

MODUL PENYEDIAAN PENILAIAN KERJA KURSUS MPU24011 (PERMAINAN TRADISIONAL) SECARA ATAS TALIAN

NUR AISYAH BT MOHAMAD RAFIUDDIN
MOHD HUSHSHILA BIN YUSOF
ABDUL HAKIM BIN ABDUL AZIZ

EDISI PERTAMA 2021

NUR AISYAH BT MOHAMAD RAFIUDDIN, MOHD HUSHSHILA BIN YUSOF & ABDUL HAKIM BIN
ABDUL AZIZ

HAK CIPTA TERPELIHARA. SETIAP BAHAGIAN DARIPADA TERBITAN INI TIDAK BOLEH DITER-
BITKAN SEMULA, DISIMPAN UNTUK PENGELUARAN ATAU DIPINDAHKAN KEPADA BENTUK
YANG LAIN, SAMA ADA DENGAN CARA ELEKTRONIK, MEKANIK, FOTOKOPI, GAMBAR, RA-
KAMAN, DAN SEBAGAINYA SEBELUM MENDAPAT KEBENARAN DARIPADA PENERBIT.

PENULIS:

NUR AISYAH BT MOHAMAD RAFIUDDIN
MOHD HUSHSHILA BIN YUSOF
ABDUL HAKIM BIN ABDUL AZIZ

PERPUSTAKAAN NEGARA MALAYSIA DATA PENGKATALOGAN-DALAM-PENERBITAN

NUR AISYAH MOHAMAD RAFIUDDIN

MODUL PENYEDIAAN PENILAIAN KERJA KURSUS MPU24011 : (PEMAINAN
TRADISIONAL SECARA ATAS TALIAN) / NUR AISYAH BT MOHAMAD RAFIUDDIN,
MOHD HUSHSHILA BIN YUSOF, ABDUL HAKIM BIN ABDUL AZIZ.

ISBN 978-967-2099-61-1

1. STUDENT EVALUATION OF CURRICULUM--MALAYSIA--HANDBOOKS, MANUALS, ETC.

2. GAMES--MALAYSIA--HANDBOOKS, MANUALS, ETC.

3. EDUCATION, HIGHER--MALAYSIA--HANDBOOKS, MANUALS, ETC.

4. GOVERNMENT PUBLICATIONS--MALAYSIA.

I. MOHD HUSHSHILA YUSOF. II. ABDUL HAKIM ABDUL AZIZ.

III. JUDUL.

378.19909595

Isi Kandungan

PRAKATA	iv
1.0 PENGENALAN	1
1.1 HASIL PEMBELAJARAN	3
1.2 KEMAHIRAN BOLEH PINDAH	3
2.0 PENILAIAN KERJA KURSUS	4
2.1 TUNJUKCARA	6
2.1.1 CADANGAN KAEDAH PENYEDIAAN PERSEMBAHAN VIDEO	12
RUBRIK TUNJUKCARA	14
BORANG MARKAH MENTAH TUNJUKCARA-SUKAN	15
2.2 MINI PROJEK	16
RUBRIK MINI PROJEK	20
2.3 RUBRIK PEMARKAHAN KESELURUHAN	22
LAMPIRAN 1 : KERTAS KERJA	23
LAMPIRAN 2 : LAPORAN PROGRAM	29

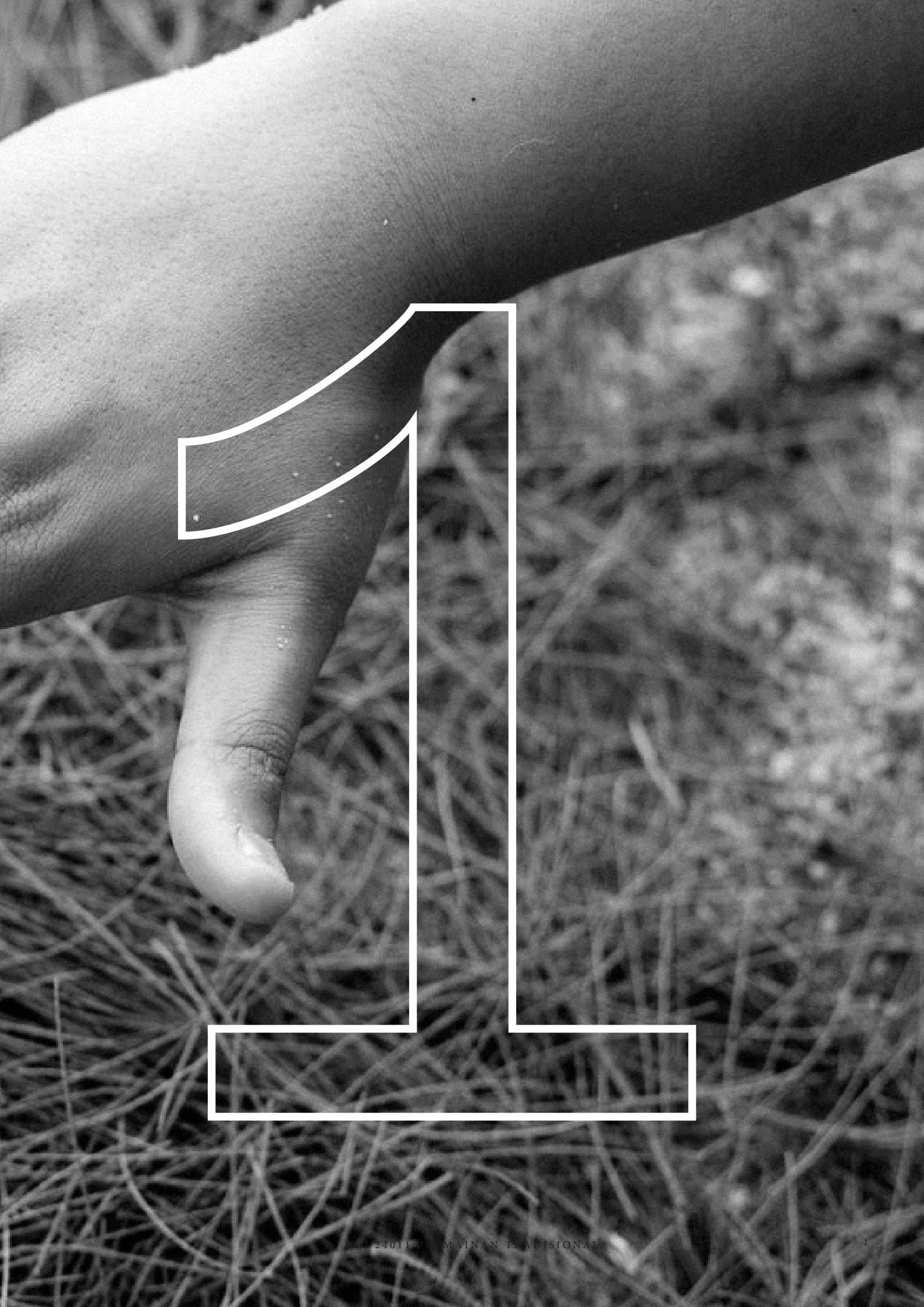


Kokurikulum sukan merupakan kursus wajib yang perlu dipelajari oleh pelajar politeknik. Terdapat pelbagai pilihan sukan yang ditawarkan kepada pelajar. Modul ini adalah sebagai panduan kepada pelajar dan pensyarah bagi memudahkan pelaksanaan penilaian bagi kursus kokurikulum sukan permainan tradisional yang dilaksanakan secara atas talian.

Kaedah penilaian yang dilaksanakan terbahagi kepada dua iaitu tunjukcara dan mini projek. Markah bagi pelajar akan dinilai melalui rubrik yang disediakan sebagai rujukan kepada pensyarah dan pelajar. Penilaian tunjukcara tertumpu kepada kemahiran khusus bagi permainan tradisional manakala bagi penilaian mini projek bertujuan untuk menunjukkan kepimpinan dan kerja berpasukan berdasarkan penguasaan kemahiran dan amalan positif yang telah dipelajari oleh pelajar.

Diharap dengan adanya modul ini dapat membantu memudahkan pelaksanaan penilaian bagi kursus kokurikulum sukan permainan tradisional yang dilaksanakan secara atas talian.







1.0 Pengenalan

SUKAN adalah aktiviti yang mengandungi latihan kemahiran berguna secara rekreasi dan peraturan-peraturan tertentu dalam mengejar kecemerlangan bagi penguasaan pengetahuan dan kemahiran khusus secara holistik bagi mengukuhkan pembentukan kemahiran insaniah pelajar yang positif.

1.1

HASIL PEMBELAJARAN

Di akhir kursus ini, pelajar akan dapat;

- i. Mempamerkan kemahiran khusus bagi kursus berkaitan. (P2 , CLS 4)
- ii. Menunjukkan kepimpinan dan kerja berpasukan berdasarkan penguasaan kemahiran dan amalan positif. (A3 , CLS 3d)

1.2

KEMAHIRAN BOLEH PINDAH

- i. Kemahiran komunikasi
- ii. Kemahiran sosial, kemahiran kerja berkumpulan & tanggungjawab
- iii. Nilai, sikap dan profesionalisme
- iv. Pengurusan informasi & pembelajaran sepanjang hayat
- v. Kepimpinan



2.0 **PENILAIAN KERJA KURSUS**



2.1 – Tunjuk Cara

01

TOPIK

Kemahiran Kursus



02

PENILAIAN

Tunjukcara



03

HASIL PEMBELAJARAN

Mempamerkan kemahiran khusus bagi kursus berkaitan



04

DOMAIN PELAJARAN

Personal dan kemahiran keusahawanan



05

MARKAH KESELURUHAN

60%



06

PELAKSANAAN

Persembahan video



ARAHAN KEPADA PENSYARAH KURSUS

BINA KUMPULAN

Pelajar diagihkan dalam kumpulan (bilangan ahli kumpulan yang bersesuaian, maksimum 5 orang)

DEMONSTRASI

Setiap kumpulan dikehendaki menerangkan serta mendemonstrasikan kemahiran melalui persembahan video

PENILAIAN

Penilaian adalah secara individu

PLATFORM

Pensyarah Kursus menyediakan platform penghantaran video yang bersesuaian contoh Youtube Channel, CIDOS, Google Classroom dan sebagainya

PERLAKSANAAN

Perlaksanaan tugas kepada pelajar adalah seperti
ARAHAN KEPADA PELAJAR

ARAHAN KEPADA PELAJAR

Dalam kumpulan masing-masing, anda dikehendaki untuk melaksanakan kajian berkaitan permainan tradisional berdasarkan senarai yang diberikan dan melaksanakan kajian dan permainan secara atas talian. Tugas anda melibatkan perkara berikut;

01

Bina kumpulan kajian berdasarkan ahli kelas masing-masing



KUMPULAN

02

Pilih salah satu permainan tradisional yang diberikan (pensyarah kursus dibenarkan untuk menambah/memilih permainan tradisional selain yang disenaraikan);



PERMAINAN

OPTION

01

ACI SOROK

OPTION

02

BALING SELIPAR

OPTION

03

BATU SEREMBAN

OPTION

04

CONGKAK

OPTION

05

GULI

OPTION

06

DAM HAJI

OPTION

07

TENG TENG

Dan lain-lain yang bersesuaian.

OBJEKTIF: Bagi menguji kemampuan pelajar bekerjasama dalam kumpulan masing-masing daripada tempat berlainan secara atas talian dan tahap menghasilkan paparan video.

FORMAT VIDEO: FLV/AVI/MP4 (dimuatnaik pada paparan platform yang bersesuaian berdasarkan pilihan Pensyarah Kursus).

KANDUNGAN: Kajian berkaitan sejarah dan latar belakang permainan tradisional. Pelajar boleh menemuramah pakar permainan yang dipilih jika ada dan boleh dicapai melalui pelaksanaan PKP kawasan masing-masing.

MASA VIDEO: 1 – 2 Minit

**TEMPOH CADANGAN
PENYEDIAAN:**
2 MINGGU

Persembahan VIDEO 1

0
Di dalam kumpulan
anda dikehendaki
video seperti

3

n masing-masing,
ki menyediakan
rti berikut;

Persembahan VIDEO 2

OBJEKTIF: KANDUNGAN:

Bagi menguji kemampuan pelajar meng-
kaji persyaratan (rukun), mengenalpasti
dan menerangkan peralatan permainan,
melakar bentuk dan saiz kawasan per-
mainan, menerangkan etika permainan,
peraturan (tata) dalam permainan, pe-
nentuan kemenangan, dan pertegahan
dan dendaan. Seterusnya, menghasilkan
simulasi

Kajian berkaitan persyaratan (rukun),
mengenalpasti dan menerangkan pera-
latan permainan, melakar bentuk dan
saiz kawasan permainan, menerangkan
etika permainan, peraturan (tata)
dalam permainan, penentuan ke-
menangan, dan pertegahan dan
dendaan. Simulasi permainan dilak-
sanakan melalui pelajar boleh menga-
jak rakan sekuliah yang berada dalam

MASA VIDEO:

3 – 5 Minit

kawasan yang sama atau merekod ak-
tiviti bersama ahli keluarga atau mas-
yarakat setempat dan boleh dicapai
melalui pelaksanaan PKP kawasan
masing-masing.

FORMAT VIDEO:

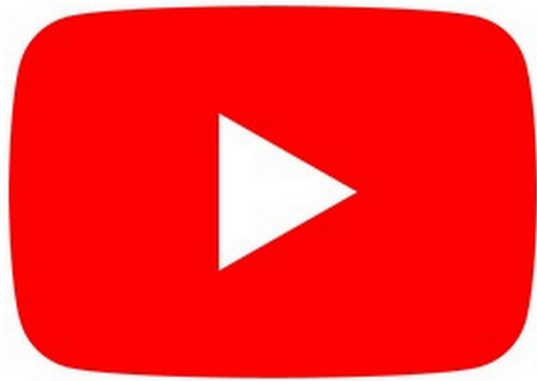
FLV/AVI/MP4 (dimuatnaik pada paparan
platform yang bersesuaian berdasarkan
pilihan pensyarah kursus).

TEMPOH MASA:

4 Minggu

2.1.1 – Cadangan Kaedah Penyediaan Persembahan Video





RUBRIK TUNJUKCARA

Persembahan Video 2

Generic Student Attributes / Kluster Domain Pembelajaran (CLS)	Kemahiran/Aspek	Cemerlang	Sangat Baik	Baik	Sederhana	Lemah	Skor Penuh
		17-20	13-16	9-12	5-8	1-4	
CLS4 Personal	A. Teknik / Kaedah: Boleh menunjukkan teknik/ kaedah asas dalam melaksanakan aktiviti yang dipelajari	Sangat jelas, tepat dan sangat memuaskan	Jelas dan memuaskan	Jelas tetapi ada satu/dua teknik yang tidak tepat	Kurang jelas dan ada banyak teknik yang tidak tepat	Kurang jelas dan tidak memuaskan	/20
	B. Praktikal: Boleh menunjukkan secara praktikal aktiviti yang dipelajari dengan betul	Tunjuk secara praktikal teknik yang betul dan berkemahiran tinggi	Tunjuk secara praktikal teknik yang betul dan berkemahiran baik	Tunjuk secara praktikal dengan menggunakan teknik yang satu/dua yang salah tetapi berkeyakinan	Tunjuk secara praktikal dengan menggunakan teknik yang banyak salah dan tetapi berkeyakinan	Tunjuk secara praktikal dengan menggunakan teknik yang salah dan tidak berkeyakinan	
	Kemahiran/Aspek	Cemerlang	Sangat Baik	Baik	Sederhana	Lemah	
		9-10	7-8	5-6	3-4	1-2	
	C. Kemahiran: Memperamerkan kemahiran yang dipelajari untuk melaksanakan aktiviti	Kemahiran menggunakan teknik yang betul dan berkesan mengikut kriteria	Kemahiran menggunakan teknik yang betul dan mengikut kriteria	Kemahiran menggunakan teknik yang baik tetapi tidak mengikut kriteria	Kemahiran menggunakan teknik yang banyak salah dan tidak mengikut kriteria	Kemahiran tidak menggunakan sebarang teknik yang betul dan tidak mengikut kriteria	/10
	D. Kreativiti Memperamerkan daya usaha dalam melaksanakan aktiviti	Memperamerkan kreativiti dengan cemerlang	Memperamerkan kreativiti dengan baik	Memperamerkan kreativiti dengan sederhana baik.	Memperamerkan kreativiti dengan kurang baik.	Tidak memperamerkan kreativiti.	/10
	Markah keseluruhan						/60

BORANG MARKAH MENTAH TUNJUKCARA-SUKAN

Persembahan Video 2

TAJUK :
KUMPULAN :

BIL	NOMBOR PENDAFTARAN	NAMA PELAJAR	KRITERIA TUNJUKCARA				JUMLAH MARKAH
			A. Teknik/ Kaedah	B. Praktikal	C. Kemahiran	D. Daya Usaha	
			20 %	20 %	10 %	10 %	
1			/20	/20	/10	/10	____/60
2			/20	/20	/10	/10	____/60
3			/20	/20	/10	/10	____/60
4			/20	/20	/10	/10	____/60
5			/20	/20	/10	/10	____/60

2.2 – Mini Projek

01

TOPIK

Kemahiran Kursus



02

PENILAIAN

MINI PROJEK



03

HASIL PEMBELAJARAN

Menunjukkan kepimpinan dan kerja berpasukan berdasarkan penguasaan kemahiran dan amalan positif.



04

DOMAIN PELAJARAN

Kepimpinan, Autonomi dan Tanggungjawab



05

MARKAH KESELURUHAN

40%



06

PELAKSANAAN

Kertas kerja dan laporan simulasi aktiviti.



ARAHAN KEPADA

PENSYARAH KURSUS

1



KUMPULAN

Pelajar diagihkan dalam kumpulan (bilangan ahli kumpulan yang bersesuaian, maksimum 5 orang)

2



KERTAS KERJA & LAPORAN

Setiap kumpulan dikehendaki menyediakan kertas kerja penganturan aktiviti sukan dan laporan simulasi aktiviti tersebut.

3



PENILAIAN

Penilaian adalah secara individu berdasarkan penglibatan sebagai jawatankuasa penganturan aktiviti sukan berkenaan.

4



PERLAKSANAAN

Penilaian adalah secara individu berdasarkan penglibatan sebagai jawatankuasa penganturan aktiviti sukan berkenaan.

PELAJAR ARAHAN KEPADA



PENYEDIAAN & PEMBENTANGAN

KERTAS KERJA DAN LAPORAN

OBJEKTIF

Bagi menguji kemampuan pelajar bekerjasama mengelola aktiviti dan menyediakan laporan selepas program.

STEP
01



STEP
02



KANDUNGAN

Kertas kerja penganjuran aktiviti sukan dan laporan simulasi aktiviti.

MARKAH

40 %

STEP
03



STEP
04



FORMAT

PDF (dokumen laporan dimuat naik pada paparan platform yang bersesuaian berdasarkan pilihan Pensyarah Kursus).

TEMPOH MASA

4 minggu

STEP
05



STEP
06



RUBRIK

Rujuk RUBRIK MINI PROJEK

RUBRIK MINI PROJEK:

Atribut / Kluster Domain Pembelajaran (CLS)	Kemahiran/Aspek	Cemerlang	Sangat Baik	Baik	Sederhana	Lemah	Skor Penuh
		9-10	7-8	5-6	3-4	1-2	
CLS3d Kepimpinan	A. Keberkesanan Kepimpinan	Memperamerkan bukti jelas kebolehan memimpin anggota kumpulan dengan berkesan dalam mencapai objektif.	Boleh memimpin anggota kumpulan sehingga projek mencapai objektif dengan berkesan.	Boleh memimpin anggota kumpulan sehingga projek mencapai objektif dengan keberkesanan yang baik dan memerlukan sedikit penambahbaikan.	Boleh memimpin anggota kumpulan sehingga projek mencapai objektif tetapi dengan kesan yang terhad dan memerlukan penambahbaikan.	Tiada bukti jelas kebolehan memimpin anggota kumpulan secara berkesan dalam mencapai objektif.	/10
	B. Bimbingan	Sentiasa menyumbang idea atau membuat keputusan.	Sering menyumbang idea atau membuat keputusan.	Kadang-kadang menyumbang idea atau membuat keputusan.	Jarang menyumbang idea atau membuat keputusan.	Tiada menyumbang idea atau membuat keputusan.	/10
	C. Kerjasama	Memperamerkan bukti jelas kebolehan membina hubungan yang baik dan bekerjasama serta bertanggungjawab dengan anggota kumpulan secara berkesan dalam mencapai objektif.	Boleh membina hubungan yang baik dan bekerjasama serta bertanggungjawab dengan anggota kumpulan untuk mencapai objektif yang sama.	Boleh membina hubungan yang baik dan bekerjasama serta bertanggungjawab dengan anggota kumpulan untuk mencapai objektif yang sama tetapi memerlukan sedikit penambahbaikan.	Boleh membina hubungan yang baik dan bekerjasama dengan anggota kumpulan untuk mencapai objektif yang sama tetapi memerlukan penambahbaikan.	Tiada bukti jelas kebolehan membina hubungan yang baik dan bekerjasama dengan anggota kumpulan untuk mencapai objektif.	/10
CLS3d Kerja Berpasukan	D. Kesungguhan	Menunjukkan kesungguhan yang cemerlang dalam melaksanakan tugas yang diberi.	Menunjukkan kesungguhan yang baik dalam melaksanakan tugas yang diberi.	Menunjukkan kesungguhan yang minimum dalam melaksanakan tugas yang diberi.	Kurang menunjukkan kesungguhan dalam melaksanakan tugas yang diberi.	Tidak menunjukkan kesungguhan dalam melaksanakan tugas yang diberi.	/10
Markah Keseluruhan							/40

BORANG MARKAH MENTAH MINI PROJEK-SUKAN

TAJUK :
KUMPULAN :

BIL	NOMBOR PENDAFTARAN	NAMA PELAJAR	KRITERIA MINI PROJEK				JUMLAH MARKAH
			A. Keberkesanan Kepimpinan	B. Bimbingan	C. Kerjasama	D. Kesungguhan	
			10 %	10 %	10 %	10 %	40 %
1			/10	/10	/10	/10	____/40
2			/10	/10	/10	/10	____/40
3			/10	/10	/10	/10	____/40
4			/10	/10	/10	/10	____/40
5			/10	/10	/10	/10	____/40

RUBRIK PEMARKAHAN KESELURUHAN;

BIL	NO PENDAFTARAN	NAMA	TUNJUKCARA (PERSEMBAHAN VIDEO 2) 60 %	MINI PROJEK 40 %	JUMLAH MARKAH 100 %
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					



KERTAS KERJA
SUKAN PSMZA (SukPSMZA)
KOKURIKULUM DRS2011 BADMINTON
SESI DISEMBER 2018
TARIKH
19 JANUARI 2019
&
26 JANUARI 2019

TEMPAT
KOMPLEKS SUKAN
POLITEKNIK SULTAN MIZAN ZAINAL ABIDIN

ANJURAN
Kelab Kokurikulum Berkredit Badminton
Dengan kerjasama Jabatan Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan

BIL	PERKARA	Tandakan (/) pada ruang yang berkenaan
1	Sila tandakan <i>Generic Students' Attribute (GSA)</i> yang terlibat dalam program : i. Kemahiran komunikasi ii. Pemikiran kritis dan kemahiran menyelesaikan masalah iii. Kemahiran kerja berpasukan iv. Pembelajaran berterusan pengurusan maklumat v. Kemahiran keusahawanan vi. Moral dan etika professional vii. Kemahiran kepimpinan	
2	Adakah program ini berbentuk <i>Corporate Social Responsibility (CSR)</i> ?	Ya Tidak /
3	Nama Penasihat / Pensyarah : EN. ZAKI BIN HASAN No. HP :	

1.0 NAMA PROGRAM / AKTIVITI

SUKAN PSMZA (SukPSMZA) **KOKURIKULUM DRS2011 BADMINTON** SESI DISEMBER 2018

2.0 PENGENALAN

SUKAN PSMZA (SukPSMZA) **KOKURIKULUM DRS2011 BADMINTON** SESI DISEMBER 2018 adalah satu program yang dirancang bertujuan untuk memenuhi keperluan pelaksanaan silibus kokurikulum sukan **DRS2011 BADMINTON** dan diselaraskan oleh Jabatan Sukan, Kokurikulum dan Kebudayaan (JSKK) PSMZA. Di mana kelab sukan bercredit melalui pensyarah terlibat perlu mengelolakan aktiviti berdasarkan kokurikulum sukan **DRS2011 BADMINTON**.

3.0 TUJUAN

Kertas kerja ini dikemukakan adalah untuk memohon kebenaran dan kelulusan peruntukan kewangan daripada Pengarah Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin bagi program SUKAN PSMZA (SukPSMZA) **KOKURIKULUM DRS2011 BADMINTON** SESI DISEMBER 2018

4.0 OBJEKTIF PROGRAM

- I. Memupuk budaya kesukanan di kalangan pelajar yang mengambil bahagian.
- II. Meningkatkan tahap pengetahuan, kemahiran dan minat dalam menyertai sukan yang dipertandingkan.
- III. Mencungkil bakat-bakat baru yang berpotensi untuk diketengahkan ke peringkat yang lebih tinggi.

5.0 TARIKH & TEMPAT

Tarikh : **19 JANUARI 2019 & 26 JANUARI 2019**

Tempat : **KOMPLEKS SUKAN**, POLITEKNIK SULTAN MIZAN ZAINAL ABIDIN

6.0 SASARAN

Program ini terbuka kepada semua pelajar PSMZA.

7.0 ANJURAN

Kelab Kokurikulum DRS2011 Badminton Dengan kerjasama Jabatan Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan.

8.0 PELAKSANAAN PROGRAM

Program ini terbuka kepada semua pelajar PSMZA. **Terdapat 4 kategori pertandingan yang akan dipertandingkan iaitu perseorangan lelaki, perseorangan wanita, beregu lelaki & beregu wanita.** Program ini akan dikelolakan oleh pelajar yang telah mendaftar kokurikulum **DRS2011 BADMINTON** bagi sesi Disember 2018. Setelah selesai, penyampaian hadiah akan dijalankan.

9.0 TENTATIF PROGRAM

SUKAN PSMZA (SukPSMZA)
KOKURIKULUM DRS2011 BADMINTON
SESI DISEMBER 2018

TARIKH	MASA	AKTIVITI
19 Januari 2019 (Sabtu)	07.30 Pagi – 08.30 Pagi 08.30 Pagi – 11.00 Mlm	- Pendaftaran pelajar - Pertandingan Badminton lelaki & wanita (Perseorangan) - Penyampaian hadiah lelaki & wanita (Perseorangan)
26 Januari 2019 (Sabtu)	07.30 Pagi – 08.30 Pagi 08.30 Pagi – 11.00 Mlm	- Pendaftaran pelajar - Pertandingan Badminton lelaki & wanita (Beregu) - Penyampaian hadiah lelaki & wanita (Beregu)

10.0 IMPAK PROGRAM

- i. Kemajuan sahsiah diri : Membentuk pelajar berasa lebih yakin dan berdisplin disamping dapat memimpin dan berdaya saing.
- ii. Kemahiran sukan : Meningkatkan kemahiran, memberi pendedahan terbaik dan menambah pengalaman pelajar.
- iii. Pembudayaan sukan : Pelajar mendapat kesedaran tentang pentingnya budaya bersukan dan menggunakan masa lapang dengan aktiviti yang sihat.
- iv. Pembentukan imej : Meningkatkan imej PSMZA dalam bidang sukan.

11.0 ANGGARAN PERBELANJAAN

BIL	PERKARA	KUANTITI	HARGA PERUNIT (RM)	JUMLAH (RM)
1	Air minuman	15 kotak	10.00	150.00
2	Persegaran	40 AJK x 2 hari	5.00	400.00
3	Bulu Tangkis	4 tabung	65.00	260.00
4	Hadiah 1. Perseorangan lelaki 2. Perseorangan wanita 3. Beregu lelaki 4. Beregu wanita	3 unit 3 unit 6 unit 6 unit	15.00	270.00
5	Sijil (mohon di JHEP)	40 AJK 80 peserta	Penghargaan Penyertaan	
JUMLAH KESELURUHAN				1080.00

12.0 SUMBER KEWANGAN (Nyatakan sumber yang berkaitan)

BIL	SUMBER KEWANGAN	PERUNTUKAN YANG DIMOHON (RM)
1	Sumber : 4200 / KOK Peruntukan sebenar : RM _____ Peruntukan yang telah digunakan : RM _____ Baki Semasa : RM _____	

13.0 JEMPUTAN KHAS / VIP / VVIP (Nama, jawatan & jabatan/syarikat sekiranya ada)

-TIDAK BERKENAAN

14.0 NAMA PENSYARAH PENGIRING (Sekiranya ada)

-

15.0 ANGGARAN TUNTUTAN (T&T) PENSYARAH PENGIRING (Sekiranya berkaitan)

- TIDAK BERKENAAN

BIL	PERKARA	BILANGAN PENGIRING	ANGGARAN (RM)	JUMLAH (RM)
1	Elaun Hotel			
2	Elaun Lojing			

3	Elaun Makan			
4	Elaun Harian			
5	Tuntutan KM (<i>sekiranya menggunakan kenderaan sendiri</i>)			
JUMLAH				

**16.0 KENDERAAN JABATAN (Jika perlu)
YA / TIDAK**

**17.0 ANGGARAN TUNTUTAN PEMANDU
-TIDAK BERKENAAN**

BIL	PERKARA	BILANGAN PEMANDU	ANGGARAN (RM)	JUMLAH (RM)
1	Elaun Hotel			
2	Elaun Lojing			
3	Elaun Makan			
4	Elaun Harian			
5	Elaun Lebih Masa (OT)			
			JUMLAH	

**18.0 JAWATANKUASA PELAKSANA
- LAMPIRAN 1**

**19.0 SENARAI NAMA PELAJAR / PESERTA
- LAMPIRAN 2**

20.0 PENUTUP

Secara keseluruhannya, diharapkan agar permohonan pelaksanaan SUKAN PSMZA (SukPSMZA) **KOKURIKULUM DRS2011 BADMINTON** SESI DISEMBER 2018 kepada para pelajar dapat diluluskan oleh Pengarah PSMZA dan mencapai objektifnya.

Disediakan oleh:

.....
(PELAJAR / PENSYARAH)

Pengurus Program
KOKURIKULUM DRS2011 BADMINTON
Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin
Dungun, Terengganu.
Tarikh:

Disemak Oleh :

.....
Ts MOHAMAD KAMEL BIN ALI

Ketua Jabatan Sukan, Kebudayaan &
Kokurikulum
Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin
Tarikh :

Disokong Oleh :

.....
YASWADI BIN MAT YASIM

Ketua Jabatan Hal Ehwal & Pembangunan
Pelajar
Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin
Tarikh :

.....
Ts MOHYIDDIN BIN SALLEH

Timbalan Pengarah Akademik
Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin
Tarikh :

Diluluskan Oleh :

.....
Sr HAJI MOHD FIKRI BIN ISMAIL

PENGARAH
Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin
Tarikh :



LAPORAN
PROGRAM DERMA DARAH

TARIKH:
1 & 2 JANUARI 2017

TEMPAT:
DEWAN DAGANG, PSMZA

ANJURAN:
JABATAN HAL EHWAL & PEMBANGUNAN PELAJAR
POLITEKNIK SULTAN MIZAN ZAINAL ABIDIN

BIL	PERKARA	Tandakan (✓) pada ruang yang berkenaan
1	Sila tandakan <i>Generic Students' Attribute (GSA)</i> yang terlibat dalam program yang dilaksanakan: i. Kemahiran komunikasi ii. Pemikiran kritis dan kemahiran menyelesaikan masalah iii. Kemahiran kerja berpasukan iv. Pembelajaran berterusan dan pengurusan maklumat v. Kemahiran keusahawanan vi. Moral dan etika profesional vii. Kemahiran kepimpinan	
		✓
2	Adakah program ini berbentuk 'Corporate Social Responsibility' (CSR) ?	Ya Tidak ✓

LAPORAN AKTIVITI
(UNIT/ JABATAN/ KELAB/PERSATUAN)
POLITEKNIK SULTAN MIZAN ZAINAL ABIDIN, DUNGUN TERENGGANU

1.0. BUTIRAN PROGRAM

a) Nama Program :

b) Penganjur :

c) Dengan Kerjasama :

d) Tarikh Asal :
Tarikh Sebenar :

e) Tempat Asal :
Tempat Sebenar :

f) Jumlah Peserta (Anggaran) :
Jumlah Peserta (Sebenar) :

*** Lampiran 5c**

g) Perasmi (Nama Penuh & Jawatan) *Jika Ada*

i. I. Perasmian :

ii. Ii. Penutup :

h) Jumlah Pendapatan Sebenar : RM

Jumlah Perbelanjaan Sebenar : RM

** Seperti Di Dalam Laporan Kewangan , bukti pembayaran perlu dilampirkan (termasuklah resit/ invois/ akuan penerimaan wang/ cek)*

(Lampiran 5d)

Dengan ini saya sertakan :

Sila tandakan

i) Gambar-gambar sepanjang aktiviti : **(nyatakan lampiran LAPORAN)**
(sekurang-kurangnya 6 keping) termasuklah

- Gambar semasa penutup
- Gambar yang mempunyai banner / bunting
- Gambar-gambar sepanjang program berlangsung

☐

j) Aturcara / buku program terkini : **(nyatakan lampiran LAPORAN)**

☐

k) Jawatankuasa Pelaksanaan Program yang sebenar :
(nyatakan lampiran LAPORAN)

☐

** Sila senarai nama pelajar yang menjalankan tugas sahaja*

- l) Hasil soal selidik program (80% dari bilangan peserta) :
(nyatakan lampiran LAPORAN)
Rujuk lampiran 5e

--

- (m) Borang ulasan penasihat **(nyatakan lampiran LAPORAN)**
(rujuk lampiran 5f)

--

2.0. PENGISIAN/PELAKSANAAN PROGRAM (PILIH yang berkaitan dan boleh diterangkan mengikut kesuaian program yang telah dilaksanakan)

A) Bengkel/Seminar/Persidangan/Ceramah/ Forum

i. Slot 1

Tajuk : Pengurusan Stress
Penceramah : En. Mohd Razali Bin Kamaruddin

ii. Slot 2

Tajuk :
Penceramah :

B) Pertandingan

- jadual perlawanan sebenar
- keputusan
- hakim /juri

3.0. KESIMPULAN

3.1. Kelebihan/kebaikan program

- a) **merujuk kepada objektif dan impak program**

3.2. permasalahan dan cadangan penambahbaikan program **(post-mortem)**

- a) **nyatakan permasalahan & cadangan penambahbaikan**

4.0. PENUTUP

Secara Keseluruhannya **nama program** dengan peruntukkan sebanyak RM **perbelanjaan sebenar** kepada seramai **kumpulan sasar** di **tempat** pada **tarikh** berjaya dilaksanakan dan mencapai objektif.

Disediakan oleh :

Nama :

**Pengurus Program / Timbalan Pengurus Program / Setiausaha
Nama Program**

Disemak oleh :

Nama :

**Penasihat program
Nama program**

Disahkan oleh :

Nama :

**Ketua Jabatan/Unit
(Cop rasmi jawatan)**

KEHADIRAN PESERTA

PROGRAM : _____

ANJURAN : _____

TARIKH : _____

TEMPAT : _____

[illegible]

LAPORAN KEWANGAN

PROGRAM : _____

ANJURAN : _____

TARIKH : _____

TEMPAT : _____

Bil	Perkara	Resit/pembekal & tarikh	Harga (RM)	Jumlah (RM)
1	Minum Pagi	3490/DONA Trading Sdn. Bhd . (12/9/2013)	321.00	597.00
		8371/Koopmart PSMZA (16/9/2013)	276.00	
2	Makan tengah hari	7077/ Haikal Enterprise (16/9/2013)	1401.00	1401.00
3	Air mineral	MYDIN (10/9/2013)	130.00	130.00
4	Cabutan bertuah	Eco shop(12/9/2013)	74.00	78.20
		Mydin (12/9/2013)	4.20	
5	Gula-gula	Mydin (13/9/2013)	32.90	32.90
6	Cenderamata	Eco Shop (12/9/2013)	16.00	16.00
7	Banner 8' x 4'	00207/ Aras Vprint (11/9/2013)	70.00	70.00
8	Plastik Sampah	Mydin (10/9/2013)	5.90	5.90
9	Alat tulis	8371/Koopmart PSMZA (16/9/2013)	1.50	1.50
10	Sijil	Mydin (15/9/2013)	16.80	16.80
11	Bayaran penceramah	Akuan Penerimaan (16/9/2013)	240.00	240.00
JUMLAH KESELURUHAN				RM 2589.30

Sumber peruntukan kewangan ;-

a) Aktiviti Pelajar (nyatakan VOT) RM 2349.30

b) Peruntukan OS 42000 (bayaran Penceramah) RM 240.00

Jumlah perbelanjaan sebenar **RM 2589.30**

Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin
Penilaian Keberkesanan Program (Aktiviti Pelajar)

Jab/ Unit : _____
 Nama Program : _____
 Penganjur : _____
 Tarikh : _____
 Tempat : _____

Tujuan soal selidik adalah untuk mendapatkan maklumbalas berkenaan program yang telah dilaksanakan bagi penambahbaikan di masa akan datang. Sila tandakan (/) pada ruangan yang sesuai dibawah berpandukan kepada skor di sebelah.

Gred	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

Bil	Item	Skor markah			
Penilaian Peserta		1	2	3	4
1	Objektif program tercapai				
	a) nyatakan objektif program di sini				
	** ruangan ini boleh ditambah bergantung kepada bilangan objektif program				
2	Mendapat kerjasama yang baik				
3	Sasaran yang sesuai				
Penilaian Pelaksanaan Program		1	2	3	4
1	Suasana tempat program yang sesuai/kondusif				
2	Perancangan dan pelaksanaan program telah dibuat dengan lancar				
3	Masa yang diperuntukkan beresuaian				
4	Kemudahan yang mencukupi				
5	Makanan yang disediakan memuaskan (jika disediakan)				

Penilaian Keberkesanan Program terhadap peserta (pilih ikut attribute atau GSA yang dipilih semasa kertas kerja dihantar serta kesesuaian item berdasarkan pengisian program)					
Perubahan yang berlaku dan akan dilakukan oleh peserta selepas ini. Sila tandakan (/) pada ruangan yang sesuai dibawah berpandukan kepada skor di sebelah.			1 : tidak menggambarkan diri saya 2: kurang menggambarkan diri saya 3 : menggambarkan diri saya 4: sangat menggambarkan diri saya		
i.	Komunikasi	1	2	3	4
a)	Boleh menyampaikan mesej dengan baik kepada pendengar.				
b)	Boleh menggunakan komunikasi lisan dan gerak badan dengan baik.				
c)	Boleh menulis dengan bahasa yang mudah difahami.				
d)	Boleh menjelaskan matlamat tulisan dengan jelas.				
e)	Mempunyai sikap menghormati penyampai maklumat.				
f)	Mendengar dengan berfikir terbuka terhadap pandangan yang disampaikan.				
g)	Mampu memberikan maklum balas dalam perbincangan dengan efektif				
h)	Mampu menyampaikan maklumat dengan yakin berserta contoh yang kukuh.				
i)	Mampu menampilkan diri sesuai dengan audien.				
j)	Berkemampuan untuk berkongsi maklumat dengan rakan.				
k)	Boleh menerima pandangan yang berbeza.				
l)	Boleh memahami pandangan dan idea mereka yang berlainan budaya dan latarbelakang.				
m)	Boleh menyatakan "tidak" dalam perbincangan secara berhemah.				
n)	Boleh menyampaikan mesej dengan baik kepada pendengar.				

ii.	Pemikiran kritis dan kemahiran menyelesaikan masalah	1	2	3	4
a)	Boleh menilai secara konsisten apabila berhadapan dengan masalah.				
b)	Setiap masalah yang rumit akan difikirkan secara konkrit.				
c)	Mengenalpasti punca masalah berlaku adalah langkah pertama yang dilakukan dalam penyelesaian sebarang masalah.				
d)	Berfikir dan merancang terlebih dahulu apa yang perlu dilakukan apabila ingin menyelesaikan masalah.				
e)	Pelbagai pandangan dan perspektif diambil kira dalam penyelesaian masalah.				
f)	Boleh membezakan hujah yang mempunyai asas yang benar atau sebaliknya dengan baik.				
g)	Boleh menilai maksud yang tersirat semasa perbincangan.				
h)	Sentiasa menggabungkan idea dari pelbagai perspektif untuk penyelesaian masalah.				
i)	Menggunakan kreativiti sendiri dalam penyelesaian masalah yang dihadapi.				
j)	Setiap keputusan yang dibuat telah melalui proses penyaringan yang ketat.				
k)	Membuat penilaian semula terhadap semua kaedah penyelesaian masalah yang telah dilaksanakan.				

l)	Berfikir secara terperinci terhadap implikasi yang berlaku hasil daripada keputusan yang dibuat.				
m)	Sentiasa mencuba dan terus mencuba untuk menyelesaikan sebarang masalah yang mendatang.				
n)	Tidak akan berhenti berusaha selagi saya tidak dapat mencari penyelesaian masalah yang saya hadapi.				
o)	Yakin dapat menangani masalah apabila berhadapan dengan situasi baru.				
p)	Faktor persekitaran akan diambil kira dalam penyelesaian masalah.				
q)	Mudah menyesuaikan diri dengan pelbagai situasi.				

iii	Kemahiran kerja berpasukan	1	2	3	4
a)	Boleh berbincang secara terbuka dengan ahli kumpulan.				
b)	Cadangan dari ahli kumpulan boleh diterima secara terbuka.				
c)	Gemar berinteraksi dengan ahli kumpulan.				
d)	Sukar untuk menyesuaikan diri dengan ahli kumpulan.				
e)	Kurang jelas peranan saya dalam kumpulan.				
f)	Melihat kepelbagaian yang ada dalam kalangan ahli dalam kumpulan sebagai satu kekuatan.				
g)	Boleh memimpin kumpulan jika diperlukan.				
h)	Pandangan ahli kumpulan lebih utama daripada pandangan individu.				
i)	Mampu menjadi pengikut yang efektif.				
j)	Boleh menjadikan matlamat kumpulan sebagai matlamat diri.				
k)	Boleh memberi sumbangan kepada kejayaan kumpulan.				
l)	Boleh membantu ahli kumpulan yang lain untuk mencapai matlamat dengan jayanya.				
m)	Merasa bangga jika ahli kumpulan mencapai kejayaan				

iv.	Pembelajaran berterusan dan pengurusan maklumat	1	2	3	4
a)	Menggunakan maklumat sedia ada untuk membuat keputusan.				
b)	Gemar untuk memberikan perhatian untuk mendapatkan gambaran yang jelas.				
c)	Menggunakan ICT untuk mendapatkan maklumat untuk tujuan pembelajaran.				
d)	Mampu membezakan maklumat yang relevan atau tidak untuk kegunaan.				
e)	Berkemampuan menggunakan perpustakaan untuk mendapatkan maklumat.				
f)	Boleh menggunakan ICT untuk mendapatkan maklumat terkini.				
g)	Maklumat yang diperolehi disimpan secara sistematik.				
h)	Sering membuat refleksi terhadap apa yang telah dipelajari.				
i)	Berminat dan selesa dengan perkembangan teknologi masa kini.				
j)	Mampu mendapat maklumat baru dengan menggunakan kaedah pencarian maklumat secara tradisional.				
k)	Pembelajaran secara berterusan perlu untuk kemajuan diri.				
l)	Gemar untuk meneroka maklumat baru walaupun tidak berkaitan				

	dengan bidang pengkhususan.				
m)	Menggunakan manual yang diberikan untuk mempelajari sesuatu kemahiran yang baru.				
n)	Menggunakan pelbagai sumber untuk mempelajari ilmu baru.				
o)	Sentiasa mencari maklumat baru walaupun arahan tidak diberikan.				
p)	Sering menghadiri majlis atau program ilmu.				
q)	Rindu kepada ilmu.				
r)	Belajar sebagai tugas dan tanggungjawab bukan terpaksa.				

v.	Kemahiran keusahawanan	1	2	3	4
a)	Berminat untuk mengikuti program peluang perniagaan yang dianjurkan.				
b)	Gemar menghadiri ceramah <i>Multi Level Marketing</i> .				
c)	Menjadikan internet sebagai sumber mencari peluang perniagaan.				
d)	Gemar untuk bersama-sama orang yang telah berjaya dalam perniagaan.				
e)	Berkemampuan mengambil risiko dalam setiap keputusan yang diambil.				
f)	Membuat keputusan berdasarkan maklumat yang cukup.				
g)	Merujuk kepada orang lebih tahu apabila berhadapan dengan masalah.				
h)	Mempunyai pengetahuan untuk menyediakan kertas cadangan perniagaan.				
i)	Mempunyai perancangan untuk terlibat dalam bidang perniagaan selepas bergraduat.				
j)	Mengetahui dimana untuk mendapatkan pinjaman untuk memulakan perniagaan.				
k)	Mempunyai kemampuan untuk menarik minat orang ramai terhadap produk yang saya niagakan.				
l)	Seronok bergaul dan berkenalan dengan pelbagai peringkat masyarakat.				
m)	Masa amat berharga kepada diri saya.				
n)	Janji sentiasa saya tepati.				

vi.	Moral dan etika profesional	1	2	3	4
a)	Boleh merendahkan nilai dan etika budaya lain.				
b)	Boleh mengkritik etika dan budaya sendiri.				
c)	Mengambil baki yang melebihi daripada sepatutnya.				
d)	Prinsip moral dan etika boleh diubahsuai mengikut keadaan.				
e)	Keutamaan perlu diberi kepada orang yang terdekat dalam mengisi kekosongan jawatan.				
f)	Setiap orang perlu dilayan sama rata tanpa sebarang diskriminasi.				
g)	Sebarang perkara tidak bermoral perlu dijaui.				
h)	Lorong kecemasan di jalanraya boleh digunakan untuk cepat sampai ke destinasi jika berlaku kesesakan.				
i)	Meniru atau meniplak adalah dibenarkan jika bahan tersebut diambil daripada internet.				
j)	Buku-buku yang mahal boleh difotostat.				

k)	Boleh memandu melebihi had laju jika perlu.				
l)	Kita perlu menghormati hak orang lain.				
m)	Sentiasa jujur apabila memberi maklumat peribadi terutamanya semasa mengisi borang permohonan.				
n)	Boleh meniru dalam peperiksaan untuk mendapatkan keputusan yang baik.				
o)	Boleh menghantar SMS kepada kawan semasa kuliah.				

vii.	Kepimpinan	1	2	3	4
a)	Mempunyai kemampuan mengenalpasti faktor yang menimbulkan bantahan daripada orang lain.				
b)	Mampu menentukan keutamaan.				
c)	Berkemampuan mengenalpasti matlamat kumpulan.				
d)	Sentiasa melakukan yang terbaik untuk menyelesaikan tugas dan tanggungjawab.				
e)	Mampu menilai kekuatan dan kelemahan diri.				
f)	Berupaya menilai kesan daripada setiap tindakan dan keputusan yang dibuat.				
g)	Mampu memberi semangat dan motivasi kepada orang lain.				
h)	Memberi fokus kepada tugas dan tanggungjawab yang diberikan.				
i)	Memastikan setiap matlamat dapat dicapai sepertimana yang dirancang.				
j)	Mempunyai kemahiran mengawal tekanan dengan baik.				
k)	Boleh bertoleransi dengan rakan sejawat yang berbeza pandangan.				
l)	Memberi keutamaan kepada pandangan dan maklumbalas rakan sejawat.				
m)	Berkebolehan menggunakan pelbagai kaedah untuk memotivasikan orang lain.				
n)	Berupaya menilai diri dan orang lain dengan baik.				
o)	Cenderung untuk membuat keputusan bersama secara berkumpulan				

BORANG ULASAN KETUA JABATAN/KETUA UNIT/KETUA PROGRAM/PENASIHAT

Nama Penasihat : _____
Nama Program : _____
Tarikh Program : _____
Tempat Program : _____

ULASAN :

Tandatangan

Nama & Cop jawatan

Rujukan :

1. MPU24011 versi: 230419_1_Efektif: Jun2019
2. Bahan Interpretasi Sukan MPU24011 BK/UPU/MPU24011 Sukan/Jun2019

Ilustrasi Foto :

1. www.google.com

DITERBITKAN OLEH:
POLITEKNIK SULTAN MIZAN ZAINAL ABIDIN
KM 8, JALAN PAKA,
23000 DUGNUN,
TERENGGANU

ISBN 978-967-2099-61-1



9 7 8 9 6 7 2 0 9 9 6 1 1