

Koleksi Model Permainan dan Latihan dalam Kumpulan (LDK)

Editor:

Mohd Safiee Idris

E-mel:

safiee@uthm.edu.my

Abstrak: Kemahiran yang berunsurkan kecekapan dan keterampilan adalah kemahiran generik. ini bererti bahawa kecekapan dan kepandaian atau ketangkasan untuk mengerjakan sesuatu tugas yang diberikan. Di Kanada, kemahiran generik dikenali sebagai *learning outcomes* (hasil pembelajaran), manakala di United Kingdom adalah *core skills* (kemahiran teras), *workspace skills* (kemahiran di tempat kerja) di Amerika Syarikat dan di Australia dikenali sebagai *key skills* (keterampilan utama).

Di Malaysia, kemahiran generik perlu diterapkan pada setiap pelajar sekolah dan universiti untuk menghadapi abad ke-21 dan cabaran globalisasi. Dalam buku ini, kami akan menerapkan kemahiran generik dalam aktiviti-aktiviti modul kemahiran sendiri. Kemahiran-kemahiran tersebut adalah kemahiran komunikasi, kemahiran kepimpinan, kemahiran kerja berpasukan, etika & moral profesional, pembelajaran berterusan & pengurusan maklumat dan pemikiran kritis & kemahiran menyelesaikan masalah.

Kata kunci: Komunikasi, kepimpinan, etika, profesional



Koleksi **MODEL PERMAINAN DAN LATIHAN DALAM KUMPULAN (LDK)**

Editor
Mohd Safiee Idris

Koleksi
MODEL PERMAINAN
DAN LATIHAN DALAM KUMPULAN (LDK)

Koleksi
MODEL PERMAINAN
DAN LATIHAN DALAM KUMPULAN (LDK)

Editor
Mohd Safiee Idris



Penerbit
UTHM
2023

© Penerbit UTHM
Cetakan Pertama 2023

Hak cipta terpelihara. Menghasilkan semula mana-mana artikel, ilustrasi dan kandungan buku ini dalam apa jua bentuk elektronik, mekanikal fotokopi, rakaman atau apa-apa bentuk tanpa kebenaran bertulis terlebih dahulu daripada Pejabat Penerbit Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Parit Raja, Batu Pahat, Johor adalah dilarang. Mana-mana rundingan tertakluk kepada pengiraan royalti dan honorarium.

Perpustakaan Negara Malaysia
Editor: Mohd Safiee Idris

ISBN: 978-629-7566-61-0

Diterbitkan dan Dicetak oleh:
Penerbit UTHM
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia
86400 Parit Raja,
Batu Pahat, Johor
Tel: 07-453 7428 / 7452
Faks: 07-453 6145

Laman web: <http://penerbit.uthm.edu.my>
E-mel: pt@uthm.edu.my
<http://e-bookstore.uthm.edu.my>

Penerbit UTHM adalah anggota
Majlis Penerbitan Ilmiah Malaysia (MAPIM)

SENARAI PENYUMBANG

MOHD SAFIEE BIN IDRIS

Fakulti Pendidikan Teknikal Dan Vokasional UTHM

LATIFAH BINTI MD ARIFFIN

Fakulti Kejuruteraan Mekanikal Dan Pembuatan UTHM

MUSTAFA KAMAL BIN SHAMSUDDIN

Fakulti Kejuruteraan Awam Dan Alam Bina UTHM

KHADIJAH BINTI MD ARIFFIN

Fakulti Pengurusan Teknologi Dan Perniagaan UTHM

PROF. Dr. YUSRI BIN YUSOF

Fakulti Kejuruteraan Mekanikal Dan Pembuatan UTHM

PROF. MADYA Ts. Dr. ZAMRI BIN NORANAI

Fakulti Kejuruteraan Mekanikal Dan Pembuatan UTHM

PROF. Ir. Dr. MD SAIDIN BIN WAHAB

Fakulti Kejuruteraan Mekanikal Dan Pembuatan UTHM

NOREINA BINTI KEPAL @ NASIR

Fakulti Pengurusan Teknologi Dan Perniagaan UTHM

MOHAMAD KHAIRI BIN MOHAMAD @ ALWI

Universiti Utara Malaysia (UUM)

PROF. MADYA Dr. AHMAD SHABUDIN BIN ARIFFIN

Kolej Universiti Islam Perlis (KUIPs)

MUHAMMAD AIZAT BIN MD SIN

Kolej Universiti Islam Perlis (KUIPs)

Dr. MONA FAIRUZ BINTI RAMLI

Kolej Universiti Islam Perlis (KUIPs)

NORFEAH BINTI AHMAD

Guru Sekolah Menengah Kebangsaan Tenang Stesen

ISI KANDUNGAN

PRAKATA	xi
PENGHARGAAN	xiii
PENGENALAN	xv
Bab 1: Kemahiran Komunikasi	
1.1 Bisikan Makmur	2
1.2 Pandang-Pandang, Cerita-Cerita, Lukis-Lukis	4
1.3 Kebenaran vs Kepalsuan	6
1.4 Topi Dalam Kumpulan	8
1.5 Diriku Seorang Bisu	10
1.6 Kad Pintar	11
1.7 Kumpulanku	12
Bab 2: Kemahiran Kepimpinan	
2.1 Simulasi Perniagaan	14
2.2 Negaraku	15
2.3 Fesyen Kepimpinan	17
2.4 Titian Selipar Berantai	18
2.5 Bom Meletup!	20

Bab 3: Kemahiran Kerja Berpasukan

3.1	Menara Impian	24
3.2	<i>Tower Building</i>	26
3.3	<i>The Beautiful Bags</i>	27
3.4	Menaiki Rakit	29
3.5	Hakim, Harimau, Pemburu	30
3.6	Super Mumia	35
3.7	Si Buta Dan Si Bisu	37
3.8	Gajah, Gajah, Gajah	39
3.9	Puzzle Nasib	41

Bab 4: Etika Dan Moral Profesional

4.1	Sensitiviti	44
4.2	Si Putih Dan Si Hitam	46
4.3	Oh Rakanku	47
4.4	Layan Tak Layan	48
4.5	Bertanggung Yang Menyusahkan	50
4.6	Alam Haiwan	52
4.7	Mencari Rakan	53
4.8	Siapa Yang Bersalah	55
4.9	Nikmat Yang Jarang Disyukuri	57
4.10	Marilah Kita Pijak Bersama	59
4.11	Surat Cinta	61

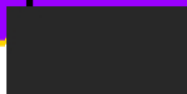
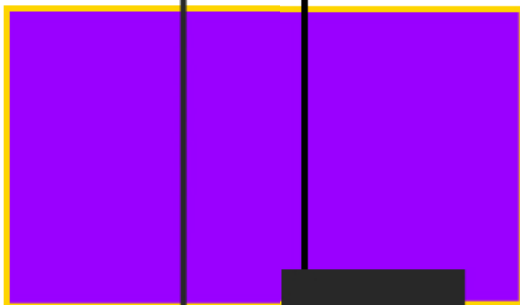
Bab 5: Pembelajaran Berterusan Dan Pengurusan Maklumat

5.1	Promosi Kreatif	64
5.2	Cita-Cita Saya	65
5.3	Kapal Karam	67
5.4	Gandaan	69
5.5	Jangan Tanya	71

Bab 6: Pemikiran Kritis Dan Kemahiran Menyelesaikan Masalah

6.1	Produk Ajaib	74
6.2	Produk Misteri	75
6.3	Produk Unik	76
6.4	Dimana Anda Berada	78
6.5	Pecah Belon	79
6.6	Sungai Beracun	80
6.7	Gari Kreatif	82
6.8	Silang Kerusi	83
6.9	Cerita Kami	85
6.10	Spider Web	86

Penutup	87
----------------	-----------



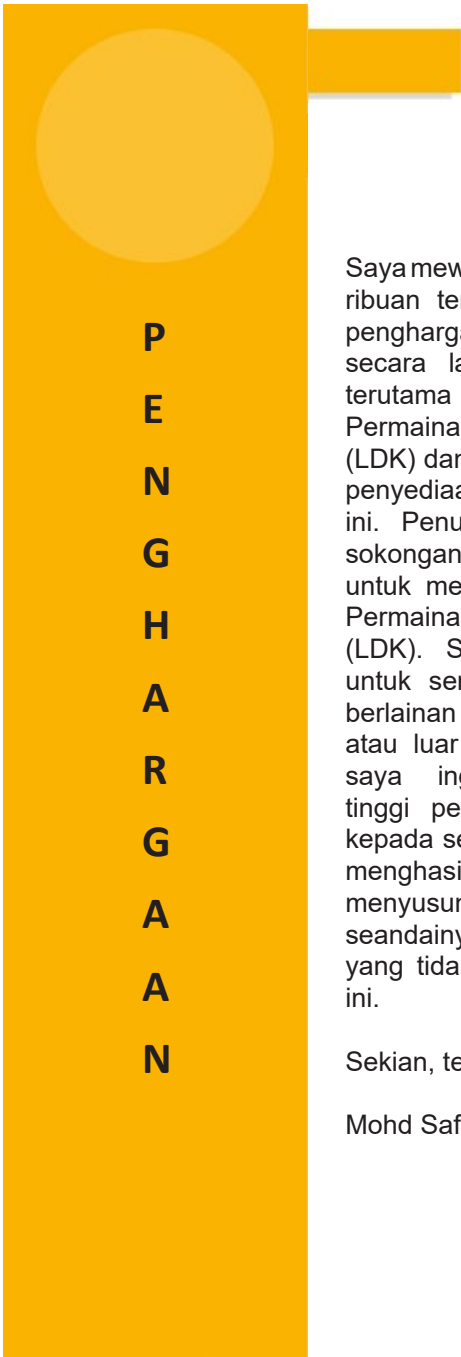
prakata

Syukur ke hadrat Allah S.W.T kerana dengan limpah kurnianya maka buku ini telah dapat disiapkan dalam tempoh masa yang telah ditetapkan.

Buku ini merupakan himpunan aktiviti dan latihan dalam kumpulan (LDK) untuk meningkatkan semangat dan jati diri individu yang telah penulis laksanakan. Dalam menyediakan buku ini, pelbagai cabaran dan rintangan yang perlu dihadapi sebelum dapat menghasilkan sebuah buku ringkas dan bersesuaian dengan sasaran pembaca. Buku ini menggariskan pelbagai aktiviti berlainan yang dapat dibuat di dalam atau luar kelas oleh jurulatih, fasilitator, guru dan pensyarah universiti.

Buku ini merupakan nukilan pertama di dalam bidang dan penulis amat menghargai sebarang komen positif untuk penambahbaikan dari para pembaca.

Terima kasih, semoga bermanfaat.



P E N G H A R G A A N

Saya mewakili penulis ingin mengucapkan ribuan terima kasih dan setinggi-tinggi penghargaan kepada pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung terutama pasukan buku Koleksi Model Permainan Dan Latihan Dalam Kumpulan (LDK) dan rakan-rakan pensyarah dalam penyediaan dan penghasilan buku ini. Penulis amat berbesar hati atas sokongan dan kesudian Penerbit UTHM untuk menerbitkan buku Koleksi Model Permainan Dan Latihan Dalam Kumpulan (LDK). Semoga buku ini bermanfaat untuk semua sebagai panduan aktiviti belainan yang dapat dibuat di dalam atau luar kelas. Akhir kata, sekali lagi saya ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam menghasilkan buku ini. Saya juga ingin menyusun sepuluh jari memohon maaf seandainya terdapat sebarang kesalahan yang tidak disengajakan di dalam buku ini.

Sekian, terima kasih.

Mohd Safiee Bin Idris

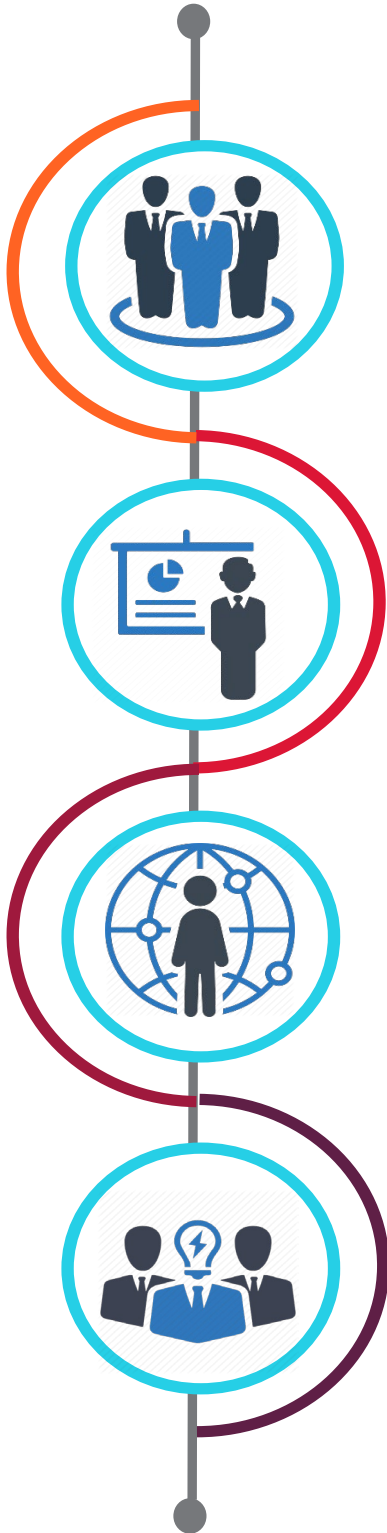
P E N G E N A L A N



Kemahiran yang berunsurkan kecekapan dan keterampilan adalah kemahiran generik. Ini bererti bahawa kecekapan dan kepandaian atau ketangkasan untuk mengerjakan sesuatu tugas yang diberikan. Di Kanada, kemahiran generik dikenali sebagai *learning outcomes* (hasil pembelajaran), manakala di United Kingdom adalah *core skills* (kemahiran teras), *workplace skills* (kemahiran ditempat kerja) di amerika syarikat dan di Australia dikenali sebagai *key skills* (keterampilan utama).

Di Malaysia, kemahiran generik perlu diterapkan pada setiap pelajar sekolah dan universiti untuk menghadapi abad ke-21 dan cabaran globalisasi. Dalam buku ini, kami akan menerapkan kemahiran generik dalam aktiviti modul kemahiran sendiri. Kemahiran tersebut meliputi kemahiran komunikasi, kemahiran kepimpinan, kemahiran kerja berpasukan, kemahiran etika & moral profesional, pembelajaran berterusan & pengurusan maklumat dan pemikiran kritis & kemahiran menyelesaikan masalah.





BAB 1:

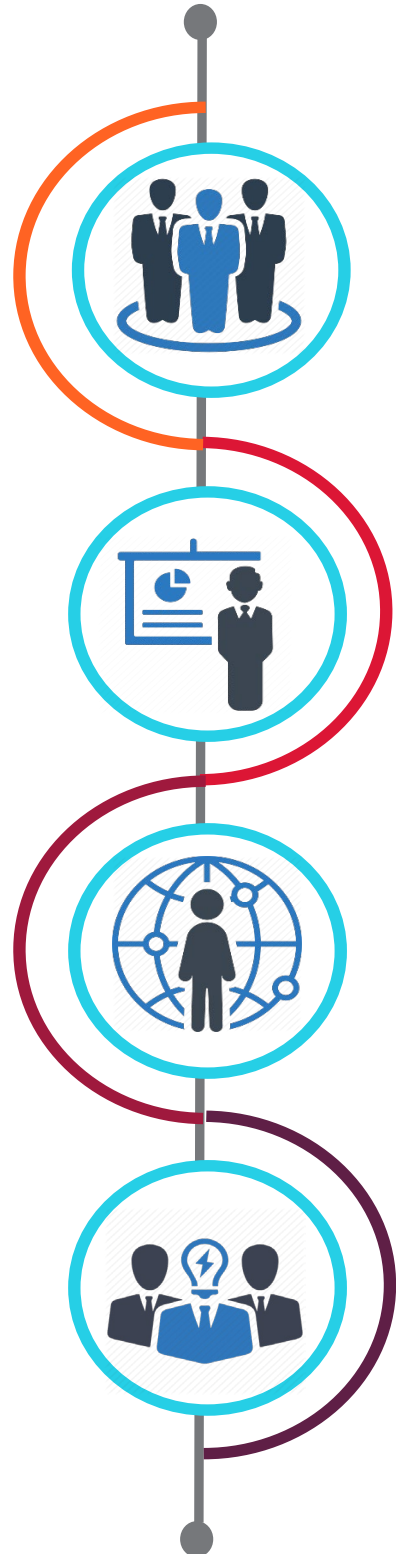
Kemahiran Komunikasi

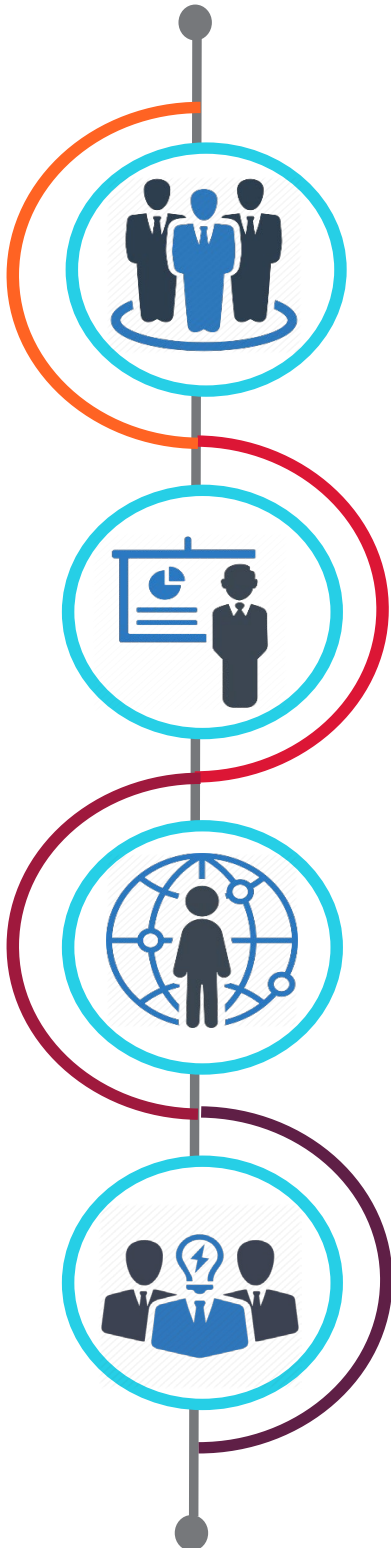
Komunikasi adalah pemindahan maklumat dan makna daripada satu pihak iaitu penutur kepada pihak yang lain iaitu pendengar. Komunikasi merupakan satu medium untuk berhubung dengan orang lain. Aspek ini melibatkan penggunaan beberapa kemahiran lain seperti pendengaran yang aktif dan kawalan nada suara. Kemahiran komunikasi pula terbahagi kepada tiga iaitu lisan, komunikasi bukan lisan dan komunikasi bertulis.

BAB 2:

Kemahiran Kepimpinan

Kemahiran Kepimpinan merupakan seorang individu yang memandu pengikut ke arah satu destinasi dengan mentakrifkan pemimpin sebagai seorang yang melakukan kerja. Hal ini dapat disimpulkan bahawa kepimpinan adalah suatu proses mengerakkan sekumpulan manusia menuju kepada sesuatu yang telah ditetapkan melalui dorongan yang tidak memaksa. Kepimpinan yang baik mampu mengerakkan manusia untuk memenuhi sesuatu tuntutan dalam jangka panjang. Kemahiran kepimpinan amat penting dalam memastikan dan menentukan pimpinan organisasi tersebut adalah berkesan dan sistematik.

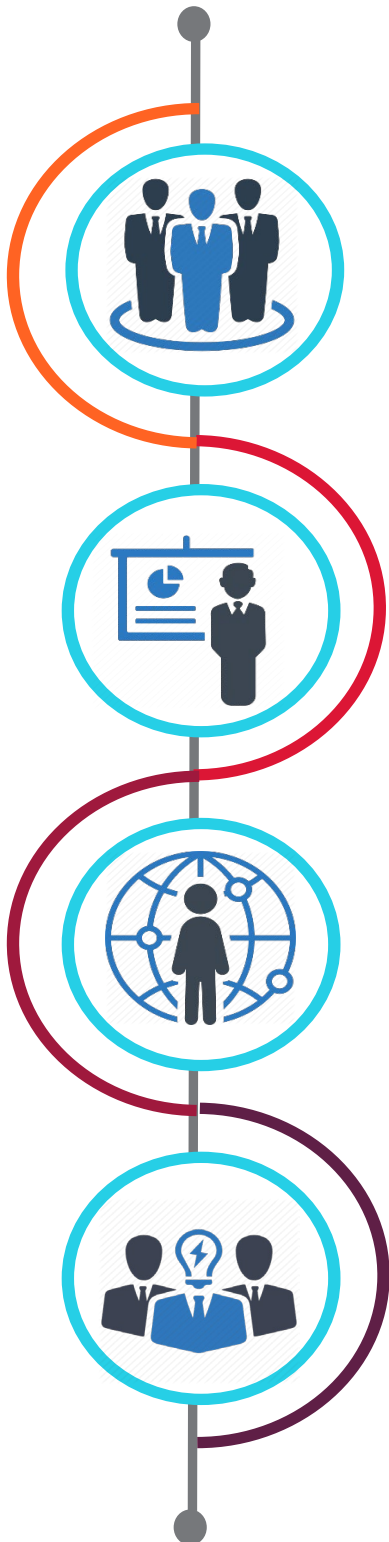




BAB 3:

Kemahiran Kerja Berpasukan

Kemahiran berpasukan ialah kumpulan yang mempunyai 2 orang atau lebih ahli yang saling berinteraksi dan menyelaraskan kerja mereka untuk mencapai matlamat yang sama. Ciri-ciri sebuah pasukan adalah mempunyai seorang ketua yang menjadi sebagai pembimbing pasukan dengan membuat keputusan oleh persetujuan seluruh pasukan setelah maklumat diterima dan dinilai. Ianya juga memerlukan komunikasi dua hala yang lebih terbuka dan telus serta dapat berkongsi kepakaran dalam menjadi pelengkap antara satu sama lain untuk menjadikan hasil kerja pasukan itu lebih berkualiti.



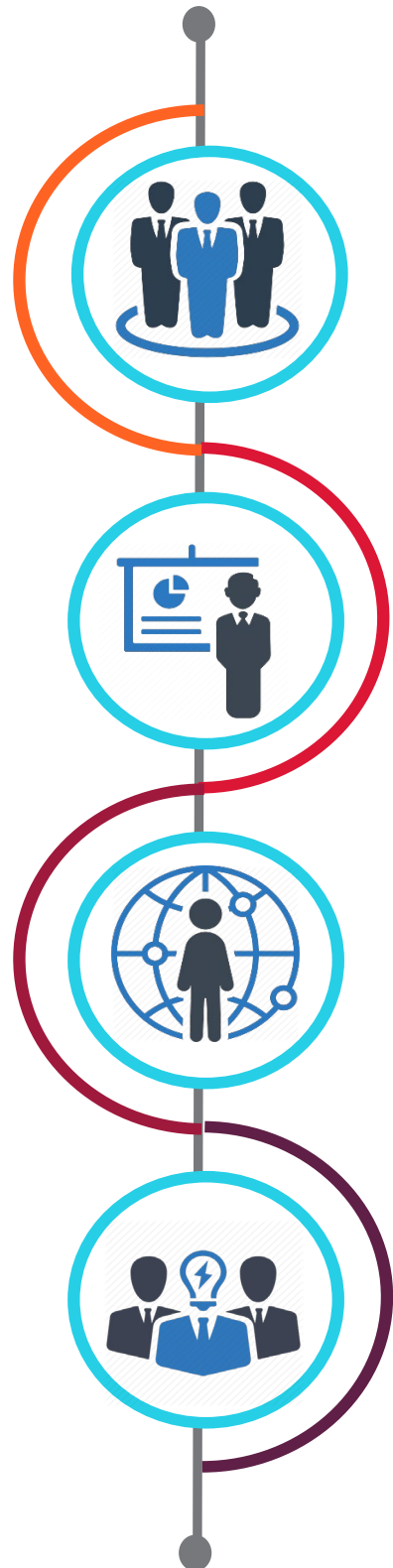
BAB 4:

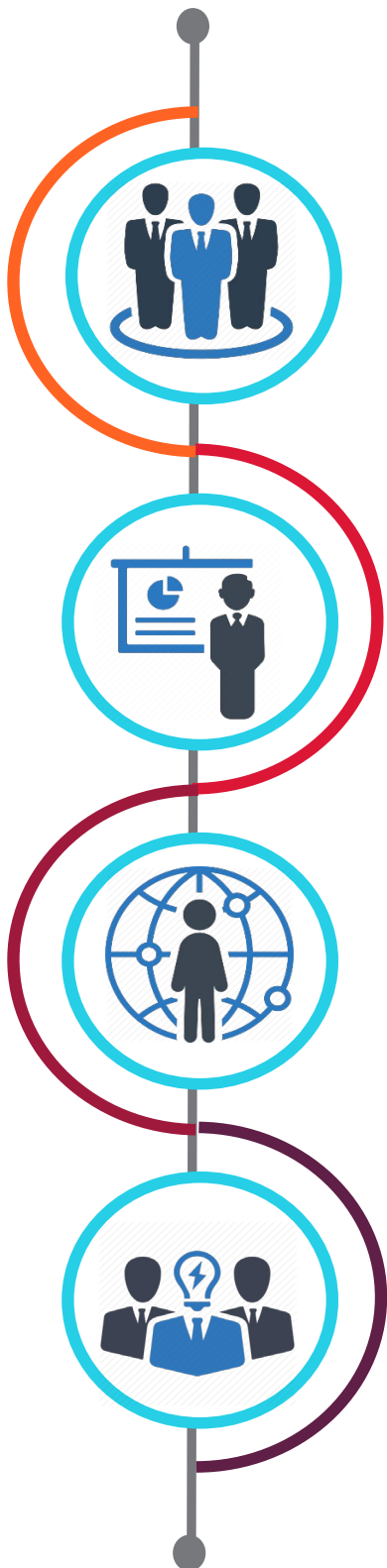
Etika dan Moral Professional

Etika dan Moral Profesional di sini bermaksud satu cara dan bentuk perlakuan yang telah menjadi kebiasaan sesuatu kumpulan manusia kerana telah dipersetujui bersama oleh kumpulan. Ianya juga merupakan himpunan nilai dan moral menjadi piawai bagi tingkah laku individu dan ditetapkan oleh peradaban manusia yang diamalkan melalui penerapan nilai-nilai murni dalam kehidupan seharian. Antara nilai-nilai murni ialah adab sopan, peramah, bertanggungjawab, berilmu pengetahuan dan bersifat optimis serta menjurus kepada keperibadian mulia.

BAB 5: Pembelajaran Berterusan dan Pengurusan Maklumat

Pembelajaran Berterusan dan Pengurusan Maklumat memberi maksud pengetahuan yang diperolehi menerusi proses mengetahui atau mengumpul maklumat yang akan mengembangkan kemampuan kita dalam interaksi dengan dunia sekeliling. Selain itu, keupayaan mencari dan menggunakan maklumat menjadi kunci pembelajaran berterusan bukan sekadar mampu mengakses sumber maklumat dengan cekap semasa proses pengumpulan maklumat, malah mampu menilai secara kritis dan menggunakan maklumat tersebut dengan tepat dan kreatif.





BAB 6: Pemikiran Kritis dan Kemahiran Menyelesaikan Masalah

Pemikiran Kritis dan Kemahiran Menyelesaikan Masalah disini boleh ditafsirkan sebagai orang yang berfikir secara kritis serta tidak dengan begitu sahaja menerima atau mempersetujui sesuatu. Ianya akan menilai sesuatu idea dengan sistematik sebelum menerimanya mahupun dengan pertimbangkan sesuatu idea dengan cara menilai, membezakan dan menyoal sama ada sesuatu perkara itu benar atau salah melihat kepada alasan-alasan yang dikemukakan agar dapat membantu dalam membuat keputusan. Dengan itu, penyelesaian masalah boleh diselesaikan secara saintifik, kritis dan logik, kreatif atau literal dan Islamik.

PENUTUP

Kemahiran generik merupakan kemahiran-kemahiran yang boleh digunakan merentasi sebilangan besar pekerjaan pada masa kini. Penerapan kemahiran generik perlu dititik beratkan terutamanya kepada pelajar sekolah dan universiti kerana ianya merangkumi kemahiran kognitif, personal dan interpersonal yang relevan dan sesuai dengan sesuatu bidang pekerjaan. Ini melibatkan kerjasama semua pihak bermula dari ibubapa, guru, pensyarah, pejabat pendidikan daerah dan kementerian yang berkenaan. Sebagai contoh, guru perlu memahami dan menguasai kemahiran khusus yang diperlukan untuk menerapkan kemahiran generik di kalangan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang mereka kendalikan. Manakala pejabat pendidikan daerah ataupun kementerian pula perlu memantau perkembangan kemahiran generik dan mengemaskini aktiviti-aktiviti kemahiran generik agar relevan dan sentiasa beradaptasi dengan keperluan pasaran kerja semasa. Adalah diharapkan siri modul operasi sendiri ini mampu menjadi rujukan kepada guru, pensyarah atau pendidik bagi menjalankan aktiviti yang menerapkan kemahiran generik di kalangan peserta.

Koleksi

MODEL PERMAINAN DAN LATIHAN DALAM KUMPULAN (LDK)

Kemahiran yang berunsurkan kecekapan dan keterampilan adalah kemahiran generik. Ini bererti bahawa kecekapan dan kepandalan atau ketangkasan untuk mengerjakan sesuatu tugas yang diberikan. Di Kanada, kemahiran generik dikenali sebagai *learning outcomes* (hasil pembelajaran), manakala di United Kingdom adalah *core skills* (kemahiran teras), *workspace skills* (kemahiran di tempat kerja) di Amerika Syarikat dan di Australia dikenali sebagai *key skills* (keterampilan utama).

Di Malaysia, kemahiran generik perlu diterapkan pada setiap pelajar sekolah dan universiti untuk menghadapi abad ke-21 dan cabaran globalisasi. Dalam buku ini, kami akan menerapkan kemahiran generik dalam aktiviti-aktiviti modul kemahiran sendiri. Kemahiran-kemahiran tersebut adalah kemahiran komunikasi, kemahiran kepimpinan, kemahiran kerja berpasukan, etika & moral profesional, pembelajaran berterusan & pengurusan maklumat dan pemikiran kritis & kemahiran menyelesaikan masalah.



ISBN 978-629-7566-61-0



Sila imbas kod untuk maklumat lanjut

