

## *Pembelajaran Peribahasa melalui ICT*

**Azah Abdul Aziz**

azah\_abdul\_aziz@moe.edu.sg

**Jumaeyah Zainalabidin**

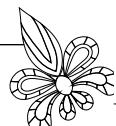
jumaeyah\_zainalabidin@moe.edu.sg

Sekolah Rendah East Spring

### *Abstrak*

Prestasi murid-murid dalam komponen peribahasa bagi Peperiksaan Tamat Sekolah Rendah sering tidak begitu memuaskan. Penguasaan dan pemahaman berkaitan peribahasa dalam kalangan murid agak lemah. Murid tidak tahu maksudnya dan cara menggunakannya dalam penulisan karangan. Ini sudah pasti akan menjejaskan mutu penulisan karangan mereka. Kajian ini dijalankan untuk mengkaji sejauh mana murid dapat memahami maksud peribahasa dan mengaplikasikannya dalam dialog dan cerita rekaan mereka. Kajian Pengajaran (*Lesson Study*) telah dipilih sebagai kaedah kajian. Subjek kajian ialah 32 orang murid Darjah 5. Berdasarkan analisis keputusan peperiksaan, murid-murid didapati telah menunjukkan peningkatan yang positif dalam pemahaman dan penggunaan peribahasa secara amnya. Penggunaan ICT sebagai wahana intervensi dalam kajian ini juga telah menarik minat murid dalam memahami peribahasa yang dipelajari.

Kata Kunci: penguasaan peribahasa, *Lesson Study*, penulisan, ICT, minat murid



## PENGENALAN

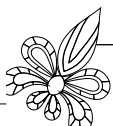
Dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) subjek Bahasa Melayu di sekolah, peribahasa mempunyai kedudukan yang sama penting dengan aspek bahasa yang lain. Hal ini berlaku kerana peribahasa masih relevan sebagai aspek bahasa yang penting. Pembelajaran dan penghayatan peribahasa bertujuan meningkatkan keupayaan berbahasa dalam kalangan murid. Ia membina kesantunan dan meningkatkan bahasa murid, apatah lagi jika peribahasa digunakan dengan tepat dan sesuai dalam penulisan mereka.

Sehubungan itu, murid perlu diajar mengenai ciri-ciri, maksud dan penggunaan peribahasa secara mudah dan tepat. Namun begitu, murid tidak seharusnya digalakkan menghafal sesuatu peribahasa. Sebaliknya mereka harus dirangsang agar menggunakan peribahasa dalam pelbagai situasi. Bagi mencapai tujuan ini, beberapa cabaran perlu dihadapi semasa proses PdP berlangsung. Antaranya ialah kesukaran murid untuk mengingat sesuatu peribahasa ekoran ciri peribahasa yang menunjukkan makna tersurat dan mengandungi makna tersirat. Selain jumlah dan jenisnya yang banyak, sifat peribahasa yang hanya sesuai untuk keadaan tertentu menyebabkan minat dan kecenderungan untuk mempelajarinya kurang memberangsangkan dalam kalangan pelajar.

Satu usaha intervensi dengan menggunakan aplikasi ICT diperkenalkan untuk menjadikan pengajaran peribahasa lebih menyeronokkan. Penggunaan ICT secara meluas dalam pembelajaran dapat meningkatkan kecekapan dan keberkesanan hasil pembelajaran. Sememangnya, murid-murid kini lebih berminat belajar menggunakan peranti dan perisian ICT. Oleh itu, penggunaan perisian *Pixton.com* menjadikan proses PdP peribahasa lebih interaktif dan mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan. Perisian ini juga telah membantu membuat pengajaran peribahasa lebih menarik dan mudah untuk difahami.

## PERNYATAAN MASALAH

Dalam penilaian Peperiksaan Tamat Sekolah Rendah (PSLE), komponen peribahasa dikenal pasti sebagai komponen yang menunjukkan prestasi murid-murid menurun secara konsisten. Selain daripada pencapaian murid yang kurang menyerlah, satu lagi faktor yang mempengaruhi kelakonan murid ialah pengajaran yang berpusatkan guru. Hal ini mengakibatkan pengajaran peribahasa tidak



begitu berkesan. Guru memberikan penjelasan mengenai maksud peribahasa, manakala murid akan berusaha menghafal peribahasa yang diberikan dan tidak menghayatinya sehingga mereka menganggap peribahasa adalah suatu topik yang sukar untuk dipelajari. Sebagai jalan penyelesaian, adalah dicadangkan agar pengajaran peribahasa di dalam bilik darjah menggunakan pendekatan kontekstual. Dengan cara ini, murid diajar menghayati peribahasa berdasarkan konteks dan situasi. Menerusi pendekatan ini, pengamatan perlu dilakukan mengenai hubungan antara objek dan perkara yang dibandingkan, diikuti dengan menyimpulkan makna yang simbolik dan membuat penilaian terhadap ketepatan peribahasa berdasarkan konteks dan situasinya.

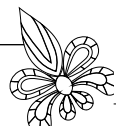
Penggunaan peribahasa dalam karangan bertujuan untuk memperindah bahasa dan menimbulkan daya tarikan kepada pembaca. Karangan dan pertuturan akan lebih menarik jika peribahasa digunakan sebagai salah satu unsur gaya penulisan dan penyampaian. Untuk menggunakan peribahasa dengan baik, seseorang perlu memahami peribahasa itu dan mengetahui konteks peribahasa itu diguna pakai.

Kesimpulannya, peribahasa dalam PdP bahasa Melayu sangat bergantung pada daya kreativiti seseorang guru. Seseorang guru yang kreatif melihat peribahasa sebagai salah satu aspek pengajaran yang banyak mempunyai unsur-unsur pengajaran, nilai masyarakat, kemahiran berfikir dan sebagainya. Peribahasa boleh diaplikasikan dalam pelbagai kemahiran bahasa seperti penulisan karangan, bertutur dan bercerita, teka-teki atau kuiz, pemahaman dan sebagainya.

## **TUJUAN KAJIAN**

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. membina penghargaan terhadap peribahasa sebagai unsur estetika bahasa dan nilai budaya Melayu dalam kalangan murid;
2. membantu murid memahami maksud peribahasa dan mengaplikasikannya ke dalam dialog dan karangan kreatif mereka; dan
3. membantu murid memahami perkaitan antara peribahasa dan maksudnya serta menjawab soalan-soalan peperiksaan dengan tepat.



## KAJIAN LEPAS

Butler (1993) menyifatkan teknologi sebagai sebuah alat konstruktif yang memudahkan pembelajaran murid secara autentik dan inklusif. Penggunaan bahan ICT yang melibatkan aspek interaktif mampu menggalakkan hasil pembelajaran dengan cara yang pelbagai (Gee, 2003). Dengan menyedari kepentingan itu, guru berusaha menghasilkan aplikasi yang boleh membantu murid mencapai tahap yang lebih baik dari peringkat asas daripada sebutan dan pertuturan sehinggalah ke tahap pemahaman.

Jonassen, Howland, Marra dan Crismond (2008) mengatakan bahawa pembelajaran menggunakan teknologi akan membantu menghasilkan pemikiran yang produktif, keupayaan memahami situasi dan hasil pembelajaran itu sendiri. Penggunaan ICT untuk mendukung pembelajaran sendiri dan pembelajaran kolaboratif boleh mendatangkan banyak faedah. Penggunaan ICT membolehkan pelibatan ramai murid pada masa yang sama yang mungkin tidak dapat dicapai dalam situasi bilik darjah tradisional (Chai dan Tan, 2006).

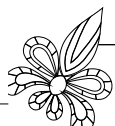
Menurut Abdullah Hussain (2003), peribahasa dikatakan sebagai cerminan watak bangsa yang memilikinya. Di samping itu, peribahasa juga penting dalam konteks penelitian warisan dan keterampilan pengguna bahasa. Ini kerana dalam peribahasa, tersirat makna yang cukup mendalam dan tepat sehingga membolehkan komunikasi lisan atau tulisan menjadi lebih lancar dan berkesan. Kewujudan peribahasa adalah serentak dengan kewujudan sesebuah bangsa dan terus berkembang dalam proses manusia menyesuaikan diri dengan kehidupan sehariannya.

Dalam menghasilkan peribahasa, tiga sumber utama telah digunakan oleh masyarakat penuturnya, iaitu:

1. melalui pengalaman hidup, khususnya dalam kalangan rakyat biasa;
2. melalui penaakulan para bijak pandai; dan
3. menerusi sumber yang didapati daripada kitab-kitab suci (Abdullah Hussain(2003).

## KAEDAH KAJIAN

Dalam menangani masalah ini, kami telah mendapatkan khidmat guru pakar MLCS



untuk membimbing kami melaksanakan Kajian Pengajaran (*Lesson Study*). Melalui kajian pengajaran ini, kami cuba mengenal pasti kaedah yang paling bermanfaat dalam pengajaran peribahasa. Matlamat utama kajian pengajaran ini adalah untuk meningkatkan minat, pemahaman dan penggunaan peribahasa.

### **Subjek Kajian**

Subjek kajian ini melibatkan 32 orang murid Darjah 5 (Tahap 1). Murid Darjah 5 didapati menghadapi kesukaran untuk memahami maksud peribahasa dan mengaitkannya dengan konteks. Murid hanya menghafal maksud peribahasa dengan harapan untuk lulus komponen peribahasa. Mereka juga tidak begitu mahir dalam menggunakan peribahasa dalam penulisan karangan.

### **Instrumen Kajian**

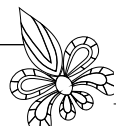
Pemerhatian guru terhadap pemahaman murid dalam pengajaran peribahasa diambil kira di dalam kajian ini. Beberapa komponen diukur dalam pelbagai aktiviti pemerancangan yang dijalankan. Pembelajaran lebih menyeronokkan kerana daya kreativiti murid-murid dirangsang untuk menghasilkan sebuah komik menggunakan peribahasa sebagai inti cerita dialog yang mereka karang melalui perisian *Pixton.com*. Rubrik penilaian, *Post-it* dan Tiket Keluar atau *Exit Ticket*, templat cerita, borang refleksi dan perisian *Pixton.com* digunakan untuk menjadikan pembelajaran peribahasa lebih menyeronokkan dan berbentuk interaktif.

### **Prosedur Kajian**

Guru melaksanakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran secara terpadu dan berstruktur melalui tiga kitaran pengajaran:

#### Kitaran Pengajaran 1

Murid-murid didedahkan pada latar belakang kewujudan peribahasa Melayu. Guru menilai pemahaman murid-murid melalui laporan balik mereka yang telah mereka catat di kertas *Post-it* dan lekatkannya di ruangan '*parking lot*' yang diletakkan di bahagian belakang kelas. Klip video yang mengandungi penggunaan peribahasa dapat melatih murid supaya lebih teliti apabila menonton kandungan klip video tersebut. Murid sangat teruja apabila menonton klip video



dan dapat mengenal pasti penggunaan peribahasa di dalam video tersebut. Murid-murid juga dapat menghayati latar belakang ringkas kewujudan peribahasa Melayu berdasarkan penulisan di *Post-it*.

Apabila guru mengaitkan penggunaan peribahasa dalam klip video Upin Ipin, murid-murid dapat mengenal pasti penggunaan dan maksudnya. Murid-murid dikehendaki membuat sebuah sketsa pendek berdasarkan peribahasa yang telah mereka pelajari secara berpasangan. Sketsa pendek ini dilakukan oleh beberapa orang murid dan lakonan mereka dinilai oleh rakan-rakan yang lain berpandukan rubrik penilaian yang telah disediakan.

### Kitaran Pengajaran 2

Dalam kitaran 2, guru menekankan kepada murid-murid tentang pengetahuan dan kemahiran bahasa yang merangkumi :-

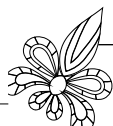
- makna peribahasa
- interaksi penulisan

Ini bertujuan untuk mendedahkan murid-murid tentang proses pembelajaran peribahasa seterusnya.

Semasa aktiviti '1 stay 3 stray', terdapat murid yang ingin berkongsi peribahasa kumpulan asal dengan ahli kumpulan yang baharu. Ini amat digalakkan kerana murid bukan sahaja bertindak sebagai pembentang tetapi juga dapat meraih dan mengumpulkan informasi daripada rakan-rakan lain. Berbekalkan informasi ini, murid melakukan aktiviti secara sendiri. Murid-murid menggunakan perisian *Pixton.com* dan diberikan satu tugas. Murid-murid dikehendaki menulis jalan cerita yang sesuai dengan peribahasa yang diberikan dalam tugas tersebut. Dalam perisian *Pixton.com*, murid juga disediakan platform untuk membuat penilaian rakan sebaya. Murid digalakkan membaca komik-komik yang telah disiapkan oleh rakan-rakan dan memberikan komen dan maklum balas yang membina untuk membantu murid belajar dalam suasana pembelajaran yang interaktif.

### Kitaran Pengajaran 3

Dalam kitaran yang terakhir ini murid berjaya mencatatkan idea yang autentik dan mencerminkan pengetahuan sedia ada mereka tentang topik peribahasa yang



telah diajarkan.

Contoh-contoh respons murid yang dapat dikumpulkan adalah seperti berikut:

1. Peribahasa boleh digunakan dalam perbualan
2. Peribahasa boleh digunakan semasa berkomunikasi
3. Peribahasa boleh diterangkan melalui perbuatan

Pada akhir pengajaran ini, murid dapat mengaitkan aktiviti melakarkan komik dengan perbualan seharian. Pembelajaran peribahasa menjadi lebih relevan dalam kehidupan seharian murid.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

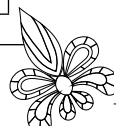
Berdasarkan pemerhatian guru, murid menunjukkan sikap yang positif semasa kajian ini dijalankan. Murid tidak sabar untuk memulakan setiap langkah pembelajaran yang dirancangkan. Mereka menunjukkan kesungguhan yang menggalakkan terutama sekali murid yang dahulunya mengalami kesukaran dalam mempelajari peribahasa. Murid yang agak lemah kelihatan kurang tertekan kerana diberi peluang memahami maksud peribahasa melalui penggunaan bahan ICT, melakukan aktiviti-aktiviti secara berpasangan, berkumpulan dan menjalankan penilaian rakan sebaya.

Analisis borang refleksi murid juga menunjukkan bahawa murid-murid terangsang untuk melakukan aktiviti-aktiviti perbincangan, memilih watak-watak dan menyusun jalan cerita. Sebahagian murid juga memberikan maklum balas bahawa perisian *Pixton.com* dapat memberikan mereka peluang untuk memamerkan daya kreativiti mereka dan ruang untuk belajar secara interaktif.

Pencapaian murid-murid di dalam komponen peribahasa dapat dilihat daripada daftar dan rajah perbandingan berikut:

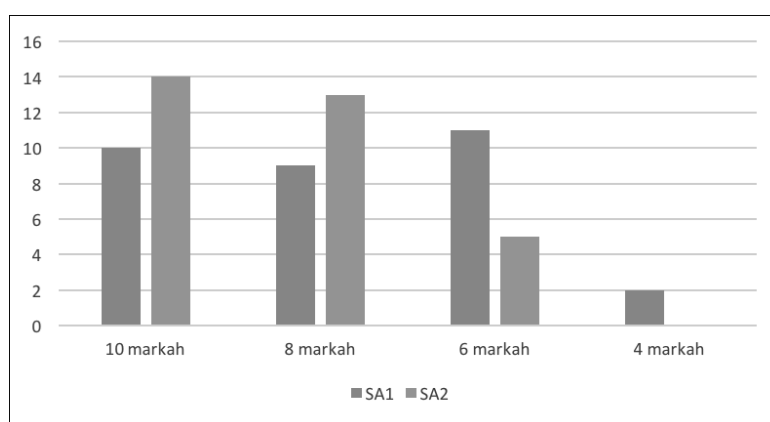
**Jadual 1: Taburan Peratusan Markah SA1 dan SA2**

Markah	SA1	%	SA2	%
10	10	31	14	44
8	9	28	13	41
6	11	34	5	15



4	2	7	0	0
2	0	0	0	0
0	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>100</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

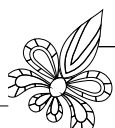
**Rajah 1: Perbandingan Pencapaian bagi SA1 dan SA2**



Analisis perbandingan markah telah dijalankan untuk melihat perbezaan markah yang diperolehi oleh murid-murid dalam Ujian SA1 dan Ujian SA2 bagi komponen Peribahasa. Terdapat peningkatan 26% bagi bilangan murid yang memperolehi markah 8-10 untuk komponen Peribahasa berbanding sebelum mereka menjalani pelajaran peribahasa yang lebih berstruktur dengan penggunaan ICT dan kaedah pembelajaran yang menyeronokkan. Terdapat juga peningkatan dari segi kelakonan di mana tiada lagi murid yang mendapat markah di bawah 6 markah. Data-data yang dipaparkan ini menunjukkan keberkesanan kaedah yang digunakan bagi meningkatkan pemahaman murid tentang peribahasa.

## **KESIMPULAN**

Peribahasa Melayu bukan sahaja mendukung isi yang tepat dan kias ibarat yang tajam, malah ungkapan kalimat bahasa yang dihasilkan amat teratur, ringkas dan padat. Oleh itu, perlu disedari bahawa dalam fungsinya menyampaikan pengajaran, teladan dan sindiran, peribahasa mempunyai ciri pelembut agar pendengar atau pembacanya tidak mudah ambil hati. Pada masa yang sama,





unsur didaktik yang dibawa melalui peribahasa juga akan dapat memberi impak yang besar kepada pemikiran serta perasaan mereka.

Dalam kajian pengajaran ini, guru telah dapat menghasilkan suatu kaedah pengajaran yang menyeronokkan dan komprehensif untuk membantu murid-murid memahami maksud peribahasa yang mereka pelajari. Murid-murid juga dapat mengaplikasikan pengetahuan peribahasa mereka dalam bentuk penghasilan sketsa seharian yang mencerminkan kehidupan seharian mereka. Murid-murid juga menyedari bahawa peribahasa juga diguna pakai untuk membuat dan menambah nilai karangan atau percakapan serta menguatkan tujuan karangan atau sesuatu percakapan. Di samping itu, peribahasa juga boleh dijadikan pedoman hidup kerana maksud dan isinya yang benar dan luas.

## RUJUKAN

- Chai, C.S., dan Tan, S.C. (2010) Computer-supported collaborative learning for knowledge creation dipetik daripada artikel *Collaborative Learning & ICT*, Chao, C.S.
- Tan, S.C., Ed Chai, C.S. dan Wang Qiyun, (2010). *ICT For Self-Directed and Collaborative Learning*, Prentice-Hall.
- Gibbons, M. (2002) *The self-directed learning handbook: Challenging adolescent students to excel*, San Francisco: Jossey-Bass.
- Ahmad F. (2013). Lesson study. One stop publishing Service – Mitra profesional Anda dalam Penerbitan Buku Indie.
- Jonassen, D., Howland, J., Marrra, R., dan Crismond, D., (2008). *Meaningful learning with technology* 3<sup>rd</sup> ed., Upper Saddle River: NJ, Person.
- Noraini. (2010). *Kaedah penyelidikan pendidikan*. Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah 2008 (2017). Singapura: CPDD, Kementerian Pendidikan Singapura.

