



MAKLUMAT KURSUS

Rujukan Kelulusan Senat :

PUSAT PEMBANGUNAN HOLISTIK PELAJAR

Peringatan : Kandungan maklumat kursus ini tidak boleh diubah tanpa kelulusan Senat.

1.	Nama Kursus/Modul : PING PONG
2.	Kod Kursus : KKX 11903
3.	Program : DIPLOMA
4.	<p>Domain Hasil Pembelajaran (DHP)</p> <p>Setelah tamat pengajian, pelajar sepatutnya boleh :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. DHP 1 – Pengetahuan 2. DHP 2 – Kemahiran Praktikal 3. DHP 3 – Kemahiran Sosial dan Tanggungjawab 4. DHP 4 – Nilai, Sikap dan Profesionalisme 5. DHP 5 – Kemahiran Komunikasi, Kepimpinan dan Kerja Berpasukan 6. DHP 6 – Kemahiran Penyelesaian Masalah dan Kemahiran Sainifik 7. DHP 7 – Kemahiran Pengurusan Maklumat dan Pembelajaran Sepanjang Hayat 8. DHP 8 – Kemahiran Mengurus dan Keusahawanan
5.	Kategori Kursus : TERAS UNIVERSITI
6.	Nilai Kredit : 3 JAM
7.	Prasyarat (jika ada) : TIADA
8.	<p>Sinopsis :</p> <p>Kursus ini memperkenalkan kepada pelajar tentang peraturan, teknik dan amalan permainan ping pong yang betul. Kemahiran bermain ping pong juga didedahkan dengan penglibatan aktif pelajar secara berkumpulan melalui praktikal dan penganjuran pertandingan.</p>
9.	<p>Hasil Pembelajaran Kursus (HPK)</p> <p>Di akhir kursus ini, pelajar sepatutnya boleh :</p> <p>HPK1 : Melengkapkan tugas-tugas lebih awal daripada jadual dengan mewujudkan pelan dan jadual waktu untuk menyiapkan tugas dalam kertas cadangan projek. (A3,KKM8) (8.1.1 PENGURUSAN MASA)</p> <p>HPK2 : Memupuk hubungan baik dengan anggota kumpulan secara berkesan dalam mencapai objektif projek.(A3,KKM5)(5.4.1 KERJA BERPASUKAN)</p> <p>HPK3 : Menawarkan diri untuk meneroka sesuatu isu bagi melaksanakan tugas melalui laporan projek dengan minat yang tinggi.(A3,KKM7)(7.3.1 MINAT)</p>



10.	Jumlah Jam Pembelajaran Pelajar (JPP)	Bersemuka				Pembelajaran Kendiri	JPP
		K	T	P	L		
	K=Kuliah T = Tutorial P = Praktikal L = Lain-lain						
		3	5.5	0	33.5	78	120
11.	Rangka Kandungan kursus/modul						
	1. Pengenalan 7 Kemahiran Insaniah						
	2. Perbincangan berpandu: Perbincangan tentang penganjuran program (perseorangan dan kumpulan): <ul style="list-style-type: none"> • Penyediaan kertas kerja • Pemilihan aktiviti • Tanggungjawab dan tugas-tugas jawatankuasa • Pengendalian mesyuarat • Teknik menulis laporan 						
	3. Perbincangan berpandu: Penghantaran kertas kerja penganjuran program selepas pembentangan/ perbincangan bersama fasilitator						
	4. Topik kursus <ol style="list-style-type: none"> a) Sejarah & Pengenalan Ping Pong b) Peralatan / Peraturan/ Format Pertandingan c) Teori kecederaan sukan d) Kawalan / kedudukan dalam Gelangang e) Pergerakan Kaki/ Footwork f) Variasi Pukulan g) Menerima tujahan smash/loop/drop/chop dari mesin i-robot h) ball feeder i) Penyediaan gelangang pertandingan dan format j) Undang-undang dan Kepengadilan 						
	5. Latihan kemahiran Ping Pong						
	6. Perbincangan sendiri dan penganjuran projek/program						
	7. Penganjuran program (penilaian)						
	8. Perbincangan laporan						
	9. Penyediaan laporan program						
	10. Penyediaan video sebelum program						
11. Penyediaan video semasa program							



	12. Penyediaan pembentangan projek
	13. Refleksi program
	14. Integrasi kokurikulum

PENGESAHAN:

Disediakan oleh : Penyelaras Kursus / Pensyarah : (Tandatangan dan Cop Rasmi) Tarikh:	Disemak oleh : Timbalan Pengarah Akademik : (Tandatangan dan Cop Rasmi) Tarikh:
---	---