



PROGRAM PENSISWAZAHAN GURU (PPG)

MOD PENDIDIKAN JARAK JAUH

IN

MODUL PENDIDIKAN JASMANI

PJM3102

PERGERAKAN ASAS



**INSTITUT PENDIDIKAN GURU
KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA
ARAS 1, ENTERPRISE BUILDING 3,
BLOK 2200, PERSIARAN APEC,
CYBER 6, 63000 CYBERJAYA**

Berkuat kuasa pada Jun 2011



Falsafah Pendidikan Kebangsaan

Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi, dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bagi melahirkan rakyat Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketrampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab, dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat, dan negara.

Falsafah Pendidikan Guru

Guru yang berpekeriti mulia, berpandangan progresif dan saintifik, bersedia menjunjung aspirasi negara serta menyanjung warisan kebudayaan negara, menjamin perkembangan individu, dan memelihara suatu masyarakat yang bersatu padu, demokratik, progresif, dan berdisiplin.

Cetakan Jun 2011
Kementerian Pelajaran Malaysia

Hak cipta terpelihara. Kecuali untuk tujuan pendidikan yang tidak ada kepentingan komersial, tidak dibenarkan sesiapa mengeluarkan atau mengulang mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan kandungan buku ini dalam apa-apa juga bentuk dan dengan apa-apa cara pun, sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat izin bertulis daripada Rektor Institut Pendidikan Guru, Kementerian Pelajaran Malaysia.

MODUL INI DIEDARKAN UNTUK KEGUNAAN PELAJAR-PELAJAR YANG BERDAFTAR DENGAN BAHAGIAN PENDIDIKAN GURU, KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA BAGI MENGIKUTI PROGRAM PENSISWAZAHAN GURU, IJAZAH SARJANA MUDA PERGURUAN.

MODUL INI HANYA DIGUNAKAN SEBAGAI BAHAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAGI PROGRAM-PROGRAM TERSEBUT.

Cetakan Jun 2011
Institut Pendidikan Guru
Kementerian Pelajaran Malaysia

KANDUNGAN

MUKA SURAT

Falsafah Pendidikan Kebangsaan	i
Falsafah Pendidikan Guru	i
Notis Hak Pengarang	ii
Kandungan	iii - iv
Kata Alu-aluan	v
Panduan Pelajar	vi - vii
Pengenalan	viii
Agihan Tajuk	ix
Isi Utama Mengikut Pro Forma Kursus	x - xi
Tajuk 1 : Konsep pergerakan asas	1 – 36
1.1 Pengertian	
1.2 Jenis pergerakan asas	
1.3 Pergerakan asas bersama alatan	
1.4 Aktiviti Pergerakan Asas	
Tajuk 2 : Pengajaran dan pembelajaran kemahiran pergerakan asas	37 – 58
2.1 Strategi	
2.2 Kaedah dan teknik	
2.3 Pengajaran dan pembelajaran pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor tanpa alatan	
2.4 Pengajaran dan pembelajaran pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor menggunakan pelbagai jenis alatan	
Tajuk 3 : Permainan kanak-kanak	59 – 78
3.1 Konsep, matlamat dan objektif	
3.2 Kepentingan	

Model Bunker & Thorpe 1982

- 3.3 Pengenalan dan konsep model
- 3.4 Kategori dan jenis-jenis permainan kanak-kanak

Tajuk 4 : Pengurusan dan pengelolaan permainan kanak-kanak

79 – 80

- 4.1 Pengurusan dan kawalan kelas
- 4.2 Keselamatan peralatan, kawasan & pelajar
- 4.3 Pengelolaan permainan kanak-kanak

Tajuk 5 : Teknik penilaian

81 - 88

- 5.1 Penilaian permainan kanak-kanak
- 5.2 Jenis bateri ujian

Rujukan

Ikon

Lampiran A

PANDUAN PELAJAR

Modul ini disediakan untuk membantu anda menguruskan pembelajaran anda agar anda boleh belajar dengan lebih berkesan. Anda mungkin kembali semula untuk belajar secara formal selepas beberapa tahun meninggalkannya. Anda juga mungkin tidak biasa dengan mod pembelajaran arah sendiri ini. Modul ini memberi peluang kepada anda untuk menguruskan corak pembelajaran, sumber-sumber pembelajaran, dan masa anda.

Pembelajaran arah sendiri memerlukan anda membuat keputusan tentang pembelajaran anda. Anda perlu memahami corak dan gaya pembelajaran anda. Adalah lebih berkesan jika anda menentukan sasaran pembelajaran sendiri dan aras pencapaian anda. Dengan cara begini anda akan dapat melalui kursus ini dengan mudah. Memohon bantuan apabila diperlukan hendaklah dipertimbangkan sebagai peluang baru untuk pembelajaran dan ia bukannya tanda kelemahan diri.

Modul ini ditulis dalam susunan **tajuk**. Jangka masa untuk melalui sesuatu tajuk bergantung kepada gaya pembelajaran dan sasaran pembelajaran sendiri anda. **Latihan-latihan** disediakan dalam setiap tajuk untuk membantu anda mengingat semula apa yang anda telah pelajari atau membuatkan anda memikirkan tentang apa yang anda telah baca. Ada di antara latihan ini mempunyai cadangan jawapan. Bagi latihan-latihan yang tiada mempunyai cadangan jawapan adalah lebih membantu jika anda berbincang dengan orang lain seperti rakan anda atau menyediakan sesuatu nota untuk dibincangkan semasa sesi tutorial.

Modul ini merangkumi semua tajuk yang terkandung dalam Pro Forma Kursus Pergerakan Asas (PJM3102). Pembelajaran berlaku melalui pembacaan modul ini. Di samping itu sesi perbincangan akan diadakan bersama pensyarah semasa sesi tutorial atau rakan anda melalui email dan pembelajaran dalam talian.

Anda akan mendapati bahawa **ikon** digunakan untuk menarik perhatian anda agar pada sekali imbas anda akan tahu apa yang harus dibuat. Lampiran A menerangkan kepada anda makna-makna ikon tersebut.

Anda juga diperlukan untuk menduduki **peperiksaan bertulis** pada akhir kursus. Tarikh dan masa peperiksaan akan diberitahu apabila anda mendaftar. Peperiksaan bertulis ini akan dilaksanakan di tempat yang akan dikenal pasti.

Tip untuk membantu anda melalui kursus ini.

1. Cari sudut pembelajaran yang sunyi agar anda boleh meletakkan buku dan diri anda untuk belajar. Buat perkara yang sama apabila anda pergi ke perpustakaan.
2. Peruntukkan satu masa setiap hari untuk memulakan dan mengakhiri pembelajaran anda. Patuhi waktu yang diperuntukkan itu. Setelah membaca modul ini teruskan membaca buku-buku dan bahan-bahan rujukan lain yang dicadangkan.

3. Luangkan sebanyak masa yang mungkin untuk tugas tanpa mengira sasaran pembelajaran anda.
4. Semak dan ulangkaji pembacaan anda. Ambil masa untuk memahami pembacaan anda.
5. Rujuk sumber-sumber lain daripada apa yang telah diberikan kepada anda. Teliti maklumat yang diterima.
6. Mulakan dengan sistem fail agar anda tahu di mana anda menyimpan bahan-bahan yang bermakna.
7. Cari kawan yang boleh membantu pembelajaran anda.

PENGENALAN

Modul kursus PJM 3102 Pergerakan Asas ini dibina bagi membantu guru pelatih yang mengikuti Program Pensiswazahan Guru (PPG). Modul ini meliputi lima topik.

Topik pertama meliputi konsep Pergerakan Asas yang merangkumi pengertian pergerakan asas, jenis pergerakan asas dan pergerakan bersama alatan. Topik kedua melibatkan strategi, kaedah dan teknik pengajaran dan pembelajaran kemahiran pergerakan asas. Topik ketiga meliputi konsep, matlamat dan objektif permainan kanak-kanak serta kepentingannya. Topik keempat meliputi pengenalan dan konsep model Bunker dan Thorpe 1982 serta kategori dan jenis-jenis permainan mengikut model tersebut . Topik kelima berkaitan pengurusan dan pengelolaan permainan yang meliputi pengurusan dan kawalan kelas, keselamatan peralatan, kawasan dan pelajar serta serta tatacara pengelolaan permainan. Topik keenam meliputi teknik dan jenis bateri penilaian permainan kanak-kanak. Dengan adanya panduan ini diharapkan para pelajar PISMP dapat melengkapkan kursus ini dengan sebaik mungkin.

PJM 3102 Fundamental Movement being made for guideline those who will complete their PISMP programme. This course includes the knowledge and acquiring of fundamental movement skills, locomotor and non-locomotor movements, models of children games and helping children in applying basic movements in their daily lives. This course also stresses on types of games which are suitable to different age groups.



AGIHAN TAJUK

KOD KURSUS : PJM3102
NAMA KURSUS : PERGERAKAN ASAS

Jadual di bawah menjelaskan agihan tajuk-tajuk untuk interaksi bersemuka atau pembelajaran melalui modul. (Agihan Tajuk Interaksi Bersemuka dan Modul Mengikut Kursus Proforma)

Bil.	Tajuk/Topik	Jumlah Jam Interaksi Bersemuka		Modul (jam)	Jumlah Jam
		Teori	Amali		
1	Konsep Pergerakan Asas Aktiviti Pergerakan Asas	2	2	11	15
2	Pengajaran dan Pembelajaran Kemahiran Pergerakan Asas	2	2	6	10
3	Permainan kanak-kanak Model Bunker dan Thorpe 1982	2	2	1	5
4	Permainan kanak-kanak mengikut kategori Pengurusan dan pengelolaan permainan	2	2	31	35
5	Teknik penilaian	2	2	6	10
	3(1+2)	10	10	55	75

***Ujian Amali akan dijalankan luar daripada peruntukkan masa interaksi.**

Isi Utama Mengikut Pro Forma Kursus

Tajuk	Kandungan	Jam
1	<p>Teori</p> <p>Konsep pergerakan asas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian • Jenis pergerakan asas • Pergerakan bersama peralatan 	3
2	<p>Pengajaran dan pembelajaran kemahiran pergerakan asas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategi • Kaedah dan teknik 	2
3	<p>Permainan kanak-kanak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep, matlamat dan objektif • Kepentingan 	1
4	<p>Model Bunker dan Thorpe 1982</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan dan konsep model • Kategori dan jenis-jenis permainan 	4
5	<p>Pengurusan dan pengelolaan permainan kanak-kanak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengurusan dan kawalan kelas • Keselamatan peralatan, kawasan, pelajar • Tatacara pengelolaan permainan 	3
6	<p>Teknik penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian permainan kanak-kanak • Jenis bateri ujian 	2
	Jumlah	15 jam
1	<p>Amali</p> <p>Aktiviti pergerakan asas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pergerakan bukan lokomotor • Pergerakan lokomotor 	8

2	Aktiviti pergerakan asas dengan menggunakan pelbagai jenis peralatan <ul style="list-style-type: none"> • Bulat • Leper • Panjang 	4
3	Pengajaran dan pembelajaran kemahiran pergerakan asas <ul style="list-style-type: none"> • Pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor tanpa alatan • Pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor dengan menggunakan alatan 	8
4	Amali permainan kanak-kanak Mempraktikan permainan kanak-kanak mengikut kategori berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Permainan kategori Sasaran • Permainan kategori Pukulan • Permainan kategori Jaring/ Dinding • Permainan kategori Serangan/ Kawasan 	20
5	Pengurusan dan pengelolaan permainan <ul style="list-style-type: none"> • Pengurusan dan kawalan kelas • Keselamatan peralatan, kawasan, pelajar • Pengelolaan permainan 	12
6	Teknik Penilaian <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian permainan kanak-kanak • Jenis bateri ujian • Amali ujian 	8
	Jumlah	60 jam
	Jumlah Keseluruhan	75 jam

RUJUKAN

- Anderson, W.M. & Lawrence, J.E. (1991). *Integrating music into the classroom*. Belmont, California:Wadsworth Publishing Co.
- Buschner, C.A. (1994) *Teaching children movement concepts and skills*. IL., Champaign: Human Kinetics.
- Colvin, A.V., Markos, N.J.E., & Walker, P.J. (2000) *Teaching the nuts and bolts of physical Education: Building basic movement skills*. Champaign, IL : Human Kinetics.
- Dauver, V.P. & Pangrazi R.P. (1997). *Dynamic physical education for elementary school children*. New York: Macmillan Publishing Co.
- Fogarty, R. (1991). *How to integrate the curricula*. Illinois: IRI.Skylight Publishing Inc.
- Griffin, L. & Butler, J.I., (2005). Teaching games for understanding: *Theory, research and practice*. Champaign, IL : Human Kinetics.
- Maude, P. (2001). *Physical Children, Active Teaching* Buckingham: Open University Press.
- Menon, Nani (2005). *Permainan, lagu & puisi kanak-kanak*. Bentong: PTS Professional.
- National Association for Sport and Physical (2001). *SportPlay: A developmentally appropriate movement skill activities for 5-7 year olds*. Champaign, IL : Human Kinetics.
- Orlick, T. (2006). *Cooperative games and sports: Joyful activities for everyone* (2nd ed.). Champaign, IL : Human Kinetics.
- Orvirk, O.G., et.al. (2001). *Art fundamentals: Theory and practice* (9th Ed.) New York: McGraw-Hill.
- Pica, R. (1991). *Special themes for moving & learning. II.*, Champaign: Human Kinetics.
- Pica, R. (2000). *Experiences in movement with music, activities and theory*. N.Y.: Thompson Delmar Learning.
- Pica, R. (1999). *Moving & learning across the curriculum*. Boston: Delmar Publishers.

http://www.newhorizons.org/strategies/arts/dickinson_lrnarts.htm

fundamentalmovement.net

<http://www.steps-pd.co.uk/fms.htm>

<http://www.sparc.org.nz>

gigglepotz.com

http://gigglepotz.com/pe_manipulative_skills/manip_throwing_catching.pdf

<http://www.peacefulplaygrounds.com/fundamental.htm>

http://www.lsessp.co.uk/library/dokuments/Fundamental_skills-striking_with_an_implement.pdf

http://csub.edu/~nbailey/powerpoint345/Chapter_03.ppt

http://www.abcteach.com/directory/clip_art/kidspeople/kids_at_play

http://dc.doe.in.gov/standards/AcademicStandards/PrintLibrary/docs-physed//11-5-08Physical_Education

<http://www.ausport.gov.au/about/publications/catalogue>

http://www.ausport.gov.au/participating/coaches/tools/Activity_Cards

<http://www.akidsheart.com>

<http://www.clker.com>

<http://www.clipartguide.com>

<http://www.thekidzpage>

<http://www.reofeebid.com>

<http://www.freevectorfinder.com>

<http://www.easyvectors.com>

<http://www.people-clipart.com>

<http://www.abcteach.com>

<http://www.humankinetics.com/.../teaching-games-for-understanding>

http://www.ppdhl.net/v2/images/fbfiles/files/TGFU_For_Australian.pdf

<http://www.tgfu.wetpaint.com>

**PANEL PENULISAN MODUL
PROGRAM PENSISWAZAHAN GURU
(PJM3102 PERGERAKAN ASAS)**

NAMA	KELAYAKAN
<p>Dr. NORIATI BINTI A. RASHID</p> <p>Pengarah Pusat Perkembangan Akademik Institut Pendidikan Guru Kementerian Pelajaran Malaysia</p>	<p>Kelulusan PhD. (Sosiolinguistik). UM M.Ed (Sisiology Education). UM BA.Hons. (Geografi dan Bahasa Melayu). UM Diploma Pendidikan (Geografi dan Bahasa Melayu). UM</p>
<p>Dr. MOHD NORDIN BIN ABU BAKAR</p> <p>Penolong Pengarah Pusat Perkembangan Akademik Institut Pendidikan Guru Kementerian Pelajaran Malaysia</p>	<p>Kelulusan: PhD.(Pendidikan Teknik Vokasional), UKM Master Sains (Pentadbiran Pendidikan), UPM Bac.Pend.(Sains Pertanian), UPM Sijil Perguruan Asas (Kemahiran Hidup (Pertanian), MPTI</p>
<p>PN. LILY ROZITA BT MOHAMAD</p> <p>Pensyarah Institut Perguruan Perlis Jalan Behor Pulau 01000 Kangar Perlis</p> <p>izor_59@yahoo.com</p>	<p>Kelulusan: Bac.Edu. (Sports Science), UM Sijil Perguruan Khas (PJ), MPIK Sijil Perguruan Asas (Pengajian Inggeris & Pend. Seni), MPIK</p> <p>Pengalaman: Pensyarah Pendidikan Jasmani (9 tahun) Guru Pendidikan Jasmani (21 tahun)</p>

IKON



Rehat



Perbincangan



Bahan Bacaan



Buku Rujukan



Latihan



Membuat Nota



Senarai Semakan



Layari Internet



Panduan Pengguna



Mengumpul Maklumat



Tutorial



Memikir



Tamat