

Pembelajaran Peribahasa Berdasarkan Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) Vgotsky

Nur Afiqah Mokhtar Kamarudin

nur_afiqah_mokhtar_kamarudin@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Zhongde

Abstrak

Kajian ini memberi fokus kepada murid Darjah 3 praaras kebolehan yang menghadapi kesukaran memahami makna peribahasa. Pengkaji telah memanfaatkan Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) Vgotsky dengan menghasilkan permainan peribahasa yang dinamakan Peri-Padan. Permainan ini dapat menggalakkan pembelajaran secara kolaboratif dan interaktif di dalam bilik darjah. Guru telah menggunakan pendekatan kuantitatif dalam kajian ini yang mana data-data daripada borang soal selidik prapengajaran dan pascapengajaran serta markah-markah kuiz peribahasa yang dijalankan menerusi aplikasi *Kahoot*. Dapatan kajian menunjukkan bahawa permainan Peri-Padan berjaya dan berkesan dalam membantu murid memahami peribahasa dengan lebih baik dan mampu memberikan peluang kepada murid untuk melaksanakan tugas secara interaktif dan kolaboratif.

Kata Kunci: pemahaman peribahasa, penguasaan kosa kata, strategi pembelajaran kolaborasi, kooperatif dan interaktif, permainan bahasa



PENGENALAN

Komponen peribahasa merupakan satu aspek bahasa yang baharu dipelajari murid semasa mereka berada di Darjah 3. Ramai murid tidak faham maksud peribahasa kerana sebelum ini, mereka tidak diperkenalkan dan didedahkan kepada peribahasa. Oleh itu, pengajaran peribahasa harus dijalankan dengan menggunakan kaedah dan teknik yang menarik agar dapat membantu murid memahami maksudnya serta mengetahui penggunaannya yang sesuai dalam konteks dan situasi yang diberikan. Untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih berkesan, guru telah merancang proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) peribahasa berasaskan dalam Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) Vgotsky yang menghubungkan pembelajaran dan perkembangan kognitif murid menerusi bahan permainan Peri-Padan yang telah dibina guru.

PERNYATAAN MASALAH

Ramai murid Darjah 3 menghadapi masalah memahami kesemua 20 peribahasa yang diajarkan kepada mereka lebih-lebih lagi murid praaras kebolehan. Murid-murid ini sememangnya menghadapi masalah membaca dan memahami maksud perkataan yang sekali gus telah menjejaskan pembelajaran dan pemahaman murid terhadap pelajaran peribahasa. Justeru, hal ini mengakibatkan murid-murid menghadapi kesukaran memahami maksud peribahasa apatah lagi penggunaannya yang sesuai mengikut konteks dan situasi.

TUJUAN KAJIAN

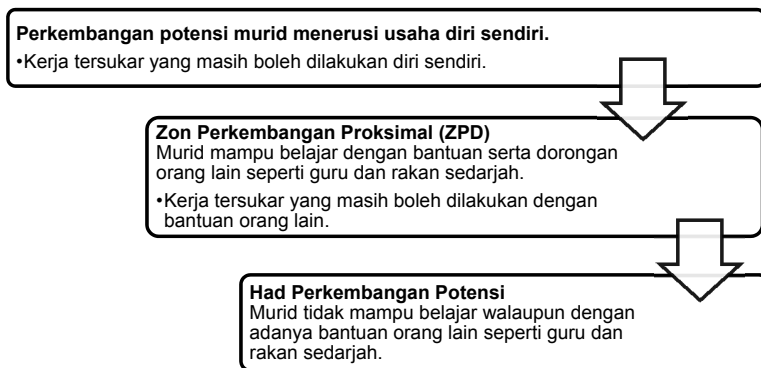
Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meninjau keberkesanan kaedah permainan bahasa bagi mengukuhkan kemahiran murid memahami peribahasa; dan
2. menggalakkan pembelajaran kolaborasi, koperatif dan interaktif.

KAJIAN LEPAS

Kajian ini menerapkan Teori Perkembangan Sosial Lev Vygotsky (1896-1934) yang menyentuh tentang Zon Perkembangan Proksimal (ZPD). Hal ini dikaitkan dengan perkembangan kognitif kanak-kanak yang dapat dipertingkatkan melalui bimbingan dan dorongan daripada orang dewasa seperti guru serta rakan-rakan sedarjah. Vgotsky turut menjelaskan bahawa bantuan serta dorongan guru dan rakan dapat meningkatkan prestasi murid yang mampu melebihi kebolehan diri sendiri. Secara tidak langsung, seseorang individu itu mampu mencapai perkembangan peringkat potensi yang lebih tinggi. Perbezaan peringkat potensi individu ini terdapat dalam lingkungan Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky seperti yang dijelaskan melalui Rajah 1.

Rajah 1: Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) Vgotsky



Vygotsky (1978) juga menerangkan bahawa pendidikan bahasa melibatkan proses kognitif serta proses interaksi bahasa. Dalam perkembangan bahasa, proses kognitif penting kerana pemahaman murid terhadap sesuatu perkara berakar umbi daripada persekitaran sosialnya. Dengan itu, pemikiran seseorang berkait rapat dengan pengalaman berinteraksi dengan masyarakat di sekelilingnya.

Hal ini sejajar dengan pendapat Kagan (1994) yang mana beliau menyatakan bahawa pembelajaran kooperatif dan interaktif membawa



banyak keberkesanan atau faedah seperti meningkatkan kemahiran sosial dan keyakinan diri. Bertitik tolak daripada ini, pembelajaran secara berkolaborasi menyediakan pelbagai peluang bagi murid untuk berinteraksi dan meraih manfaat daripada interaksi yang berlaku dalam kerja kumpulan. Natiujahnya, interaksi dengan rakan amat penting kerana melalui aktiviti berkumpulan, murid dapat berinteraksi dengan rakan yang lebih baik penguasaan bahasa mereka yang sekali gus menjana kepada perkembangan kognitif yang lebih tinggi dalam kalangan murid.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini telah menggunakan pendekatan kuantitatif bagi mengkaji keberkesanan permainan *Peri-Padan* dalam pembelajaran peribahasa dalam bilik darjah.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 12 orang murid Darjah 3. Murid-murid ini berada di tahap praaras kebolehan.

Instrumen Kajian

Borang soal selidik prapengajaran dan pascapengajaran menerusi *Google Forms* digunakan bertujuan untuk mengumpulkan data tentang pendapat dan pelibatan murid terhadap pembelajaran peribahasa sebelum dan sesudah permainan *Peri-Padan* dijalankan di dalam bilik darjah. Guru juga menganalisis data keputusan kuiz peribahasa yang dijalankan melalui aplikasi *Kahoot* sebelum dan sesudah permainan *Peri-Padan*. Selain itu, pemerhatian guru terhadap sikap dan penerimaan murid turut diambil kira. Guru juga telah memantau sikap murid semasa mereka melakukan tugas individu semasa menjawab soalan-soalan kuiz peribahasa melalui aplikasi *Kahoot* mahupun tugas berkumpulan semasa bermain permainan *Peri-Padan* dalam kumpulan masing-masing.

Prosedur Kajian

Murid telah diminta untuk mengisikan borang soal selidik prapengajaran menerusi *Google Forms*. Melalui analisis data yang dikumpulkan, guru dapat membina permainan Peri-Padan serta merancang pelajaran. Guru merancang dua pelajaran permainan Peri-Padan yang dijalankan secara berkumpulan.

Pelajaran Pertama

Bagi pelajaran yang pertama, murid akan menjawab kuiz peribahasa secara individu melalui aplikasi *Kahoot* dengan menggunakan iPad. Setelah itu, guru menyingkap kembali 10 peribahasa yang pertama yang terdapat dalam senarai peribahasa seperti yang dilihat dalam Jadual 1. Guru juga telah menyiapkan nota dan slaid PowerPoint untuk membantu murid memahami peribahasa dan maksudnya.

Jadual 1: Senarai Peribahasa Bagi Pelajaran Pertama Dan Kedua



Pelajaran Pertama	Pelajaran Kedua
Peribahasa	Peribahasa
1. ambil berat	1. cari jalan
2. anak angkat	2. fasih lidah
3. anak emas	3. hidung tinggi
4. bawa nasib	4. jalan tengah
5. berat sebelah	5. kaki ayam
6. besar hati	6. kaki bangku
7. buah tangan	7. kecil hati
8. buruk siku	8. keras kepala
9. cakar ayam	9. lepas tangan
10. campur tangan	10. lurus akal

Guru menjalankan permainan Peri-Padan di dalam bilik darjah yang mana murid telah diberikan kesempatan untuk bermain permainan ini secara berkumpulan. Guru telah membahagikan murid-murid kepada 3 kumpulan yang diwakili oleh 4 orang murid dan akan melalui 3 pusingan. Dalam setiap pusingan, terdapat 3 buah stesen (Stesen A, B dan C) yang terdapat 3 hingga 4 peribahasa yang berbeza.



Bagi setiap pusingan, setiap kumpulan perlu memadamkan kad bergambar dengan kad-kad perkataan yang diberikan. Murid perlu mencantumkan dua kad perkataan untuk menjadi satu peribahasa. Setelah itu murid perlu memadamkan peribahasa tersebut berdasarkan maksudnya dengan tepat. Hasil daripada pencatuman kad perkataan, kad bergambar serta kad peribahasa dapat dilihat melalui Rajah 2. Setelah kesemua kumpulan selesai pusingan itu, guru akan menyemak jawapan kumpulan. Seandainya terdapat jawapan yang salah, guru akan berbincang dan membetulkan bersama-sama ahli kumpulan tersebut. Selepas itu, guru akan memberikan arahan kepada murid untuk ke stesen yang seterusnya bagi pusingan kedua dan ketiga.

Rajah 2: Contoh Kad Perkataan, Kad Bergambar dan Kad Peribahasa

	
<p>PERIBAHASA: BAWA NASIB</p>	<p>PERIBAHASA: JALAN TENGAH</p>

Selepas setiap kumpulan melalui 3 pusingan, guru akan menyerahkan iPad kepada setiap murid untuk menjawab kuiz peribahasa menerusi aplikasi *Kahoot*. Guru akan merumuskan pelajaran pada hari itu dan meminta beberapa orang murid untuk berkongsi peribahasa yang telah mereka pelajari.

Pelajaran Kedua

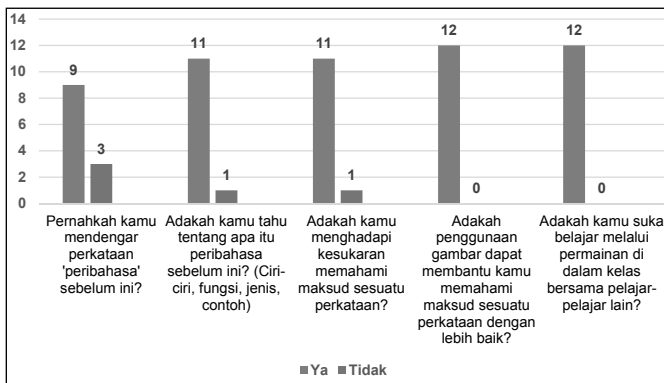
Bagi pelajaran yang kedua, peribahasa yang akan difokuskan ialah 10 peribahasa selanjutnya yang terdapat dalam senarai peribahasa seperti yang dilihat dalam Jadual 1. Perbezaannya, pada akhir pelajaran, guru akan meminta murid untuk mengisikan borang soal selidik pascapengajaran menerusi *Google Forms*.

Guru menganalisis data daripada kuiz peribahasa serta daripada borang prapengajaran dan pascapengajaran secara terperinci. Guru turut membandingkan data-data yang dikumpulkan secara kuantitatif untuk melihat sama ada permainan Peri-Padan berkesan dalam membantu murid memahami peribahasa.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui borang soal selidik prapengajaran *Google Forms*, guru mendapati bahawa 75% murid tidak pernah mendengar dan mengetahui peribahasa sebelum pengajaran peribahasa. Tambahan, 91.7% murid tidak tahu tentang ciri-ciri, fungsi, jenis serta contoh-contoh peribahasa. Selain itu, 91.7% murid mengakui bahawa mereka menghadapi kesukaran memahami maksud sesuatu perkataan. Secara keseluruhannya, 100% murid menyatakan bahawa penggunaan gambar dapat membantu mereka memahami maksud sesuatu perkataan dengan baik serta mereka lebih suka jika diberikan peluang belajar melalui permainan di dalam bilik darjah bersama rakan-rakan mereka. Hasil dapatan ini dapat dilihat melalui Rajah 3.

Rajah 3: Respons Murid (Prapengajaran)



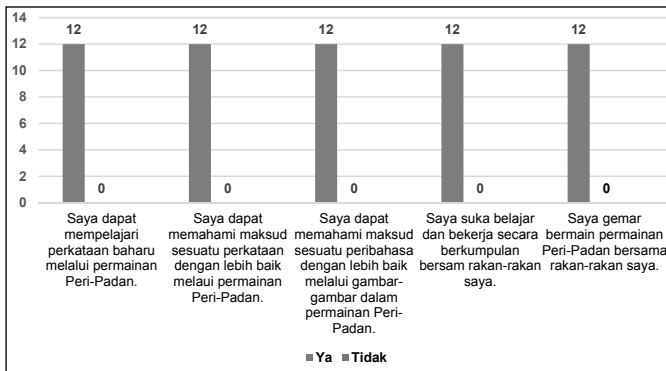
Setelah menganalisis data, guru telah membina permainan *Peri-Padan* dan merancang pelajaran peribahasa.



Berdasarkan pemerhatian guru dan respons murid semasa permainan *Peri-Padan* dijalankan, didapati bahawa murid lebih memahami peribahasa yang diajarkan serta maksudnya dengan lebih baik. Murid juga mampu melaksanakan aktiviti-aktiviti yang dijalankan di dalam kelas dengan penuh semangat bersama rakan-rakan mereka.

Pada akhir pelajaran yang kedua, murid-murid sekali lagi diminta untuk mengisi borang soal selidik pascapengajaran menerusi *Google Forms*. Berdasarkan data yang telah diraih, guru dapat membuat perbandingan dengan data yang sebelumnya untuk melihat sama ada permainan *Peri-Padan* dapat membantu murid dalam pelajaran peribahasa. Melalui data yang dikumpulkan, 100% murid menyatakan bahawa melalui permainan *Peri-Padan*, mereka dapat mempelajari perkataan baharu serta memahami maksud perkataan itu dengan lebih baik melalui kad gambar. Selain itu, 100% murid juga dapat memahami maksud peribahasa dengan lebih baik melalui penggunaan gambar-gambar yang terdapat dalam permainan *Peri-Padan*. Kesemua murid berpendapat bahawa mereka suka permainan *Peri-Padan* kerana diberi peluang dan kesempatan untuk belajar dalam kumpulan. Hasil dapatan ini dapat dilihat melalui Rajah 4.

Rajah 4: Respons Murid (Pascapengajaran)



Selain daripada data yang didapati menerusi borang soal selidik prapengajaran dan pascapengajaran, guru turut menganalisis markah-markah yang diraih murid dalam kuiz peribahasa yang dijalankan menerusi aplikasi

Kahoot. Guru telah membandingkan markah kuiz peribahasa yang diraih murid dalam pusingan 1 dan 2 sebelum dan sesudah pelajaran peribahasa dan permainan *Peri-Padan* dijalankan. Setelah menganalisis data yang dapat dilihat melalui Jadual 2, guru mendapati bahawa terdapat peningkatan markah bagi kesemua murid dari pusingan 1 ke pusingan 2 bagi kedua-kedua pelajaran peribahasa yang telah menggunakan wadah permainan *Peri-Padan*.

Melalui analisis kuantitatif ini, dapat dilihat bahawa terdapat peningkatan dari segi pemahaman murid dalam pembelajaran peribahasa menerusi wadah permainan *Peri-Padan* yang telah dijalankan di dalam bilik darjah. Permainan *Peri-Padan* memberi ruang kepada murid untuk berkolaborasi. Mereka juga mampu belajar secara koperatif dan interaktif bersama murid lain dalam kumpulan mereka. Dalam kumpulan mereka, murid perlu berbincang antara satu sama lain untuk menyelesaikan tugas dan aktiviti yang diberikan guru. Dengan cara ini, murid dapat belajar daripada satu sama lain. Sesi perbincangan serta maklum balas bersama guru selepas setiap pusingan juga membolehkan guru dan murid untuk mempunyai interaksi dua hala yang akan membuat pengajaran lebih efektif dan berkesan. Dengan itu, permainan *Peri-Padan* berhasil dalam meningkatkan pemahaman murid dalam menguasai peribahasa serta meluaskan kosa kata mereka.

Jadual 1: Markah Kuiz Peribahasa Menerusi Aplikasi Kahoot!

Bilangan Murid ¹²	Pelajaran Pertama		Pelajaran Kedua	
	Pusingan 1 (Sebelum Permainan <i>Peri-Padan</i> Dijalankan - 10m)	Pusingan 2 (Setelah Permainan <i>Peri-Padan</i> Dijalankan - 10m)	Pusingan 1 (Sebelum Permainan <i>Peri-Padan</i> Dijalankan - 10m)	Pusingan 2 (Setelah Permainan <i>Peri-Padan</i> Dijalankan- 10m)
Murid A	8	10	7	10
Murid B	8	9	6	10
Murid C	8	9	8	9
Murid D	7	8	7	8
Murid E	6	7	6	9
Murid F	5	6	5	7
Murid G	4	8	4	6
Murid H	4	9	4	9



Murid I	3	4	3	4
Murid J	3	5	3	5
Murid K	1	4	2	4
Murid L	0	3	1	4

KESIMPULAN

Dapatan kajian ini amat memberangsangkan berdasarkan peningkatan markah murid yang terdapat dalam kuiz peribahasa. Secara keseluruhannya, permainan *Peri-Padan* dapat mengukuhkan kemahiran murid memahami maksud peribahasa serta menguasai kosa kata yang baharu.

Permainan *Peri-Padan* juga telah menggalakkan pembelajaran secara kooperatif dan interaktif di dalam bilik darjah dalam kalangan murid. Menerusi permainan *Peri-Padan*, murid berpeluang berkolaborasi dan berinteraksi dengan murid-murid lain untuk melaksanakan tugas secara bersama-sama. Mereka juga saling menghulurkan bantuan, lebih-lebih lagi kepada rakan-rakan mereka yang memerlukan bimbingan, sekali gus menerapkan aspek-aspek *Social Emotional Learning* (SEL) dalam kalangan murid. Bukan itu sahaja, dapat dilihat bahawa murid lebih terbuka dan lebih seronok dalam mempelajari peribahasa melalui permainan *Peri-Padan*.

Secara syumul, kaedah permainan bahasa seperti permainan *Peri-Padan* bukan sahaja menyeronokkan tetapi dapat membantu murid terutama murid tahap praaras kebolehan memahami maksud peribahasa serta meluaskan kosa kata mereka.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Siti Raihana Ahnan
2. Radziah Mohamed

RUJUKAN

- Cole, M. (1985). The zone of proximal development: Where culture and cognition create each other. In J. V. Wertsch (Ed.), *Culture, communication and cognition: Vygotskian perspectives* (pp. 146–161). New York: Cambridge University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* Cambridge, Mass.: Harvard University Press
- Vygotsky L. (1896-1934). Social Development Theory. Retrieved October 31, 2014, from <http://www.toolsofthemind.org/philosophy/glossary>.

