
ANALISIS KEPERLUAN TERHADAP PEMBANGUNAN MODUL PEMBELAJARAN BERASASKAN *BLENDED LEARNING* TOPIK REKREASI DAN KESENGGANGAN MURID TINGKATAN EMPAT DALAM PENDIDIKAN JASMANI

Need analysis for the development of a Learning Module Based on Blended Learning on the Topic of Recreation and Leisure for form four students in Physical Education

Zahora Ahyan^{1,2} & Rozaireen Muszali^{2*}

¹Kementerian Pelajaran Malaysia, Malaysia

²Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

Corresponding: rozaireen.m@fsskj.upsi.edu.my

Published online: 26 June 2023

To cite this article (APA): Ahyan, Z., & Muszali, R. (2023). ANALISIS KEPERLUAN TERHADAP PEMBANGUNAN MODUL PEMBELAJARAN BERASASKAN BLENDED LEARNING TOPIK REKREASI DAN KESENGGANGAN MURID TINGKATAN EMPAT DALAM PENDIDIKAN JASMANI. *Jurnal Sains Sukan & Pendidikan Jasmani*, 12(1), 34–41. <https://doi.org/10.37134/jsspj.vol12.1.5.2023>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/jsspj.vol12.1.5.2023>

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti keperluan untuk membangunkan modul pembelajaran berasaskan blended learning bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan dalam Pendidikan Jasmani Tingkatan Empat. Kajian dilaksanakan melalui pendekatan kuantitatif menggunakan reka bentuk tinjauan. Platform Google Forms digunakan untuk mengedarkan borang soal selidik kajian. Instrumen kajian telah disebar luas secara rawak secara dalam talian melalui aplikasi Telegram dan Whatsapp. Seramai 64 orang guru Pendidikan Jasmani yang mengajar tingkatan empat telah menjawab soal selidik yang diedarkan. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil kajian mendapati 92.2% guru menyatakan persetujuan bahawa pendekatan blended learning bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan dapat menarik minat murid. Kajian juga melaporkan 96.9% guru bersetuju dengan penggunaan bahan interaktif dan infografik dapat menarik minat murid. Kesukaran yang dinyatakan oleh guru bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan adalah murid kurang pengetahuan berkaitan permainan tradisional (73.4%), murid kurang pendedahan berkaitan aktiviti perlumbaan berhalangan dan perlumbaan eksplorasi (59.4%), murid tidak memahami arahan lisan berkaitan aktiviti melibatkan rekreasi dan kesenggangan (43.8%), murid sukar untuk mendapatkan gambaran pelaksanaan aktiviti dalam kumpulan (50%) dan murid sukar melakukan aktiviti secara sendiri walaupun sudah diterangkan oleh guru sebelum melaksanakan aktiviti (43.8%). Kajian menunjukkan guru-guru masih menggunakan buku teks dan slide powerpoint presentation sebagai medium pembelajaran utama di dalam bilik darjah. Dapatan kajian ini membantu penyelidik bagi membangunkan modul pembelajaran berasaskan blended learning yang boleh digunakan oleh guru-guru sebagai bahan bantu mengajar bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan selari dengan keperluan pembelajaran abad ke-21 yang disarankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

Katakunci: Modul, pembelajaran teradun, Pendidikan jasmani

ABSTRACT

This study was conducted to examine the need to develop a module based on blended learning for the topic of Recreation and Leisure in Physical Education among form four students. The study was carried out through a quantitative approach using a survey design. The Google Forms platform was used to distribute the research questionnaire. The instrument was widely distributed randomly through Telegram and WhatsApp applications. 64 Physical Education teachers addressed the survey. Then, the collected data has been analyzed descriptively. Based on the survey findings, 92.2 % of teachers agreed that a blended learning approach for Recreation and Leisure can pique students' interest. Additionally, the survey also revealed that 96.9 % of teachers agree that using interactive materials and infographics can increase student interest, 73.4% of teachers believe that students were unfamiliar with traditional games, 59.4% of students lacked exposure to obstacle runs and exploratory runs, 43.8% of students have difficulty comprehending verbal guidelines related to activities, 50% of students have trouble getting a sense of how activities are carried out in groups, and 43.8% of students struggle to complete the activities on their own. The survey found that textbooks and PowerPoint slide presentations continue to be the primary means of instruction in the classroom. The findings indicated that blended learning-based modules for Recreation and Leisure needed to be developed in line with the Ministry of Education's recommendations for 21st-century learning.

Keywords: *Module, blended learning, physical education*

PENGENALAN

Trend pembelajaran digital cukup sinonim dalam proses penyampaian ilmu di semua peringkat institusi pendidikan sama ada di sekolah mahupun pusat pengajian tinggi. Transformasi sistem pendidikan di Malaysia yang mengetengahkan pembelajaran digital menjadikan Malaysia sebagai hub pendidikan bertaraf global (Mohamed Nazul Ismail, 2020). Perkembangan dalam dunia pendidikan di Malaysia turut menunjukkan perubahan yang ketara dalam perkembangan teknologi tanpa wayar kesan daripada peningkatan kadar penggunaan peranti mudah alih. (Muhammad Nidzam Yaakob et al., 2019).

Kepesatan dalam bidang teknologi menjadikan media instruksional sebagai pemudahcara PdP di dalam kelas yang membawa kepada perubahan positif ke arah pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Penggunaan ICT (Information and Communication Technologies) di dalam bilik darjah menjadi platform penting sebagai pemudah cara bagi membantu proses PdP di dalam kelas (Shanmugam & Balakrishnan, 2019).

Pendekatan blended learning akan membolehkan guru mengaplikasikan pelbagai strategi PdP yang berorientasikan murid sekaligus mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan dinamik. Gabungan sesi pembelajaran dalam talian dan bersemuka menjadikan guru lebih kreatif, meningkatkan potensi diri seiring dengan pemikiran yang profesional ke arah pembelajaran sepanjang hayat (Nor Saadah Azahari & Nik Mohd Rahimi, 2022).

Peranan guru pada abad ini bukan lagi sebagai satu-satunya sumber ilmu pengetahuan di mana guru mengajar di hadapan kelas dan murid tekun mendengar di kerusi dan meja. Peranan guru telah berubah menjadi pelbagai dimensi kerana guru berperanan sebagai pembimbing, penasihat dan pendorong kepada murid (Saemah Rahman & Zamri Mahamod, 2017). Guru memainkan peranan untuk membantu murid membentuk kebolehan dalam diri mereka untuk berfikir secara kritikal, menyelesaikan masalah dan membuat pertimbangan.

Blended learning memerlukan guru untuk menguasai kemahiran pedagogi, kreatif dan kritis dalam merancang pengajaran dan pembelajaran serta menilai aktiviti dengan lebih teliti (Simah Mamat et al., 2021). Hal ini kerana, pengaplikasian teknologi di dalam bilik darjah telah pun digariskan dengan jelas di dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Blended learning merupakan gabungan antara kaedah pembelajaran bersemuka dan pembelajaran dalam talian. Aplikasi seperti Webex, Google Meet dan Zoom mula mendapat tempat sebaik sahaja home based learning mula diperkenalkan.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan perlu selari dengan penerapan nilai positif sekaligus menerapkan peradaban yang tinggi dalam generasi milenial. Pengaplikasian teknologi digital di dalam bilik darjah berupaya mengubah persekitaran pembelajaran ke arah lebih interaktif, moden dan menyeronokkan berbanding kaedah tradisional (Siti Hajar Taib et al., 2019).

METODOLOGI

Kajian ini merupakan satu kajian tinjauan dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan borang soal selidik yang diedarkan secara dalam talian. Pemilihan dan penggunaan soal selidik sebagai instrumen kajian adalah lebih mudah bagi mendapatkan kerjasama responden serta sesuai digunakan dalam kajian tinjauan. Reka bentuk kajian tinjauan digunakan secara meluas dalam kajian penyelidikan kuantitatif.

Populasi, Kaedah Persampelan & Sampel Kajian

Kajian tinjauan ini melibatkan guru Pendidikan Jasmani Tingkatan Empat yang dipilih secara rawak melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Telegram*. Persampelan kajian ini melibatkan seramai 64 orang guru di dalam dan luar negeri Sarawak bagi menjawab soal selidik ini dalam tempoh empat minggu.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan ialah soal selidik dalam bentuk *Google Forms* yang diedarkan selama empat minggu melalui platform *Whatsapp* dan *Telegram*. Soal selidik ini terbahagi kepada tiga bahagian, iaitu Bahagian A mengandungi maklumat dan latar belakang responden manakala Bahagian B mengandungi analisis keperluan terhadap pembinaan modul berasaskan *blended learning*.

Soal selidik yang dibina merangkumi tujuh soalan yang mencakupi aspek kesukaran dalam pengajaran guru, sikap dan minat murid dan kaedah pengajaran dan pembelajaran guru dalam Pendidikan Jasmani. Semua soal selidik ini telah melalui proses kesahan melalui tiga orang pakar penilai dengan nilai *Content Validity Index (CVI)* ialah 1.0 ($CVI=1.0$). Soal selidik guru melibatkan beberapa item soalan yang berbeza melibatkan item dengan pilihan jawapan Ya atau Tidak bagi menyatakan persetujuan terhadap sesuatu pernyataan. Terdapat juga beberapa item yang bersifat pemilihan jawapan yang memerlukan responden untuk memilih satu jawapan yang terbaik dan beberapa item yang memerlukan responden memilih lebih daripada satu pilihan jawapan bagi item tertentu.

Jadual 1. Taburan Item Dalam Dimensi/Konstruk
Soal Selidik Analisis Keperluan Guru

Responden	Dimensi/Konstruk	Bilangan Item	Jumlah
Guru	Kesukaran dalam pengajaran guru	1	7
	Minat dan sikap murid	2	
	Kaedah pengajaran guru	2	
	Keperluan pembelajaran berasaskan <i>blended learning</i>	2	

Analisis Data

Analisis data bagi item di dalam borang soal selidik guru dianalisis secara deskriptif dengan menentukan frekuensi dan peratusan setiap item. Nilai peratusan tertinggi daripada item soal selidik guru dipilih bagi menentukan keperluan pembangunan modul pembelajaran berasaskan *blended learning* bagi tajuk Rekreasi dan Kesengangan dalam Pendidikan Jasmani Tingkatan Empat.

DAPATAN KAJIAN

Mengenal pasti keperluan pembangunan modul pembelajaran berasaskan *blended learning* bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan dalam Pendidikan Jasmani tingkatan empat.

Jadual 2. Data Analisis Keperluan Guru

Item	Pilihan	Frekuensi	Peratus (%)
Pengajaran bagi bidang kemahiran Tingkatan 4, iaitu topik Topik Rekreasi dan Kesenggangan menggunakan modul <i>blended learning</i> dirasakan dapat menarik minat murid	Setuju	59	92.2
	Tidak bersetuju	5	7.8
Subtopik melibatkan Permainan Tradisional iaitu permainan Aci Bulat, permainan Tiang Empat, Perlumbaan Berhalangan dan Perlumbaan Eksplorasi memerlukan bahan interaktif dan infografik bagi menarik minat murid dalam pembelajaran	Setuju	62	96.9
	Tidak bersetuju	2	3.1
Apakah kesukaran yang dihadapi oleh murid semasa belajar subtopik berkenaan.	Kurang pengetahuan berkaitan permainan tradisional	47	73.4
	Kurang pendedahan berkaitan aktiviti perlumbaan berhalangan dan perlumbaan eksplorasi	38	59.4
	Tidak memahami arahan lisan berkaitan aktiviti melibatkan rekreasi dan kesenggangan walaupun sudah diterangkan sebelum aktiviti	28	43.8
	Sukar untuk mendapat gambaran pelaksanaan aktiviti dalam	32	50.0

	kumpulan		
	Sukar untuk melaksanakan aktiviti secara sendiri walaupun diberi taklimat sebelum memulakan aktiviti	28	43.8
Apakah alat pengajaran yang guru gunakan semasa mengajar topik Rekreasi dan Kesenggangan?	Buku teks	62	96.9
	Buku rujukan	14	21.9
	Power point	38	59.4
	Lain-lain	33	51.6
Adakah murid menunjukkan minat terhadap alat pengajaran yang digunakan oleh guru?	Ya	27	42.2
	Tidak	2	3.1
	Sebahagian besar	30	46.9
	Sebahagian kecil	5	7.8
Adakah murid memerlukan bahan bantu mengajar (BBM) yang sesuai untuk membantu mengukuhkan pemahaman konsep dan pelaksanaan aktiviti bagi topik Rekreasi dan Kesenggangan?	Ya	62	96.9
	Tidak	2	3.1
Apakah ciri-ciri bahan bantu mengajar (BBM) yang disukai oleh guru?	BBM boleh digunakan pada bila-bila masa sama ada di dalam kelas atau di luar kelas	59	92.2
	Bahan yang boleh diakses dengan mudah menggunakan peranti mudah alih	37	57.8
	BBM yang disediakan senang dibawa ke mana-mana	35	54.7
	BBM adalah berbentuk elektronik/ digital	24	39.1
	BBM mempunyai arahan yang jelas untuk melakukan aktiviti	35	54.7
	Bahan atau alatan yang boleh dipegang	30	46.9

*Soalan yang digelapkan boleh dijawab lebih daripada satu pilihan jawapan

Jadual 2 membincangkan Bahagian B soal selidik iaitu keperluan pembangunan modul pembelajaran untuk Guru Tingkatan Empat bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan dari segi peratus. Soal selidik ini mengandungi enam soalan yang berkaitan keperluan pembangunan modul pembelajaran bagi mata pelajaran Pendidikan Jasmani bagi topik berkaitan.

Analisis ini menunjukkan bahawa secara keseluruhan guru-guru tingkatan empat sememangnya memerlukan modul pembelajaran berasaskan *blended learning* sebagai bahan bantu mengajar untuk digunakan di dalam bilik darjah bagi memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran.

Analisis keperluan ini menunjukkan bahawa secara keseluruhan guru-guru memerlukan modul pembelajaran berasaskan *blended learning* bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan dan 92.2 peratus iaitu 59 orang guru Pendidikan Jasmani Tingkatan Empat daripada 64 orang guru bersetuju bahawa memang terdapat keperluan untuk membangunkan modul pembelajaran bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan. Selain itu, 96.9 peratus yang diwakili oleh 62 orang guru juga turut menyatakan persetujuan bagi membangunkan modul yang bercirikan bahan infografik dan interaktif bagi menarik minat murid dalam pembelajaran. Selain itu, hasil pemantauan guru, 73.4 peratus murid kurang pengetahuan berkaitan permainan tradisional, 59.4 peratus kurang pendedahan berkaitan aktiviti bagi topik Rekreasi dan Kesenggangan, 43.8 peratus tidak memahami arahan lisan dalam tempoh pembelajaran, 50 peratus sukar untuk mendapat gambaran visual aktiviti kumpulan dan 43.8 peratus sukar untuk melakukan aktiviti secara sendiri walaupun telah diberikan penerangan sebelum melaksanakan aktiviti.

Walaupun guru-guru masih menggunakan buku teks sebagai medium utama pembelajaran dengan peratusan 96.9 peratus dan diikuti dengan penggunaan *power point presentation* dengan peratusan 59.4 peratus. Namun, 96.4 peratus guru berpendapat bahawa pembangunan modul pembelajaran berasaskan *blended learning* adalah adalah perlu bagi mengajar topik Rekreasi dan Kesenggangan sebagai bahan bantu mengajar bagi mengukuhkan pemahaman konsep dan pelaksanaan aktiviti. Bahan bantu mengajar yang boleh digunakan di dalam dan luar bilik darjah tanpa kekangan masa dan tempat menjadi kriteria pilihan utama dengan peratusan 92.2 peratus, diikuti dengan 57.8 peratus bagi bahan bantu mengajar yang boleh diakses dengan menggunakan peranti mudah alih.

PERBINCANGAN

Dapatan keseluruhan kajian melaporkan bahawa memang terdapat keperluan untuk membangunkan modul pembelajaran bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan Tingkatan Empat dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan. Pendekatan pembelajaran secara bermodul akan membolehkan murid belajar secara sendiri dengan bantuan guru yang minimum (Hananingsih & Ali Imran, 2020). Kepelbagaian kaedah dan penggunaan modul yang pelbagai sama ada dalam bentuk bercetak atau e-modul akan memberikan manfaat kepada guru dan murid. Gabungan bahan bantu mengajar yang pelbagai akan menyokong pembelajaran guru dan memudahkan pemahaman murid. Pembangunan modul pembelajaran ini akan membolehkan guru membantu murid yang mempunyai tahap pencapaian yang berbeza dengan pendekatan berasaskan teknologi seperti yang disarankan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia.

Kajian pembangunan e-modul dalam Pendidikan Jasmani bagi murid sekolah menengah juga turut dijalankan oleh (Ariantesa et al., 2022) yang mengandungi bahan kecergasan fizikal untuk kegunaan murid sekolah menengah. Modul tersebut mendapat kesahan yang tinggi dan sesuai dijadikan bahan pengajaran. Pembelajaran menggunakan modul adalah sangat bersesuaian dan efektif bagi mengajar kemahiran dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan. Penggunaan peranti berasaskan teknologi akan memudahkan penggunaan e-modul untuk tujuan pembelajaran. Hal ini sekaligus membantu guru-guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Walaupun pembelajaran secara dalam talian mengalami kekangan dari sudut pelaksanaan dan penerimaan murid, namun pembelajaran secara *blended learning* dengan menggunakan modul berupaya untuk diterapkan di dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani ke arah pembangunan modal insan yang seimbang dari segi psikomotor, kognitif dan afektif murid.

Pembangunan e-modul yang dilaksanakan bagi mengajar kemahiran sukan petanque oleh

(Wulandari dan Wibowo, 2022) melibatkan tahap pembangunan produk, kesahan dan kebolehgunaan. Hasil dapatan kajian menunjukkan e-modul tersebut sesuai digunakan oleh atlet dan juga pelajar di institusi pengajian tinggi. Kajian pembangunan e-modul dalam Pendidikan Jasmani juga turut dilakukan oleh Rosyida et al. (2022) kepada murid sekolah menengah. Hasil kajian ini melaporkan bahawa e-modul dalam Pendidikan Jasmani adalah sesuai untuk digunakan.

Pembangunan modul pembelajaran bagi tajuk Rekreasi dan Kesenggangan ini akan menjadi garis panduan guru-guru untuk mengajar kemahiran sukan atau aktiviti fizikal. Modul ini akan menyediakan bahan pengajaran yang sesuai bagi perkembangan psikomotor, kognitif dan afektif mengikut aras dan kesediaan murid. Kajian ini menunjukkan keperluan pembangunan modul pembelajaran berasaskan *blended learning* bagi membantu murid menguasai pembelajaran dengan suasana yang lebih menyeronokkan selari dengan pembelajaran abad ke-21.

RUMUSAN

Kajian ini akan memberi manfaat kepada banyak pihak terutama kepada guru dan murid. Guru dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik bagi merangsang minat murid selain menyahut seruan KPM bagi mengaplikasikan pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran menggunakan modul secara *blended learning* akan menjadi pemudah cara kepada guru untuk mengajar murid menggunakan aplikasi teknologi terkini sekaligus meningkatkan pencapaian murid dari segi psikomotor, kognitif dan afektif.

RUJUKAN

- Ariantesa, B., Wahyuri, A. S., HB, B., & Damrah. (2022). E-Module Development of Physical Education Subjects for Sports and Health on Physical Fitness Materials for Class VII Junior High School Students. *International Journal of Education and Literature (IJEL)*, 1(2), 37–43. <https://ijel.amikveteran.ac.id/index.php/ijel/index>
- Hananingsih, W., & Ali Imran. (2020). Modul Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6). <https://doi.org/10.36312/jupe.v5i6.1593>
- Mohamed Nazul Ismail. (2020). Cabaran Kepimpinan Dalam Pengurusan Pembelajaran Digital. *Jurnal Refleksi Kepemimpinan*, 21(1).
- Muhammad Nidzam Yaakob, Ahmad Sobri Shuib, Nurahimah Mohd Yusoff, & Shamshul Bahar Yaakob. (2019). Pembangunan Model M-Pembelajaran Untuk Kursus Teknologi Dalam Pengajaran dan Pembelajaran IPG: Satu Analisis Keperluan. *Practitioner Research*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.32890/pr2019.1.5>
- Nor Saadah Azahari, & Nik Mohd Rahimi. (2022). Amalan Pembelajaran Teradun Sebagai Satu Pendekatan Pembelajaran Norma Baharu. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpd/article/view/17454>
- Rosyida, A. S., Rahayu, T., & Rahayu, S. (2022). The Interactive E-Module Physical Fitness in Physical Education Learning for Student XI Grade of Senior High School. *Journal of Physical Education and Sports*, 11(1), 101–113. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Saemah Rahman, & Zamri Mahamod. (2017). *Kreativiti dalam Pengajaran dan Pembelajaran* (Vol. 2). Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Shanmugam, K., & Balakrishnan, B. (2019). Pembinaan Kerangka Panduan ICT Bagi Mata Pelajaran Sains Untuk Guru-Guru SJK(T) Di Luar Bandar di Negeri Perak. *Muallim Journal of Social Science and Humanities*, 3(4). <https://doi.org/10.33306/mjssh/34>
- Simah Mamat, Che Aleha Ladin, Azni Yati Kamaruddin, Intan Marfarrina Omar, & Nor Asiah Ismail. (2021). Covid-19: Cabaran dan Inisiatif dalam Mendepani Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Teradun. *Sains Insani*, 6(2). <https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol6no2.319>
- Siti Hajar Taib, Mohd Azharin Ismail, & Maimun Aqsha Lubis Abdin Lubis. (2019). Inovasi Kesepaduan dan Strategi Pengajaran dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization*, 3(2).
- Wulandari, A. M., & Wibowo, A. K. (2022). Pengembangan elektronik modul olahraga petanque berbasis android. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(1), 57. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v21i1.11324>

