

**Muhammad Irwan Jamal
Julinda Hassan**

Sekolah Menengah Ngee Ann
nass@ngeeannsec.edu.sg

Abstrak

Pelajar didapati tidak dapat meraih markah yang baik bagi komponen peribahasa dalam kertas peperiksaan kerana tidak dapat melihat nilai estetik, falsafah dan keintelektualan yang sedia ada dalam peribahasa Melayu. Guru kadang kala perlu menggunakan pendekatan pengajaran secara eksplisit bagi mencapai matlamat ini. Kajian ini melihat akan strategi pengajaran yang membantu pelajar memahami peribahasa dengan penggunaan perisian Aurasma. Perisian ini diharapkan dapat mengubah pendapat dan perspektif para pelajar terhadap pembelajaran peribahasa Melayu. Kaedah yang berpandukan rangka kerja pengajaran *Teaching for Understanding* (TfU) dan dibantu oleh kecanggihan aplikasi perisian telefon bijak dan tablet, Aurasma yang bertindak sebagai pelantar bagi sesi pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Keterbukaan minda dan tahap penerimaan pelajar-pelajar untuk mencuba kaedah baharu dalam pembelajaran bahasa Melayu merupakan faktor-faktor utama yang dapat membantu pasukan pengkaji untuk menepati objektif-objektif yang ditetapkan dalam kajian ini. Dapatan daripada kajian penggunaan strategi ini menunjukkan bahawa para pelajar telah memperlihatkan satu perubahan sikap yang lebih positif apabila diminta untuk mempelajari topik peribahasa

Kata kunci

Peribahasa, ICT, Aplikasi Telefon Bimbit Bijak, Nilai, Aurasma

PENGENALAN

Latihan buku teks, kuiz dan ujian sering menjadi ukur tara pemahaman para pelajar mengenai mana-mana peribahasa yang dipelajari. Walaupun pelajar-pelajar biasanya menampakkan prestasi yang memberangsangkan, guru masih mahu memperbaiki tahap pemahaman mereka tentang peribahasa tersebut. Pelajar juga akur, bahawa teknik penghafalan peribahasa dan definisi merupakan modus operandi ramai pelajar dan kadang kala menjenuhkan. Keprihatinan ini, telah membuat guru mengorak langkah mengatur dan memikirkan strategi pembelajaran yang mengandungi ciri-ciri pengajaran berpusatkan pelajar, pembelajaran sendiri dan penilaian yang dapat dilaksanakan rakan sebaya.

Kajian ini melihat bagaimana penggabungan pengajaran Teaching for Understanding (TfU), aplikasi telefon bijak Aurasma dan teknik penulisan yang berasaskan maklum balas digunapakai dalam pengajaran dan pembelajaran peribahasa dan dipantau keberkesanannya. Dengan penggunaan teknologi digital yang disesuaikan dengan kecenderungan pelajar, pembelajaran peribahasa ini diharapkan dapat membantu pelajar belajar dengan lebih berkesan lagi dan secara tidak langsung meningkatkan minat terhadap pembelajaran peribahasa yang merupakan pandangan dunia masyarakat Melayu terhadap kehidupan.

PERNYATAAN MASALAH

Dalam menjalankan kajian serta melaksanakan pengajaran, guru menghadapi cabaran-cabaran berikut:

1. Pelajar lebih cenderung menghafal peribahasa dan makna peribahasa.
2. Pelajar belum bersedia memahami makna disebalik peribahasa kerana peribahasa dianggap tidak relevan dalam kehidupan mereka.
3. Pelajar mendapati sesi pembelajaran peribahasa sesuatu yang menjenuh dan membosankan

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai tahap pemahaman para pelajar mengenai makna peribahasa yang dipelajari; dan
2. menggalakkan pembelajaran aktif dalam kalangan para pelajar

KAJIAN LEPAS

Dalam memastikan para pelajar Bahasa Melayu Lanjutan dapat didedahkan kepada bahasa Melayu seautentik yang mungkin, elemen kebudayaan perlu diwujudkan dalam pembelajaran bahasa Melayu. Malah, *“linguistic competence alone is not enough to make learners of a language to become competent in the language. They need to be aware of the culturally appropriate ways to address a person, express gratitude and be educated in the language’s idiosyncracies and other forms of cultural information such as idioms, proverbs and even poetry”* (Krasner, 1999).

Bagi mendalami maksud peribahasa, menghafal peribahasa dan maknanya sahaja tidak mencukupi. Cabaran bagi para guru adalah untuk merancang sebuah rancangan pengajaran yang berpusatkan pelajar, menyeronokkan dan kaya dengan elemen kebudayaan.

Mutchler, Shim & Ormond (2011) dalam kajian ilmiahnya *‘Exploratory Study on Users’ Behaviour: Smartphone Usage’* mendapati pengaruh Internet dan media sosial sering dijadikan sebagai sumber rujukan dalam kalangan pelajar. Pada masa yang sama, teknologi digital dapat menggalakkan pembelajaran sendiri. Dapatan ini disokong Marc Prensky (2012) yang menggalakkan guru memperkasa para pelajar menerusi penggunaan teknologi digital.

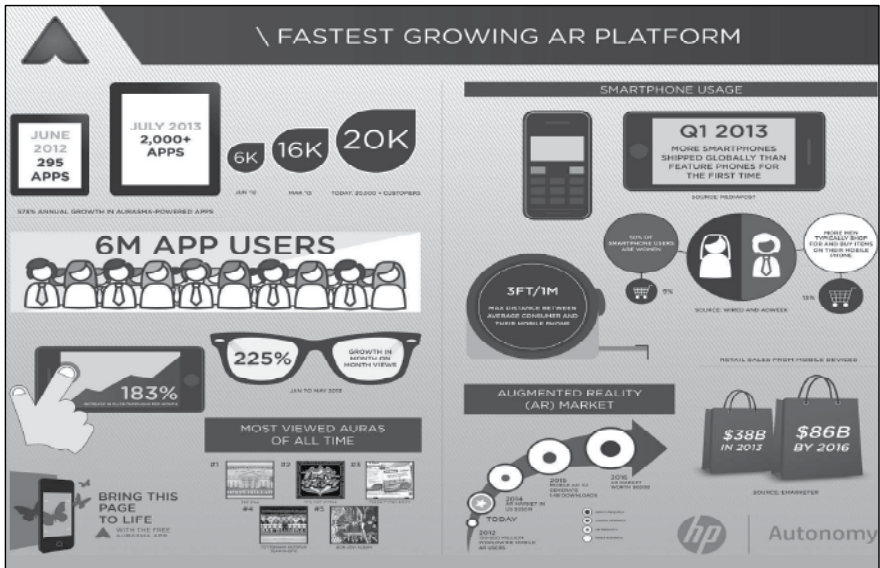
Dengan profil pelajar kita yang telah berubah, kecenderungan pembelajaran juga turut berubah. Penyesuaian dan adaptasi pengajaran dan pembelajaran perlu dilaksanakan agar pelajar cenderung dalam menguasai pemahaman terhadap pembelajaran peribahasa

KAEDAH KAJIAN

Kaedah utama yang digunakan dalam kajian ini ialah kaedah augmentasi realiti atau istilah Inggerisnya, augmented Kaedah ini diterapkan melalui aplikasi telefon bijak yang dinamakan Aurasma. Ia mempunyai fungsi yang mirip dengan kod-kod QR, Aurasma membenarkan para pelajar untuk memicu pengisian yang terkandung dalam sesebuah Aura dengan tujuan untuk menggalakkan pembelajaran sendiri dalam kalangan para pelajar. Dalam kajian ini, guru menjalankan satu sesi tunjuk ajar untuk mengajar para pelajar tentang cara penggunaan aplikasi Aurasma itu. Kemudian, berdasarkan beberapa sesi uji cuba, para guru memberi tugasan yang dapat mencabar pemahaman para pelajar mengenai peribahasa yang telah mereka pelajari. Pemahaman terhadap peribahasa yang dipelajari ini tidak hanya

bergantung pada penilaian sendiri malah juga maklum balas atau penilaian rakan sebaya yang mengikuti sesi pelajaran tersebut.

Rajah 1: Aurasma Momentun [Infografik]



Satu lagi komponen yang menjadi teras kepada kajian ini ialah pengaplikasian rangka kerja pengajaran Teaching for Understanding (TfU) yang memastikan bahawa setiap pelajar memahami apa yang telah dipelajari. Konsep pemahaman itu sendiri menampilkan pelbagai persoalan yang kompleks bagi para pendidik dan pengkaji: apakah maksudnya jika seseorang telah memahami sesuatu? Bagaimanakah para pelajar membina daya pemahaman mereka? Apakah yang wajar difahami mereka? Bagaimanakah kita, selaku guru, boleh mengesah dan menilai pemahaman pelajar-pelajar dengan berkesan? Oleh sebab kajian ini ingin menguji tahap pemahaman para pelajar yang boleh dianggap sebagai para pelajar yang berkebolehan tinggi, tahap persembahan pemahaman (Performance of Understanding) akan diberikan perhatian. Tahap ini memperlihatkan kebolehan para pelajar untuk merentas cipta, membuat pembentangan dan memberi ulasan tentang peribahasa yang dipelajari.

SUBJEK KAJIAN

Dalam kajian ini, empat orang guru Bahasa Melayu menjalankan rancangan pelajaran yang menerapkan pengaplikasian rangka kerja pengajaran TfU dan kaedah augmentasi realiti via aplikasi Aurasma. Subjek kajian merupakan 24 orang pelajar Menengah Satu Ekspres Bahasa Melayu dan Bahasa Melayu Lanjutan pada tahun Mereka dijadualkan untuk mengikuti kelas Bahasa Melayu selama dua hingga tiga jam seminggu. Berdasarkan reviu Unit Bahasa Melayu dan log perbincangan yang dirakam dalam sesi *Professional Learning Community* (PLC).

INSTRUMEN KAJIAN

Pemerhatian guru-guru terhadap sikap para pelajar penting dalam memastikan kejayaan kajian ini. Dalam menilai keberkesanan strategi yang digunakan dalam kelas, guru menilai respons pelajar terhadap tugas yang diberikan di dalam kelas. Respons tersebut boleh dinilai berdasarkan Aura yang dicipta oleh kumpulan-kumpulan pelajar. Tambahan lagi, semangat daya saing dan sikap ingin tahu pelajar juga boleh digunakan sebagai ukur tara yang progresif supaya mereka terdorong dalam sesi pelajaran tersebut. Dalam meneliti sikap para pelajar terhadap strategi pengajaran yang dilaksanakan, borang maklum balas telah diberikan kepada semua pelajar selepas sesi pelajaran tersebut.

PROSEDUR KAJIAN

Guru dan pelajar telah diperlengkapkan dengan pengetahuan yang menyeluruh sebelum sebarang sesi pelajaran dijalankan. Pegawai ICT sekolah sudah dimaklumkan untuk meningkatkan keupayaan rangkaian jalur lebar di sekolah kerana kederasan aktiviti dalam talian yang bakal berlaku dalam sesi pelajaran tersebut. Ini adalah untuk mengelakkan sebarang kegenjotan teknikal semasa kelas sedang berlangsung.

Perisian serta peralatan yang akan digunakan perlu dipastikan kesediaan penggunaannya. Pelajar perlu diarahkan untuk memuat turunkan aplikasi-aplikasi yang diperlukan seperti Aurasma, *YouTube* dan *Facebook* ke dalam telefon bimbit bijak atau tablet mereka. Secara ideal, setiap pelajar dapat memuat turun aplikasi Aurasma, satu aplikasi percuma, ke dalam alat-alat teknologi mereka. Namun, jika ia menjadi satu hambatan bagi sesetengah pelajar, mereka digalakkan untuk berkongsi dengan rakan yang mempunyai alat dan aplikasi yang diperlukan. Kemudian, para pelajar perlu diberikan pengenalan dan latihan tentang

penggunaan aplikasi Aurasma. Contohnya dan sesi uji coba boleh diadakan untuk mendedahkan para pelajar tentang penggunaan Aurasma sebagai pelantar untuk menyebarkan maklumat, alat penilaian dan lain-lain lagi. Apabila mereka sudah mahir, barulah mereka boleh menggunakan aplikasi tersebut untuk membina kuiz bagi rakan-rakan mereka.

Bagi set induksi, guru memancarkan beberapa kuntum peribahasa di skrin. Senarai peribahasa dipilih kerana ia berkaitan dengan unit-unit yang bakal dipelajari bagi penggal yang mendatang. Guru kemudian memberikan arahan kepada para pelajar untuk menonton sebuah klip video dan meminta para pelajar untuk meneka peribahasa manakah yang paling sesuai dengan perutusan yang terkandung dalam video tersebut. Secara tidak langsung, guru sudah pun memainkan peranan selaku pemudah cara kerana beliau belum lagi menerangkan maksud peribahasa tersebut.

Kemudian, guru akan meluangkan sedikit masa untuk berbincang dengan para pelajar mengenai peribahasa yang baru mereka kaitkan dengan klip video tadi. Guru dapat berkongsi dengan pelajar-pelajar mengenai maklumat kebudayaan dan peradaban yang ada dalam peribahasa yang dinyatakan. Malah, guru boleh menekankan kerelevanan peribahasa. Bagi bahagian pelajaran ini, pelajar digalakkan untuk bersetia saran sambil memikirkan bentuk kuiz yang ingin mereka cipta bagi menguji tahap pemahaman rakan-rakan mereka. Walaupun diberi kebebasan untuk mereka kuiz, para guru tetap perlu menyediakan perancah dan garis pandu untuk membimbing pembikinan kuiz para pelajar ini.

Seterusnya, guru akan mengarahkan para pelajar untuk bekerja secara berkumpulan. Setiap kumpulan diberi sebanyak empat kuntum peribahasa yang bakal dijadikan bahan untuk kuiz tersebut. Guru juga akan memberikan para pelajar kebebasan untuk mencipta Aura yang mereka perlukan. Setelah berbuat sedemikian, mereka diminta untuk mengumpulkan maklumat yang relevan untuk digunakan sebagai bahan rujukan yang akan dikaitkan dengan peribahasa yang diberi. Berdasarkan bahan tersebut, para rakan perlu meneka kata laluan / imejan yang perlu diimbis dan kemudian menggarap peribahasa yang perlu dikaitkan dengan maklumat tersebut.

Peranan guru dalam proses pembelajaran ini adalah selaku fasilitator sahaja. Mereka juga cuba memastikan agar para pelajar menghidupkan bentuk kuiz mereka dengan menggunakan media yang pelbagai dalam Aura-Aura yang dicipta. Lantas, guru-guru perlu mengingatkan para pelajar untuk mencari bahan yang pelbagai dan tidak terhad pada klip video. Contoh-contoh lain yang diberikan

ialah lirik lagu, petikan akhbar, iklan, gambar dan lain-lain lagi. Tambahan lagi, guru juga akan mengingatkan pelajar-pelajar tentang prinsip membuat tekaan yang bijak melalui soalan-soalan yang wajar dijawab ketika melihat Aura-Aura yang diimbis. Soalan-soalan itu adalah seperti berikut:

1. Apakah peribahasa yang kamu kaitkan dengan Aura yang kamu teliti tadi?
2. Apakah definisi peribahasa tersebut?
3. Bagaimanakah Aura itu menjelaskan definisi peribahasa ini?
4. Berikan satu contoh konkrit yang boleh mengaitkan Aura ini dengan peribahasa yang kamu nyatakan.

Selanjutnya, para pelajar mengambil bahagian dalam sebuah kuiz yang dijalankan dalam satu masa kurikulum atau satu jam lamanya. Ia dijalankan ala Gallery Walk. Berbekalkan telefon bijak mereka, setiap anggota kumpulan memainkan peranan untuk mengimbis Aura kumpulan lain dan meneka peribahasa yang cuba mereka sampaikan melalui media yang dipancarkan. Perlu juga diingatkan bahawa para guru tidak memestikan jawapan betul dan salah yang ketara bagi kuiz ini. Ini adalah dengan kemungkinan bahawa media yang dipilih pelajar boleh dikaitkan dengan lebih daripada satu peribahasa. Sebaliknya, guru-guru menggalakkan para pelajar untuk menentukan ketepatan tekaan rakan-rakan mereka berdasarkan penjelasan mereka sendiri. Maka, latihan ini akan mencetus dialog dan wacana intelektual dalam kalangan para pelajar berkenaan peribahasa-peribahasatersebut.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berasaskan pemantauan dan pemerhatian guru, para pelajar menunjukkan kesungguhan dan tahap penglibatan yang proaktif ketika menjalani kuiz yang mereka sediakan. Ramai pelajar yang merungut kerana tidak diberikan masa yang lebih lama untuk menyelesaikan kesemua Aura yang dibentangkan rakan-rakan mereka. Oleh sebab mereka mempunyai peralatan dan aplikasi yang diperlukan untuk menghasilkan kuiz dalam sesi pelajaran tersebut, para pelajarlah yang menjadi agen utama atas pembelajaran mereka. Jika tidak, mereka akan mencuba sedaya upaya untuk berkongsi peralatan agar dapat melihat Aura yang dicipta oleh guru dan rakan-rakan mereka.

Arahan (secara lisan):

Sila teliti senarai peribahasa yang dipaparkan. Saya fikir awak belum mengetahui definisi peribahasa ini ya? Kemudian, imbis Aura yang dipaparkan. Cuba kaitkannya dengan mana-mana peribahasa yang saya tunjukkan tadi. Kita akan bincangkannya kemudian.

Respons Pelajar A (secara lisan):

“Cikgu saya tak ada smartphone. Boleh saya kongsi dengan kawan saya?”

Respons, pelajar menunjukkan bahawa mereka mengambil inisiatif dan menunjukkan minat untuk terlibat sama dalam sesi pelajaran. Guru hanya perlu memancarkan sesuatu di skrin untuk mencetus tindakan yang selanjutnya daripada para pelajar. Dalam kes ini, senarai peribahasa itu kekal dipancarkan atau diperlihatkan untuk rujukan para pelajar. Maka, jika dilaksanakan dengan jelas, set induksi sebegini boleh dijadikan rutin seharian bagi para pelajar di kelas.

Dapatan kajian yang signifikan dapat dilihat dalam respons kuiz yang pelajar-pelajar jalani. Selain memberikan tumpuan sepenuhnya ketika mencuba untuk menafsir kaitan media dengan peribahasa, para pelajar juga cuba melihat kesinambungan antara definisi peribahasa dan konteks-konteks yang disediakan untuk merealisasikan definisi peribahasa tersebut. Contohnya:

Soalan (via Padlet):

Kaitkan Aura A ini dengan peribahasa yang dipaparkan tadi.

Respons Pasangan B (via Padlet):

“Air pun ada pasang surutnya. Definisi: keadaan hidup seseorang tidak tetap, adakalanya senang ada kalanya susah. Dalam video Aura ini, gaji seseorang itu kadang kala dapat disimpan atau dibelanja kesemuanya. Contoh konkrit yang saya petik ialah apabila watak dalam video sedang melihat balance dalam akaun banknya. Semasa ia mempunyai wang, dia senang hati. Apabila ia merosot dengan banyak, dia risau dan mula rasa stres.”

Respons sebegini menunjukkan para pelajar sudah menggunakan kebolehan metakognitif secara sendiri berdasarkan pemerhatian mereka sendiri. Justifikasi yang diberikan pelajar adalah wajar dan huraian yang dipadankan dengan peribahasa tersebut menunjukkan pelajar tersebut tahu mengaitkan definisi dengan konteks peribahasa tersebut. Perlu juga diingatkan bahawa bahan yang dijadikan Aura merupakan hasil kajian dan pencarian para pelajar sendiri, dengan bimbingan dan nasihat para guru (jika perlu) atas kesesuaian dan kebolehpercayaan sumber rujukan atau bahan yang digunakan. Selain itu, para pelajar juga melahirkan rasa puas hati terhadap kaedah pembelajaran sebegini. Mereka juga begitu serasi dengan pendekatan yang digunakan kerana diberi peluang untuk terlibat sama dalam proses pembelajaran pada sesi tersebut. Respons di bawah mengutarakan perkara-perkara yang dinyatakan ini:

Pelajar C:

“Aurasma membuat pembelajaran peribahasa lebih interaktif dan kurang membosankan!”

Pelajar D:

“Saya suka sesi pelajaran ini kerana saya dapat gunakan telefon bimbit dan iPAD saya di dalam kelas!”

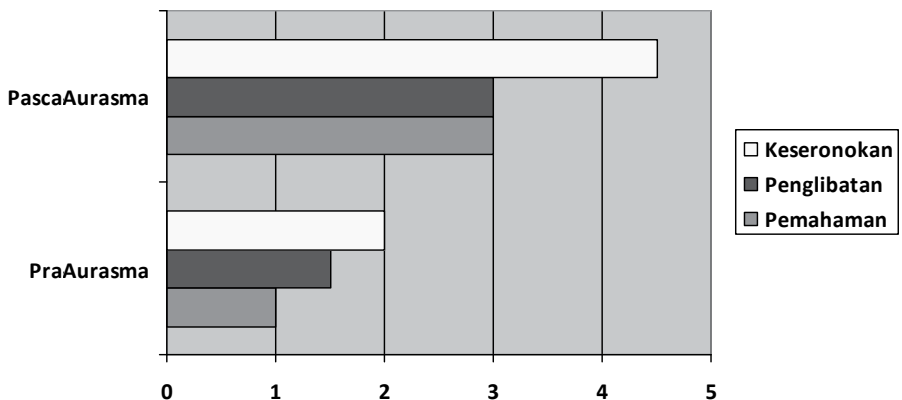
Pelajar E:

“Saya tak sangka bahawa terdapat banyak video, lagu dan bahan-bahan lain di Internet yang boleh kita kaitkan dengan peribahasa.”

Bersandarkan borang maklum balas yang diberikan, mereka mengakui keberkesanan dan elemen keseronokan yang ada dalam sesi-sesi tersebut. Rajah tersebut menunjukkan respons pelajar merentas ketiga-tiga kelas tersebut terhadap:

1. tahap pemahaman para pelajar praAurasma & pascaAurasma
2. tahap penglibatan para pelajar praAurasma & pascaAurasma
3. tahap keseronokan para pelajar praAurasma & pascaAurasma

Rajah 2: Maklum Balas Pelajar Mengenai Penggunaan Aurasma dalam Pembelajaran Peribahasa



Secara keseluruhan, para pengkaji dapat melihat peningkatan yang menggalakkan dalam ketiga-tiga aspek yang dijadikan penanda keberkesanan kajian ini. Data yang paling signifikan adalah dari segi keseronokan yang dialami para pelajar ketika mempelajari peribahasa Melayu. Jika ia dikaitkan dengan

sesuatu yang amat 'menjenuhkan' pada satu masa dahulu, kajian ini telah mampu untuk menunjukkan keberkesananwadah atau pelantar yang digunakan untuk mengajar peribahasa dapat mengubah sikap dan minda para pelajar. Tambahan lagi, dengan tahap pemahaman yang lebih tinggi, guru pula boleh memainkan peranan untuk mengasah kebolehan setiap pelajar dan menjinak-jinakkan lagi mereka dengan peribahasa melalui kerelevanan dalam kehidupan seharian mereka. Dengan ini, mungkin para pelajar bukan hanya akan memahami peribahasa yang mereka pelajari, tetapi mula menghormati dan menyayangi nilai estetika dan keintelektualan yang ada padanya.

KESIMPULAN

Pelbagai cabaran yang dihadapi pasukan pengkaji bagi kajian ini. Pertama, pasukan pengkaji mengambil masa yang agak lama dalam mempersetujui senarai peribahasa yang ingin diteliti bagi kajian ini. Malah, peribahasa yang dipilih memang disengajakan kerana ia merupakan peribahasa yang tidak mengandungi perkataan arkaik mahupun mempunyai rujukan kebudayaan yang terpisah dengan kehidupan para pelajar. Justeru, para guru masih perlu memikirkan langkah-langkah tambahan yang menyertakan maklumat kebudayaan atau penjelasan istilah arkaik bagi rancangan pelajaran yang selanjutnya. Tambahan lagi, masalah pengemaskinian perisian Aurasma turut timbul dalam kajian ini.

Demi menangani masalah ini, guru memastikan agar para pelajar memuatturunkan versi aplikasi yang terkini untuk digunakan dalam sesi pelajaran yang mendatang. Akhirnya, para guru perlu menegur dan menasihati para pelajar mengenai kerelevanan dan kesesuaian bahan yang dipilih sebagai Aura mereka. Walaupun ramai pelajar yang mampu memilih bahan yang bernas dan berguna, namun sesetengah pelajar yang lain pula kurang peka dan pasti akan kesesuaian pengisian yang dipilih, seperti bahasa slanga yang dikaitkan dengan kumpulan samseng dan imej-imej yang seolah-oleh mempromosikan budaya songsang dalam kalangan para pelajar.

Gurulah yang menjadi agen penting untuk menapis bahan tersebut dan menasihati para pelajar agar perkara yang keruh itu dapat dijernihkan. Dapatan kajian ini memandu pasukan pengkaji untuk mendalami pelbagai strategi pengajaran yang bersangkutan-paut dengan augmentasi realiti dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Ia diharap dapat dijadikan repertoire pedagogi yang berguna lagi berkesan dalam usaha para guru untuk mencetus rasa bangga dan sayang dalam diri pelajar terhadap peribahasa Melayu.

Nota:

Guru-guru berikut turut serta dalam kajian yang dijalankan.

1. Nurulhuda Ab Hamid
2. Sarimah Ahmad

RUJUKAN

Blythe, T et.al (1998). *The Teaching for Understanding Guide*. Jossey-Bass: California

Krasner, I. (1999). The role of culture in language teaching. *Dialogue on Language Instruction*, 13 (1-2), 79-88.

Mutchler, L., Shim, J. & Ormond, D. (2011). *Exploratory Study on Users' Behaviour: Smartphone Usage*. Mississippi: Mississippi State University.

Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. Thousand Oaks: Corwin.

SUMBER INTERNET

Aurasma Momentun [Infographic] dipetik dan diubah suai daripada Fastest Growing AR Platform. Diakses dan dimuatturun dari <http://arnews.tv/aurasma-momentum-infographic/> pada 4 April 2014.