

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 servis bawah (under-arm) dengan menggunakan tangan dan alatan. 1.7.2 Melakukan servis bawah dengan menggunakan kaki. 1.7.3 Menerima servis dengan menggunakan anggota badan dan alatan. 1.7.4 Melakukan gerak kaki ke pelbagai arah. 1.7.5 Melakukan pukulan pepat dan kilas dengan menggunakan alatan. 1.7.6 Mengumpan bola dengan tangan dan kaki.

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 Menjelaskan perbezaan titik kontak semasa melakukan servis, menerima dan menghantar bola. 2.7.2 Menjelaskan posisi sedia (ready position) untuk bergerak pantas ke arah bola dalam kemahiran gerak kaki. 2.7.3 Mengenal pasti postur badan semasa mengumpan bola.

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 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal yang dijalankan. 5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti. 5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti. 5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti. 5.1.5 Mengenal pasti ruang selamat untuk melakukan aktiviti fizikal.
Tanggungjawab Kendiri 5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal.	5.2.1 Merekod data kecergasan fizikal. 5.2.2 Melakukan pelbagai pergerakan berkemahiran dengan yakin. 5.2.3 Memberi respons positif terhadap tindakan yang selamat dan tindakan yang berisiko semasa melakukan aktiviti yang mencabar. 5.2.4 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti. 5.2.5 Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif.
Interaksi Sosial 5.3 Berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti.	5.3.1 Berkomunikasi dengan rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal. 5.3.2 Mengiktiraf kelebihan dan menerima kekurangan rakan sebaya. 5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.

ASPEK 5.0: KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
Dinamika Kumpulan 5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan.	5.4.1 Memilih rakan untuk melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpul. 5.4.2 Bekerjasama semasa melakukan aktiviti fizikal. 5.4.3 Berperanan sebagai ketua kumpulan.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> Boleh melakukan gerak kaki ke pelbagai arah dan menyatakan posisi sedia untuk bergerak pantas ke arah bola. Boleh meneroka cara mengumpan bola dengan menggunakan tangan dan kaki.
2	<ul style="list-style-type: none"> Boleh melakukan servis bawah dan menerima servis dengan menggunakan tangan dan alat serta boleh menyatakan titik kontak pada tangan dan alat. Boleh melakukan dan menyatakan perbezaan titik kontak pada raket semasa pukulan pepat dan pukulan kilas. Boleh mengumpan bola dengan menggunakan tangan dan kaki serta menyatakan postur badan yang betul.
3	<ul style="list-style-type: none"> Boleh mengaplikasikan pengetahuan berkaitan titik kontak pada tangan, alat dan kaki semasa melakukan servis bawah serta menerima servis. Boleh mengaplikasikan pengetahuan berkaitan titik kontak pada raket semasa melakukan pukulan pepat dan pukulan kilas. Boleh mengaplikasikan pengetahuan berkaitan postur badan semasa mengumpan bola.
4	<ul style="list-style-type: none"> Boleh mengaplikasikan pengetahuan berkaitan titik kontak pada tangan, alat dan kaki semasa melakukan servis bawah dan menerima servis dengan lakuan yang betul. Boleh mengaplikasikan pengetahuan berkaitan titik kontak pada raket semasa melakukan pukulan pepat dan pukulan kilas dengan lakuan yang betul. Boleh mengaplikasikan pengetahuan berkaitan postur badan semasa mengumpan bola dengan lakuan yang betul.
5	<ul style="list-style-type: none"> Boleh melakukan servis bawah, menerima servis, pukulan pepat, pukulan kilas dan mengumpan pada pelbagai arah dengan lakuan yang betul dan tekal serta sesuai dengan situasi permainan. Boleh berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan kemahiran kategori jaring.
6	<ul style="list-style-type: none"> Boleh menggunakan pelbagai kemahiran kategori jaring yang menggunakan tangan, alat dan kaki serta strategi yang sesuai dalam permainan kecil. Boleh membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan semasa melakukan aktiviti permainan kategori jaring. Boleh menggunakan kemahiran kategori jaring sebagai aktiviti meningkatkan kecergasan fizikal.