

# 14

## PENGAJARAN PERIBAHASA MENGGUNAKAN PERMAINAN PAPAN PUTIH INTERAKTIF

---

Nur Faizah Matnoor & Rositah Yusof  
Sekolah Menengah Pei Hwa

### ABSTRAK

Pengetahuan tentang peribahasa menyokong pembentukan sahsiah dan nilai pelajar di samping meningkatkan kemahiran berfikir. Namun, pengajaran peribahasa sukar menarik perhatian dan minat pelajar. Oleh itu, untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran peribahasa, kajian mengajar peribahasa dengan menggunakan alat Teknologi maklumat dan Komunikasi (ICT) seperti Papan Putih Interaktif telah dijalankan di Sekolah Menengah Pei Hwa. Pendekatan ini meneliti pengalaman pelajar menengah satu aliran Ekspres dengan mengambil kira kepuasan pelajar menggunakan dua kaedah; kaedah konvensional berpusatkan guru dan kaedah permainan Papan Putih Interaktif. Kayu ukur yang digunakan adalah berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Peningkatan markah ujian peribahasa juga diambil kira. Bagi penilaian kualitatif, kajian rawak dijalankan untuk pelajar dan guru yang terlibat. Tahap keseronokan suasana kelas diberikan nilai. Hasil maklum balas yang positif menjadikan kajian ini sebagai salah satu tunjang untuk membentuk satu pakej pengajaran peribahasa yang berpusatkan pelajar dan berteraskan pembelajaran menerusi pengalaman.

### Pengenalan

Membina pengalaman pembelajaran peribahasa dalam kalangan pelajar merupakan suatu cabaran. Mentelah pula, komponen peribahasa dalam Kertas 2 merupakan satu bahagian kecil dengan pemberatan sebanyak lima markah. Penguasaan peribahasa membekalkan seseorang pelajar untuk membentuk kemahiran menulis yang lebih ampuh dengan adanya penggunaan kemahiran berfikir bertahap tinggi seperti penyulaman peribahasa mengikut konteks cerita. Malah, secara intrinsik, penguasaan peribahasa menyokong usaha pembentukan sahsiah dan nilai diri pelajar.

Salah satu cara untuk mempertingkatkan pengalaman pembelajaran peribahasa dengan lebih efektif lagi adalah dengan menggunakan alat Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) seperti Papan Putih Interaktif. Dengan menggunakan Papan Putih Interaktif sebagai alat pengajaran, pengajaran peribahasa boleh disesuaikan dengan keperluan pembelajaran pelajar. Bagi mencapai pembelajaran yang berkesan, guru harus membina minat dan keupayaan pelajar bagi memastikan objektif dapat dicapai. Pengajaran berpusatkan pelajar dan pembelajaran secara kolaboratif dapat disesuaikan dengan peluang pengajaran menggunakan Papan Putih Interaktif. Dengan itu, gabungan pedagogi dan teknologi ini merupakan satu usaha intervensi bagi menyokong pengajaran dan pembelajaran peribahasa.

### *Tujuan Kajian*

Tujuan kajian ini adalah untuk:

- a) mengukur keberkesanan pengajaran peribahasa menggunakan Papan Putih Interaktif;
- b) membandingkan pencapaian pelajar dalam dua ujian peribahasa yang dijalankan setelah pengajaran konvensional dan juga pengajaran menggunakan Papan Putih Interaktif; dan
- c) memberikan penilaian menerusi maklum balas mengenai pengalaman pelajar dan juga guru ketika pengajaran Papan Putih Interaktif dijalankan.

### *Permasalahan*

Secara konvensional, pengajaran peribahasa sering dijalankan dengan kaedah menghafal; guru memberikan senarai peribahasa untuk dihafal oleh pelajar. Tahap kemahiran yang diuji hanyalah memadankan peribahasa dengan konteks yang sesuai. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk meneliti persoalan yang berikut:

- a) Adakah cara seperti ini dapat meningkatkan keberkesanan mempelajari peribahasa sekaligus kemahiran menulis para pelajar?
- b) Adakah guru dapat menjalankan pengajaran berteraskan ICT dalam pengajaran peribahasa?
- c) Bagaimanakah guru dapat memberikan penilaian terhadap pengalaman pelajar dalam pengajaran peribahasa?
- d) Bagaimanakah pengajaran ICT dapat menggabungkan pengajaran menerusi pengalaman dan pembelajaran secara kolaboratif?

## Kajian Lepas

Penggunaan ICT dalam bidang pendidikan tidak dapat disangkal keberkesanannya. Menurut Chriss Abbott (2001), teknologi telahpun mengubah masyarakat, baik dalam dunia perdagangan atau urusan pembelian. Justeru, visi pendidikan pada masa hadapan haruslah menyelidiki kaedah terbaharu untuk mencari maklumat dan menghubungkannya dengan orang ramai. Dalam erti kata lain, ICT menentukan keperluan persekolahan dan cara pengajaran itu perlu disampaikan. ICT juga bukan lagi sekadar penggunaan alat bantu ajar yang canggih. Perkembangan ICT telah melibatkan unsur multimedia seperti audio, gambar dan video; bukan setakat teks sahaja.

Belajar menerusi permainan juga mendatangkan pelbagai manfaat. David Moursund (2006) menerangkan bahawa pembelajaran, baik formal dan tidak formal, dapat disokong dengan adanya permainan dalam pelajaran. Bukan itu sahaja, permainan merupakan satu kaedah yang membentuk kehidupan dan pembangunan sosial seseorang individu. Gabungan ICT dan permainan merupakan suatu gabungan yang tidak dapat dipisahkan lagi. Mentelah pula, pelajar pada masa kini sudah terdedah dengan permainan berbentuk elektronik yang tersebar luas di laluan Internet yang melibatkan kerjasama dengan pemain lain.

Oleh itu, kajian ini menggunakan Papan Putih Interaktif atau *Interactive Whiteboard* sebagai alat ICT bagi menampung pengajaran peribahasa. Penggunaan Papan Putih Interaktif membantu pembelajaran secara kolaboratif. Permainan yang menggunakan perisian BRAVO membuat proses perancangan bagi menghasilkan permainan peribahasa lebih mudah. Perisian ini dapat menggabungkan audio dan imej dalam penyampaian.

## Kaedah Kajian

### *Subjek Kajian*

Kajian ini melibatkan 10 pelajar Menengah 1 Ekspres. Mereka mempunyai pencapaian yang sederhana bagi subjek Bahasa Melayu dengan purata peratusan markah antara 50% dengan 70% bagi keputusan Peperiksaan Akhir Tahun 2010. Para pelajar ini mengikuti kelas sebanyak empat kali seminggu, 55 minit bagi setiap waktu. Walaupun mereka merupakan pelajar yang mempunyai penguasaan sederhana, dalam bahagian peribahasa, mereka kurang memahami pentingnya mempelajari peribahasa.

Dalam karangan, Kertas 1, pelajar tidak menggunakan peribahasa. Antara kemungkinannya adalah kerana mereka tidak dapat menyesuaikan peribahasa dalam konteks cerita. Lazimnya, mereka diberikan konteks cerita dan hanya diperlukan untuk memadamkan peribahasa bagi konteks yang sudah tersedia ada. Hal ini mungkin bersebab dari ketidakbiasaan pelajar menghasilkan cerita dan diikuti dengan memadamkan peribahasa. Sebab yang lain adalah kemungkinan bahawa pelajaran peribahasa yang tidak memberikan mereka pengalaman autentik. Hal ini menyebabkan pelajar tidak dapat melihat kegunaannya dalam konteks yang dibina oleh mereka bagi bahagian Kertas 1.

### *Instrumen Kajian*

Berdasarkan latar belakang dan jangka masa yang sedia ada, guru memperuntukkan masa selama dua minggu untuk mengkhususkan pelajaran bagi kajian ini. Untuk mengurangkan masa terbuang akibat kegenjotan teknikal, guru menggunakan sekurang-kurangnya dua waktu pengajaran untuk membiasakan pelajar dengan penggunaan ICT.

Kemahiran menulis menggunakan peribahasa menjadi perkara teras. Objektifnya adalah untuk melihat lebih ramai pelajar menggunakan peribahasa dengan berkesan dalam penulisan, mendapat markah lebih tinggi dalam ujian peribahasa. Sebelum kajian ini dilaksanakan, guru membuat perbandingan antara pengajaran konvensional dengan pengajaran berteraskan Papan Putih Interaktif. Perbandingan tersebut adalah seperti yang berikut:

### **Perbandingan antara Pengajaran Secara Konvensional dengan Papan Putih Interaktif**

<b>No</b>	<b>Pengajaran Secara Konvensional</b>	<b>Pengajaran Papan Putih Interaktif</b>
<b>1</b>	Pelajar diberikan senarai peribahasa untuk dibaca. Untuk memudahkan pengajaran, pelajar hanya perlu berfokus kepada sepuluh peribahasa yang dipilih.	Bagi kaedah pengajaran menerusi Papan Putih Interaktif, pelajar dibiasakan dengan penggunaan Papan Putih Interaktif dan cara dimainkan.
<b>2</b>	Guru mengajar sepuluh peribahasa itu satu per satu. Antara yang menjadi fokus	Pelajar mengikuti pengajaran secara Papan Putih Interaktif. Pelajar: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ diberikan kad mengandungi</li> </ul>

	<p>dalam pengajaran ialah perkataan dalam peribahasa, imej yang diberikan dalam bentuk <i>powerpoint</i>. Pengajaran berpusatkan guru. Pelibatan pelajar amat minimal.</p>	<p>simpulan bahasa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ mencari pasangan dengan menggayakan simpulan bahasa mereka.</li> </ul> <p>Guru menunjukkan kaitan simpulan bahasa dengan pengajaran peribahasa. Pengajaran peribahasa dilakukan menerusi permainan <i>BRAVO (spin off)</i> menggunakan Papan Putih Interaktif. Pelajar memilih satu peribahasa dan mereka satu perenggan pendek untuk menunjukkan makna peribahasa tersebut.</p>
3	<p>Selepas pengajaran, pelajar diberikan ujian. Sepuluh soalan ujian berdasarkan peribahasa yang telahpun diajarkan. Terdapat pelbagai bentuk soalan dalam ujian itu. Ada yang berbentuk melengkapkan peribahasa berdasarkan makna, memadankan peribahasa dengan makna, memadankan peribahasa dengan konteks jalan cerita, memadankan konteks cerita dengan peribahasa.</p>	<p>Ujian dijalankan setelah pengajaran menerusi permainan Papan Putih Interaktif. Bentuk soalnya serupa dengan bentuk soalan ujian setelah pengajaran konvensional. Namun, peribahasa yang diajar dan diuji berbeza.</p>
4	<p>Ujian disemak dan markah dicatatkan. Bagi tugas karangan, jumlah peribahasa yang digunakan juga dicatatkan.</p>	<p>Ujian disemak dan markah dicatatkan. <u>Tugasan karangan meneliti:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ jumlah penggunaan peribahasa</li> <li>▪ perbezaan markah (keseluruhan yang tertinggi dan terendah)</li> <li>▪ <i>Mean Subject Grade</i> (MSG)</li> <li>▪ trend peningkatan markah</li> </ul> <p>Agak sukar untuk menyemak secara kualitatif berapa peningkatan selain melihat markah bagi komponen bahasa dan jumlah pelajar menggunakan peribahasa, berapa peribahasa yang digunakan dan juga impak penggunaan</p>

		peribahasa itu di dalam komponen bahasa karangan mereka.
5	Borang maklum balas diberikan untuk pelajar menilai pengalaman mereka belajar menerusi kaedah ini.	Borang maklum balas diberikan untuk pelajar menilai pengalaman intrinsik mereka belajar menerusi kaedah ini.

Berdasarkan perbezaan kaedah ini dan juga keberkesanan pengajaran menggunakan Papan Putih Interaktif, perisian *BRAVO (spin off)* digunakan. Papan Putih Interaktif membolehkan pelajar terlibat dalam pembelajaran peribahasa. Perisian BRAVO pula amat mudah untuk digunakan. Kemudahan yang membolehkan guru memuatnaikkan gambar, audio dan video merupakan antara kelebihanannya. Pelajar yang memiliki had tumpuan yang pendek memerlukan santapan pancaindera. Perisian *BRAVO* juga memberikan maklum balas yang serta merta kerana adanya sistem pemarkahan yang disediakan. Guru dapat menentukan jumlah markah bagi setiap soalan.

#### *Prosedur Kajian*

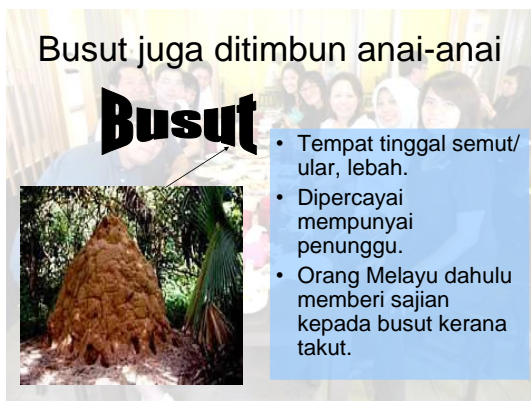
Kajian ini dijalankan untuk mendapatkan penelitian kualitatif dan kuantitatif sebagai kayu ukur keberkesanan kaedah Permainan Papan Putih Interaktif. Dengan itu, kemahiran menulis pelajar dapat dibentuk khasnya dalam karangan. Penggunaan bahan multimedia dipelbagaikan supaya dapat menarik minat pelajar. Selain itu, kepelbagaian ini dapat memenuhi cita rasa pelajar yang juga pelbagai. Gabungan visual dan audio memberikan pengalaman autentik terhadap peribahasa.

Bagi menguji keberkesanan kaedah ini sebagai satu pengajaran dan pembelajaran yang berkesan, kajian ini melalui beberapa peringkat pelaksanaannya. Terdapat empat langkah kesemuanya. Dalam setiap peringkat, sesi maklum balas dan kajian rawak dijalankan bagi mendapatkan maklumat seperti persepsi pelajar mengenai pembelajaran peribahasa, emosi, kaedah pengajaran yang sesuai dengan pelajar dan cara untuk memperbaiki pelajaran tersebut. Secara tidak langsung, pelajar terlibat sama dalam pembentukan dan perancangan pembelajaran mereka itu.

#### *Peringkat Pertama:*

Pelajar diajukan soalan mengenai persepsi mereka tentang peribahasa dan pengajaran peribahasa. Pada peringkat pertama ini, tanggapan dasar

mereka mengenai peribahasa itu penting. Hal ini dapat memberikan gambaran kepada guru tentang pengetahuan pelajar mengenai peribahasa dan tanggapan mereka mengenai pengajaran peribahasa. Untuk menciptakan suasana pengajaran dan pembelajaran peribahasa yang lebih berkesan dan menyenangkan, adalah lebih baik untuk mengetahui permasalahan yang terkandung dalam pengajaran yang sedia ada dahulu. Jika kaedah pengajaran yang baharu itu dapat dihasilkan jauh dari jangkauan pelajar, perbezaan itu boleh dikatakan sebagai satu aspek keseronokan kerana terkeluar dari kebiasaan atau apa yang dijangkakan oleh para pelajar. Dalam peringkat pertama ini, 10 peribahasa daripada senarai peribahasa menengah satu diajarkan secara konvensional. Cara konvensional ini berdasarkan kebiasaan guru dan juga jangkauan para pelajar ini mengenai cara peribahasa itu diajarkan. Kaedah arahan secara langsung yang berpusatkan guru, ialah kaedah konvensional. Penggunaan multimedia agak terhad. Disebabkan peribahasa ini merupakan puisi dalam kesusasteraan Melayu, dapatlah dikatakan bahawa peribahasa memerlukan pemikiran beraras tinggi kerana terdapat makna kiasan dan perlambangan yang mendalam. Justeru, bagi memudahkan pembelajaran peribahasa, guru menggunakan imejan atau unsur visual. Contohnya seperti berikut:



Selepas pengajaran secara konvensional, kajian uji cuba ini dilanjutkan kepada peringkat kedua. Dalam peringkat kedua ini, para pelajar diberikan ujian yang dikategorikan sebagai praujian sebelum kaedah menerusi Papan Putih Interaktif digunakan. Bentuk soalan juga pelbagai untuk menguji pemahaman pelajar mengenai makna, konteks dan juga perkataan dalam peribahasa itu sendiri.

Sebelum peringkat ketiga dijalankan, guru mengambil masa untuk menggubal dan membentuk pengajaran peribahasa menerusi Papan Putih Interaktif. Seperti yang telah diterangkan, pengajaran ini menggunakan

teknologi sebagai pemangkin pengajaran yang berteraskan pembelajaran secara sendiri dan pembelajaran secara kolaboratif. Sepuluh peribahasa yang lain dipilih untuk kaedah ini. Peribahasa yang berbeza diperlukan agar dapat melihat perubahan, sama ada peningkatan atau penurunan dari segi penilaian kuantitatif. Jika peribahasa yang sama digunakan, peningkatan jika ada, mungkin bersebabkan masa yang diajar itu lebih lama, pelajar lebih memahami kerana sudah dua kali diajarkan peribahasa tersebut.

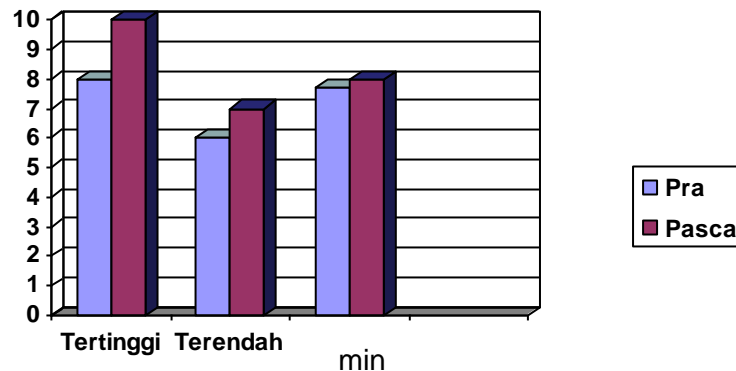


Pada peringkat terakhir yakni keempat, para pelajar sekali lagi diberikan ujian yang dikategorikan sebagai pascaujian. Bentuk soalan mengikuti praujian, namun peribahasa yang diuji itu sahaja berbeza. Di peringkat terakhir ini, pelajar dan juga guru membuat renungan, memberikan maklum balas mengenai proses pembelajaran dan pengajaran itu sendiri.

### Dapatan kajian

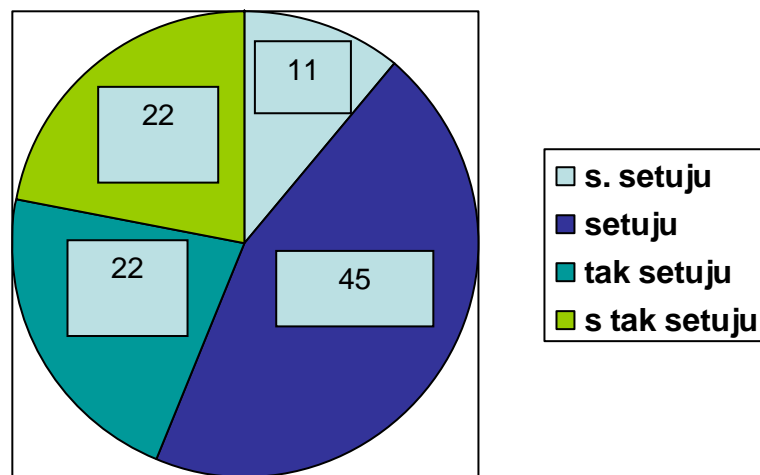
Dapatan kajian menunjukkan terdapat peningkatan pencapaian pelajar walaupun markahnya rendah.





Rajah 1: Perbandingan Markah bagi Praujian dan Pascaujian

Rajah 2 di bawah ini pula menunjukkan 56 % murid melahirkan rasa keseronokan diajar mengikut kaedah ini. Dari data ini, dapat disimpulkan bahawa dari segi kualitatif, pelajar lebih gemar mengikuti kelas Pengajaran Peribahasa dengan kaedah Papan Putih Interaktif.



Rajah 2: Respons Murid Terhadap Penggunaan papan Putih Interaktif

Antara respons yang menarik ialah, para pelajar menyebutkan bahawa berbanding kaedah konvensional, kaedah Papan Putih Interaktif ini dirasakan seperti bukan suatu pengajaran. Mereka merasakan bahawa perlumbaan untuk menjawab soalan dalam bentuk permainan, memaksa mereka untuk memberikan perhatian. Secara tidak langsung, mereka sebenarnya belajar dengan lebih berkesan.

Dari sudut pandangan guru pula, pengajaran Papan Putih Interaktif ini memberi ruang untuk guru menjadi pemudah acara. Namun, isu teknikal adakalanya mengganggu pergerakan pengajaran ini. *Calibration* perlu dilakukan beberapa kali kerana alat pengesannya bergerak sedikit. Namun demikian, pelajar lelaki menunjukkan kehairahan yang lebih berbanding pelajar perempuan. Perbezaan ini membuka ruang sudut yang baru dalam kajian lapang yang akan datang. Kepelbagaian dalam Pengajaran antara pelajar lelaki dan perempuan yang berpunca dari perbezaan minat ini juga perlu diberi perhatian pada masa hadapan.

## **Kesimpulan**

Bantuan teknologi sahaja tidak mencukupi. Maka itulah peranan seorang guru sebagai peneraju kelas haruslah mengambil kira aspek pedagogi. Pedagogi yang diguna pakai dalam kajian ini ialah Kemahiran Pelbagai dan Pembelajaran secara Kolaboratif. Guru perlu menggunakan kaedah yang sesuai agar menepati keperluan pembelajaran para pelajar hari ini. Mereka yang juga merupakan pengguna natif ICT ini bukan sekadar memiliki kemahiran yang pelbagai, namun kecekapan menggunakan alat-alat ICT dapat memaksimumkan pembelajaran dan mencapai objektif yang diinginkan.

Para pelajar kita sekarang ini merupakan generasi baru yang digelar sebagai pengguna natif teknologi. Dengan ini, kecenderungan mereka terhadap teknologi sebenarnya membentuk jati diri mereka sebagai seorang pelajar juga. Dengan ini, amat penting untuk para guru menggabungkan kemahiran dan minat mereka dengan isi kandungan.

## **Rujukan**

British Journal of Educational Technology, Volume 31, Issue 4, hal 307–320, Oktober 2000.

Teachers and ICT: current use and future needs; Article first published online: 16 Disember 2002.