

# PEMBELAJARAN PERIBAHASA MELALUI PENGGUNAAN TEKNIK PENCERITAAN DAN PERISIAN *COMIC LIFE*

Siti Fadhilah Saneb  
siti\_fadhilah\_saneb@moe.edu.sg

Roslinda Johari

Sekolah Rendah Gongshang  
Pusat Bahasa Melayu Singapura

## Abstrak

Pencapaian murid-murid yang mengambil mata pelajaran Bahasa Melayu Peperiksaan Tamat Sekolah Rendah (PSLE) menunjukkan kelemahan dalam komponen Peribahasa dan purata pencapaian mereka kurang memuaskan. Murid-murid juga didapati tidak faham dan kurang menggunakan peribahasa dalam penulisan karangan. Bagi meningkatkan kemahiran dan sekaligus pencapaian murid bagi komponen peribahasa, satu Kajian Tindakan telah dijalankan dengan mengaplikasikan perisian *Comic Life*. Kajian tindakan ini dijalankan ke atas 4 kumpulan eksperimen bagi murid-murid di peringkat Darjah 4 dan 5. Tempoh pengajaran menggunakan 8 jangka masa waktu pengajaran telah digunakan bagi kajian ini. Instrumen yang digunakan adalah 15 peribahasa mengikut sukatan pelajaran bagi setiap peringkat, papan cerita dan perisian '*Comic Life*'. Strategi pengajaran yang dijalankan menggabungkan beberapa proses, iaitu proses menulis jalan cerita, menggunakan papan cerita dan akhir sekali menghasilkan komik melalui perisian '*Comic Life*'. Teknik pembelajaran secara kolaboratif yang memerlukan murid menyelesaikan tugas secara berpasangan dan mendapatkan maklum balas rakan bagi penambahbaikan. Dapatan kajian memberangsangkan kerana strategi yang dibina telah menampakkan hasil yang positif berdasarkan pemarkahan murid.

## Kata Kunci

Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK), Teknik Perancangan, Teknik Kolaboratif

## 1. Pengenalan

Penggunaan peribahasa boleh dimanfaatkan dalam penulisan jika murid mempunyai penguasaan penggunaannya dengan berkesan. Murid yang dapat menggunakan peribahasa menunjukkan keupayaan mereka untuk menggunakan bahasa yang kompleks dan indah.

Analisis prestasi murid-murid Bahasa Melayu bagi tahun 2013 menunjukkan mereka lemah dalam komponen peribahasa. Di samping itu, murid didapati tidak dapat menggunakan peribahasa secara berkesan dalam penulisan karangan mereka. Oleh itu, satu usaha telah dijalankan bagi menangani masalah ini bagi memastikan murid dapat mengingat dan memahami makna peribahasa yang dipelajari dan menggunakannya secara kontekstual. Perisian *Comic Life* telah dikenal pasti sebagai instrumen kajian. Selain itu, penggunaan papan cerita dan strategi pembelajaran kolaboratif turut digunakan bagi memastikan murid dapat memahami peribahasa yang dipelajari.

Analisis keputusan mata pelajaran Bahasa Melayu dalam Peperiksaan Tamat Sekolah Rendah (PSLE) tahun 2012 menunjukkan mereka lemah dalam komponen peribahasa. Satu analisis yang telah dijalankan karangan yang dihasilkan murid Darjah 4 dan 5 jelas menunjukkan bahawa tidak ramai murid yang menggunakan peribahasa dalam penulisan karangan mereka. Walalupun ada, peribahasa yang digunakan dalam karangan pula tidak pelbagai. Murid hanya menggunakan peribahasa seperti 'baik hati', 'lipas kudung', 'buah tangan' dan 'putih hati'.

## 2. Tujuan Kajian

Tujuan kajian yang dijalankan adalah seperti yang berikut:

1. Meningkatkan pemahaman murid beraitan peribahasa yang dipelajari;
2. Meningkatkan keupayaan murid menggunakan peribahasa secara kontekstual; dan
3. Meningkatkan kemahiran menggunakan Perisian *Comic Life*.

## 3. Sorotan Literatur

Ovanda, Collier dan Comb (2003) menjelaskan bahawa pembelajaran peribahasa menerapkan teknik pemerancahan yang menghendaki murid melalui aktiviti yang bertahap bagi mengukuhkan proses pembelajaran seperti yang ditegaskan di bawah ini.

*Scaffolding refers to provideing contextual supports for meaning through the use of simplified language, teacher modelling, visuals and graphics, cooperative learning and hands-on learning.'*

Dapatan kajian yang telah dijalankan di Barat menunjukkan bahawa kaedah pembelajaran koperatif boleh merangsang perkembangan kognitif yang lebih baik dan pencapaian akademik yang lebih tinggi berbanding dengan pembelajaran secara sendiri. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme yang ditegaskan oleh Vygotsky, Stacey dan Beras (2002) yang mendapati pembelajaran yang dibina berasaskan persekitaran sosial penting untuk pembelajaran yang berkesan.

Penggunaan ilustrasi komik dan dialog dalam pembelajaran peribahasa yang berbentuk visual dan penceritaan dapat meningkatkan keupayaan murid-murid untuk mengingat semula maklumat yang dipelajari. Ini ditekankan dalam teori *DuaCoding* oleh Clark's dan Paivio (1991) seperti berikut.

*Dual coding theory which emphasizes the importance of imagery in cognitive operations. They advocate that recall/recognition is enhanced by presenting information in both visual and verbal form.'*

#### **4. Kaedah Kajian**

Dalam menjalankan kajian ini, guru telah meneliti pencapaian murid dalam peperiksaan pertengahan tahun 2013. Selain itu, penggunaan peribahasa dalam kalangan murid turut diteliti sama ada sama ada peribahasa yang digunakan mengikut kontekstual yang sesuai.

Murid pula mengikuti ujian peribahasa sebelum melalui tempoh pencelahan selama 4 minggu. Bagi menilai keberhasilan kajian ini, analisis dilakukan berdasarkan perbandingan keputusan markah praujian dan pascaujian peribahasa. Ujian t-bebas digunakan untuk membandingkan min, dan menilai keberkesanannya.

Subjek kajian adalah 4 kumpulan murid daripada Darjah 4 dan 5. Mereka merupakan kumpulan eksperimental. Tiada kumpulan kawalan kerana perbezaan keupayaan murid bagi setiap kelas. Keempat-empat kumpulan ini telah menjalani pembelajaran peribahasa yang terancang.

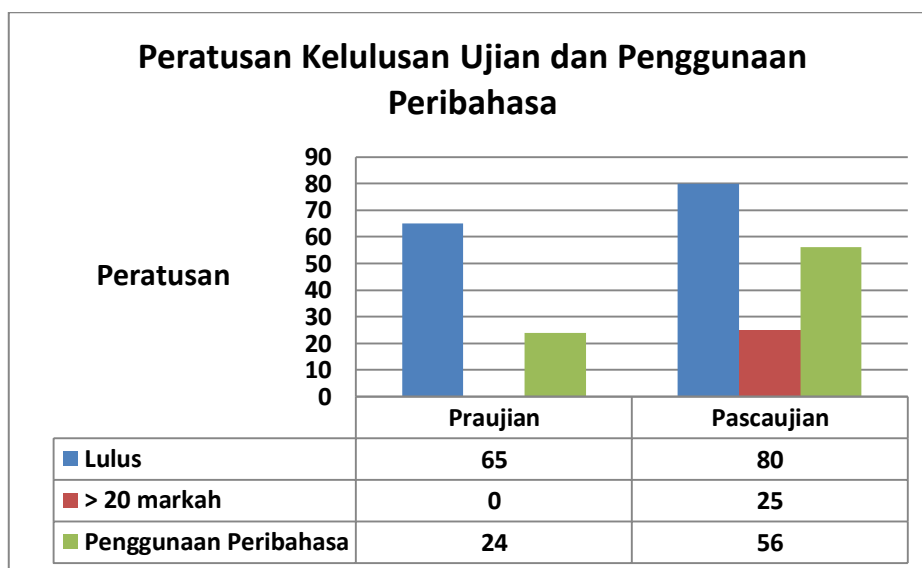
Instrumen bagi kajian ini adalah 15 peribahasa yang terdapat dalam sukatan murid dan harus dipelajari murid bagi setiap peringkat Darjah 4 dan 5. Murid-murid menggunakan papan cerita seperti yang dilampirkan dalam Lampiran B. Bagi penggunaan bahan Teknologi Maklumat dan Komunikasi pula, perisian '*Comic Life*' digunakan.

Kumpulan eksperimental mengikuti pembelajaran berdasarkan strategi pembelajaran peribahasa yang telah dirancang dengan penggunaan ilustrasi komik dan penceritaan. Strategi pembelajaran ini mengikut rancangan pengajaran yang dilampirkan dalam Lampiran A.

Pembelajaran dimulakan dengan pemilihan peribahasa dan penulisan jalan cerita berdasarkan peribahasa yang dipilih murid secara berpasangan. Murid akan mereka komik berdasarkan maklum balas yang diberikan oleh guru dengan menggunakan templat papan cerita yang disediakan. Pada bahagian ini, murid dikehendaki menggunakan daya kreativiti untuk melukis watak dan suasana yang sesuai mengikut jalan cerita yang dilakarkan. Akhir sekali, murid akan menggunakan perisian 'Comic Life' untuk menghasilkan komik yang akan dicetak dan dikongsi sama dengan murid lain sebagai bahan rujukan dan pembelajaran bersama.

## 5. Keputusan Kajian dan Perbincangan

Dapatan dapatan yang dijalankan adalah seperti berikut:



Rajah 1. Taburan Kelulusan, Pemarkahan dan Penggunaan Peribahasa

Dapatan kajian menunjukkan bahawa, murid telah mencapai markah yang baik bagi pascaujian. Seramai 80% murid yang lulus dan 25% murid yang lulus ini mendapat markah penuh. Berbanding dengan praujian, hanya 65% murid telah lulus dalam ujian dan tiada murid yang mendapat markah penuh dalam ujian ini. Daripada 65% yang lulus pula, hanya 30% orang murid yang lulus dengan markah melebihi 20 markah daripada 30 markah keseluruhan. Pada keseluruhan, terdapat peningkatan sebanyak 15% bagi bilangan murid yang lulus dan peningkatan sebanyak 25% bagi bilangan murid yang mendapat markah lebih daripada 20 markah.

Berdasarkan analisis penggunaan peribahasa dalam karangan murid antara peperiksaan Semester 1 dengan Semester 2, didapati penulisan karangan dalam peperiksaan semester 1, kurang daripada 24% murid Darjah 4 dan 5 yang menggunakan peribahasa dalam karangan

mereka. Peribahasa yang digunakan pula, adalah sama dan tidak pelbagai seperti baik hati, lipas kudung dan kepala batu. Bagi peperiksaan Semester 2 pula dapatan menunjukkan 56% murid ini menggunakan peribahasa dan terdapat lebih banyak peribahasa yang berbeza digunakan. Dapatan ini juga menunjukkan terdapat peningkatan dalam keupayaan murid menggunakan peribahasa iaitu daripada dalam karangan mereka. Murid juga memberikan maklum balas yang positif. Mereka mendapati penggunaan komik membantu mereka memahami peribahasa yang dipelajari.

Melalui dapatan ini juga, pembelajaran peribahasa ini telah berjaya meningkatkan pemahaman murid terhadap peribahasa yang dipelajari dan pada masa yang sama murid dapat mengingati makna dan menggunakan peribahasa dalam penulisan karangan mereka.

## **6. Rumusan**

Strategi pembelajaran peribahasa dengan penggunaan papan cerita dan *Comic Life* didapati telah dapat membantu murid memahami peribahasa yang dipelajari dan membantu mereka mengingat makna peribahasa dengan lebih berkesan. Kajian ini bukan sahaja meningkatkan pemahaman makna peribahasa, malah meningkatkan penggunaan peribahasa dalam karangan murid.

Walau bagaimanapun, berdasarkan maklum balas guru, masa bagi menjalankan strategi ini agak singkat dan memerlukan masa yang lebih panjang terutamanya apabila menggunakan komputer.

Sebagai usaha lanjutan, strategi pembelajaran ini akan diaplikasikan di peringkat yang berbeza dan perancangan pembahagian senarai peribahasa secara bertahap berdasarkan peringkat agar pembelajaran peribahasa ini akan menyeluruh sehingga ke Darjah 6.

## Rujukan

Abbas Bin Mohd Shariff, Ph.D (2006) Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa, Singapura: Alfa Media

Brown, J. (1977). Comics in the foreign language classroom: Pedagogical Perspective. *Foreign Language Annual*, 5, 18-25

Elkins, R., & Bruggemann, C. (1971). *Comics strips in teaching English as a foreign language. Paper presented in a conference in Kassei, West Germany (Language Paper presented to a conference in Kassei, West Germany. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 056 591)*

Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah 2008 (Singapore: CPDD, MOE 2007)

Huraian Sukatan Pelajaran Melayu 2008 Darjah 5 dan 6 Mekar (Singapore: CPDD, MOE 2007)

Vygotsky, L., Stacey, E and Beras, (2002). Dipetik dari 'learning links online. Establishin Constructive and Collaborating Learning Environment .Establishing constructivist and collaborative learning environment.  
<http://www.aset.org.au/canfs/soos/stacey.html>

[http://www.educomics.org/material/deliverables/Deliverable1\\_StateoftheArt.pdf](http://www.educomics.org/material/deliverables/Deliverable1_StateoftheArt.pdf)

[http://www.academia.edu/4044080/CLASSROOM\\_ACTION\\_RESEARCH\\_PROPOSAL\\_TEACHING\\_ENGLISH\\_BY\\_USING\\_COMIC\\_TO\\_PROMOTE\\_THE\\_SECOND\\_YEARS\\_STUDENTS\\_ABILITY\\_IN\\_SPEAKING\\_AT\\_SMP\\_N\\_1\\_VII\\_KOTO\\_SUNGAI\\_SARIAK](http://www.academia.edu/4044080/CLASSROOM_ACTION_RESEARCH_PROPOSAL_TEACHING_ENGLISH_BY_USING_COMIC_TO_PROMOTE_THE_SECOND_YEARS_STUDENTS_ABILITY_IN_SPEAKING_AT_SMP_N_1_VII_KOTO_SUNGAI_SARIAK)