru dalam aspek pengurusan kelas, penglibatan murid dan pencapaian objektif pembelajaran. Hal yang demikian, penting bagi guru mempunyai tahap efikasi sendiri yang tinggi pada kaedah dan pendekatan yang digunakan. Sekiranya guru berkeyakinan tinggi dalam melaksanakan tugas dan peranan mereka maka tercapailah hasrat kementerian dalam usaha melahirkan modal insan yang lebih berpengetahuan tinggi, mempunyai kemahiran yang tinggi, mempunyai kepakaran dalam bidang dan pengkhususan yang diceburi, berkeperibadian tinggi dan akhlak yang mulia, dan sebagai modal insan yang sihat dan cergas untuk meningkatkan produktiviti negara seterusnya mampu berdaya saing di peringkat antarabangsa (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2006).

Pembelajaran berpusatkan murid ini sejajar dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang menekankan penglibatan aktif murid dalam permainan bagi meningkatkan kemahiran dalam sukan (Tan et al., 2012). Pendekatan TGfU menekankan latihan taktikal yang memerlukan murid menggunakan daya berfikir bagi menyelesaikan tugas melalui aktiviti permainan yang diubah suai mengikut tahap kesukaran. Guru hanya bertindak sebagai pembimbing bagi memastikan murid mengikut peraturan permainan dan memberi idea kepada murid bagi menyelesaikan tugas. Secara tidak langsung murid perlu berusaha sendiri untuk memperbaiki kelemahan dan mencari penyelesaian bagi memenangi permainan. Kaedah ini memberi cabaran dan keseronokan (Gil-Arias, Harvey, Cá rceles, et al., 2017) kepada murid seterusnya melatih murid untuk lebih berani membuat keputusan sendiri, berkomunikasi dengan rakan dan memperbaiki kelemahan sendiri.

*Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah satu kaedah pendidikan yang menekankan kepada pembelajaran melalui permainan yang mana fokus utama bagi kaedah ini ialah meningkatkan kemahiran murid melalui taktikal. Penggunaan kepelbagaian intervensi sukan berdasarkan Model pedagogi *Teaching Games for Undertanding* (TGfU) dilihat mampu meningkatkan kecergasan pelajar (Cocca et al., 2020a) serta motivasi mereka untuk melibatkan diri dalam aktiviti fizikal dan proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani (Gil-Arias, Harvey, Cá rceles, et al., 2017).

### **TEORI EFIKASI KENDIRI**

Teori Efikasi Kendiri Teori efikasi sendiri digunakan untuk mengenal pasti keyakinan diri guru terhadap kemampuan mereka untuk melaksanakan pendekatan TGfU dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani dan program aktiviti fizikal sekolah. Efikasi sendiri guru memainkan peranan penting dalam melaksanakan pengajaran yang berkesan sama ada dari aspek pengurusan kelas juga mencapai objektif yang ditetapkan (Poulou et al., 2019). Seseorang yang mempunyai kemahiran atau pengetahuan dan efikasi sendiri mampu melaksanakan tugas dengan jayanya (Bandura, 1986, 1997). Efikasi sendiri menjadi asas kepada kecekapan atau prestasi yang mantap menurut Teori Efikasi Kendiri (Bandura, 1986). Walaupun guru Pendidikan Jasmani secara umumnya mengetahui dan memahami konsep pendekatan TGfU namun mungkin antara mereka tidak mampu menjadikan pendekatan TGfU sebagai salah satu kaedah yang digunakan untuk menjalankan proses pengajaran.

Efikasi sendiri ialah kepercayaan seseorang individu terhadap kemampuannya menguruskan dan melaksanakan tugas mengikut apa yang perlu dilakukan bagi menghasilkan pencapaian (Bandura, 1997). Teori efikasi sendiri merupakan komponen khusus dalam Teori Sosial Kognitif Bandura (1986) yang menjelaskan interaksi antara faktor personal, tingkah laku, dan pengaruh persekitaran dalam konteks fungsi atau peranan manusia. Efikasi sendiri mempengaruhi keputusan awal seseorang individu terhadap usaha yang diperlukan dan tahap kegigihan untuk menjalankan tugas (Gardner & Pierce, 1998).

Individu yang mempunyai tahap efikasi sendiri yang tinggi kebanyakannya mampu menunjukkan kesungguhan dan kegigihan terhadap tugas yang sukar seterusnya mampu mencapai prestasi yang cemerlang berbanding individu yang mempunyai tahap efikasi sendiri yang rendah (Bandura, 2006). Efikasi sendiri juga boleh berubah seiring dengan masa melalui penambahan ilmu pengetahuan, maklumat baru dan pengalaman (Gardner & pierce, 1998). Apabila tingkah laku dilakukan mendapat keputusan yang gagal secara berterusan, sistem kawalan kognitif akan memainkan peranan dengan mengenal pasti punca kepada masalah atau kegagalan tersebut. Mod baru akan dipertimbangkan dan diuji seterusnya tingkah laku menjadi terbiasa (Bandura, 1997). Hal ini penting bagi seseorang guru dalam melaksanakan pendekatan TGfU sebagai satu kaedah bagi menyampaikan

pengajaran. Setiap pengalaman yang dialami mampu mengubah efikasi sendiri, oleh itu setiap pengalaman yang dialami perlu diselesaikan dan diuruskan dengan baik.

## PERNYATAAN MASALAH

Pelaksanaan aktiviti fizikal melalui program sekolah atau proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani memberikan kesan yang baik terhadap perkembangan seorang pelajar terutama dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek sesuai dengan elemen yang digariskan di dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan dalam membentuk modal insan yang harmonis dan menyeluruh. Hal yang demikian, penting bagi seseorang guru menggunakan pendekatan dan kaedah yang sesuai dalam menyampaikan ilmu berkaitan Pendidikan Jasmani agar objektif dapat dicapai dengan lebih berkesan yang melibatkan domain psikomotor, kognitif dan afektif. Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan motivasi pelajar yang melibatkan perkembangan kognitif iaitu melalui kesedaran taktikal seterusnya mampu meningkatkan kemahiran psikomotor mereka (Lodewyk & Bracco, 2018)

Penggunaan Model TGfU dapat menggalakkan pelibatan berbentuk pengalaman belajar yang menyediakan pemahaman yang mendalam mengenai permainan. Pelibatan dan perkembangan pemikiran kritis dapat diperoleh melalui Model ini (Wang, 2010) juga dapat mewujudkan peluang komunikasi melalui perbincangan dan interaksi dalam kumpulan (Ha, Wang & Collins, 2014) sesuai dengan elemen Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK21). Namun pengetahuan yang mendalam mengenai Model TGfU, tahap kesediaan guru dan efikasi sendiri guru dalam melaksanakan pendekatan ini penting bagi memastikan keberkesanannya (O'Leary, 2014). Dalam melaksanakan program aktiviti fizikal atau proses pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan Model TGfU, guru perlu yakin dengan kebolehan dan kecekapan sendiri untuk mengendalikan aktiviti supaya guru mempunyai motivasi yang tinggi untuk terus menggunakan pendekatan TGfU. Hal ini sama bagi guru Pendidikan Jasmani yang mengajar di kawasan pedalaman.

Efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah penting bagi memastikan pembelajaran yang dijalankan berkesan (Sum et al., 2018). Hal ini sama dengan penggunaan Model TGfU dalam pelaksanaan aktiviti fizikal sama ada melalui program sekolah mahu pun melalui proses pengajaran dan pembelajaran. Efikasi sendiri guru dalam melaksanakan pendekatan TGfU perlu dititik beratkan. Penggunaan kaedah ini memerlukan kemahiran dan pemahaman yang tinggi mengenai sukan dan konsep TGfU itu sendiri bagi merancang aktiviti permainan modifikasi yang sesuai dengan tahap murid dan mempunyai tahap kesukaran yang mencabar murid bagi meningkatkan motivasi murid dalam melibatkan diri secara aktif dalam setiap permainan secara berterusan (Oliver & Nieves, 2017). Efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani dalam melaksanakan Model TGfU dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka atau melalui program aktiviti fizikal sekolah sangat penting kerana tahap efikasi sendiri seseorang didapati mempunyai hubungan yang kuat dengan tingkah laku, motivasi dan ketekalan (Lelilolo, 2019; Nabavi, 2014; Bandura, 1986). Guru yang mempunyai tahap efikasi sendiri yang tinggi kebiasaannya mampu menjalankan strategi pengajaran yang berkesan dan kurang mengalami kelesuan seterusnya lebih komited dalam melaksanakan tugas mereka (Zee & Kooman, 2016). Terdapat pelbagai kajian yang telah dijalankan dalam menilai efikasi sendiri guru dalam Pendidikan Jasmani (Díaz-Cueto et al., 2010; Sum et al., 2018; Syed Kamarzuan et al., 2014) serta keberkesanan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) bagi murid (Bohler, 2011; Cocca et al., 2020a; Harvey et al., 2020; Lodewyk & Bracco, 2018; López Lemus et al., 2016; McMorris, 1998) namun kurang kajian yang dijalankan bagi mengkaji efikasi sendiri guru dalam melaksanakan pendekatan TGfU. Efikasi sendiri guru dalam

melaksanakan pendekatan TGfU sangat penting bagi memastikan pembelajaran lebih berkesan dan mencapai objektif yang diinginkan. Kekurangan pengetahuan dan kemahiran mengenai Model TGfU boleh menjejaskan keberkesanan pendekatan ini. Efikasi sendiri guru merupakan kepercayaan dan keyakinan mereka untuk menjalankan tanggungjawab dan tugas professional mereka.

### **OBJEKTIF KAJIAN**

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengenal pasti efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani dalam menggunakan pendekatan TGfU. Objektif kajian adalah seperti yang berikut :

- i. Mengetahui keutamaan guru dalam mengendalikan proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani.
- ii. Mengetahui hubungan efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani terhadap penggunaan Model TGfU.
- iii. Membandingkan tahap efikasi sendiri dan penggunaan Model TGfU guru Pendidikan Jasmani antara guru pakar dan guru novis.

### **PERSOALAN KAJIAN**

Kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti hubungan efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani terhadap penggunaan Model TGfU dan membandingkan tahap efikasi guru Pendidikan Jasmani diantara guru pakar dan guru novis terhadap penggunaan Model TGfU. Soalan kajian dapat dinyatakan seperti berikut:

- i. Adakah guru mengutamakan pendekatan TGfU dalam mengendalikan proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani?
- ii. Adakah terdapat hubungan antara tahap efikasi guru Pendidikan Jasmani dalam menggunakan pendekatan TGfU di dalam proses pengajaran dan pembelajaran?
- iii. Adakah terdapat perbezaan tahap efikasi sendiri dan penggunaan Model TGfU guru antara guru pakar dan guru novis di dalam proses pengajaran dan pembelajaran?

### **HIPOTESIS KAJIAN**

Pembolehubah tidak bersandar bagi kajian ini ialah pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) manakala pembolehubah bersandar ialah efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani. Kajian ini mempunyai hipotesis kajian seperti berikut:

- i. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap efikasi sendiri guru dalam menggunakan pendekatan TGfU.
- ii. Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap efikasi sendiri guru pakar dan guru novis dalam menggunakan pendekatan TGfU.

## METODOLOGI

Reka bentuk kajian merupakan aspek yang penting dalam menjalankan kajian yang dijadikan sebagai panduan untuk memastikan objektif kajian tercapai. Penetapan reka bentuk kajian yang sesuai dapat membantu melancarkan proses penyelidikan dengan lebih sistematik dan terancang serta memperoleh data yang mempunyai kesahan dan kebolehpercayaan yang tinggi (Cohen, Manion & Morrison, 2007). Kajian ini dijalankan bagi melihat sejauhmana tahap efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani di Pulau Tioman dalam penggunaan Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran atau program aktiviti fizikal di sekolah. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kuantitatif kuasi-eksperimen bagi mengukur pemboleh ubah yang ditetapkan.

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur reaksi dan tindak balas responden terhadap soal selidik yang terhad dan masalah yang dikaji dapat dianalisis dengan ringkas dan tepat. Hal ini kerana, data kuantitatif adalah lebih sistematik, mudah dianalisis dan dapat dikumpulkan dalam masa yang singkat. Menurut Fraenkal dan Wallen (2007), penyelidikan menggunakan pendekatan kuantitatif menekankan fenomena yang dikawal melalui pengumpulan data yang melibatkan pengukuran pemboleh ubah kajian dengan menggunakan alatan saintifik dan eksperimen. Kajian ini ialah kajian tinjauan yang berbentuk deskriptif yang mana data dikumpul melalui soal selidik.

### Pensampelan

Kajian ini melibatkan guru Pendidikan Jasmani di Pulau Tioman. Kaedah persampelan bertujuan digunakan dengan memilih guru yang mempunyai pengalaman mengajar Pendidikan Jasmani sekurang-kurangnya setahun dan mempunyai pengetahuan tentang pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Guru yang dipilih juga adalah terdiri daripada 30 orang guru yang terlatih dan berjawatan tetap. Pemilihan guru Pendidikan Jasmani adalah dengan jumlah minimum sahaja memandangkan jumlah guru Pendidikan Jasmani di Pulau Tioman adalah terhad. Pemilihan sampel juga melibatkan dua kategori iaitu guru novis dan guru pakar. Guru novis mempunyai pengalaman mengajar selama 1 hingga 5 tahun manakala guru pakar yang mempunyai pengalaman mengajar selama 6 tahun dan ke atas (Syed Kamarzuan et al., 2014). Kesemua sampel kajian merupakan guru sekolah di Pulau Tioman yang merupakan sekolah pedalaman di daerah Rompin, Pahang. Terdapat empat buah sekolah di Pulau Tioman yang terdiri daripada tiga buah sekolah rendah manakala sebuah sekolah menengah.

### Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan ialah melibatkan 2 set soal selidik yang berkaitan dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan efikasi sendiri guru. Satu set soal selidik Bahagian A yang mengandungi maklumat latar belakang sampel kajian seperti jantina, pengalaman mengajar Pendidikan Jasmani dan opsyen diberikan. Instrumen bagi mengenal pasti tahap pengetahuan dan pelaksanaan Model TGfU dalam kalangan guru, instrumen *Value Orientation Inventory-2* (Ennis & Chen 1993) yang berasaskan penilaian keutamaan matlamat dan pendekatan guru dalam pelaksanaan Pendidikan Jasmani telah digunakan. Instrumen ini mengandungi 90 item soalan, 18 set soalan yang merangkumi penilaian pernyataan pengajaran yang mana setiap orientasi diletakkan skor komposit. Penilaian skor komposit yang tinggi menunjukkan keutamaan yang paling tinggi (Kuehl-Kitchen, 2005). Nilai pekali alpha untuk sub-skala adalah dari .65 ke .82 (Ennis & Chen, 1995) dengan nilai

pekali kebolehppercayaan .70 adalah diterima bagi domain afektif. Instrumen ini diterjemahkan ke dalam bahasa Melayu secara *back to back translation* dan dirujuk kepada pakar.

Pengukuran efikasi sendiri guru pula menggunakan *Teacher's Sense of Efficacy Scale* (TSES) oleh Tschannen-Moran dan Hoy (2001) dengan nilai kesahan alpha .94. TSES mengandungi 24 item soalan melibatkan elemen pelibatan murid semasa pembelajaran dan pengajaran, strategi instruksional dan elemen pengurusan kelas (Poulou et al., 2019). Instrumen efikasi sendiri guru ini juga diterjemahkan ke dalam Bahasa Melayu secara *back to back translation* dan mendapat kesahan pakar. Sampel kajian diminta untuk menanda petak yang berkaitan. Pembahagian soal selidik adalah seperti berikut:

Bahagian A : Latar Belakang Responden Bahagian ini mengandungi maklumat dan latar belakang responden. Item berkaitan jantina, umur, peringkat sekolah, pengkhususan, pengalaman mengajar Pendidikan Jasmani dan pengalaman mengajar di sekolah sekarang perlu dijawab oleh responden di bahagian ini.

Bahagian B : Soal Selidik *Value Orientation Inventory* (VOI-2: 1992 Ennis & Chen, 1993) (Pendekatan TGfU) Bahagian ini mengandungi 90 item soalan iaitu 18 set soalan yang merangkumi penilaian pernyataan pengajaran yang digunakan bagi menilai pelaksanaan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam kalangan guru Pendidikan Jasmani. Ennis dan Chen's *Value Orientation Inventory - 2* (1993) merupakan soal selidik yang memberikan maklumat yang diperlukan untuk menganalisis hubungan antara orientasi dan pelaksanaan Model TGFU di kalangan guru Pendidikan Jasmani. Item dikelompokkan kepada lima orientasi nilai yang menggambarkan matlamat guru Pendidikan Jasmani dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran iaitu;

- (a) *Discipline Mastery*; 18 sub-item – nombor 1, 10, 14, 18, 25, 28, 33, 37, 43, 47, 55, 56, 65, 70, 72, 78, 85, 86,
- (b) *Learning Process*; 18 sub-item – nombor 5, 8, 15, 16, 24, 29, 31, 40, 41, 48, 53, 58, 63, 68, 75, 76, 82, 87,
- (c) *Self Actualization*; 18 sub-item – nombor 4, 9, 12, 20, 21, 27, 34, 39, 45, 49, 52, 57, 64, 66, 73, 79, 84, 90,
- (d) *Ecological Integration* ; 18 sub-item – nombor 2, 6, 13, 19, 23, 26, 35, 38, 44, 46, 51, 59, 62, 67, 74, 77, 83, 89, dan (e) *Social Reconstruction*; 18 subitem – nombor 3, 7, 11, 17, 22, 30, 32, 36, 42, 50, 54, 60, 61, 69, 71, 80, 81, 88.

Setiap orientasi nilai mempunyai nilai skor tahap tinggi, sederhana dan rendah berdasarkan min komposit iaitu;

- (a) *Discipline Mastery*; rendah (1-48.92), sederhana (48.93-64.05) dan tinggi (64.06-100),
- (b) *Learning Process*; rendah (1-46.62), sederhana (46.63-59.37) dan tinggi (59.38-100),
- (c) *Self Actualization*; rendah (1- 52 46.45), sederhana (46.46-58.14) dan tinggi (58.15-100),
- (d) *Ecological Integration*; rendah (1-44.51), sederhana (44.52-55.44) dan tinggi (55.45-100) dan
- (e) *Social Reconstruction*; rendah (1-51.08), sederhana (51.09-65.93) dan tinggi (65.94-100).

Bahagian C : Soal Selidik Efikasi Kendiri Guru (*Teacher's Sense of Efficacy Scale* - TSES) Bahagian ini mengandungi 24 item soalan yang berkaitan dengan tiga faktor yang berkaitan secara sederhana. Faktor instrumen ini ialah

- (a) Keberkesanan dalam Penglibatan Pelajar; 8 subitem – nombor 1, 2, 4, 6, 9, 12, 14, 22,
- (b) Keberkesanan dalam Amalan Pengajaran; 8 subitem – nombor 7, 10, 11, 17, 18, 20, 23, 24 dan
- (c) Keberkesanan dalam Pengurusan Bilik Darjah; 8 subitem – nombor 3, 5, 8, 13, 15, 16, 19, 21.

### **Prosedur Pengumpulan Data**

Prosedur pengumpulan data dapat dijelaskan secara berperingkat bermula dari kelulusan cadangan pelaksanaan kajian sehingga peringkat analisis data. Setelah cadangan disertasi diluluskan, penyelidik membuat permohonan untuk mendapatkan kebenaran bagi menjalankan kajian di peringkat Kementerian Pendidikan Malaysia dan juga Jabatan Pendidikan Negeri Pahang. Perbincangan dijalankan bersama guruguru Pendidikan Jasmani di Pulau Tioman mengenai kajian dijalankan sebelum mengedarkan borang soal selidik.

Perbincangan dan penerangan diadakan secara maya sahaja dengan menggunakan aplikasi Telegram. Selepas mendapat persetujuan daripada semua responden, soal selidik diedarkan berbentuk google form. Soal selidik yang diedarkan adalah mengikut dua peringkat iaitu soal selidik *Value Orientation Inventory-2* mengenai Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) diadakan terlebih dahulu. Tempoh bagi melengkapkan soal selidik ialah selama empat hari seterusnya soal selidik mengenai Efikasi Kendiri guru diadakan dengan tempoh tiga hari. Hal ini menunjukkan masa diperuntukkan untuk menjawab soal selidik ini ialah selama satu minggu. Kaedah soal selidik dalam kajian ini digunakan untuk memperoleh data tentang maklumat responden, pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang diamalkan oleh guru dan efikasi sendiri guru bagi melaksanakan *Teaching Games for Understanding* di dalam kelas atau melalui program aktiviti fizikal sekolah.

Selepas mengutip kesemua soal selidik mengikut jumlah responden yang menyertai kajian, data dikumpulkan dan dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Science* (SPSS). Langkah pelaksanaan pengumpulan data dijelaskan iaitu 1) pelaksanaan soal selidik VOI-2 bagi menentukan keutamaan guru Pendidikan Jasmani dalam pelaksanaan aktiviti fizikal, 2) soal selidik TSES untuk mengenal pasti tahap efikasi guru dalam pelaksanaan aktiviti fizikal dan 3) pengumpulan data dan pelaporan.

### **Prosedur Analisis Data**

Terdapat dua jenis data yang diperoleh melalui dua instrumen kajian iaitu soal selidik *Value Orientation Inventory-2* (pendekatan TGfU) dan soal selidik efikasi sendiri guru. Soal selidik *Value Orientation Inventory-2* menyediakan lima pembolehubah atau konstruk iaitu *Discipline Mastery, Learning Process, Self Actualization, Ecological Integration dan Social Reconstruction*. Soal selidik efikasi sendiri guru pula merangkumi tiga konstruk iaitu keberkesanan penglibatan pelajar, keberkesanan strategi pengajaran dan keberkesanan dalam pengurusan bilik darjah.

Kedua-dua instrumen kajian ini merupakan data kuantitatif. Seramai tiga puluh orang sampel ( $n=30$ ) yang dipilih melalui sampel bertujuan melibatkan guru Pendidikan Jasmani menjawab dan melengkapkan soal selidik berkenaan mengikut tempoh masa yang diberikan. Analisis data yang digunakan dalam kajian ini ialah 58 analisis statistik korelasi dan analisis ujian t menggunakan perisian SPSS 22.0. Analisis statistik ini digunakan bagi mencari perhubungan dan tahap signifikan di antara pendekatan TGfU dengan efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani dalam melaksanakan program aktiviti fizikal sekolah atau melalui proses pengajaran dan pembelajaran bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani.



## DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengenal pasti efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani dalam menggunakan pendekatan TGfU.

i. Mengetahui keutamaan guru dalam mengendalikan proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Dapatan kajian ini menghuraikan dan menjelaskan keutamaan guru Pendidikan Jasmani dalam mengendalikan proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang melibatkan guru pakar dan guru novis seramai 30 orang di Pulau Tioman. Soal selidik VOI-2 mampu mengenal pasti keutamaan guru dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran yang menyediakan lima nilai orientasi teoritikal iaitu *Discipline Mastery*, *Learning Process*, *Self Actualization*, *Ecological Integration* dan *Social Reconstruction*.

### Jadual 1

*Keutamaan Guru Dalam Mengendalikan Proses Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani*

	N	Skor	Min	Mean	SD
			Komposit		
<i>Discipline Mastery</i>	30	Tinggi	64.87	3.61	1.22
<i>Learning Process</i>	30	Sederhana	54.20	3.01	1.32
<i>Self Actualization</i>	30	Sederhana	47.53	2.64	1.27
<i>Ecological Integration</i>	30	Sederhana	51.20	2.84	1.34
<i>Social Reconstruction</i>	30	Sederhana	52.73	2.93	1.34

Berdasarkan dapatan kajian, guru Pendidikan Jasmani di Pulau Tioman lebih mengutamakan *Discipline Mastery* (DM) diikuti dengan *Learning Process* (LP) sebagai satu matlamat dalam menjalankan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Discipline Mastery* merupakan satu orientasi nilai yang mempengaruhi keutamaan kandungan kurikulum seseorang guru Pendidikan Jasmani yang meliputi kurikulum pendidikan secara umumnya dan Pendidikan Jasmani (Ennis, 2022). Penekanan kurikulum *Discipline Mastery* (DM) lebih kepada pengetahuan dan kemahiran sukan yang juga merangkumi teori dan praktikal serta prestasi. Tahap *Discipline Mastery* yang tinggi menunjukkan penekanan terhadap kecekapan dan ketekalan dalam prestasi/pengetahuan kognitif berdasarkan kemahiran, sukan dan senaman.

Guru mempunyai matlamat yang sama dalam pendekatan TGfU apabila memiliki tahap skor yang tinggi pada DM dan LP (Zhu & Chen, 2018). Kajian menunjukkan bahawa guru yang mempunyai tahap nilai orientasi yang tinggi terhadap *Discipline Mastery* dan *Learning Process* mempunyai kepercayaan yang selari dengan matlamat TGfU yang mana mereka lebih bersedia untuk mengaplikasikan Model TGfU dalam pengajaran dan pembelajaran mereka (KuehlKitchen, 2005). Hal yang demikian, guru Pendidikan Jasmani di Tioman dilihat lebih bersedia dalam melaksanakan Model TGfU sebagai satu matlamat atau strategi pengajaran mereka.

Guru yang mempunyai pengetahuan serta pengalaman dalam mengajar subjek Pendidikan Jasmani mempunyai orientasi nilai yang lebih tinggi terhadap *Discipline Mastery* dan *Learning Process* (Lee, 2015). Hal ini menyokong dapatan kajian yang menunjukkan bahawa guru Pendidikan Jasmani mempunyai tahap skor yang tinggi terhadap *Discipline Mastery*. Ini menunjukkan bahawa guru Pendidikan Jasmani mengutamakan penekanan terhadap konsistensi dan kecekapan pelajar dalam prestasi atau pengetahuan kognitif serta mementingkan pelajar menyelesaikan masalah dengan usaha mereka sendiri berdasarkan kemahiran dan kebolehan yang ada. Pendekatan TGfU dalam pengajaran dan pembelajaran berkait rapat dengan teori konstruktivisme yang berasaskan pembelajaran berpusatkan pelajar (Chen, 2017). Strategi pembelajaran yang berpusatkan murid dalam Pendidikan Jasmani mampu membantu guru melaksanakan proses pengajaran yang berkesan (Hein et al., 2012). Dapatan kajian yang menunjukkan skor tinggi pada *Discipline Mastery* dan *Learning Process* membuktikan bahawa guru Pendidikan Jasmani di Pulau Tioman memilih untuk melaksanakan Model TGfU dan mengutamakan strategi pembelajaran konstruktivisme.

ii. Mengenal pasti hubungan efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani terhadap penggunaan Model TGfU.

Jadual berikut menunjukkan analisis ujian korelasi terhadap efikasi sendiri guru dan penggunaan Model TGfU.

## Jadual 2

*Tahap Hubungan Efikasi Kendiri Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Penggunaan Model TGfU*

		Correlations	
		Efikasi Kendiri	
		Guru	TGfU
Efikasi	Pearson Correlation	1	.683**
Kendiri	Sig. (2-tailed)		.000
Guru	N	30	30
Aplikasi	Pearson Correlation	.683**	1
TGfU	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

Analisis statistik untuk menilai hubungan antara pembolehubah menunjukkan bahawa terdapat hubungkait positif antara efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani dan penggunaan Model TGfU. Dapatan kajian juga menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan di antara efikasi sendiri guru ( $M=172.13$ ,  $SD=20.44$ ) dengan penggunaan Model TGfU ( $M=119.07$ ,  $SD=10.78$ ) dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Ini membuktikan bahawa hipotesis nol adalah ditolak. Hal yang demikian, tahap efikasi sendiri guru yang melibatkan keberkesanan penglibatan pelajar, keberkesanan strategi pengajaran dan keberkesanan dalam pengurusan bilik darjah mempunyai perkaitan dengan penggunaan Model TGfU.

Berdasarkan analisis kajian, persoalan kajian adalah terjawab dengan terdapat perbezaan yang signifikan di antara efikasi sendiri guru dengan penggunaan Model TGfU dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hal ini menunjukkan efikasi sendiri guru mempunyai perkaitan dengan penggunaan Model TGfU guru semasa pengajaran dan pembelajaran.

Efikasi sendiri guru dapat dilihat melalui keberkesanan penglibatan pelajar, keberkesanan strategi pembelajaran dan keberkesanan dalam pengurusan bilik darjah (Tschannen-Moran & Hoy, 2001). Tahap skor yang tinggi bagi ketiga faktor tersebut menunjukkan tahap efikasi sendiri seseorang guru itu adalah tinggi. Efikasi sendiri memberi kesan kepada fungsi manusia dengan melalui empat proses psikologikal iaitu kognitif, motivasi, afektif dan pemilihan.

iii. Membandingkan tahap efikasi sendiri dan penggunaan Model TGfU guru Pendidikan Jasmani antara guru pakar dan guru novis.

Dapatan kajian telah dianalisis bagi mengenal pasti tahap perbezaan efikasi sendiri guru dan penggunaan Model TGfU di antara guru pakar dan guru novis. Jadual 3 menunjukkan hasil dapatan berdasarkan analisis ujian t tidak bersandar terhadap tahap efikasi guru pakar dan guru novis yang menunjukkan terdapat perbezaan secara signifikan  $t(28)=6.44, p<.01$ .

Analisis ujian t tidak bersandar terhadap penggunaan Model TGfU juga menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan  $t(28)=5.18, p$  menunjukkan bahawa mereka mengutamakan matlamat selaras dengan Model TGfU di dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani berbanding guru novis ( $n=13, 154.38$ ). Hal ini mengesahkan bahawa guru pakar lebih cenderung menggunakan Model TGfU dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani berbanding guru novis.

### Jadual 3

*Perbezaan Tahap Efikasi Kendiri Guru PJ dan Penggunaan Model TGfU antara Guru Pakar dan Guru Novis*

Independent Samples Test									
					Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	Pengalaman PJ	N	Min Komposit	Std. Deviation	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Efikasi Kendiri Guru	Guru Pakar	17	185.71	9.47	4.79	.037	6.44	28	.000
	Guru Novis	13	154.38	16.95					
Aplikasi TGfU	Guru Pakar	17	125.59	8.07	.20	.658	5.18	28	.000
	Guru Novis	13	110.54	7.62					

Analisis kajian menunjukkan terdapat perbezaan terhadap tahap efikasi sendiri guru dan penggunaan Model TGfU di antara guru pakar dan guru novis. Guru pakar mempunyai tahap efikasi sendiri yang lebih tinggi dan menggunakan pendekatan TGfU dengan lebih baik berbanding guru novis. Hal yang demikian menunjukkan bahawa pengalaman mengajar subjek Pendidikan Jasmani memberi perbezaan terhadap tahap efikasi sendiri guru tersebut.

Efikasi sendiri guru memainkan peranan penting dalam melaksanakan pengajaran yang berkesan sama ada dari aspek pengurusan kelas juga mencapai objektif yang ditetapkan (Poulou et al., 2019). Seseorang yang mempunyai kemahiran atau pengetahuan dan efikasi sendiri mampu

melaksanakan tugas dengan jayanya (Bandura, 1997). Pengalaman mengajar menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran (Xiong et al., 2020) dengan skor min guru yang mengajar lebih dari 21 tahun ( $4.085 \pm 0.745$ ) lebih tinggi berbanding guru yang mengajar 11 – 20 tahun ( $3.511 \pm 0.721$ ) dan guru yang mengajar 10 tahun ( $3.282 \pm 0.672$ ). Kajian dari (Robert et al., 2018) menunjukkan bahawa guru yang bekerja secara sepenuh masa juga mempunyai efikasi sendiri yang lebih baik berbanding guru separuh masa. Hal ini kerana, mereka mempunyai lebih banyak masa dan waktu interaksi dengan murid yang membawa keyakinan dalam diri mereka seterusnya meningkatkan tahap efikasi sendiri mereka (Xiong et al., 2020).

Pengalaman guru serta pengetahuan mereka juga dapat menentukan penetapan matlamat guru dan keutamaan orientasi nilai mereka. Pengalaman guru pelatih dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran serta pengalaman dalam program pendidikan keguruan terbukti mempengaruhi keutamaan guru dalam menentukan orientasi nilai mereka (Lee, 2015). Kajian Lee (2015), menunjukkan bahawa skor tinggi pada orientasi nilai bagi Discipline Mastery dan Learning Process di dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani dan memberi impak yang baik terhadap motivasi guru dan murid dalam menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani lebih berkesan.

## KESIMPULAN

Kajian ini melibatkan guru Pendidikan Jasmani di Pulau Tioman di negeri Pahang. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti hubungan tahap efikasi sendiri guru dengan penggunaan Model TGfU. Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa guru Pendidikan Jasmani di Pulau Tioman mengamalkan proses pengajaran dan pembelajaran berdasarkan matlamat yang selari dengan Model TGfU. Hasil daripada analisis yang dijalankan terdapat hubungan yang signifikan tahap efikasi sendiri guru dengan aplikasi Model TGfU. Hal ini dapat disimpulkan bahawa tahap efikasi sendiri guru mempunyai perkaitan dengan penggunaan dan pelaksanaan Model TGfU dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Kajian terhadap efikasi sendiri guru Pendidikan Jasmani terhadap proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Jasmani menunjukkan bahawa guru mempunyai efikasi sendiri yang tinggi tanpa mengira jantina (Syed Kamarzuan et al., 2014). Kajian terhadap matlamat guru Pendidikan Jasmani juga menunjukkan guru Pendidikan Jasmani lebih cenderung untuk mempunyai matlamat tinggi terhadap aplikasi *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan pembolehubah *Discipline Mastery* yang lebih tinggi berbanding pembolehubah yang lain. Pendekatan TGfU dalam pengajaran dan pembelajaran berkait rapat dengan teori konstruktivisme yang berasaskan pembelajaran berpusatkan pelajar. Strategi pembelajaran yang berpusatkan murid dalam Pendidikan Jasmani mampu membantu guru melaksanakan proses pengajaran yang berkesan dalam membangunkan potensi diri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

## RUJUKAN

- Bandura, A. (1999). *A social cognitive theory of personality*. In L. Pervin & O. John (Ed.), *Handbook of personality: Theory and research* (2nd ed., pp. 154-196).
- Bandura, A. (2006) Guide for constructing self-efficacy scales. In Pajares, F., & Urdan, T. (Eds.). *Adolescence and education: Self-Efficacy beliefs of adolescents* (Vol 5 pp. 307-337). Greenwich, CT: Information Age Publishing.
- Bohler, H. R. (2011). *Fifth-grade students' tactical understanding, decision-making and transfer of knowledge in a Tactical Games Model net/wall sampling unit*. ProQuest Dissertations and Theses, 297.
- Cocca, A., Baca, J. E. C., Cruz, G. H., & Cocca, M. (2020a). Does a multiple-sport intervention based on the TGFU pedagogical model for physical education increase physical fitness in primary school children? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(15).
- Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K. (2007). *Research Methods In Education* (6th ed.). Madison Avenue. Routledge. Foresman and Company.
- Díaz-Cueto, M., Hernández-Álvarez, J. L., & Castejón, F. J. (2010). Teaching games for understanding to in-service physical education teachers: Rewards and barriers regarding the changing model of teaching sport. *Journal of Teaching in Physical Education*, 29(4), 378–398.
- Ennis, C. D., & Chen, A. (1995). Teachers' value orientations in urban and rural settings. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 66(1), 41-50.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., Cárcelos, A., Práxedes, A., & Del Villar, F. (2017). Impact of a hybrid TGFU-Sport Education unit on student motivation in physical education. *Plos ONE*, 12(6), 1–17.
- Frankel, J. R., & Wallen, N. E. (2007). *How to Design and Evaluate Research in Education*. (6th ed). McGraw Hill.
- Ha, A.S; Wang, L. & Collins, J. (2014). Perceptions of Hong Kong physical education teachers on teaching games for understanding: Implications for continuing professional development. *Educational Research Journal*, 29, 91- 110.
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of teaching games for understanding on tactical knowledge development in middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3), 1369– 1379.
- Lesilolo, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202.
- Lodewyk, K. R., & Bracco, E. (2018). Differences in Adaptive Outcomes between Previous Physical Education and a Teaching Games for Understanding Games Unit in Adolescent Girls. *ICHPER-SD Journal of Research*, 10(1), 12–20.

- López Lemus, I., Práxedes, A., & Villar Álvarez, F. (2016). Effect of an intervention teaching program, based on TGfU model, on the cognitive and execution variables, in the physical education context. *Motricidad -European Journal of Human Movement*, 37(37), 88–108.
- McMorris, T. (1998). Teaching Games for Understanding: Its Contribution to the Knowledge of Skill Acquisition from a Motor Learning Perspective. *European Journal of Physical Education*, 3(1), 65–74
- Oliver, L. E., & Nieves, A. M. (2017, April 9). Navigating The Benefits And Challenge Of The Teaching Games For Understanding Model. *Physical Education Matters – Autumn 2017*, pp. 55–58.
- O’Leary, N. (2014). Learning Informally To Use Teaching Games For Understanding: The Experiences Of A Recently Qualified Teacher. *European Physical Education Review*, 20(3), 367–384.
- Poulou, M. S., Reddy, L. A., & Dudek, C. M. (2019). Relation of teacher self-efficacy and classroom practices: A preliminary investigation. *School Psychology International*, 40(1), 25–48.
- Sum, K. W. R., Wallhead, T., Ha, S. C. A., & Sit, H. P. C. (2018). Effects Of Physical Education Continuing Professional Development On Teachers’ Physical Literacy And Self-Efficacy And Students’ Learning Outcomes. *International Journal of Educational Research*, 88, 1–8.
- Syed Kamarzuan, S. A., Mohd Zaki, C. H., & Julismah, J. (2014). Efikasi Kendiri Guru Pendidikan Jasmani terhadap Pelaksanaan Pengajaran Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 2(3), 43–51.
- Robertson, S. (2016). *Investigating the Relationship between Teaching Games for Understanding and High School Physical Education Students’ Enjoyment, SelfEfficacy, and Intentions to Enroll*. Unpublished master's thesis. Brock University.
- Wang. (2010). Perception, Implementation and Mentoring: A Constructivist Approach to Pre-service Physical Education Teachers. (Publication No 3489025). Doctor Dissertation, The Florida State University. ProQuest Dissertation and Thesis Global.
- Xiong, Y., Sun, X. Y., Liu, X. Q., Wang, P., & Zheng, B. (2020). The Influence of SelfEfficacy and Work Input on Physical Education Teachers’ Creative Teaching. *Frontiers in Psychology*, 10(1), 1–13.
- Zee, M., & Kooman, H. M. Y. (2016). Teacher self-efficacy and its effects on classroom processes, student academic adjustments, and teacher well-being: a synthesis of 40 years of research. *Review of Educational Research*, doi: 10.3 102/00346543 1562680