

Pembelajaran Peribahasa melalui Penggunaan Teknik Penceritaan dan Perisian Comic Life

Roslinda Johari

roslinda_johari@moe.edu.sg

Safini Razali

safini_razali@moe.edu.sg

Siti Fadhilah Saneb

Sekolah Rendah Gongshang
siti_fadhilah_saneb@moe.edu.sg

Abstrak

Pencapaian murid Bahasa Melayu yang menduduki peperiksaan PSLE pada tahun 2012 menunjukkan mereka lemah dalam komponen peribahasa dan purata pencapaian mereka kurang memuaskan. Murid-murid kurang menggunakan peribahasa dalam karangan mereka. Oleh itu, bagi meningkatkan pencapaian murid bagi komponen peribahasa satu kajian tindakan dialankan dengan mengaplikasikan perisian *Comic Life*. Kajian tindakan ini dijalankan ke atas 4 kumpulan eksperimen bagi darjah 4 dan 5. Tempoh pengajaran menggunakan 8 waktu pengajaran. Instrumen yang digunakan adalah 15 peribahasa mengikut sukatan pelajaran bagi setiap peringkat, papan cerita dan perisian *Comic Life*. Strategi pengajaran ini menggabungkan beberapa proses, iaitu proses menulis jalan cerita, menggunakan papan cerita dan akhir sekali menghasilkan komik melalui perisian *Comic Life*. Strategi ini juga menggunakan teknik 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

PENGENALAN

Penggunaan peribahasa boleh dimanfaatkan dalam penulisan jika murid tahu dan mempunyai kemahiran akan penggunaan peribahasa dalam penulisan dengan berkesan. Murid yang menggunakan peribahasa menunjukkan keupayaan mereka untuk menggunakan bahasa yang kompleks dan indah.

Analisis prestasi murid-murid bahasa Melayu pada tahun 2013 menunjukkan mereka lemah dalam komponen peribahasa. Di samping itu, didapati murid 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 pembelajaran kolaboratif turut digunakan bagi memastikan murid dapat memahami peribahasa yang dipelajari.

PERNYATAAN MASALAH

Analisis keputusan bahasa Melayu bagi Peperiksaan Tamat Sekolah Rendah pada tahun 2012 menunjukkan murid-murid lemah dalam komponen peribahasa. Berdasarkan karangan murid darjah empat dan lima didapati bahawa penggunaan peribahasa dalam penulisan amat kurang sekali. Hasil analisis jelas menunjukkan tidak ramai murid yang menggunakan peribahasa dalam penulisan karangan mereka. Peribahasa yang digunakan dalam karangan pula tidak pelbagai. Murid hanya menggunakan peribahasa yang mudah seperti, baik hati, lipas kudung, buah tangan dan putih hati.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian adalah seperti yang berikut:

1. meningkatkan pemahaman peribahasa murid;
2. meningkatkan keupayaan murid menggunakan peribahasa secara kontekstual; dan
3. meningkatkan kemahiran murid menggunakan perisian *Comic Life*.

KAJIAN LEPAS

Ovanda, Collier dan Comb (2003) menjelaskan pembelajaran peribahasa

menerapkan teknik perancangan yang memerlukan murid melalui aktiviti yang bertahap bagi mengukuhkan proses pembelajaran seperti yang ditegaskan di bawah ini.

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

Dapatan kajian di barat menunjukkan bahawa kaedah pembelajaran kooperatif boleh merangsang perkembangan kognitif yang lebih baik dan pencapaian akademik yang lebih tinggi berbanding dengan pembelajaran 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 dual coding 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 forms.'

KAEDAH KAJIAN

Dalam menjalankan kajian ini, pencapaian murid bagi peperiksaan pertengahan tahun 2013 diteliti. Selain itu, penggunaan peribahasa turut diteliti dalam karangan murid sama ada peribahasa yang digunakan mengikut konteks yang sesuai.

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

SUBJEK KAJIAN

Subjek kajian adalah 4 kumpulan murid daripada darjah 4 dan 5. Mereka

merupakan kumpulan eksperimental. Tiada kumpulan kawalan kerana terdapat perbezaan keupayaan murid bagi setiap kelas. Keempat-empat kumpulan ini telah menjalani pembelajaran peribahasa yang terancang.

INSTRUMEN KAJIAN

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

PROSEDUR KAJIAN

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 secara berpasangan. Kemudian, berdasarkan maklum balas guru murid mereka komik menggunakan templat papan cerita yang disediakan. Di bahagian ini, murid dikehendaki menggunakan 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.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian menunjukkan, murid mencapai markah yang baik bagi posujian. Seramai 80% pelajar yang lulus dan 25% pelajar 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.

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 menunjukkan terdapat peningkatan dalam keupayaan murid menggunakan peribahasa dalam karangan mereka. Murid juga memberikan maklum balas yang positif. Mereka mendapati penggunaan komik membantu mereka memahami peribahasa yang dipelajari.

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

KESIMPULAN

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 bagi peringkat yang berbeza dan merancangkan pembahagian senarai peribahasa secara bertahap berdasarkan peringkat agar pembelajaran peribahasa ini akan menyeluruh sehingga ke darjah enam.

Nota:

Guru lain yang terlibat dalam kajian ini ialah:

1. Marsita Omar

RUJUKAN

- Abbas Bin Mohd Shariff, Ph.D (2006) Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa, Singapore : Alfa Media
- Brown, J. (1977). Comics in the foreign language classroom: Pedagogical perspectives. *Foreign Language Annuals*, 5, 18-25.
- Elkins, R., & Bruggemann, C. (1971). Comics strips in teaching English as a foreign 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. Establishing constructivist and collaborative learning environment. <http://www.aset.org.au/canfs/soos/stacey.html>

SUMBER INTERNET

- 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

Rancangan Pengajaran Peribahasa Menggunakan Komik

Pelajaran	1
Peringkat	Darjah 4 dan 5
Masa	1 jam
Objektif	Pada akhir pelajaran murid dapat: 1. Memahami makna peribahasa yang dipelajari
Bahan Pengajaran	Jalur peribahasa (untuk dibahagikan), lembaran kerja
Langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru akan menggunakan masa untuk mengajar peribahasa dan maksudnya. <p>AKTIVITI INDUKSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru akan menyediakan 2 contoh senario seperti apa yang perlu dilakukan. Murid akan cuba meneka peribahasa yang relevan untuk senario tersebut. 3. Guru akan membahagikan murid kepada kumpulan. Setiap kumpulan akan diberikan satu peribahasa. 4. Guru akan menunjukkan satu senario menggunakan projektor. Murid perlu cuba untuk padankan senario dengan peribahasa yang betul . 5. Guru akan merumuskan apa yang telah dipelajari dan memberi penekanan bahawa melalui senario, murid boleh memahami maksud peribahasa dengan lebih baik selain daripada hanya menghafal sahaja. <p>AKTIVITI UTAMA</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru akan membahagikan murid kepada pasangan. 7. Guru akan mengedarkan jalur peribahasa melalui cabutan undi untuk memastikan keadilan. Guru juga akan mengedarkan lembaran kerja. 8. Guru akan memberi masa kepada murid untuk membincangkan senario yang mereka ingin hasilkan dan catatkannya di lembaran kerja yang telah diberikan . 9. Guru akan memantau perbincangan setiap pasangan. 10. Guru akan mengumpul semula semua lembaran kerja pada akhir pelajaran untuk disemak.
Catatan	-

Pelajaran	2
Peringkat	Darjah 4 dan 5
Masa	1 jam
Objektif	Pada akhir pelajaran murid dapat: menggunakan peribahasa dengan betul dalam ayat. 1. tahu menggunakan perisian: Comic Life.
Bahan Pengajaran	Papan cerita, lembaran kerja
Langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru akan mengembalikan lembaran kerja dengan maklum balas 2. Berdasarkan maklum balas guru, guru akan memberi masa kepada murid untuk membincangkan mengenai penambahbaikan yang boleh dibuat . 3. Guru kemudian akan memperkenalkan perisian: Comic Life dan jelaskan mengenai penggunaannya. Guru juga akan menjelaskan apa yang diharapkan daripada murid. 4. Guru akan mengedarkan papan cerita . 5. Guru akan meminta murid merangka jalan cerita mereka. Pasangan akan membincangkan watak-watak dan dialog yang mereka mahu sertakan dalam papan cerita mereka. 6. Guru akan menyemak hasil kerja murid melalui pemantauan.
Catatan	-

Pelajaran	3
Peringkat	Darjah 4 dan 5
Masa	1 – 2 jam
Objektif	Pada akhir pelajaran murid dapat: memahami peribahasa melalui perisian Comic Life dengan cara yang interaktif dan menyeronokkan.
Bahan Pengajaran	Komputer, perisian Comic Life, papan cerita

Langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru akan membawa murid ke makmal komputer. 2. Guru akan mengarahkan murid untuk duduk secara berpasangan. Satu komputer bagi setiap pasangan. 3. Guru akan mengambil masa selama 30 minit untuk mengajar murid bagaimana untuk menggunakan Comic Life (pilih jalur komik dengan enam panel, bagaimana untuk memasukkan gambar, dialog dan sebagainya) 4. Guru juga akan menerangkan tentang penggunaan internet yang beretika; beri rujukan kepada gambar yang diambil dari internet. 5. Selepas itu, berdasarkan papan cerita yang mereka telah lakukan di dalam kelas, murid boleh mula menggunakan Comic Life untuk mencipta komik mereka. 6. Guru akan menyemak hasil kerja murid melalui pemantauan.
Catatan	-

Pelajaran	4
Peringkat	Darjah 4 dan 5
Masa	1 jam
Objektif	Pada akhir pelajaran murid dapat: menyemak pemahaman peribahasa dan maksudnya dalam karangan mereka.
Bahan Pengajaran	Lembaran kerja - Karangan
Langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru akan memberi masa kepada murid untuk membentangkan hasil kerja mereka kepada kelas 2. Guru akan memantau pemahaman mereka tentang peribahasa melalui penulisan karangan 3. Murid dikehendaki menggunakan peribahasa yang dipelajari dalam konteks yang betul.
Catatan	-

Templat Papan Cerita

SEKOLAH RENDAH GONGSHANG
PAPAN CERITA KOMIK

Nama: _____ Tarikh: _____

Kelas: _____

Arahan: Lukiskan komik kamu bersertakan dialog. Pastikan kamu selitkan **peribahasa** di dalam dialog kamu.
