



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

***KESAN PROGRAM PERMAINAN TERHADAP KEMAHIRAN
MOTOR KASAR KANAK-KANAK PRASEKOLAH DI
NEGERI SEMBILAN, MALAYSIA***

KAVITHA A/P K.SAUNDARAJAN

FPP 2016 37



**KESAN PROGRAM PERMAINAN TERHADAP KEMAHIRAN
MOTOR KASAR KANAK-KANAK PRASEKOLAH DI
NEGERI SEMBILAN, MALAYSIA**

Oleh

KAVITHA A/P K.SAUNDARAJAN

**Tesis yang dikemukakan kepada Sekolah Pengajian Siswazah, Universiti Putra
Malaysia, sebagai memenuhi keperluan untuk Ijazah Master Sains**

September 2016

HAK CIPTA

Semua bahan yang terkandung dalam tesis ini, termasuk teks tanpa had, logo, iklan, gambar dan semua karya seni lain, adalah bahan hak cipta Universiti Putra Malaysia kecuali dinyatakan sebaliknya, Penggunaan mana-mana bahan yang terkandung dalam tesis ini dibenarkan untuk tujuan bukan komersil daripada pemegang hak cipta. Penggunaan komersil bahan hanya boleh dibuat dengan kebenaran bertulis terdahulu yang nyata daripada Universiti Putra Malaysia,

Hak cipta © Universiti Putra Malaysia



Abstrak tesis yang dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia
sebagai memenuhi keperluan untuk Ijazah Master Sains

**KESAN PROGRAM PERMAINAN TERDADAP KEMAHIRAN
MOTOR KASAR KANAK-KANAK PRASEKOLAH DI NEGERI
SEMBILAN, MALAYSIA**

Oleh

KAVITHA A/P K.SAUNDARAJAN

September 2016

Pengerusi : Borhannudin Abdullah, PhD
Fakulti : Pengajaran Pendidikan

Kajian ini menumpukan kepada bidang perkembangan motor kasar dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Perkembangan kemahiran motor kasar yang selari dengan umur kronologi melalui aktiviti fizikal menjadikan kanak-kanak menguasai kemahiran lokomotor dan kemahiran kawalan objek. Kajian ini bertujuan untuk menentukan kesan program permainan ke atas skor kesetaraan umur lokomotor, skor kesetaraan umur kawalan objek dan skor kemahiran motor kasar. Kajian adalah berbentuk kuasi eksperimen yang melibatkan kanak-kanak yang berumur enam tahun di sebuah sekolah prasekolah di Bandar Seremban yang mengikuti pengajaran Fizikal dan Estetika melalui Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK). Saiz sampel kajian terdiri daripada 50 kanak-kanak prasekolah ($L=32$, $P=18$) kaedah persampelan berlapis dan persampelan mudah. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah inventori *Test Of Gross Motor Development-2* (TGMD-2) yang dibangunkan oleh Ulrich (2000). Data yang diperolehi melalui ujian keupayaan motor merangkumi enam ujian lokomotor dan enam ujian kawalan objek. Analisis MANOVA dan MANCOVA digunakan untuk menentukan kesan program intervensi dengan mengawal ujian pra. **Dapatan :** Dapatan daripada ujian pra menunjukkan bahawa pemboleh ubah bersandar GMDQ menunjukkan tidak terdapat perbezaan yang signifikan iaitu GMDQ [$F(1,48)=2.035$; $p>0.05$, eta squared =.041]. Ujian Pasca pula menunjukkan terdapat kesan program permainan yang signifikan terhadap kemahiran motor kasar kanak-kanak prasekolah. Terdapat perbezaan yang signifikan bagi min perkembangan motor kasar [$F(3,46)=11.296$; $p<0.05$, eta squared=.424] antara kumpulan kawalan dan rawatan. Analisis ujian Univariat F, menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor ujian pasca bagi pemboleh ubah bersandar GMDQ [$F(1,48)=20.215$; $p<0.05$, eta squared=.296], AEL [$F(1,48)=21.324$; $p<0.05$, eta squared =.308] dan AEM [$F(1,48)=24.71$; $p<0.05$, eta squared =.340] bagi kumpulan rawatan dan kawalan.

Perbincangan : Berdasarkan kajian ini didapati tahap perkembangan motor kasar kanak-kanak prasekolah tidak setara dengan umur lokomotor dan kawalan objek. Secara keseluruhannya tahap perkembangan motor kanak-kanak prasekolah berada

pada tahap yang rendah. Keputusan analisis menyokong program intervensi yang menggunakan program permainan dapat membantu meningkatkan tahap kemahiran motor kasar kanak-kanak kumpulan rawatan. Oleh yang demikian, Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan Pendidikan Fizikal Dan Estetika perlu dikaji semula dengan menambah elemen-elemen yang berkaitan dengan kemahiran motor kasar kanak-kanak yang berbentuk permainan.



Abstract of thesis presented to the Senate of Universiti Putra Malaysia in fulfillment of the requirement for the Degree of Master of Science

**EFFECTS OF GAMES ON GROSS MOTOR SKILLS ON
PRESCHOOL CHILDREN IN NEGERI SEMBILAN, MALAYSIA**

By

KAVITHA A/P K.SAUNDARAJAN

September 2016

Chairman : Borhannudin Abdullah, PhD
Faculty : Educational Studies

This study focuses on the areas of gross motor development among preschool children. The development of gross motor skills in line with chronological age through physical activity makes children master the skills of locomotor and object control skills. This study aimed to determine the effect of games activity on age equality locomotor score, score age equivalents object control and gross motor skills score. Study subjects consisted of preschool children in a pre-school in Seremban six years old who follow the teaching of Physical Education through the National Pre-School Curriculum Standard. The sample size consisted of 50 preschool children ($B = 32$, $G = 18$) and sampling method is stratified random sampling and simple sampling. The instrument used in this study is an inventory Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) developed by Ulrich (2000). Data obtained through motor ability tests covering six and six locomotor test object control tests. Analysis MANOVA and MANCOVA used to determine the effect of the intervention program to control the pre-test. Findings: The findings of the analysis of the pre-test for the treatment and control groups reported a significant difference in the mean gross motor skills [$F(3,46) = 4.99$; $p < 0.05$]. The analysis of the dependent variable and GMDQ showed no significant differences, GMDQ [$F(1, 48) = 2.035$; $p > 0.05$, eta squared = .041]. Post-test showed that there are effects of games program that are significant to the gross motor skills of preschool children. There are significant differences in the mean gross motor development [$F(3,46) = 11.296$; $p < 0.05$, it squared = .424] between the control and treatment groups. Univariate F test analysis showed a significant difference in post-test scores for the dependent variable GMDQ [$F(1,48) = 20.215$; $p < 0.05$, eta squared = .296], AEL [$F(1,48) = 21.324$; $p < 0.05$, eta squared = .308] and AEM [$F(1,48) = 24.71$; $p < 0.05$, eta squared = .340] for the treatment and control groups. Discussion: Based on this study found that the level of gross motor development of children of preschool age is not commensurate with motor development. Overall, the level of motor development of preschool children are at a low level. The results support the intervention program that uses the games can help improve gross motor skills of children treated group. The National Pre-

School Curriculum Standard of Physical Education should be revised by adding elements involving games for fun associated with gross motor skills of children.



PENGHARGAAN

Segala pujian semuanya dikembalikan kepada tuhan yang mengizinkan saya untuk menyiapkan kertas penyelidikan ini dengan jayanya. Tiada ucapan yang lebih baik, selain daripada ucapan terima kasih yang tidak terhingga yang kepada semua yang telah membantu saya secara langsung dan tidak langsung dalam proses penulisan penyelidikan ini. Saya mendapat kerjasama dan sokongan yang sangat baik daripada pelbagai pihak. Setinggi-tinggi penghargaan diucapkan kepada mereka yang berkenaan.

Saya juga ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada pensyarah bimbingan saya iaitu Dr.Bohannudin Abdullah atas bimbingan yang telah diberikan kepada saya. Kesediaan beliau menerima saya sebagai pelajar di bawah bimbingannya amat saya sanjungi kerana memahami, memberi sokongan, sudi memberi pandangan dan ulasan yang bernas di sepanjang pengajian saya sehingga saya berjaya menyempurnakan kajian ini. Pengalaman serta kepakaran beliau dalam bidang ini banyak membantu saya dalam proses memperkemas penulisan ilmiah ini. Segala kritikan-kritikan yang bernas adalah sangat berguna kepada saya dalam merealisasikan dan menterjemahkan kajian ini dalam bentuk penulisan. Di samping itu ribuan terima kasih juga diucapkan kepada Prof Dr Aminuddin yang turut memberi tunjuk ajar dan memberi idea-idea yang bernas dalam menjayakan penulisan kajian ini.

Seterusnya,ribuan terima kasih diucapkan kepada Bahagian Tajaan KPM yang memberi kepercayaan kepada saya dan menyumbangkan biasiswa untuk saya meneruskan pengajian saya selama 2 tahun untuk memperoleh Sarjana Sains.

Akhir sekali rakaman terima kasih yang tidak terhingga kepada keluarga yang tercinta di atas pengorbanan yang telah diberikan kepada saya dalam proses menyiapkan kajian ini.
Sekian Terima Kasih.

Tesis ini telah dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia dan diterima sebagai memenuhi keperluan untuk ijazah Sarjana Sastera. Jawatankuasa Penyeliaan adalah seperti yang berikut:

Borhannudin Abdullah, PhD

Pensyarah Kanan
Fakulti Pengajian Pendidikan
Universiti Putra Malaysia
(Pengerusi)

Aminuddin Bin Yusuf, PhD

Profesor
Fakulti Pengajian Pendidikan
Universiti Putra Malaysia
(Ahli)

BUJANG BIN KIM HUAT, PhD

Profesor dan Dekan
Sekolah Pengajian Siswazah
Universiti Putra Malaysia

Tarikh :

Perakuan Ahli Jawatankuasa Penyeliaan:

Dengan ini, diperakukan bahawa:

- penyelidikan dan penulisan tesis ini adalah di bawah seliaan kami;
- tanggungjawab penyeliaan sebagaimana yang dinyatakan dalam Kaedah-Kaedah Universiti Putra Malaysia (Pengajian Siswazah) 2003 (Semakan 2012-2013) telah dipatuhi.

Tandatangan: _____

Nama Pengerusi

Jawatankuasa

Penyeliaan

Borhannudin Abdullah, PhD

Tandatangan: _____

Nama Ahli

Jawatankuasa

Penyeliaan

Aminuddin Bin Yusuf, PhD

SENARAI KANDUNGAN

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	iii
PENGHARGAAN	v
KELULUSAN	vi
PERAKUAN	viii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xiv
LAMPIRAN	xv
SENARAI SINGKATAN	xvi

BAB

1	PENGENALAN	1
1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	3
1.3	Pernyataan Masalah	4
1.4	Objektif Kajian	6
1.5	Persoalan Kajian	6
1.6	Batasan Kajian	6
1.7	Kepentingan Kajian	6
1.8	Definisi Operasional	7
1.8.1	Kemahiran Motor Kasar	7
1.8.2	Kemahiran Lokomotor	7
1.8.3	Kemahiran Kawalan Objek	7
1.8.4	Kesetaraan Umur	8
1.8.5	Kesetaraan Umur Lokomotor	8
1.8.6	Kesetaraan Umur Kawalan Objek	8
1.8.7	Permainan	8
1.8.8	Prasekolah	8
2	SOROTAN LITERATUR	9
2.1	Tinjauan Literatur	9
2.2	Pengenalan	9
2.3	Permainan	10
2.4	Kemahiran Motor	10
2.5	Teori Perkembangan Manusia.	10
2.6	Teori Pertumbuhan Dan Perkembangan Arnold Gesell (1880-1961)	10
2.7	Teori Perkembangan Fizikal Kanak-kanak Froebel (1782-1852)	11
2.8	Ujian Perkembangan Motor Kasar (TGMD-2)	13
2.8.1	Kemahiran Lokomotor	15
2.8.2	Kemahiran Kawalan Objek	16
2.9	Kajian Lepas	17
2.10	Rumusan	23

3	METODOLOGI	24
3.1	Pengenalan	24
3.2	Kerangka Konseptual	24
3.3	Kajian Kesan Program Permainan Ke Atas Kemahiran Motor Kasar Kanak-Kanak Prasekolah.	25
3.3.1	Reka bentuk kajian	25
3.3.2	Populasi Kajian	26
3.3.3	Saiz Sampel Kajian	26
3.4	Lokasi Kajian	27
3.5	Kaedah Persampelan Kajian	27
3.6	Peralatan Kajian	28
3.7	Prosedur Kajian	28
3.7.1	Proses Rakaman	32
3.7.2	Proses Penyuntingan	32
3.7.3	Proses Penskoran	32
3.8	Instrumen Kajian (TGMD-2)	33
3.9	Program Permainan	34
3.9.1	Susun Selipar	35
3.9.2	Bola Tuju Kaki	35
3.9.3	Mini Bola Jaring	36
3.9.4	Kuda Kepang	36
3.9.5	Lawan Bola Kertas	37
3.9.6	Hidup Mati	37
3.9.7	Konda Kondi	37
3.9.8	Jengkek Ligan	38
3.9.9	Golek Buah Kelapa	38
3.9.10	Helang dengan ibu ayam	39
3.10	Program Pengajaran Pendidikan Fizikal Dan Estetika Prasekolah	41
3.11	Analisis Data	45
3.11.1	Persoalan Kajian 1	45
3.11.2	Persoalan Kajian 2	45
3.12	Analisis Penerokaan Data	46
3.12.1	Saiz sampel	46
3.12.2	Normaliti multivariate dan outliers	46
3.12.3	Lineariti	46
3.12.4	Homogeneity of Regression	47
3.12.5	Multicollinearity dan Singularity	47
3.12.6	Homogeneity of Variance-covariance matrices	47
3.12	Rumusan	47
4	DAPATAN KAJIAN	49
4.1	Pendahuluan	49
4.2	Analisis deskriptif ujian pra dan pasca	51
4.3	Analisis MANOVA ujian pra	53
4.4	Analisis MANOVA ujian pasca	53
4.5	Analisis MANCOVA bagi perkembangan motor kasar dengan mengawal ujian pra.	54
4.6	Rumusan	56

5	RUMUSAN, PERBINCANGAN, IMPLIKASI DAN CADANGAN	57
5.1	Tinjauan Bab	57
5.2	Perbincangan	57
5.3	Kesimpulan	60
5.4	Cadangan	61
RUJUKAN		64
LAMPIRAN		68
BIODATA PELAJAR		92



SENARAI JADUAL

Jadual	Halaman
3.1 Program Permainan	39
3.2 Hubungan Antara Program Permainan dengan Kemahiran Motor Kasar	40
3.3 Perbezaan Program Permainan dan Pendidikan Fizikal dan Estetika dalam Perkembangan Motor Kasar.	42
3.4 Program Pendidikan Fizikal dan Estetika	43
3.5 Hubungan antara permainan Pendidikan Fizikal dan Estetika dan kemahiran motor kasar.	44
3.6 Menunjukkan persoalan kajian dan analisis data yang dijalankan	48
4.1 Statistik Skor Kesetaraan Umur Kemahiran AEL,AEM dan GMDQ sebelum intervensi	50
4.2 Analisis Tahap Kesetaraan Umur AEL sebelum intervensi	50
4.3 Analisis Kesetaraan Umur Kemahiran Kawalan Objek Sebelum Intervensi	51
4.4 Analisis Deskriptif Skor Kesetaraan Umur Lokomotor Ujian Pra dan Pasca	51
4.5 Analisis Deskriptif Skor Kesetaraan Umur Kawalan Objek Ujian Pra dan Pasca	52
4.6 Analisis Deskriptif Skor Kemahiran Motor Kasar Ujian Pra dan Pasca	52
4.7 Analisis MANOVA Ujian Pra dan Ujian Pasca	53
4.8 Analisis Perbandingan Pasangan Min Bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca	54
4.9 Analisis MANCOVA Ujian Pra dan Ujian Pasca bagi Kemahiran Motor Kasar Dengan mengawal Ujian Pra.	55
4.10 Analisis Perbandingan Pasangan Min Ujian Pra dan Ujian Pasca	56

SENARAI RAJAH

Rajah	Halaman
3.1 Kerangka Konsep Kajian	25
3.2 Reka bentuk Kajian	26
3.3 Kaedah Persampelan Berlapis dan Persampelan Mudah	28
3.4 Kedudukan Sudut Rakaman Kamera dan Stesen Ujian Lokomotor	30
3.5 Kedudukan Sudut Rakaman Kamera dan Stesen Ujian Kawalan Objek	31
3.6 Urutan Proses Pengumpulan Data	32

LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A Borang Rekod Ujian Perkembangan Motor Kasar (Ulrich)	68
B Item Ujian dan Kriteria Perlakuan Ujian Perkembangan Motor Kasar (Ulrich)	69
C Rancangan Harian Program Permainan	74
D Program Pendidikan Fizikal dan Estetika Prasekolah	80
E Surat Kelulusan Menjalankan Kajian	85
F Skor Piawai dan Persentil Sub-Ujian Lokomotor bagi Lelaki Dan Perempuan	86
G Skor Piawai dan Persentil Sub-Ujian Kawalan Objek bagi Perempuan	87
H Skor Piawai dan Persentil Sub-Ujian Kawalan Objek bagi Lelaki	88
I Skor Setaraan Umur Kemahiran Lokomotor dan Kawalan Objek	89
J Skala Penetapan skor Piawai Kepada Skor GMDQ.	90
K Borang Persetujuan Persefahaman Ibubapa	91

SENARAI SINGKATAN

AEL	Skor Kesetaraan Umur Kemahiran Lokomotor
AEM	Skor Kesetaraan Umur Kemahiran Kawalan Objek
GMDQ	Skor Perkembangan Motor Kasar
TGMD-2	Test Gross Motor Development
KSPK	Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan
APD	Analisis Penerokaan Data



BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pengenalan

Di Malaysia pendidikan awal kanak-kanak sangat diberi keutamaan kerana ianya adalah asas kepada tahap perkembangan seseorang kanak-kanak dalam pendidikan. Program awal yang kukuh dan kreatif adalah menjadi titik permulaan menyediakan kanak-kanak sebagai persediaan untuk memasuki sekolah rendah. Pendidikan prasekolah merupakan satu program pembelajaran untuk kanak-kanak yang berumur 4 hingga enam tahun dalam jangka masa satu tahun atau lebih sebelum mereka ke Tahun 1 pendidikan formal. Akta Pendidikan 1996 telah memberikan satu perubahan yang signifikan bagi pendidikan prasekolah. Prasekolah telah dimasukkan ke dalam Sistem Pendidikan Kebangsaan. Mulai 2002, semua prasekolah kanak-kanak sama ada dikelolakan oleh Kementerian Pelajaran ataupun swasta mestilah mengikut sukatan pelajaran yang disediakan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia. Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) telah dirangka untuk kanak-kanak berumur empat hingga enam tahun (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2010). Dokumen standard ini menetapkan perimeter dan kandungan pengajaran dan pembelajaran minimum untuk semua prasekolah.

KSPK ini bertujuan memperkembangkan potensi kanak-kanak secara menyeluruh dan bersepadu dalam aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial yang selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Standard kandungan dan standard pembelajaran adalah berpaksikan kepada pengetahuan, kemahiran asas serta nilai dalam enam tunjang pembelajaran berikut: Komunikasi; Kerohanian, Sikap dan Nilai; Kemanusiaan; Sains dan Teknologi; Perkembangan Ketrampilan Diri serta Perkembangan Fizikal dan Estetika (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2014).

Perkembangan fizikal dan estetika yang dinyatakan dalam tunjang pembelajaran KSPK terdiri daripada empat aspek iaitu perkembangan motor halus, perkembangan motor kasar, kesihatan fizikal dan kesihatan persekitaran selamat. Berpanduan objektif Huraian Sukatan Pelajaran Prasekolah, kanak-kanak sepatutnya boleh menguasai kemahiran motor halus dan asas motor kasar semasa di peringkat awal kanak-kanak. Hal ini jelas menunjukkan pendedahan awal kemahiran motor halus dan motor kasar sejak kanak-kanak dapat membantu dalam meningkatkan perkembangan motor.

Oleh itu, perkembangan motor kasar yang setara dengan umur kemahiran lokomotor dan umur kemahiran kawalan objek perlu dibina sebelum mereka mencapai umur 6 tahun. Di Malaysia subjek Perkembangan Fizikal dan Estetika telah dirangka bagi membentuk kemahiran motor dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan merupakan subjek yang paling penting di mana ia memberi peluang kepada semua pelajar untuk membentuk kemahiran

motor masing-masing (Barton, Fordyce dan Kirby,1999). Program awal persekolahan telah diwujudkan pada tahun 1992 di negara kita dan telah diperluaskan lagi pada tahun 2002. Pada tahun 2010 Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan telah dirancang untuk membantu kanak-kanak memperkembangkan potensi mereka secara keseluruhan dalam semua domain.

Tahap perkembangan motor kasar kanak-kanak boleh dilihat dan dinilai melalui pergerakan seharian mereka. Kemahiran motor kasar didefinisikan sebagai proses pembinaan otot-otot besar. Berlari, melompat, memanjat, menangkap, menggolek, melambung, menari dan membaling merupakan beberapa contoh pergerakan motor kasar. Dalam perkembangan kemahiran motor kasar kanak-kanak terdapat dua jenis kemahiran utama yang perlu diberi perhatian pada peringkat awal perkembangan. Kemahiran motor kasar boleh dibahagikan kepada dua bahagian iaitu kemahiran lokomotor dan kemahiran kawalan objek. Kemahiran lokomotor adalah kemahiran yang diperlukan untuk memindahkan badan dari satu lokasi ke lokasi yang lain. Sebagai contohnya seperti merangkak, berdiri, berjalan, dan melompat. Aktiviti ini dapat membina otot-otot besar pada keseluruhan anggota badan. Manakala kemahiran kawalan objek pula adalah kemahiran asas yang menggunakan alatan seperti membaling, menangkap, mengguling, melantun dan menggelecek. Kemahiran ini lebih tertumpu untuk membina koordinasi di antara mata dan tangan (Magill, 2001).

Kemahiran motor di peringkat kanak-kanak boleh berkembang menerusi sukan dan permainan. Kanak-kanak mengetahui akan kepentingan pergerakan sejak awal-awal kehidupan mereka lagi dan sedar bahawa keupayaan bergerak sempurna turut mempengaruhi penerimaan masyarakat. (Gallahue & Ozum, 2002; Payne & Isaacs, 2001). Ini adalah kerana kemahiran motor yang baik selalunya dapat mendorong seseorang individu kekal aktif dan cergas. Kemahiran motor yang tidak sempurna pada peringkat awal akan memberikan pengamalan untuk gagal dalam domain motor dan kurang penyertaan dalam aktiviti sukan atau permainan semasa di peringkat kanak-kanak dan remaja (Hardy,2009). Kanak-kanak yang mempunyai kemahiran motor yang rendah akan menghadapi masalah dalam menguasai kemahiran-kemahiran motor asas. Namun demikian, kemahiran motor kanak-kanak boleh dibangunkan melalui latihan yang sesuai (Ericsson, 2008).

Melalui kajian ilmiah oleh para penyelidik di luar negara elemen permainan telah meningkatkan tahap perkembangan kemahiran motor asas kanak-kanak lelaki yang berumur tujuh hingga sembilan tahun di Iran (Akbari, Abdoli, Shafizadeh, Khalaji Hosseini & Ziaee,2009). Kajian juga membuktikan bahawa ada peningkatan dari segi kawalan imbalan dinamik ke atas kanak-kanak awal remaja yang menjalani program selama 10 minggu menggunakan tarian tradisional. (Sofianidis, Hatzitaki, Douka, & Grouios,2009). Malahan penglibatan kanak-kanak dalam aktiviti fizikal yang mencukupi membantu dalam proses perkembangan motor (Paton, 2005).

Program permainan sesuai diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran kerana mengandungi elemen kemahiran lokomotor dan elemen kemahiran kawalan objek. Permainan adalah tapak untuk membina fizikal dan mental seseorang. Aktiviti

permainan juga membawa manfaat kepada individu dan boleh mencegah pelbagai penyakit dan keadaan yang menjejaskan kesihatan fizikal dan mental (Clare,H,2009). Program permainan juga dapat menghilangkan rasa bosan dan stres. Kebiasaannya permainan ini dilakukan secara santai untuk mengisi masa lapang di samping menjaga kesihatan diri. Terdapat banyak aktiviti permainan yang melibatkan aplikasi kemahiran lokomotor dan kawalan objek. Sebagai contoh dalam permainan “Bola Tuju Kaki” merangkumi beberapa kemahiran motor iaitu kemahiran melompat, melenting dan lari. Dalam permainan “Helang Dengan Ibu Ayam” pula merangkumi elemen lari sisi, menangkap dan mengimbang badan. Aktiviti seharian kanak-kanak memerlukan beberapa kemahiran motor yang berlainan. Tahap perkembangan motor kasar haruslah dicapai sebelum melepasi tempoh kritikal, iaitu sebelum mencapai enam tahun (Ericsson,2008). Pada peringkat umur dua hingga enam tahun juga merupakan “golden years” bagi perkembangan lokomotor dan kawalan objek kanak-kanak (Hayes,1994; Williams, 1993).

Seiring dengan matlamat Pendidikan Negara dan Pelan Pembangunan Induk (2013-2015) yang mementingkan tahap perkembangan fizikal kanak-kanak yang seimbang dari segi intelek, emosi, rohani dan jasmani melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesihatan. Perkembangan motor kasar ini perlu dititikberatkan kerana jika perkembangan kemahiran kanak-kanak ini gagal dibina maka mereka akan mengalami gangguan perkembangan kemahiran sehingga mencapai remaja. Jika masalah ini tidak dikawal, keadaan ini akan menyebabkan kanak-kanak rasa bosan dan kurang motivasi untuk menceburi dalam kegiatan sukan dan rekreasi. Oleh itu, perancangan program intervensi yang mantap melalui program permainan memainkan peranan yang penting dalam membantu kanak-kanak membangunkan kemahiran motor kasar terutamanya dalam kemahiran lokomotor dan kawalan objek kanak-kanak prasekolah.

1.2 Latar Belakang Kajian

Kajian berfokus kepada perkembangan motor kasar kanak-kanak di peringkat prasekolah yang berumur 6 tahun. Kajian ini berbentuk kuasi eksperimen yang mempunyai sampel kajian seramai 50 kanak-kanak prasekolah. Kajian ini bertujuan untuk melihat kesan program permainan ke atas skor perkembangan motor kasar selepas intervensi. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah *Test Gross Motor Deveploment* (TGMD-2) yang telah dibangunkan oleh Ulrich (2000). Kajian ini dijalankan di sebuah sekolah prasekolah di Negeri Sembilan. Sekolah ini dipilih kerana ia mempunyai bilangan subjek yang cukup untuk kajian ini. Malahan kajian dalam negara juga menunjukkan terdapat kelewatan perkembangan di peringkat awal persekolahan.

Data yang diperolehi melalui ujian TGMD-2 merangkumi enam ujian lokomotor dan enam ujian kawalan objek. Sub-ujian lokomotor meliputi kemahiran berlari (*run*), gallop, lompat sebelah kaki (*hop*), lenting (*leap*), lompat jauh berdiri (*horizontal jump*), dan lari sisi (*slide*). Manakala sub-ujian bagi kemahiran kawalan objek terdiri daripada kemahiran memukul bola pegun (*striking a stationary ball*), melantun bola (*stationary dribble*), menangkap bola (*catching ball*), mengguling bola (*underhand*

roll), membaling bola (*overhand throw*) dan menendang bola (*kicking*). Data-data dikumpul melalui rakaman video dan dianalisis dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics*.

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mengukur kesan program permainan ke atas skor kesetaraan umur kemahiran lokomotor (AEL), skor kesetaraan umur kemahiran kawalan objek (AEM) dan skor kemahiran motor kasar (GMDQ) dalam kalangan kanak-kanak prasekolah sama ada melebihi atau di belakang pencapaian perkembangan motor mengikut umur kronologi masing-masing setelah mengikuti program intervensi. Rasional kajian ini dijalankan untuk kanak-kanak prasekolah ialah untuk membantu memperkemaskan dan memantapkan lagi elemen perkembangan motor kasar dalam silibus pembelajaran kanak-kanak prasekolah berbentuk permainan.

1.3 Pernyataan Masalah

Aktiviti fizikal dan kemahiran motor perlu diterapkan dalam kalangan kanak-kanak prasekolah kerana ini adalah masa yang terbaik dalam perkembangan motor kasar mereka. Bermain merupakan pengalaman dan pembelajaran terbaik untuk perkembangan fizikal dan mental yang menjadi keutamaan dalam pendidikan awal kanak-kanak (Moyles, 2005). Kajian dalam negara juga menunjukkan bahawa skor kemahiran motor kasar kanak-kanak di Malaysia tidak mengikut umur kronologi yang sepatutnya (Borhannudin, Saidon & Aris Fazil, 2009). Perkembangan motor kanak-kanak akan terjejas sekiranya tidak mengalami perkembangan secara normal. Kemahiran motor kasar kanak-kanak seharusnya meningkat mengikut umur kronologi masing-masing (Ulrich, 2000).

Kajian ini ialah untuk mengenalpasti adakah kemahiran motor kasar kanak-kanak prasekolah setara dengan umur kronologi dan adakah berlakunya peningkatan dari segi umur kronologi jika diberi intervensi. Kajian pembelajaran ini akan mengaplikasikan beberapa permainan sebagai program intervensi berbentuk permainan untuk melihat kesannya ke atas skor kesetaraan umur kemahiran lokomotor, skor kesetaraan umur kemahiran kawalan objek dan skor perkembangan kemahiran motor kasar dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Perkembangan skor kesetaraan umur kemahiran lokomotor dan skor kesetaraan umur kemahiran kawalan objek ini akan dibandingkan sebelum dan selepas intervensi.

Keseronokan semulajadi kanak-kanak wujud semasa mereka berada di prasekolah. Program awal persekolahan adalah batu lonjatan untuk perkembangan fizikal dan kemahiran kanak-kanak. Pembentukan program di peringkat prasekolah yang berkesan akan memberi kesan positif dalam pembangunan kanak-kanak dan juga pertumbuhan kemahiran belajar (Shonkoff & Phillips, 2000). Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK) yang sedia ada perlu diperkemaskan kerana elemen kemahiran motor kasar dalam silibus diajar secara berasingan iaitu satu kemahiran motor kasar dalam satu aktiviti. Sebagai contohnya melakukan kemahiran membaling objek ke sasaran, melantun bola, melompat dan sebagainya. Aktiviti

yang berulang akan menyebabkan kanak-kanak berasa bosan dan keseronokan untuk bermain tidak akan timbul. Perkembangan motor yang tidak sempurna akan memberikan pengamalan untuk gagal domain motor dan kurang penyertaan semasa di peringkat kanak-kanak dan remaja.

Oleh yang demikian, program permainan diperkenalkan untuk mengelakkan rasa kebosanan kanak-kanak daripada melakukan aktiviti yang berulang semasa pengajaran dan pembelajaran dilakukan. Program permainan yang dirancang ialah untuk membantu kanak-kanak seronok semasa melakukan aktiviti di samping dapat meningkatkan perkembangan motor kasar kanak-kanak. Program permainan ini mempunyai beberapa elemen kemahiran motor dalam satu permainan. Sebagai contohnya dalam permainan Golek Buah Kelapa ada beberapa elemen kemahiran motor kasar seperti menggolek bola, melontar dan berlari. Dapatan kajian, menunjukkan bahawa permainan tradisional berjaya meningkatkan perkembangan motor kasar berdasarkan umur kronologi (Borhannudin Abdullah, 2010). Malahan kajian ke atas kanak-kanak berumur enam hingga sembilan tahun antara kaum iaitu Melayu, Cina dan India juga telah menunjukkan perbezaan dalam perkembangan motor mereka (Soh Kim Geok, 2009). Dapatan juga menunjukkan terdapat kelewatan perkembangan di peringkat awal persekolahan.

Kanak-kanak yang menguasai permainan dapat meningkatkan lagi keupayaan pergerakannya. Pergerakan melalui permainan, tarian, gerak irama dan aktiviti gimnastik menjadikan kanak-kanak seronok dan dapat menguasai kemahiran tersebut dengan mudah. Aktiviti berbentuk permainan di peringkat prasekolah juga dapat membantu meningkatkan daya kecergasan kanak-kanak. Permainan yang dirancang ini tidak memerlukan peralatan yang canggih atau mahal dan boleh dimainkan oleh golongan kanak-kanak mahupun dewasa. Permainan dalam program intervensi yang dirancang ini mempunyai gabungan beberapa elemen kemahiran motor kasar yang penting dalam satu permainan seperti memukul, berlari, melompat, dan sebagainya yang sesuai diaplikasikan dalam KSPK prasekolah. Permainan ini merupakan aktiviti yang sangat menarik dan senang dilaksanakan kerana peraturan permainannya yang mudah. Program permainan yang dirancang juga sangat murah dan mudah dilaksanakan. Aktiviti permainan ini tidak diberi tumpuan dalam KSPK prasekolah dalam komponen perkembangan Fizikal dan Estetika kanak-kanak prasekolah.

Pada keseluruhannya, pembangunan perkembangan motor kanak-kanak sangat penting di mana ia akan meningkatkan pembangunan perkembangan fizikal. Sekiranya perkembangan motor tidak dititikberatkan pada peringkat awal, ini akan menjadikan kanak-kanak kurang minat dalam aktiviti-aktiviti fizikal, kekurangan kecergasan fizikal, keyakinan diri yang lemah sehingga membawa masalah-masalah kesihatan yang lain apabila meningkat dewasa (Brown, Walkley dan Holland, 2004).

Dalam konteks kajian ini fokus utama ialah kepada kemahiran lokomotor dan kawalan objek kerana dua kemahiran ini akan mempengaruhi perkembangan kemahiran motor kasar kanak-kanak prasekolah. Perkembangan motor boleh dilihat

sebagai satu perubahan yang progresif dalam tingkah laku pergerakan dan berlaku di sepanjang kitaran hidup manusia. Kemahiran motor kasar adalah asas kepada kemahiran pergerakan lanjutan dan kemahiran spesifik dalam sukan (Gabbard,2000; Haywood & Getchell,2001; Payne & Isaacs, 2002). Fokus kajian ini ialah untuk mencadangkan program permainan sebagai alternatif pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Fizikal dan Estetika prasekolah untuk membantu meningkatkan skor perkembangan motor kasar seiring dengan umur lokomotor dan kawalan objek kanak-kanak prasekolah. Tujuan kajian ialah untuk melihat kesan program permainan terhadap AEL, AEM dan GMDQ kanak-kanak prasekolah.

1.4 Objektif Kajian

Objektif umum kajian ialah mengkaji kesan program permainan terhadap skor kesetaraan umur kemahiran lokomotor, skor kesetaraan umur kemahiran kawalan objek dan skor kemahiran motor kasar dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

Objektif khusus kajian adalah seperti berikut:

- i) Menentukan skor kemahiran motor kasar dalam kalangan kanak-kanak prasekolah kumpulan kajian sebelum intervensi.
- ii) Menentukan kesan program permainan ke atas skor kemahiran motor kasar dalam kalangan kanak-kanak prasekolah antara kumpulan kawalan dan rawatan dengan mengawal ujian pra.

1.5 Persoalan Kajian

- i) Apakah skor kemahiran motor kasar dalam kalangan kanak-kanak prasekolah kumpulan kajian sebelum intervensi?
- ii) Adakah terdapat perbezaan kesan program permainan ke atas skor kemahiran motor kasar dalam kalangan kanak-kanak prasekolah antara kumpulan kawalan dan rawatan dengan mengawal ujian pra?

1.6 Batasan Kajian

- i) Kajian dijalankan ke atas sekumpulan kecil kanak-kanak prasekolah di Negeri Sembilan sahaja.
- ii) Subjek terdiri daripada 50 orang kanak-kanak.
- iii) Program permainan yang di rangka adalah merupakan adaptasi kemahiran mengikut jenis permainan dan tahap penguasaan kanak-kanak.

1.7 Kepentingan Kajian

Secara umumnya kajian ini bertujuan untuk melihat kesan program permainan terhadap skor kemahiran kesetaraan umur lokomotor (AEL), skor kesetaraan umur kemahiran kawalan objek (AEM) dan Skor Perkembangan Motor Kasar (GMDQ)

kanak-kanak prasekolah. Kajian ini lebih tertumpu pada kesetaraan umur lokomotor, kawalan objek dan kemahiran motor kasar kanak-kanak prasekolah di mana kajian berbentuk kuasi eksperimen ke atas kemahiran motor kasar. Di samping itu, kajian yang dijalankan oleh penyelidik akan membantu panel penggubal Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan untuk melihat semula kurikulum aktiviti fizikal dan estetika prasekolah dalam domain aktiviti kemahiran motor kasar. Selain daripada itu, data asas tahap AEL dan AEM kanak-kanak prasekolah yang diperolehi daripada kajian boleh digunakan untuk membina program jangka panjang latihan yang berkesan untuk memperkembangkan kemahiran lokomotor dan kawalan objek yang setara dengan umur kronologi. Guru-guru prasekolah juga harus didedahkan cara mengukur kemahiran motor kasar supaya mereka dapat menilai tahap kemahiran murid mereka. Malahan kajian ini juga dapat memberi pengetahuan tentang kesan program permainan terhadap kesetaraan umur lokomotor, kawalan objek dan kemahiran motor kasar kanak-kanak prasekolah. Ia juga boleh digunakan oleh para penyelidik yang lain untuk tujuan penambahbaikan.

1.8 Definisi Operasional

Berikut adalah beberapa definisi pemboleh ubah yang digunakan dalam tesis ini untuk menjelaskan satu ukuran yang menerangkan mekanisme pengukuran tingkah laku yang dilaksanakan:

1.8.1 Kemahiran Motor Kasar

Kemahiran motor kasar merupakan suatu pergerakan menggunakan otot-otot yang besar sebagai contohnya berlari, merangkak, berjalan, mengimbangi badan atau melompat. Kemahiran motor kasar merupakan pola pergerakan asas yang melibatkan otot-otot besar diikuti dengan pergerakan yang melibatkan otot-otot yang kecil terutama koordinasi jari-jari dan penglibatan yang dikategorikan sebagai kemahiran motor halus sebagai contohnya aktiviti menulis, melukis, menjahit dan sebagainya (Magill,2001).

1.8.2 Kemahiran Locomotor

Kemahiran lokomotor adalah kebolehan seseorang bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain di dalam satu garisan yang lurus atau bengkok (Domelly&Gallahue,2003). Dalam konteks kajian ini, kemahiran lokomotor melibatkan kemahiran yang memerlukan pergerakan keseluruhan badan contohnya berjalan, berlari, melompat sebelah kaki, lenting, lompat jauh berdiri, gallop dan lari sisi dengan semua anggota badan berada pada arah dan kelajuan yang sama.

1.8.3 Kemahiran Kawalan Objek

Kemahiran kawalan objek merangkumi pergerakan yang mengawal objek dengan menggunakan anggota-anggota badan dengan objek sama ada mengenakan tindakan atau menerima gerak balas daripada objek. Kemahiran ini juga merupakan kebolehan

mengawal objek dengan menggunakan anggota badan seperti tangan dan kaki dalam keadaan yang tetap dan statik (Taber,2009). Dalam konteks kajian ini, kemahiran kawalan objek melibatkan kemahiran membaling, menangkap, memukul bola pegun, menendang, melantun dan menggolek.

1.8.4 Kesetaraan Umur

Skor min yang menunjukkan pencapaian bagi kumpulan umur tertentu (Gallahue,1995). Dalam konteks kajian ini kesetaraan umur adalah dirujuk.

1.8.5 Kesetaraan Umur Lokomotor

Kesetaraan umur lokomotor adalah min umur kronologi yang mewakili skor ujian (Ulrich 2000) bagi kemahiran lokomotor dalam populasi kajian yang diuji. Skor AEL adalah dirujuk dalam kajian ini.

1.8.6 Kesetaraan Umur Kawalan Objek

Kesetaraan umur kawalan objek adalah min umur kronologi yang mewakili skor ujian (Ulrich 2000) bagi kemahiran kawalan objek dalam populasi kajian yang diuji. Skor AEM adalah dirujuk dalam kajian ini.

1.8.7 Permainan

Permainan merangkumi semua pergerakan badan yang menggunakan tenaga dalam kehidupan seharian seperti bekerja, berekrasi, bersenam dan bersukan. (Ainsworth,2000). Dalam konteks kajian ini, melibatkan permainan Helang dengan Ibu Ayam, Bola Tuju Kaki, Jengkek Ligan, Hidup Mati, Golek buah kelapa, Kuda Kepang, Lawan Bola Kertas, Mini Bola Jaring, Konda Kondi dan Susun Selipar

1.8.8 Prasekolah

Program prasekolah di bawah Kementerian Pelajaran Malaysia menyediakan peluang pembelajaran untuk kanak-kanak berumur empat hingga enam tahun untuk jangka masa satu tahun atau lebih sebelum memasuki Tahun 1 (Wan Azira,2013).

RUJUKAN

- Abdullah, B., Saidun & Aris Fazil. (2009). *Perkembangan Motor Kasar dan kesetaraan umur*. Dalam Seminar Pendidikan Jasmani, Februari 13-15, Kuala Lumpur, Malaysia.
- Abdullah, B (2010). *Kesan Permainan Tradisional Ke Atas Tahap Perkembangan Kemanhiran Motor Kasar Kanak-kanak Awal Persekolahan*. Universiti Putra Malaysia, Serdang.
- Abdullah, B, A., & Tan, K. K. (2014). The differences of gross motor development level among taekwondo athletes. *Journal of Scientific Research*, 19:187-191.
- Ana, B. & Tea, B (2010). Relationship between fundamental motor skills and specific karate technique in 5-7 years old beginners. *Journal of Sports Science* 3(1):79-83.
- Abdullah, B & Wan Azira (2014). *Tahap Perkembangan Motor Kasar Kanak-kanak Prasekolah*. Universiti Putra Malaysia.
- Abu, S. B (2008). Pelaksanaan Aktiviti Belajar Melalui Bermain Di Tadika Kawasan Tengah Melaka, Jabatan Ilmu Pendidikan Maktab Perguruan Islam.
- Akbari, H., Abdolli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., & Ziaee, V. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 years old boys. *Iran Journal Pediatrics*, 19(2), 123-129.
- Avigdor Zaskl, L, (2012). Three year follow-up of an early childhood intervention is movement skill sustained? *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 9, 127-131.
- Brown, L., Walkley, J., Holland, B (2004). Relationships between physical activity a fundamental motor skill proficiency in Victorian children. *ACHPER National Conference Proceedings*, University of Wollongong.
- Baktiar & Syahrizal (2014). Effects of Exercises on Elementary School Third Grade Girl Students' Motor Development. *Asian Journal Of Sports Medicine*, Volume 2(1):51-56.
- Clare, H. (2009). What is motor development. The lesson of history. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 11(2):183-202.
- Chua, Yan Piaw. (2012). *Asas Statistik Penyelidikan penyelidikan*. Malaysia: McGraw-Hill Sdn. Bhd.
- Chow, B. (2013). Difference in Children's Gross Motor Skills Between Two Types Of Preschools. Perceptual and Motor Skills. *International Journal of Physical Activity*, 8, 253-261.

- Donnelly, Gallahue. L.(2003) *Movement Skill Acquisition. In: Developmental Physical Education for all Children*. 4th ed. Champaign, IL: Human Kinetics.Pp: 257-75.
- Ericsson. I. (2005). To measure and improve motor skills in practice. *International Journal Pediatric*: 3 Suppl, pg 21-27.
- E D'Hondt, B Deforche, I Gentier, I De Bourdeaudhi, R Vaeyens, R Philippaerts & M Lenoir (2013) *A longitudinal analysis of gross motor coordination in overweight and obese children versus normal weight peer. International Journal of Obesity* (37):61-67.
- Ekelund, U., & Anderssen, S.(2005). Association between objectively assessed physical activity and indicators of body fatness in 9-10 year old European children : (The Eropean Youth Heart Study). *American Journal of Clinical Nutrition*, 80, 584-590.
- Ekelund, U., Sardinha, L. B., Anderssen, S. A., Harro, M., Franks, P. W., Brage, S., Cooper, R.,Andersen , L. B., Riddoch, C. & Froberg, K. (2005). Association between objectively assessed physical activity and indicators of body fatness in 9-10 year old European children : (The Eropean Youth Heart Study). *American Journal of Clinical Nutrition*, 80, 584-590.
- Ghaly, W.A. (2010) The effect of movement education program by using Movement pattern to develop fundamental Motor Skills for Children Preschool. *World Journal of Sports Science*, 461-491.
- Hosseini.K. (2011). Efficacy of an early intervention program for at-risk preschool boys: A two-group control study. *The American Journal of Occupational Therapy*, 65(4), 400-408.
- Hayes.E(1994). A commitment to quality daily physical education: A case study in Chillwack *Journal B.C. CAHPER*,54,12-16.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2001). *Huraian Sukatan Pelajaran Prasekolah*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2014). *Kurikulum Standard Pra Sekolah Kebangsaan*. Pusat Perkembangan Kurikulum dicapai dari laman web rasmi pada 14 Mei 2014.
- Laukkanen.A,Pesola.A,Havu.M,Saakslhti.A.& Finni.T(2014). Relationship between habitual physical activity and gross motor skills is multifaceted in 5 to 8 years old children. *Sczndinavian Journal of Medicine & Science in Sports*(24):102-110.
- Louise, A., Henderson, S., Elliman, D., Hall, D., Knight, E. & Jongmans, M. (2009). Clumsiness in children: Do they grow out of it? A 10-year follow-up study. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 33, 55–68.

- Masri.B,Ahmad.H,Mahaliza.M(2014).Gross Motor development level of the children age 9 years: A case study. *Journal of Innovation Education and Research*,2(11):129-135.
- Mahdi.F,Mohammad.A.A,Masoumeh.S,Mohsen.A.B & Melinaz.R.G.(2013). *Middle East Journal of Scientific Research* 13(11):1526-1532.
- Noraini Idris.(2013). *Penyelidikan dalam pendidikan Malaysia*: McGraw-Hill Sdn.Bhd.
- Pusat Perkembangan Kurikulum (2014). *Pendidikan Fizikal dan Estetika*: Huraian Sukatan Pelajaran Pra sekolah.Kuala Lumpur: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Sofiya Alhassan. (2012). *Design And Baseline Characteristics Of The Short Bouts Of Exercise For Preschoolers*. (STEP) Study : BMC Public Health.
- Sofianidis, G., Hatzitaki, V., Douka, S., & Grouios, G. (2009). Effect of a 10 week traditional dance program on static and dynamic balance control in elderly adults.,*Greek, ,Pediatrics* 17(2) : 167-80. Vol 124.
- Sofiya Alhassan. (2012). Design And Baseline Characteristics Of The Short Bouts Of Exercise For Preschoolers. (STEP) Study : BMC Public Health.
- Saidon Amri & Chun Cheng Chuan. (2009). Perbezaan tahap keupayaan motor kanak-kanak antara bangsa Melayu,Cina dan India (6 hingga 9 tahun) di Kuala Lumpur, Selangor, Johor. *Kajian Sukan Di Malaysia*, 1, 86-97.
- Soh Kim Geok, M.S. (2009). *Kajian Sukan Di Malaysia*. Persatuan Penerbit Buku Malaysia.
- Sallis, (2000). A review of correlates of physical activity of children and adolescents. *Medicine and Science in Sports And Exercise*, 32 (5), 963-975.
- Shonkoff, M., & Phillips, J. (2000). Psychometric properties of the movement assessment battery for children-checklist as a screening instrument for children with a developmental co-ordination disorder. *British Journal of Educational Psychology*, 73(3), 425–41.
- Ulrich, D.A. (2000). *Test of gross motor development: Examiner's manual* (2nd edition),Austin, TX: Pro-ed.
- Vanetsanou & Kambas, (2004). Efficacy of interventions to improve motor development in young children. *American Psychiatric Association Greece, Pediatrics* Vol.124(4).
- Venetsanou, F., & Kambas, A. (2004). How can a traditional Greek dances program affect the motor proficiency of pre-school children? *Research in Dance Education*, 5(2), 127-138.

Zoran.C,Durcida.M,Suncica.D.K,Ana.K,& Franc.Z (2014). Fundamental Movement Skills Development under the Influence of a Gymnastics Program and Everyday Physical Activity in Seven Year Old Children. Iranian Journal of Pediatrics,Volume 24(2):124-130.





UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

PENGESAHAN STATUS UNTUK TESIS/LAPORAN PROJEK DAN HAKCIPTA

SESI AKADEMIK : _____

TAJUK TESIS/LAPORAN PROJEK :

KESAN PROGRAM PERMAINAN TERHADAP KEMAHIRAN MOTOR KASAR KANAK-KANAK
PRASEKOLAH DI NEGERI SEMBILAN, MALAYSIA

NAMA PELAJAR : KAVITHA A/P K.SAUNDARAJAN

Saya mengaku bahawa hakcipta dan harta intelek tesis/laporan projek ini adalah milik Universiti Putra Malaysia dan bersetuju disimpan di Perpustakaan UPM dengan syarat-syarat berikut :

1. Tesis/laporan projek adalah hak milik Universiti Putra Malaysia.
2. Perpustakaan Universiti Putra Malaysia mempunyai hak untuk membuat salinan untuk tujuan akademik sahaja.
3. Perpustakaan Universiti Putra Malaysia dibenarkan untuk membuat salinan tesis/laporan projek ini sebagai bahan pertukaran Institusi Pengajian Tinggi.

Tesis/laporan projek ini diklasifikasi sebagai :

*sila tandakan (V)

☐

SULIT

(mengandungi maklumat di bawah Akta Rahsia Rasmi 1972)

☐

TERHAD

(mengandungi maklumat yang dihadkan edaran kepada umum oleh organisasi/institusi di mana penyelidikan telah dijalankan)

☐

AKSES TERBUKA

Saya bersetuju tesis/laporan projek ini dibenarkan diakses oleh umum dalam bentuk bercetak atau atas talian.

Tesis ini akan dibuat permohonan :

☐

PATEN

Embargo _____ hingga _____
(tarikh) (tarikh)

Pengesahan oleh:

(Tandatangan Pelajar)
No Kad Pengenalan / No Pasport.:

Tarikh :

(Tandatangan Pengerusi JawatankuasaPenyeliaan)
Nama:

Tarikh :

[Nota : Sekiranya tesis/laporan projek ini SULIT atau TERHAD, sila sertakan surat dari organisasi/institusi tersebut yang dinyatakan tempoh masa dan sebab bahan adalah sulit atau terhad.]