

17

Meningkatkan Kemahiran Menulis Karangan Peribahasa Dengan Menggunakan IBL Dan Realiti Terimbuh (AR)

Sekolah Menengah Compassvale



Noranika Murni Dol Karim

noranika_murni_dol_karim@schools.gov.sg



Fawziyah Ali

fawziyah_ali@schools.gov.sg

Abstrak

Berdasarkan satu tinjauan diagnostik, pelajar Menengah 1 didapati belum didedahkan dengan penulisan karangan peribahasa. Tambahan, mereka juga menghadapi kesukaran dalam memahami konsep peribahasa yang diajarkan. Kajian ini dijalankan untuk membantu pelajar mempelajari konsep peribahasa sekali gus mendedahkan pelajar dengan penulisan karangan peribahasa. Untuk mencapai tujuan ini, Pembelajaran Berasaskan Inkuiri (IBL) dan penggunaan e-Pedagogi dan Realiti Terimbuh (*Augmented Reality* – AR) digunakan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang baharu. Kajian ini dapat melihat peningkatan yang memberangsangkan dalam mempelajari peribahasa Melayu. Strategi IBL yang menjadi wadah mengajar penulisan karangan peribahasa dapat mengubah sikap dan minda pelajar tentang kerelevanan peribahasa.

Kata kunci: karangan peribahasa, IBL, realiti terimbuh, e-Pedagogi, konsep peribahasa

PENGENALAN

Kurikulum Bahasa Melayu di sekolah menengah bagi kohort pelajar Menengah 1 telah melalui perubahan pada tahun 2021. Empat ciri utama yang telah diserahkan dalam bahan pengajaran dan pembelajaran (PdP) JATi ini bertujuan untuk memperkukuh keupayaan pelajar berinteraksi secara lisan dan penulisan dalam konteks yang autentik serta memberikan peluang bagi pelajar untuk bertutur dan meluahkan pandangan dalam bahasa Melayu.

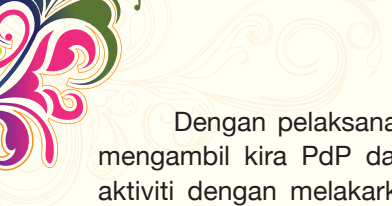
Karangan peribahasa telah diperkenalkan untuk menilai pelajar pada akhir tahun kohort Menengah 1 Ekspres pada tahun 2021. Kaedah pembelajaran berasaskan inkuiri (IBL) telah diguna pakai dalam PdP penulisan karangan peribahasa secara berstruktur, sistematik dan melibatkan penyertaan aktif pelajar dalam proses pembelajaran secara sendiri dan kolaboratif.

PERNYATAAN MASALAH

Pelajar secara umumnya menghadapi masalah kesukaran dalam memahami konsep peribahasa yang cuba disampaikan guru disebabkan jarang menggunakannya dalam perbualan seharian apatah lagi mengaplikasikannya dalam konteks yang sesuai untuk menghasilkan sebuah karangan (Rujuk Jadual 1).

Jadual 1: Carta Keputusan Ujian Diagnostik (Menggunakan Peribahasa Dalam Karangan)

S/N	SOALAN	YA	JARANG	TIDAK
1	Saya menggunakan peribahasa dalam karangan.	24%	65%	12%
2	Berdasarkan jawapan kamu dalam Soalan 1, nyatakan sebab-sebabnya:			
	S/N	JAWAPAN	BILANGAN PELAJAR	SEBAB
	1	Ya, saya gunakan peribahasa dalam karangan saya kerana saya...	8	faham semua makna peribahasa dalam senarai Menengah 1 (25%) tahu bagaimana untuk gunakan peribahasa dalam karangan (75%)
	2	Saya jarang gunakan peribahasa dalam karangan saya kerana saya ...	22	tidak faham makna peribahasa dalam senarai Menengah 1 (50%) tahu bagaimana untuk gunakan peribahasa dalam karangan (50%)
	3	Saya tidak gunakan peribahasa dalam karangan saya kerana saya ...	4	tidak faham makna peribahasa dalam senarai Menengah 1 (25%) tahu bagaimana untuk gunakan peribahasa dalam karangan (75%)



Dengan pelaksanaan langkah pengurusan selamat (SMM), guru perlu mengambil kira PdP dalam norma baharu dalam membina tugas dan aktiviti dengan melakarkan PdP yang memanfaatkan e-Pedagogi. Justeru, kajian ini turut menuil ICT, lebih jelas lagi permainan dalam talian seperti AR, sejenis ICT yang mengupayakan informasi siber yang bersifat visual. Moursund (2006) menerangkan bahawa pembelajaran yang formal dan tidak formal dapat disokong dengan adanya permainan dalam pelajaran. Gabungan ICT dan permainan merupakan suatu gabungan yang tidak dapat dipisahkan lagi. Mentelah pula, pelajar pada masa kini sudah terdedah dengan permainan berbentuk elektronik yang tersebar luas di laluan Internet yang melibatkan kerjasama dengan pemain lain. Oleh itu, kajian ini menggunakan perisian Metaverse AR sebagai alat ICT bagi menyokong pengajaran karangan peribahasa.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan kaedah pembelajaran berasaskan inkuiri (IBL) dalam penulisan karangan peribahasa; dan
2. meneliti keberkesanan penerapan e-Pedagogi Realiti Terimbuh (AR) dalam menarik perhatian pelajar pada pembelajaran.

KAJIAN LEPAS

Ovanda, Collier dan Comb (2003) berpendapat pembelajaran peribahasa memerlukan teknik pemerancahan yang menghendaki pelajar melalui suatu proses pembelajaran. Menurut Mohd Tajudin Abdul Rahman (1999), seseorang itu mampu memberi satu gambaran jika beliau tahu menggunakan peribahasa dengan betul. Maka itu, pengajaran karangan peribahasa Melayu perlu dikendalikan secara berstruktur bagi membantu pelajar memahami, meminati dan mengingati sesuatu peribahasa.

Menurut Lawson (2000), kurikulum berasaskan inkuiri dapat mengembangkan pemikiran kritis dan penguasaan konsep pelajar. Dengan cara demikian, dapat merangsang minat pelajar untuk memahami konsep dengan baik serta mengembangkan pemikiran kritis. Tambahan, proses IBL menjurus kepada proses pembelajaran sendiri yang sistematik.

Realiti Terimbuah atau *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang mampu merealisasikan dunia visual ke dunia nyata serta dapat mengubah objek menjadi objek tiga dimensi (3D) sehingga pelajar tertarik untuk mengetahui lebih lanjut jalan cerita. Menurut Gee (2003), penggunaan bahan interaktif ICT mampu menuil hasil pembelajaran dengan pelbagai cara. Aplikasi AR diguna pakai sebagai aktiviti pengukuhan untuk mengulang kaji peribahasa yang telah dipelajari. Dengan menggunakan AR sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan aktiviti pembelajaran dapat menarik perhatian pelajar.


KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif sebagai kayu ukur keberkesanan kaedah pembelajaran berasaskan inkuiri (IBL). Pengkaji mengumpul data kajian melalui penilaian tugas yang diberikan kepada pelajar dan kaedah penilaian. Tugas dan kaedah ini termasuklah dalam situasi formal di dalam kelas mahupun melalui pembelajaran di rumah (HBL) dengan memanfaatkan e-Pedagogi.

Kaedah utama kajian ini ialah pengaplikasian pembelajaran berasaskan inkuiri (IBL) yang memastikan setiap pelajar memahami apa yang telah dipelajari melalui proses IBL. Proses 5 tahap ini memandu pelajar dalam berfikir dan menjana idea melalui soalan inkuiri, mencari maklumat, menjelaskan maklumat, berbincang dan menilai dengan lebih berstruktur (rujuk Rajah 1).

Rajah 1: Proses Pembelajaran Berasaskan Inkuiri (IBL)





Satu lagi komponen yang digunakan dalam kajian ini ialah kaedah Realiti Terimbuh (*Augmented Reality – AR*). Kaedah ini menggunakan aplikasi Metaverse. Aplikasi ini memiliki fungsi kod QR. AR menggalakkan pembelajaran sendiri dalam kalangan pelajar. Pelajar diberi latihan pengukuhan mengenai karangan peribahasa melalui AR.

Untuk menulis karangan peribahasa dengan baik, pelajar perlu memahami peribahasa tersebut dan mengetahui konteks peribahasa itu diguna pakai. Kesimpulannya, menulis karangan peribahasa yang mempunyai unsur-unsur pengajaran, nilai masyarakat, kemahiran berfikir dan sebagainya akan menjadi menarik dan mudah jika pelajar melalui pembelajaran IBL. Aktiviti-aktiviti IBL dan AR ini boleh menjadi pencetus kepada rasa ingin tahu pelajar dalam mengenal dan mempelajari peribahasa dalam penggunaan seharian. Melalui pengalaman pembelajaran ini, pelajar terdorong untuk berfikir secara sedar tentang peribahasa-peribahasa yang diketengahkan dan membantu pelajar menulis karangan peribahasa.

Kajian ini dijalankan di Sekolah Menengah Compassvale bermula pada bulan September 2021. Namun sebelum itu, ujian diagnostik diberikan kepada pelajar menengah 1 Ekspres sebelum memperkenalkan kajian ini kepada mereka. Kajian ini mengambil masa 6 waktu pelajaran bahasa Melayu.

Bagi menguji keberkesanan kaedah ini sebagai satu pengajaran dan pembelajaran yang berkesan, kajian ini melalui beberapa peringkat pelaksanaan. Terdapat lima langkah kesemuanya. Dalam setiap peringkat, sesi maklum balas dan refleksi dijalankan bagi mendapatkan maklumat seperti persepsi pelajar mengenai pembelajaran IBL untuk memperbaiki pelajaran tersebut. Secara tidak langsung, pelajar terlibat sama dalam pembentukan dan perancangan pembelajaran mereka itu.

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan seramai 34 pelajar menengah 1 Ekspres yang belum terdedah dengan penulisan karangan peribahasa.

Instrumen Kajian

Dalam kajian ini, instrumen-instrumen berikut telah digunakan:

- i. Aplikasi Metaverse – Augmented Reality
- ii. Diagnostik dan Pascakajian
- iii. Senarai Peribahasa
- iv. Tinjauan dan Maklum Balas

Bagi menarik perhatian dan meningkatkan keseronokan belajar, guru dalam kajian ini menggunakan latihan interaktif Metaverse – Augmented Reality. Latihan interaktif AR ini boleh dilaksanakan melalui telefon bimbit. Alat bantu mengajar ini juga memberi peluang kepada pelajar untuk berfikir secara kritis untuk memberi jawapan yang betul. Pelajar diberi peluang untuk memperbaiki jawapan mereka jika jawapan mereka salah. Ciri ini menggalakkan pelajar agar tidak berputus asa dan terus mencuba sebaik mungkin.

Karangan Peribahasa

Aktiviti penulisan karangan peribahasa menggalak pelajar mengaplikasi pemikiran kritis dalam menyelidik dan berbincang seperti yang dikehendaki dalam strategi pengajaran IBL. Strategi ini mempamerkan bagaimana pelajar mempraktikkan pemikiran kritis dalam mengembangkan idea karangan mereka. Langkah seterusnya, pelajar menulis karangan berdasarkan soalan peribahasa yang diberikan. Markah karangan peribahasa dianalisis dengan jumlah peratusan berdasarkan band pencapaian dalam skema pemarkahan yang ditetapkan oleh Lembaga Penilaian dan Peperiksaan Singapura (SEAB).

Tinjauan dan Maklum Balas

Wiersma (2000) serta Fraenkel dan Wallen (2009) berpendapat bahawa borang tinjauan merupakan instrumen yang dapat mencedok informasi daripada responden. Tinjauan diberikan sebelum kajian ini bermula untuk mengetahui kesiediaan pelajar dalam pembelajaran agar guru dapat menjalankan PdP yang menarik perhatian pelajar. Maklum balas pula diberikan kepada pelajar setelah selesai kajian ini untuk melihat pencapaian pelajar setelah menjalani kajian ini selama satu Semester. Item-item dalam borang maklum balas dibahagikan kepada soalan berbentuk tertutup dan struktur separa. Pernyataan-pernyataan dalam skala Likert 5-mata untuk pelajar jawab bagi membantu guru membuat kesimpulan akan kajian ini.

Diagnostik dan Pascakajian

Kajian ini menyediakan diagnostik untuk mendapatkan informasi daripada pelajar sebelum kajian ini dimulakan. Pelaksanaan diagnostik itu bertujuan untuk mengetahui kebolehan pelajar dalam menulis karangan peribahasa tanpa dipimpin guru. Setelah selesai kajian ini, pascakajian berdasarkan soalan karangan yang hampir serupa dengan bentuk soalan diagnostik diberikan. Tujuan melaksanakan pascakajian kepada pelajar adalah untuk mengetahui sama ada kemahiran pelajar menjana isi karangan bertambah. Instrumen ini dianalisis sebagai data kuantitatif.

Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan pada semester kedua tahun 2021. Pengajaran IBL dijalankan selama dua minggu. Pelajar mempunyai peluang untuk melaksanakan tugas secara berkumpulan dan secara individu. Kajian PdP ini dilaksanakan untuk memastikan pelajar mengetahui proses strategi IBL. Pengajaran penulisan karangan peribahasa ini juga melibatkan kaedah AR sebagai latihan pengukuhan. Pemilihan strategi berstruktur IBL sebagai wadah pengajaran dapat membantu pengkaji meneliti respons pelajar. Pengkaji dapat memantau dan menilai secara formatif berdasarkan respons pelajar.

Pengkaji melaksanakan aktiviti penulisan karangan di dalam kelas secara terperinci dan berstruktur berdasarkan 5 proses strategi pembelajaran IBL (rujuk Jadual 2).

Jadual 2: Lima Langkah Strategi Pembelajaran IBL

Proses 1: Bertanya - Pelajar menjawab soalan inkuiri dalam peta buih (ASIBIDIBAM)	Pada peringkat pertama ini, pelajar mencerakin peribahasa dengan mengapikasi teknik ASIBIDIBAM. Hal ini dapat memberikan gambaran kepada pengkaji tentang pengetahuan pelajar mengenai peribahasa yang diberikan. Justeru, bagi memudahkan pembelajaran peribahasa, pengkaji menggunakan imejan atau unsur visual.
Proses 2: Soalan Rutin Berfikir: Melangkah ke Dalam dalam peta minda	Pada peringkat kedua ini, pelajar diajak berfikir dengan lebih mendalam tentang imej yang melambangkan jernih dan keruh. Mereka juga dikehendaki menjawab soalan-soalan yang diberikan dalam peta minda melalui perbincangan dengan rakan mereka.
Proses 3: Menjelaskan	Pada peringkat ketiga ini, pelajar dikehendaki menjelaskan apa yang telah dibincangkan dalam Proses 2 melalui catitan dan anotasi di ruang yang tersedia.

Proses 4: Perbincangan	Pada peringkat keempat ini, guru menjalankan dua aktiviti. Aktiviti yang pertama memerlukan pelajar membincangkan soalan IBL berikut dalam wadah padlet: Mengapa kita perlu menerapkan Peribahasa ini dengan melupakan hal yang tidak baik dan mengingati hal yang baik sahaja di dalam kehidupan kita?
Proses 5: Refleksi	Pelajar mengisi rubrik Penilaian Strategi Pembelajaran Berasaskan Inkuiri untuk menunjukkan mereka dapat menjalani proses IBL dalam mencerakin soalan karangan peribahasa secara berkesan. Guru juga turut membuat refleksi dalam menilai penglibatan pelajar dalam pembelajaran berasaskan inkuiri ini. Selain itu, pelajar juga memberikan maklum balas mengenai kepentingan menerapkan penggunaan peribahasa dalam kehidupan seharian kita.

Setelah melalui Proses 1 hingga Proses 3 dalam pembelajaran inkuiri, pelajar telah diarahkan untuk memuat turun aplikasi Metaverse – Augmented Reality ke dalam telefon bimbit bijak atau tablet mereka. Pelajar mengimbas kod QR yang diberikan pengkaji untuk menjalankan aktiviti AR secara sendiri di aplikasi Metaverse. Aktiviti AR ini telah dijalankan semasa HBL yang kebetulan berlangsung semasa kajian ini dijalankan. Kajian ini disambung semula di dalam kelas dengan perbincangan Proses 4. Pelajar membincangkan isi karangan berdasarkan apa yang telah dilalui dalam Proses 1-3 lalu menulis karangan peribahasa berdasarkan hasil perbincangan mereka.

Pelajar membuat refleksi dengan menjawab soalan maklum balas sebagai penutup strategi pembelajaran IBL. Ini merupakan pascakajian. Pelajar juga diberi maklum balas bagi mengetahui keberkesanan strategi pembelajaran IBL dalam kajian ini. Melalui penggabungjalinan antara penggunaan ICT dengan kaedah IBL, diharap pelajar lebih berupaya menghayati maksud peribahasa serta pengajaran moral yang tersirat dalam peribahasa tersebut.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Melalui penggabungan kaedah ICT, permainan dan visual AR, pengkaji mendapati pelajar berjaya melalui proses pembelajaran IBL dengan lebih baik. Perbincangan analisis data ini terkait dengan instrumen data kuantitatif kajian ini. Pendekatan kuantitatif yang dijalankan dalam kajian ini melibatkan tiga kaedah pengumpulan data iaitu pertama, tinjauan dan diagnostik; kaedah kedua ialah penilaian dan terakhir ialah pascakajian serta maklum balas. Ketiga-tiga kaedah yang diguna pakai ini adalah untuk memastikan data yang dikumpul mencukupi dan menyeluruh serta berupaya memberi bukti dan sokongan dalam kejayaan kajian ini. Analisis data diberikan dalam bentuk peratusan.

Hasil analisis data ujian diagnostik dan pascakajian jelas menunjukkan adanya peningkatan dalam pengolahan isi pelajar. Data yang terkumpul turut membuktikan bahawa kaedah IBL dapat membantu pelajar bahasa Melayu di sekolah menengah dalam penulisan karangan peribahasa mereka. Ini dapat dilihat melalui Jadual 3 yang memaparkan analisis perbandingan markah karangan semasa prakajian (Ujian Diagnostik) dan pascakajian (Penilaian). Peningkatan markah pelajar amat ketara.

Jadual 3: Perbandingan Markah Ujian Diagnostik dan Pascakajian Berdasarkan Band

Karangan	Peratusan Pelajar %					
	Band 4	Band 3 Bawah	Band 3 Atas	Band 2 Bawah	Band 2 Atas	Band 1
Karangan 1 (Diagnostik)	3	21	53	21	3	0
Karangan 2 (Penilaian)	0	6	26	35	32	0

Markah Karangan 1 dan Karangan 2

Maklum balas yang diberi pelajar dalam Proses 3 rata-rata akur akan kepentingan peribahasa dalam kehidupan mereka. Lebih menarik lagi, setelah menjalani proses IBL dalam pembelajaran karangan peribahasa, guru mendapati bahawa 71% pelajar (rujuk Rajah 2) telah memilih soalan karangan peribahasa. Ini menunjukkan bahawa keyakinan pelajar untuk menjawab soalan karangan peribahasa meningkat.

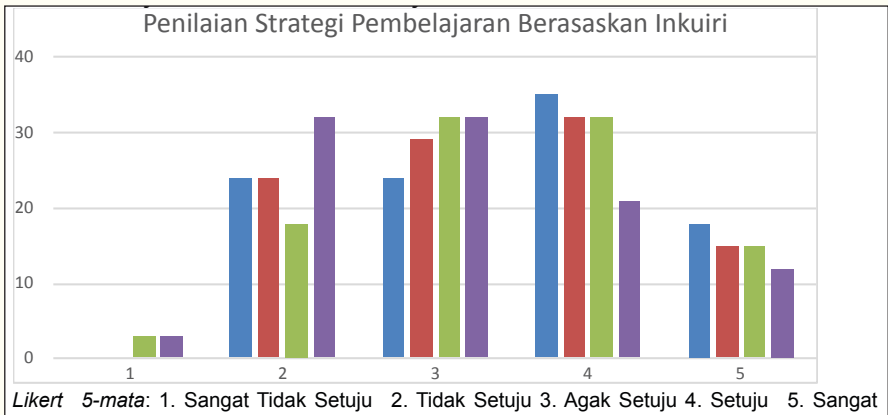
Rajah 2: Pemilihan Soalan Karangan Dalam Peperiksaan Akhir Tahun.



Strategi IBL Sebagai Pemangkin Pembelajaran

Strategi IBL ternyata memberi implikasi yang tinggi kepada keberkesanan kajian ini. Hasil dapatan kajian ini menunjukkan responden dalam kajian ini memahami pengajaran dan pembelajaran karangan peribahasa. Kepelbagaian fungsi peribahasa dalam PdP berasaskan inkuiri ini telah menjana respons yang positif dalam kalangan para pelajar (rujuk Rajah 3).

Rajah 3: Maklum Balas Pelajar berdasarkan Skala Likert



Skala Likert 5-mata: 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Agak Setuju 4. Setuju 5. Sangat Setuju.

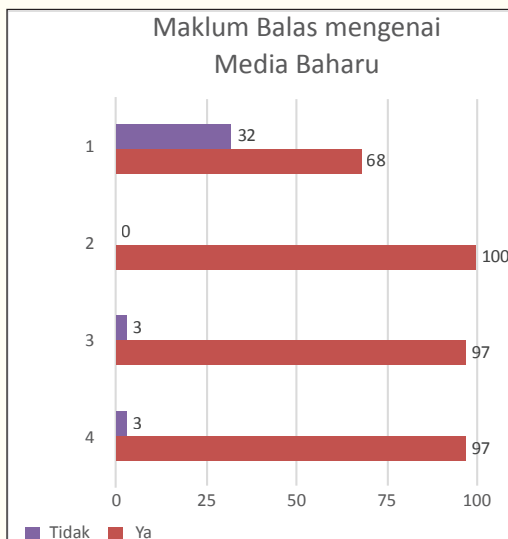
Aplikasi Metaverse AR Sebagai Bahan Bantu Mengajar

Untuk memudahkan pelajar memahami jalan cerita karangan peribahasa, pengkaji telah menggunakan aplikasi Metaverse yang berbentuk AR untuk menarik perhatian pelajar. Kirk et al. (1985) dan Abdul Rasid (2011) mengatakan penggunaan bahan bantu mengajar yang menarik dan bersesuaian dengan tahap kebolehan perkembangan intelek pelajar semasa merencanakan isi pelajaran dapat merangsang minat pelajar dan dapat menjadi motivasi kepada mereka untuk terus belajar.

Aplikasi AR sahaja sudah boleh menarik perhatian pelajar. Hal ini mencerminkan keberkesanan AR dalam pengajaran dan pembelajaran secara holistik serta dapat meningkatkan kualiti bahan mengajar. Bahan bantu mengajar sememangnya hendaklah digunakan secara optimum dalam pembelajaran

agar terhasil pembelajaran yang bermakna dan dapat meninggalkan kesan positif dalam diri pelajar. Justeru, kaedah AR telah memainkan peranan yang aktif sebagai bahan bantu mengajar dalam kajian ini. Ini dapat dilihat dalam maklum balas pascakajian yang dijalankan mengenai penggunaan media baharu (rujuk Rajah 4).

Rajah 4. Maklum Balas Pelajar Mengenai Penggunaan Media Baharu



Analisis penilaian kuantitatif telah menunjukkan peningkatan dalam pengaplikasian IBL dalam pencerakinan penulisan karangan peribahasa. Jika strategi ini dikekalkan oleh guru kelas, sudah tentu teknik yang diajar boleh dijadikan sebagai budaya berfikir dan diintegrasikan dalam pembelajaran mata pelajaran yang lain.

Kajian ini dimulakan dengan objektif untuk mengenal pasti sejauh mana strategi IBL berupaya menyediakan pelajar dengan kemahiran-kemahiran yang diperlukan dalam pendidikan dalam abad ke-21 ini, khususnya kemahiran berfikir iaitu pemikiran kritis dalam menulis karangan peribahasa. Usaha menjalankan kajian karangan peribahasa dengan mengguna pakai kaedah pembelajaran IBL di sekolah menengah dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu merupakan julung-julung kali dikendalikan.

Daripada analisis serta hasil dapatan kajian, tidak dapat dinafikan bahawa strategi IBL merupakan satu sumbangan kajian yang penting

dalam memerancah karangan peribahasa. Seterusnya, hasil dapatan kajian mengenai strategi IBL dalam menulis karangan peribahasa telah menambah nilai kemahiran berfikir abad ke-21. Strategi IBL diajar secara sedar dalam kajian ini. Strategi IBL dalam kajian ini boleh dijadikan sebagai aras ukur dan rujukan untuk kajian selanjutnya yang menyentuh kemahiran berfikir.

Tahap kognitif pelajar telah berjaya dipertingkatkan dengan strategi IBL berdasarkan analisis data yang telah dijalankan dari pasca kajian dan karangan peribahasa yang dipilih pelajar dalam kertas peperiksaan akhir tahun. Pelajar telah berjaya mengaplikasikan pemikiran kritis dalam perekaasaan penulisan karangan peribahasa, sekali gus memperbaiki bahasa Melayu mereka. Kajian ini boleh dijadikan sumber ilmu kepada guru di sekolah menengah.

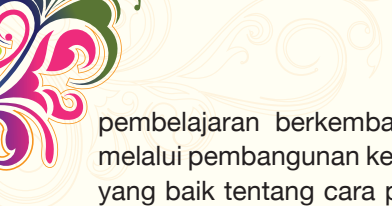
Implikasi-implikasi kajian ini bersifat meluas iaitu mengguna pakai strategi IBL dalam memerancah karangan peribahasa bukan hanya memberi implikasi kepada PdP Bahasa Melayu, malah kemahiran berfikir ketika menjalankan penyelidikan yang diintegrasikan dalam PdP ini menyentuh juga bidang yang lebih luas iaitu sistem pendidikan di Singapura.

Kemahiran berfikir abad ke-21 ini merupakan kemahiran sepanjang hayat kerana nilai-nilai pendidikan seperti kemahiran penyelidikan, perbincangan dan penilaian ini boleh membangun generasi muda menjadi insan yang berpendidikan, bukan hanya dari segi kognitif tetapi juga dari segi emosi. Kemahiran strategi pembelajaran inkuiri ini boleh dibentuk menjadi budaya berfikir dan sebagai rutin kepada diri seseorang. Beliau akan sentiasa berfikir secara kritis dalam setiap situasi. Nilai positif ini akan membawa kebaikan sepanjang hayat untuk diri individu tersebut.

Selain itu, secara keseluruhannya, pengkaji dapat melihat peningkatan yang memberangsangkan dalam mempelajari peribahasa Melayu. Strategi IBL yang menjadi wadah mengajar penulisan karangan peribahasa dapat mengubah sikap dan minda pelajar tentang kerelevanan peribahasa dalam kehidupan seharian mereka.

KESIMPULAN

Melalui pembelajaran berasaskan inkuiri, guru dapat membimbing pelajar untuk lebih berkeyakinan dalam meneruskan pembelajaran dan membina kemahiran metakognitif. Hal ini selaras dengan falsafah kurikulum Singapura bahawa



pembelajaran berkembang apabila kita membina pengetahuan yang aktif melalui pembangunan kemahiran berfikir. Guru juga menyediakan pemahaman yang baik tentang cara pelajar belajar, memenuhi dan menyokong keperluan pembelajaran pelajar. Guru juga perlu melengkapkan diri dengan pengetahuan dan kemahiran PdP yang relevan dengan perkembangan keperluan abad ke-21.

Dalam kajian ini, strategi pembelajaran IBL merupakan kaedah komprehensif untuk membantu pelajar memahami maksud peribahasa yang mereka pelajari. Pelajar dapat memerancah karangan peribahasa mereka dengan bantuan kaedah AR. Tambahan, peribahasa boleh dijadikan falsafah hidup kerana maksud peribahasa yang benar dan luas.

Pelbagai cabaran telah dihadapi pengkaji sewaktu menjalankan kajian ini. Cabaran utama ialah kesuntukan masa. Hal ini disebabkan jadual guru yang terlibat dalam kajian ini amat padat. Oleh yang demikian, untuk menangani masalah ini, guru memperuntukkan tiga waktu dalam seminggu untuk membincangkan perkembangan kajian ini. Dengan melakukan hal demikian, guru dapat memikirkan strategi dan cara untuk membantu pelajar serta membimbing mereka dalam melakarkan perbincangan dalam setiap proses.

Guru juga harus memantau keterlibatan pelajar dengan ketat melalui penghantaran pesanan WhatsApp. Seseengah pelajar yang terlibat dalam kajian ini tidak dapat menyumbang idea mereka dengan baik memandangkan kelas ini merangkumi pelajar-pelajar berbilang keupayaan. Setelah menganalisis instrumen kajian dan data kuantitatif, kajian ini ternyata memberikan penanda aras kepada keberkesanan dan kesepaduan antara strategi pembelajaran IBL dan kaedah AR.

Kajian ini menunjukkan keberkesanan penggunaan strategi pembelajaran IBL. Kajian ini membuktikan bahawa peribahasa boleh diajarkan secara berkesan sekiranya pelajar memahami konteks peribahasa tersebut. Dalam era digital ini, pelajar sudah terdedah dan terlibat dalam pelbagai bentuk komunikasi digital. Oleh itu, dengan menggunakan ICT, minat pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu dapat dituil seperti aplikasi AR yang berjaya menarik minat pelajar.

RUJUKAN

- Abdul Rasid Jamian. (2011). Permasalahan kemahiran membaca dan menulis Bahasa Melayu murid-murid sekolah rendah di luar bandar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu 1 Malay Language Education Journal (MyLEJ)*. 1-12.
- Fraenkel, J., & Wallen, N. (2009). *How to design and evaluate research in education* (7th Ed.). New York: McGraw-Hill.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Kirk, S. A., Kirk, W. D., & Minskoff, E. H. (1985). Phonic remedial reading drills. Novato, CA: Academic Therapy Publications.
- Lawson, A. (2000). Managing the inquiry classroom: Problems and solutions. *The American Biology Teacher*; 62(9), 641-647.
- Mohd Tajuddin Abdul Rahman (1999). Pengajaran dan Pembelajaran Peribahasa dan Kesimpulan Bahasa - Asas-asas Pertimbangan. Kuala Lumpur, Malaysia: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Moursund, D.G. (2006). *Parents' Guide to Computers in Education. Published by Dave Moursund*. (<https://darkwing.uoregon.edu/~moursund/Books/Parents/Parents-Guide.html>)
- Ovando, C., Collier, V., & Combs, M. (2003). *Bilingual and ESL Classrooms: Teaching Multicultural Contexts*. (3rd ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Wiersma, W. (2000). *Research Methods in Education: An Introduction* (7th Ed.). Boston: Allyn and Bacon.