



Institut Pengurusan Teknologi dan Keusahawanan

**PENINGKATAN TEKNIK KEMAHIRAN PERMAINAN SUKAN
PETANQUE DALAM KALANGAN PELAJAR ATLET DI IPTA**

Mohd Norafif bin Mohd Amin

Sarjana Sains Pembangunan Sumber Manusia

2018

**PENINGKATAN TEKNIK KEMAHIRAN PERMAINAN SUKAN PETANQUE
DALAM KALANGAN PELAJAR ATLET DI IPTA**

MOHD NORAFIF BIN MOHD AMIN

**Tesis yang dikemukakan bagi Memenuhi Syarat-Syarat untuk
Memperolehi Ijazah Sarjana Sains Pembangunan Sumber Manusia**

Institut Pengurusan Teknologi dan Keusahawanan

UNIVERSITI TEKNIKAL MALAYSIA MELAKA

2018

PENGAKUAN

Saya mengaku bahawa tesis ini yang bertajuk “Peningkatan Teknik Kemahiran Permainan Sukan Petanque Dalam Kalangan Pelajar Atlet Di IPTA” adalah hasil penyelidikan saya sendiri kecuali yang disebut di dalam rujukan. Tesis ini belum pernah diterima untuk sebarang ijazah lain dan juga tidak pernah dihantar serentak bagi pencalonan ijazah yang lain.

Tandatangan :

Nama :

Tarikh :

PENGESAHAN

Saya dengan ini mengaku bahawa saya telah membaca tesis ini dan berpandangan ianya mencukupi dari segi skop dan kualiti untuk penganugerahan Ijazah Sarjana Sains Pembangunan Sumber Manusia

Tandatangan :

Nama Penyelia :

Tarikh :

DEDIKASI

Tiadalah daya Aku untuk sia-siakan peluang yang ada..
Melepaskan sesuatu yang cerah untuk masa depan..
Juga mengecewakan insan yang Aku sayang..
Siapa Aku tanpa Mereka???
Dimana Aku tanpa didikan dan doa yang berkat ???
Keringat mereka kini serlah bercahaya....
Tetap Ku sanjung Abah dan Emak...

MOHD AMIN BIN RAJAB

MISNAH BINTI AINI

Mengenang Perit Jerih Yang Dilalui
Meredah Kepayahan Di Setiap Tujur Langkah
Aku Mencari Sinar An Nur
Memanjatkan Rasa Syukur Padamu Illahi
Aku Tertunduk Insaf
Salam Sayang Teristimewa Buat Ahli Keluargaku
Salam Kerinduan Buat Sahabat
Jasa, Pengorbanan, Dorongan Dan Pengharapan Kalian
Menguatkan Lagi Semangatku
Buat Rakan Dan Pensyarahku
Jasa Kalian Akanku Kenang
Nasihat Kalian Tetapku Ingat
Teguran Kalian Di Jadikan Pedoman
Berkatilah Ilmu Yang Aku Perolehi
Buatmu Illahi, Aku Tertunduk Syukur
Limpah Dan Kurniamu
Menginsafi Diriku, Semoga Rahmatmu
Mengiringi Hidup Kami..

ABSTRAK

Teknologi dalam sukan pada masa kini amat penting. Perkembangan terkini dalam teknologi sukan telah mencipta pelbagai produk yang cekap dan moden yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi dan mutu sukan. Sukan petanque merupakan salah satu bidang sukan yang telah membantu Malaysia memahat nama di mata dunia. Saban tahun atlet Malaysia menyertai pelbagai kejohanan sukan petanque bertaraf antarabangsa. Tidak dapat dinafikan prestasi mutu sukan negara masih rendah meskipun banyak wang telah dibelanjakan. Antara puncanya termasuklah gagal mengatur strategi yang baik, latihan yang dijalankan kurang berkesan untuk menyerlahkan prestasi atlet dan perlu diberi lebih banyak pendedahan melalui latihan. Oleh itu, kajian ini dilakukan untuk menentukan keberkesanan pengaruh satu bentuk teknologi sukan iaitu petanque *Steady Lob* terhadap peningkatan prestasi *shoot on the iron* dan *pointing soft lob* secara berdiri dalam kalangan atlet petanque. Kajian ini menggunakan kaedah kajian kes yang dilakukan di Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak. Kesemua atlet yang dipilih adalah daripada atlet petanque yang mewakili universiti dalam kejohanan petanque Institusi Pengajian Tinggi sesi 2016. Untuk kajian ini, dua buah kumpulan telah diagihkan iaitu kumpulan A terdiri 33 atlet sebagai kumpulan kawalan manakala kumpulan B seramai 33 atlet sebagai kumpulan eksperimen. Jumlah sampel yang dipilih adalah seramai 66 atlet yang mewakili universiti dalam kejohanan Sukan Institusi Pengajian Tinggi (SUKIPT). Petanque *Steady Lob* ini telah diuji secara berulang kali untuk mendapatkan nilai kesahan dan kebolehpercayaan. Petanque *Steady Lob* yang telah siap dibina mempunyai pencapaian nilai kesahan 0.96 *Cronbatch's Alpha* dengan menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Ujian pra dan ujian pasca terdiri daripada beberapa jarak iaitu jarak 6 meter hingga 9 meter yang dibekalkan borang pemarkahan untuk menguji tahap prestasi kemahiran *shoot on the iron* dan *pointing soft lob* secara berdiri dalam sukan petanque. Data diperolehi daripada borang skor untuk dianalisis bagi mengetahui tahap peningkatan prestasi kesemua atlet. Dapatan kajian ini menggunakan analisis melalui *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Data dianalisis secara deskriptif iaitu frekuensi, peratusan dan ujian-t. Dapatan kajian menunjukkan bahawa prestasi kumpulan eksperimen iaitu menggunakan petanque *Steady Lob* lebih baik dan signifikan berbanding dengan kumpulan kawalan yang tidak menggunakan petanque *Steady Lob*. Implikasi dapatan kajian ini mencadangkan bahawa petanque *Steady Lob* adalah teknologi yang digunakan sebagai salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran sukan petanque bagi meningkatkan pencapaian prestasi dalam kalangan atlet petanque di universiti. Secara keseluruhannya, kajian ini menjelaskan bahawa pengaruh teknologi dalam sukan membantu meningkatkan kualiti sukan tersebut. Petanque *Steady Lob* merupakan alat bantu latihan yang sesuai dan dapat meningkatkan kemahiran atlet petanque ketika latihan dilakukan.

ABSTRACT

Nowadays, technology in sport is very important. The latest developments in sports technology have created a range of efficient and modern products aimed at improving performance and sports quality. Petanque sport is one of the sports fields that have helped Malaysia to cure the name in the eyes of the world. Each year Malaysian athletes participate in various international petanque sports tournaments. Undeniable that national quality performance is still low despite a lot of money being spent. Amongst the causes include failing to set up a good strategy, exercises are less effective to highlight athlete's performance and need to be given more exposure through training. Therefore, this study was conducted to determine the effectiveness of a sports technology, namely petanque Steady Lob, to improve the performance of shoot on the iron and pointing soft lob standing among petanque athletes. This study uses case study method conducted at Sultan Idris Education University, Tanjong Malim, Perak. All selected athletes are from petanque athletes that representing universities in the petanque tournament of Higher Education in session 2016. For this study, two groups were distributed, that is group A as control groups and group B as experimental groups, each groups consisting 33 athletes. The number of selected samples is 66 athletes representing the university in the Higher Education Institution (SUKIPT). Petanque Steady Lob has been tested repeatedly to gain credibility and reliability. The completed petanque Steady Lob has the achievement of the 0.96 Cronbach's Alpha validity by using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Pre-test and post-tests consist of a distance of 6 meters to 9 meters supplied with a scoring form to test the skill level of shoot on the iron and pointing soft lob standing in petanque sports. The data were obtained from the score form to be analyzed to find out the level of performance of all athletes. The findings of this study are using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) analysis. The data were analyzed descriptively that is frequency, percentage and t-test. The findings show that the performance of the experimental group using petanque Steady Lob technique is better and significantly compared to the control group that does not use petanque Steady Lob technique. The implication of this study suggests that petanque Steady Lob is a technology used as one of the petanque sports teaching and learning methods to improve the achievement of petanque athletes at the university. Overall, this study explains that the influence of technology in sports helps improve the quality of the sport. Petanque Steady Lob is an appropriate training tool and can improve the skills of petanque athletes during training.

PENGHARGAAN

Terlebih dahulu saya panjatkan setinggi-tinggi kesyukuran dan pujian kepada Allah SWT di atas limpah kudrat dan kurniaNya, tesis ini dapat diselesaikan. Pada ruangan ini saya ingin mengucapkan penghargaan dan terima kasih kepada individu-individu yang terlibat secara langsung atau tidak langsung terhadap pembikinan tesis ini.

Pertamanya penghargaan tidak terhingga kepada penyelia saya iaitu Dr. Asiah Binti Mohd Pilus. Beliau merupakan tulang belakang paling penting dalam membantu saya memantapkan dan menyiapkan tesis ini sehinggalah dapat diselesaikan dengan jayanya. Kepada Dr Norliah Binti Kudus yang juga merupakan penyelia saya telah banyak membantu memberikan perhatian, teguran dan penambahbaikan bagi memantapkan lagi tesis ini. Seterusnya, tidak lupa saya merakamkan setinggi penghargaan kepada ibu bapa, keluarga, rakan-rakan dan isteri tercinta iaitu Narbilah Binti Baharuddin yang tidak jemu memberi sokongan sepanjang pengajian saya dalam menghasilkan kajian ini. Sokongan dan kerjasama kalian amat dihargai dan diucapkan ribuan terima kasih. Semoga usaha ini dirahmati Allah SWT. Allahuma Amin.

SENARAI KANDUNGAN

MUKA SURAT

PENGAKUAN	
PENGESAHAN	
DEDIKASI	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PENGHARGAAN	iii
SENARAI KANDUNGAN	iv
SENARAI JADUAL	vi
SENARAI RAJAH	viii
SENARAI LAMPIRAN	ix
SENARAI SINGKATAN	x
BAB	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Pengenalan	1
1.2 Penyataan Masalah	5
1.3 Model <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) Bunker dan Thorpe (1982)	7
1.4 Kerangka Kajian	9
1.5 1.5.1 Objektif Kajian	10
1.5.2 Hipotesis Kajian	10
1.6 Kepentingan Kajian	12
1.7 Batasan Kajian	14
1.8 Definisi Operasi	16
1.8.1 Pengaruh Teknologi	16
1.8.2 Kemahiran Prestasi	16
1.8.3 Atlet Universiti	16
1.9 Ringkasan	16
2. TINJAUAN LITERATUR	18
2.1 Pengenalan	18
2.2 Model <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU)	19
2.3 Peningkatan Kemahiran Prestasi	21
2.3.1 Teori Kemahiran Motor	21
2.4 Kajian - Kajian Lepas	25
2.5 Ringkasan	47

3.	METODOLOGI KAJIAN	48
3.1	Pengenalan	48
3.2	Rekabentuk Kajian	48
3.3	Responden Kajian	53
3.4	Instrumen Kajian	54
3.5	Prosedur Pengumpulan Data	54
	3.5.1 Alat Kajian	55
	3.5.2 Ujian Pra dan Ujian Pasca	56
3.6	Analisis Data	56
3.7	Ringkasan	57
4.	DAPATAN KAJIAN	59
4.1	Pengenalan	59
4.2	Dapatan Kajian	59
4.3	Profil Responden	60
	4.3.1 Analisa Kajian Tahap Pencapaian Prestasi Ujian Pra dan Ujian Pasca bagi Kumpulan Eksperimen dan Kumpulan Kawalan.	61
4.4	Pengujian Hipotesis	64
	4.4.1 Hipotesis Pertama	64
	4.4.2 Hipotesis Kedua	66
	4.4.3 Hipotesis Ketiga	68
	4.4.4 Hipotesis Keempat	70
	4.4.5 Hipotesis Kelima	72
4.5	Ringkasan	73
5.	KESIMPULAN DAN CADANGAN KAJIAN LANJUTAN	75
5.1	Pengenalan	75
5.2	Ringkasan Kajian	76
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	77
5.4	Implikasi Dapatan Kajian	79
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	80
5.6	Masalah Perlaksanaan Kajian	82
5.7	Rumusan dan Penutup	83
	RUJUKAN	85
	LAMPIRAN	98

SENARAI JADUAL

JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
3.1	Spesifikasi Petanque <i>Steady Lob</i>	55
4.1	Perbezaan Min dan Sisihan Piawai Kumpulan Eksperimen dengan Kumpulan Kawalan dalam Kemahiran <i>Shoot on the Iron</i> Secara Berdiri	61
4.2	Perbezaan Min dan Sisihan Piawai Kumpulan Eksperimen dengan Kumpulan Kawalan dalam Kemahiran <i>Pointing Soft Lob</i> Secara Berdiri	62
4.3	Perbezaan Ujian-t Min Skor Ujian Pra dan Ujian Pasca <i>Shoot on the Iron</i> bagi Kumpulan Eksperimen	65
4.4	Perbezaan Ujian-t Min Skor Ujian Pra dan Ujian Pasca <i>Pointing Soft Lob</i> bagi Kumpulan Eksperimen	66
4.5	Ujian-t Perbezaan Min Skor Ujian Pra dan Ujian Pasca <i>Shoot on the Iron</i> bagi Kumpulan Kawalan	67
4.6	Ujian-t Perbezaan Min Skor Ujian Pra dan Ujian Pasca <i>Pointing Soft Lob</i> bagi Kumpulan Kawalan	68

4.7	Ujian-t Perbezaan Min Skor Ujian Pra Kumpulan Kawalan dan Min Skor Ujian Pra Kumpulan Eksperimen bagi <i>Shoot on the Iron</i>	69
4.8	Ujian-t Perbezaan Min Skor Ujian Pra Kumpulan Kawalan dan Min Skor Ujian Pra Kumpulan Eksperimen bagi <i>Pointing Soft Lob</i>	70
4.9	Ujian-t Perbezaan Min Skor Ujian Pasca Kumpulan Kawalan dan Min Skor Ujian Pasca Kumpulan Eksperimen bagi <i>Shoot on the Iron</i>	71
4.10	Ujian-t Perbezaan Min Skor Ujian Pasca Kumpulan Kawalan dan Min Skor Ujian Pasca Kumpulan Eksperimen bagi <i>Pointing Soft Lob</i>	72
4.11	Korelasi <i>Bivariate</i> dan <i>Partial Predictor</i> dengan Skor	73

SENARAI RAJAH

RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
1.1	Kemahiran <i>Shoot on the Iron</i>	3
1.2	Kemahiran <i>Pointing Soft Lob</i>	3
1.3	Petanque <i>Steady Lob</i> (PSTL)	5
1.4	Model <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU)	8
1.5	Kerangka Kajian Pengaruh Teknologi Terhadap Kemahiran Prestasi	10
3.1	Reka Bentuk Kajian Eksperimen	49
3.2	Alat Petanque <i>Steady Lob</i>	56
4.1	Perbezaan Min Kemahiran <i>Shoot on the Iron</i> Kumpulan Eksperimen dan Kumpulan Kawalan bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca	63
4.2	Perbezaan Min Kemahiran <i>Pointing Soft Lob</i> Kumpulan Eksperimen dan Kumpulan Kawalan bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca	64

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
A	Surat Kepada Pengarah Sukan	98
B	Surat Iringan Kepada Responden	99
C	Gambar Alat Teknologi Petanque <i>Steady Lob</i>	102
D	Kaedah Melakukan Kemahiran Petanque	105
E	Kemahiran Dikaji	108
F	Menguji Kesahan Kandungan Alat	109
G	Pengesahan Sebagai Pelajar Siswazah di Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM)	110

SENARAI SINGKATAN

ANGKASA	- Angkatan Koperasi Kebangsaan Malaysia Berhad
ACNOVA	- <i>Analysis of Covariance</i>
BPG	- Bahagian Pendidikan Guru
GPAI	- <i>Game Performance Assessment Instrument</i>
IMAs	- <i>Innovation Management Applications</i>
ICT	- <i>Information and Communications Technology</i>
IPT	- Institut Pengajian Tinggi
GPS	- <i>Global Positioning System</i>
KBS	- Kementerian Belia dan Sukan Malaysia
KPT	- Kementerian Pendidikan Tinggi
KPM	- Kementerian Pelajaran Malaysia
MASUM	- Majlis Sukan Universiti Malaysia
PSTL	- <i>Petanque Steady Lob</i>
PSOL	- <i>Pointing Soft Lob</i>
PPM	- Persekutuan Petanque Malaysia

SOFIT	- <i>System for Observing Fitness Instruction Time</i>
SOI	- <i>Shoot on the Iron</i>
SPSS	- <i>Statistical Package for Social Science</i>
SET	- Stail E Taktikal
SUKIPT	- Sukan Institusi Pengajian Tinggi
SUKMA	- Sukan Malaysia
TBP	- <i>Theory Planned Behavior</i>
TGfU	- <i>Teaching Games for Understanding</i>
UPSI	- Universiti Pendidikan Sultan Idris
UAV	- <i>Unmanned Aerial Vehicle</i>
VTOL	- <i>Vertical Take-Off Landing</i>
PTV	- Pendidikan Teknik dan Vokasional

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Perkembangan kemajuan teknologi memberi kesan kepada pembangunan kemajuan sesebuah negara. Revolusi teknologi bagi meningkatkan kemajuan dan membina masa depan negara perlu diberi keutamaan selaras dengan Wawasan 2020 bagi menjadikan Malaysia sebuah negara maju sepenuhnya dari segi pertumbuhan ekonomi, kualiti sumber manusia, negara pengeluar yang mempunyai daya saing yang tinggi dan pencapaian dalam bidang kesukanan. Cabaran keenam Wawasan 2020 telah menekankan objektif untuk mewujudkan masyarakat Malaysia yang saintifik serta progresif dan berdaya cipta iaitu sebuah masyarakat yang bukan sahaja dapat memanfaatkan teknologi kini malah penyumbang terhadap pembentukan peradaban sains dan teknologi pada masa hadapan (Razali Hasan, 2012).

Kejayaan dalam pelbagai arena sukan telah mencipta nama negara di persada dunia. Tidak kira di peringkat mana sekali pun, tempatan atau antarabangsa, atlet-atlet negara telah berusaha terus menerus dengan penuh keazaman dan ketabahan dalam mengharumkan nama negara. Menurut Lidija Petrovic (2015) matlamat teknologi ialah memenuhi keperluan-keperluan manusia. Oleh itu, Malaysia memerlukan lebih ramai tenaga pakar dalam bidang sains dan teknologi yang menjadi tunjang penggerak kepada pemodenan kemajuan dan pembaharuan negara. Hal ini di sokong oleh Michel Desbordes (2012) menyatakan bahawa sekiranya semua atlet dapat bersaing untuk mengharumkan

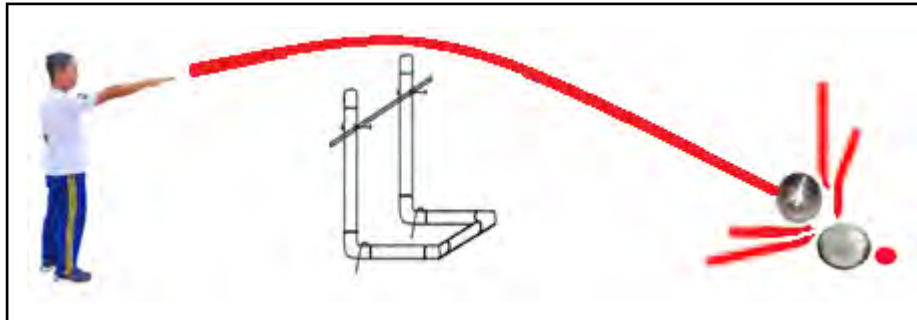
nama negara, sukan dapat dijadikan satu aset yang penting bagi menggalakkan pembangunan negara.

Kejayaan Malaysia dalam sukan petanque telah banyak menaikkan nama negara di persada dunia. Pencapaian tertinggi yang dipamerkan oleh pemain perseorangan yang mempertahankan pingat emas di Sukan SEA Singapura pada tahun 2015 dan 2017 yang bertempat di Kuala Lumpur, Malaysia. Pencapaian cemerlang tersebut tidak terhenti setakat itu sahaja apabila beregu campuran Malaysia, menghadaiahkan pingat gangsa buat Malaysia pada Kejohanan Petanque Dunia di Belgium pada tahun 2017 (Utusan Online, 2017).

Sejarah sukan petanque telah dikesan kewujudannya semenjak tahun 7000 S.M. Hal ini kerana, satu set bola batu ditemui di makam orang-orang Mesir. Pada zaman purba, sukan ini dimainkan oleh orang-orang Rom dan Greek. Di tanggapi bahawa orang Rom merupakan orang pertama yang membawa sukan petanque ke Marseilles, Perancis kira-kira 2600 tahun dahulu. Sejarah yang tepat mengenainya tidak tercatat tetapi terdapat bukti daripada cerita turun-temurun bahawa sukan ini pertama kali dimainkan di Greek pada 2000 tahun yang lalu. Ia bermula dengan mengutip ketul-ketul batu bulat daripada gunung-ganang dan di dasar laut untuk bermain.

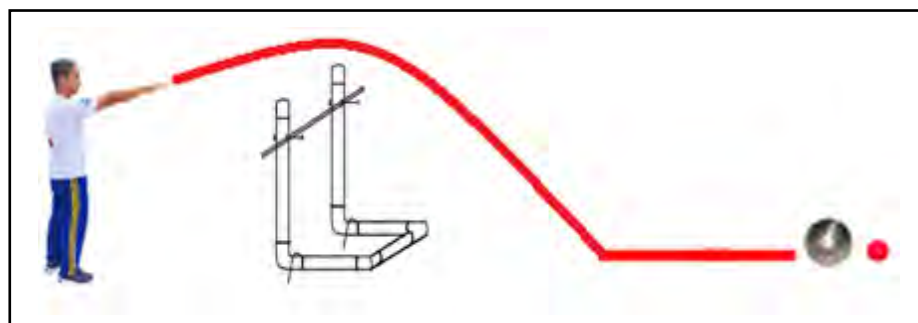
Petanque adalah sukan yang menggunakan bola yang diperbuat daripada logam dan dimainkan di kawasan lapang mengikut peraturan-peraturan tertentu. Terdapat dua kemahiran penting di dalam sukan petanque iaitu *shoot on the iron* dan *pointing soft lob*. Kini, petanque telah berkembang sebagai sukan yang berprestasi tinggi yang telah disenaraikan dalam kejohanan peringkat dunia sebagai salah satu permainan yang dipertandingkan di Sukan Sea sejak 2001 (Presiden PPM Tan Sri Mohammad Noor Abdul Rahim, 2015). Kementerian Belia dan Sukan Malaysia telah mengiktirafkan petanque sebagai acara sukan yang diperkenalkan di Malaysia oleh Profesor Diraja Ungku Aziz,

Yang Dipertua ANGKASA pada tahun 1989. Petanque telah dirasmikan sebagai acara sukan negara oleh Mantan Menteri Belia dan Sukan, Yang Berhormat Datuk Seri Najib Tun Razak pada 22 Mac 1990 di Padang Jalan Timur, Petaling Jaya (Manual Kursus Kejurulatihan Petanque, 2013).



Rajah 1.1: Kemahiran *Shoot on the Iron*

Rajah 1.1 merujuk kepada kemahiran *shoot on the iron* (SOI) adalah sejenis lontaran yang tepat dan digunakan pada kawasan yang tidak rata. Bola dilontarkan di bahagian tengah bola pihak lawan yang memerlukan pukulan kuat dan tumpuan yang teliti. Lontaran ini bertujuan mengeluarkan bola pihak lawan dari tempat tersebut.



Rajah 1.2: Kemahiran *Pointing Soft Lob*

Rajah 1.2 menunjukkan kemahiran *pointing soft lob* (PSOL) iaitu melibatkan lontaran bola yang tinggi dalam keadaan melengkung tajam. Bola akan jatuh antara separuh jalan dari bulatan dan berhenti di kawasan yang sesuai untuk mendapatkan mata. Ini adalah cara yang biasa digunakan untuk mendapatkan mata.

Menurut Ibrahim Huri (2017) jurulatih perlu membuat persediaan daripada segi program latihan yang lengkap. Penggunaan alat teknologi dapat membantu meningkatkan kemahiran prestasi sukan dalam kalangan atlet di Institusi Pengajian Tinggi. Deepak Dhaka (2015) menjelaskan teknologi membantu pengurusan sukan dengan lebih sistematik dan meningkatkan prestasi. Perkembangan petanque telah membuka minda pengkaji untuk menjadikan teknologi begitu penting dalam mempengaruhi dan meningkatkan mutu sukan negara. Ianya membolehkan jurulatih membuat persiapan dan perancangan setiap sesi latihan dengan lebih cekap, mudah dan berkesan. Gulhane (2014) menjelaskan teknologi yang cekap dan moden akan membantu dalam meningkatkan prestasi dan mutu sukan.

Leo Isaac (2017) pula menyatakan teknologi sukan dapat membantu dalam reka bentuk peralatan sukan dan pakaian untuk meningkatkan sesuatu prestasi sukan. Alat teknologi seperti kamera dan video menjadi penting bermula pada tahun 1980 dan ramai jurulatih sukan menggunakannya untuk menyimpan gambar dan menganalisis sesuatu sukan yang diceburi. Dapatan kajian Leo Isaac (2017) menyatakan bahawa *Kevlar Fiber* merupakan alat teknologi yang membantu dalam kemajuan sukan seperti ketahanannya lima kali lebih kuat daripada keluli. Oleh itu, kemajuan teknologi telah memberi kesan positif terhadap peningkatan prestasi dan kualiti sukan terutamanya kepada jurulatih.

Sehubungan dengan itu, kajian ini memberi fokus pengaruh teknologi sukan terhadap peningkatan kemahiran prestasi dalam kalangan atlet universiti yang melibatkan diri dalam sukan petanque. Pengaruh teknologi sukan seperti petanque *Steady Lob* dapat membantu daripada aspek pembangunan kemahiran *shoot on the iron* dan *pointing soft lob* secara berdiri. Negaswaran (2013) penggunaan teknologi penting dalam meningkatkan prestasi dan penambahbaikan dalam sesuatu sukan. Oleh itu, kajian ini untuk mengkaji pengaruh petanque *Steady Lob* (PSTL) terhadap peningkatan kemahiran prestasi *shoot on the iron* (SOI) dan *pointing soft lob* (PSOL) secara berdiri dalam kalangan atlet universiti.



Rajah 1.3 : Petanque *Steady Lob* (PSTL)

1.2 Pernyataan Masalah

Kemahiran adalah penting dalam sesuatu sukan kerana kemahiran yang sempurna dapat membentuk sesuatu permainan mahupun perlawanan sukan menjadi lebih baik. Penguasaan kemahiran yang efektif dan konsisten dapat memberi keyakinan kepada atlet

mahupun jurulatih untuk merancang strategi. Sukan petanque juga menekankan beberapa aspek kemahiran asas yang perlu dikuasai oleh seseorang individu untuk meningkatkan kemahiran prestasi dengan baik.

Di sebalik pencapaian Malaysia yang baik di Sukan SEA 2015 dan 2017, terdapat juga kelemahan yang dihadapi oleh para atlet petanque antaranya semasa latihan, atlet tidak dapat mentafsir ketinggian yang sesuai dalam menghasilkan kemahiran SOI dan PSOL secara berdiri dengan tepat. Nasir Mohd Noor (2017) menjelaskan bahawa kemahiran SOI dan PSOL secara berdiri adalah satu kesukaran dan menjadi masalah utama dalam petanque.

Latihan yang dijalankan kurang berkesan untuk menyerlahkan prestasi atlet dan perlu diberi lebih banyak pendedahan melalui latihan. Ramesh (2016) menjelaskan penggunaan teknologi dapat meningkatkan pencapaian prestasi atlet dan membawa perubahan dalam bidang sukan. Oleh itu, kajian berkaitan Petanque *Steady Lob* perlu dijalankan bagi meningkatkan kemahiran SOI dan PSOL secara berdiri dalam kalangan atlet petanque universiti. Hal ini disokong oleh Lidija Petrovic (2015) bahawa perkembangan teknologi juga dapat membantu meningkatkan sesuatu bidang sukan dan menjana pendapatan industri.

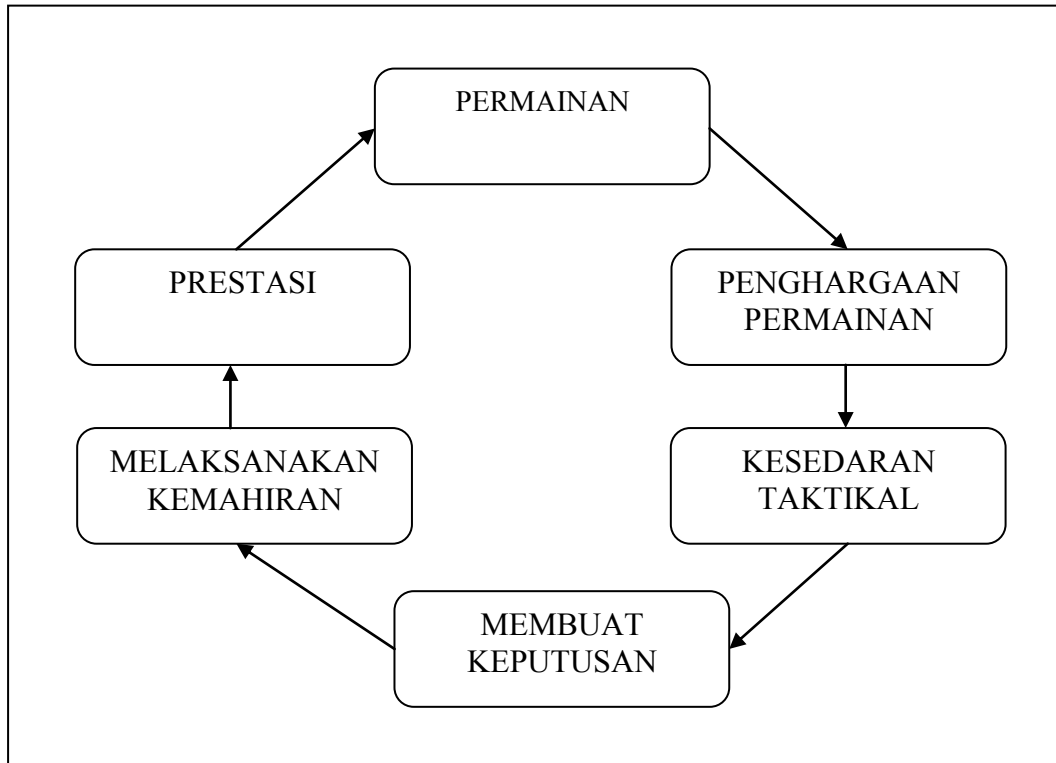
Noor Shah (2012) menyatakan bahawa persekitaran seperti alat bantu mengajar memainkan peranan penting dalam kaedah pembelajaran dan pengajaran bagi meningkatkan kemahiran prestasi individu. Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) oleh Bunker dan Thorpe (1982) dibuktikan oleh kajian Julismah Jani (2016) bahawa pendekatan TGfU dengan permainan yang diubahsuai dapat meningkatkan nilai-nilai sikap seperti keseronokan, motivasi dan lebih stabil berbanding pendekatan tradisional.

Daniel Robinson (2011) juga menyokong bahawa TGfU merupakan suatu pengajaran permainan untuk kefahaman yang dapat menarik minat dan perhatian atlet supaya tidak berasa bosan. Namun, model TGfU tidak menjelaskan alat sebagai bantuan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Model ini telah menjana idea pengkaji untuk membuat penambahbaikan dengan menggunakan petanque *Steady Lob* dalam model TGfU. Negaswaran (2013) menyatakan bahawa pengaruh sains dan teknologi moden penting dalam peningkatan prestasi atlet. Oleh itu, kajian yang akan dijalankan berkaitan PSTL mampu menjadi penambahbaikan terhadap model TGfU ini.

Kajian pengaruh teknologi sukan terhadap kemahiran prestasi yang menggunakan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) oleh Bunker dan Thorpe telah menjana idea kepada pengkaji untuk melakukan kajian pengaruh PSTL terhadap peningkatan kemahiran SOI dan PSOL dalam kalangan atlet di sebuah universiti. Leoisaac (2010) menjelaskan bahawa prestasi atlet dapat ditingkatkan melalui pengaruh teknologi.

1.3 Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Bunker dan Thorpe (1982)

Pengkaji menggunakan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) oleh Bunker dan Thorpe (1982) untuk membentuk kerangka kajian seperti Rajah 1.4. Mengikut model ini atlet dapat mengetahui bagaimana untuk menjayakan sesuatu permainan ketika dijalankan.



Rajah 1.4 : Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU)
(Sumber : Bunker dan Thorpe, 1982)

Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam Rajah 1.4 dapat diuraikan dalam enam peringkat pengajaran bagi membangunkan aspek membuat keputusan dan memperbaiki permainan dalam situasi permainan. Pada peringkat pertama, pengkaji memperkenalkan bentuk permainan kepada atlet supaya mereka memahami tentang bentuk dan konsep permainan. Maka dalam peringkat ini diwujudkan permainan yang diubahsuai dengan objektif yang tertentu supaya atlet dapat memahami tentang konsep permainan dan kemahiran yang diperlukan dalam sesuatu jenis kategori permainan. Pada peringkat kedua, atlet mengenali dan menghargai undang-undang permainan. Seterusnya dalam peringkat ketiga, atlet perlu menyedari keperluan taktik dan digalakkan untuk mengenal pasti menyerang dan mempertahankan strategi. Pada peringkat keempat iaitu dalam situasi permainan, atlet perlu membuat keputusan berdasarkan pengetahuan