

BIDANG KEMAHIRAN: KEMAHIRAN ASAS PERMAINAN KATEGORI JARING

ASPEK 1.0: KEMAHIRAN PERGERAKAN (DOMAIN PSIKOMOTOR)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
Kemahiran Asas Permainan Kategori Jaring 1.7 Melakukan kemahiran asas permainan kategori jaring dengan lakuan yang betul.	Murid boleh: 1.7.1 Melakukan pelbagai jenis servis menggunakan anggota badan dan alatan yang dibenarkan. 1.7.2 Melakukan pelbagai jenis hantaran menggunakan anggota badan dan alatan yang dibenarkan mengikut situasi. 1.7.3 Melakukan kemahiran voli menggunakan alatan. 1.7.4 Melakukan smesy menggunakan alatan. 1.7.5 Melakukan rejaman dan libasan menggunakan anggota badan yang dibenarkan. 1.7.6 Melakukan pelbagai lakuan adangan.

ASPEK 2.0: APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
Aplikasi Pengetahuan dalam Asas Permainan Kategori Jaring 2.7 Mengaplikasikan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori jaring.	Murid boleh: 2.7.1 Mengenal pasti titik kontak dan lakuan ikut lajak untuk menghasilkan pelbagai jenis servis dan hantaran. 2.7.2 Menjelaskan perkaitan antara kelajuan kontak alatan atau anggota badan dengan kelajuan objek pasca kontak (selepas kontak) semasa hantaran, smesy, rejaman dan libasan. 2.7.3 Menjelaskan lakuan voli menggunakan alatan. 2.7.4 Membezakan lakuan mengadang yang sesuai mengikut situasi.

ASPEK 5.0: KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
Pengurusan dan Keselamatan 5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.	Murid boleh: 5.1.1 Mematuhi etika berpakaian Pendidikan Jasmani ketika menjalankan aktiviti fizikal. 5.1.2 Menyimpan peralatan Pendidikan Jasmani berdasarkan spesifikasi alatan. 5.1.3 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat melakukan aktiviti. 5.1.4 Mengenal pasti ruang selamat untuk melakukan aktiviti.
Tanggungjawab Kendiri 5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal.	5.2.1 Mempamerkan keyakinan untuk melakukan pelbagai kemahiran pergerakan. 5.2.2 Memilih tindakan untuk menyelesaikan masalah berkaitan kecergasan. 5.2.3 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti. 5.2.4 Menerima keputusan dalam permainan secara positif.
Interaksi Sosial 5.3 Berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal.	5.3.1 Berkomunikasi antara rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti. 5.3.2 Mengiktiraf kelebihan dan menerima kekurangan rakan sebaya. 5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
Dinamika Kumpulan 5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan.	5.4.1 Melibatkan diri secara aktif sebagai ahli kumpulan. 5.4.2 Menerima ahli baharu dalam kumpulan yang dibentuk. 5.4.3 Membimbing ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti. 5.4.4 Menerima kelemahan rakan sepasukan dan kekuatan pihak lawan sebagai cabaran. 5.4.5 Berperanan sebagai ketua kumpulan. 5.4.6 Patuh kepada arahan ketua. 5.4.7 Bekerjasama dalam kumpulan semasa melakukan aktiviti.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUSAHAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> Boleh melakukan servis dan membuat hantaran menggunakan anggota badan dan alatan yang dibenarkan serta mengadang.
2	<ul style="list-style-type: none"> Boleh melakukan pelbagai jenis servis menggunakan anggota badan dan alatan yang dibenarkan serta mengenal pasti titik kontak dan lakuan ikut lajak. Boleh melakukan pelbagai jenis hantaran menggunakan anggota badan dan alatan yang dibenarkan mengikut situasi serta mengenal pasti titik kontak dan lakuan ikut lajak. Boleh melakukan smesy menggunakan alatan dan rejaman serta libasan menggunakan anggota badan. Boleh melakukan dan menjelaskan kemahiran voli menggunakan alatan.
3	<ul style="list-style-type: none"> Boleh mengaplikasi pengetahuan berkaitan kelajuan kontak alatan atau anggota badan dengan kelajuan objek pasca kontak (selepas kontak) semasa hantaran, smesy, rejaman dan libasan. Boleh mengaplikasi dan membezakan lakuan adangan yang sesuai mengikut situasi.
4	<ul style="list-style-type: none"> Boleh melakukan pelbagai jenis servis, hantaran, voli, smesy, rejaman serta libasan menggunakan anggota badan dan alatan yang dibenarkan dengan lakuan yang betul. Boleh melakukan pelbagai adangan dengan lakuan yang betul.
5	<ul style="list-style-type: none"> Boleh mengaplikasi kemahiran asas permainan kategori jaring dengan lakuan yang betul dan tekal semasa bermain permainan kecil. Boleh membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan. Boleh berkomunikasi dengan pelbagai cara semasa melakukan aktiviti dalam kemahiran kategori jaring.
6	<ul style="list-style-type: none"> Boleh mereka cipta permainan kecil yang melibatkan kemahiran asas permainan kategori jaring. Boleh mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti semasa bermain permainan yang melibatkan kemahiran asas permainan kategori jaring. Boleh menggunakan kemahiran asas permainan kategori jaring sebagai aktiviti meningkatkan kecergasan fizikal.