

3

KAJIAN PENGAJARAN: PENGGUNAAN ICT DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN PERIBAHASA

Hafizzah Bedin, Mohd Izzat Mohd Sarip & Suhaida Saptu
Sekolah Rendah Elias Park

ABSTRAK

Pengajaran peribahasa harus dijalankan dengan menggunakan kaedah dan teknik yang menarik. Penggunaan *ICT* boleh diterapkan untuk menghasilkan ilustrasi yang menggambarkan maksud peribahasa. Pengajaran secara visual ini, memudahkan murid memahami maksud peribahasa dengan lebih mendalam. Penggunaan kuiz bertajuk '*Siapa Mahu Menjadi Pakar Peribahasa*' juga diterapkan. Permainan *Domino* pula merupakan satu set aktiviti pengukuhan yang dijalankan secara berkumpulan yang melibatkan setiap orang murid. Kajian ini dijalankan melalui proses Kajian Pengajaran. Strategi yang dijalankan telah berjaya meningkatkan pencapaian markah murid sebanyak 75% dalam ujian peribahasa.

Pengenalan

Peribahasa ialah aspek bahasa yang menarik terdapat dalam kurikulum Bahasa Melayu. Peribahasa sering digunakan dalam penulisan karangan dan lakonan drama serta pementasan mahupun filem. Oleh itu, amat penting bagi murid untuk memahami peribahasa bukan sahaja dari maksudnya tetapi juga mengetahui penggunaannya sesuai dengan konteks dan situasi yang diberikan. Disebabkan murid begitu berminat terhadap pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan teknologi maklumat, baik jika guru dapat menggunakan teknologi maklumat semasa mengajar peribahasa. Untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih berkesan, guru boleh menggunakan kaedah kecerdasan pelbagai atau *Multiple Intelligence* (MI) dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Permasalahan

Pada masa ini timbul cabaran untuk mempertingkatkan kemahiran bertutur dalam bahasa Melayu dalam kalangan murid. Hal ini disebabkan murid lebih cenderung menggunakan bahasa Inggeris daripada bahasa Melayu. Penekanan terhadap penggunaan bahasa Inggeris di rumah menyebabkan penguasaan bahasa Melayu dalam kalangan murid di sekolah rendah agak terbatas. Oleh itu, pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu di dalam bilik darjah menjadi begitu mencabar terutama dalam pengajaran dan pembelajaran peribahasa. Berdasarkan maklum balas daripada murid mengenai pengajaran dan pembelajaran peribahasa, murid hanya memahami penggunaan peribahasa melalui penghafalan maksud peribahasa yang diberikan. Justeru, kebanyakan murid tidak dapat mengaplikasikan penggunaan peribahasa yang sesuai dalam karangan mereka. Hal ini menyebabkan murid sering melahirkan rasa jemu dengan teknik penghafalan lebih-lebih lagi apabila mereka tidak dapat memahami maksud dan penggunaan peribahasa yang dipelajari.

Tujuan Kajian

Antara tujuan kajian adalah untuk mencari:

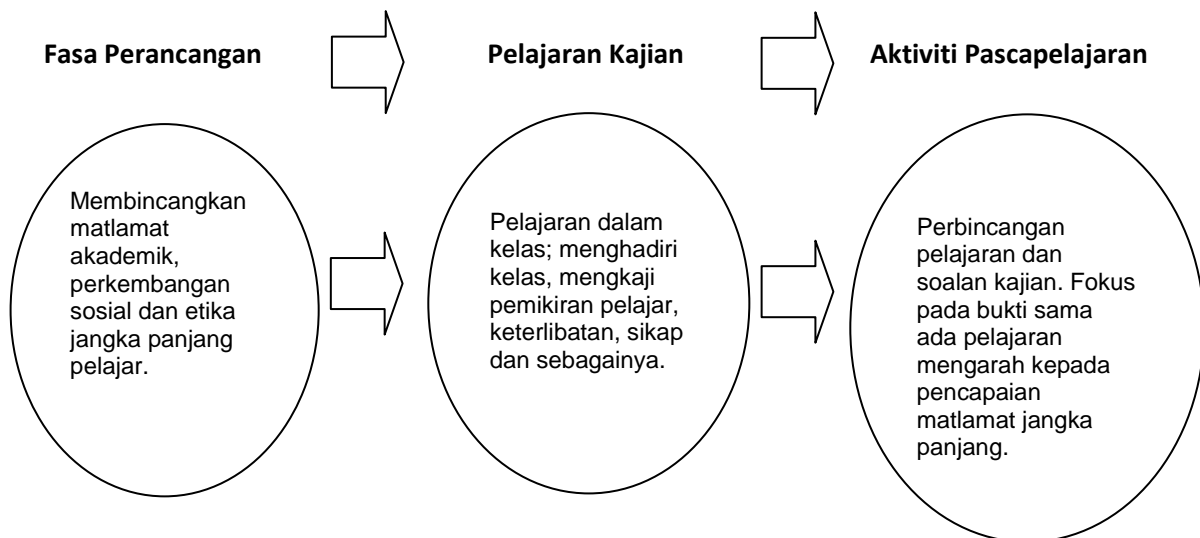
- a) kaedah pengajaran dan pembelajaran peribahasa yang menarik; dan
- b) kaedah yang berkesan untuk membantu murid meningkatkan pencapaian bagi ujian peribahasa.

Kajian Lepas

Menurut Catherine Lewis (2006), Kajian Pengajaran merupakan satu kaedah pengajaran yang bukan sahaja memberikan manfaat kepada guru untuk mempertingkatkan mutu pengajarannya bahkan juga merupakan satu kaedah yang dapat menganalisis keupayaan murid dalam pemahaman secara berperingkat tetapi menampakkan keberkesanan. Menerusi lingkaran Kajian Pengajaran guru dapat memberikan fokus yang lebih kepada beberapa faktor utama berdasarkan profil, pencapaian dan maklum balas yang ditunjukkan sehingga membolehkan guru memantapkan kaedah kajian dalam pengajaran dan pembelajaran.

Pendekatan yang dapat dilihat menerusi Rajah 1 membantu usaha meneliti keberkesanan pedagogi yang berfokus kepada keupayaan murid mencapai pembelajaran yang lebih berkesan baik dari segi individu atau

berkumpulan. Pendekatan ini juga membolehkan guru meninjau semula aktiviti pembelajaran yang telah dijalankan berdasarkan maklum balas murid dan pencapaian murid dalam kerja harian, ujian atau peperiksaan. Natiujahnya, melalui Kajian Pengajaran guru dapat memperbaiki pembelajaran murid.



Rajah 1 : Lingkaran Kajian Pengajaran

Kaedah Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah gabungan kuantitatif and kualitatif. Guru memperoleh data melalui ujian peribahasa yang dijalankan serta mengukuhkan dapatan kajian melalui penilaian anekdotal semasa pelajaran dijalankan.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 30 orang murid Bahasa Melayu Darjah 4, 5 dan 6. Mereka mempunyai pencapaian yang agak lemah dalam ujian peribahasa. Golongan murid ini tidak menunjukkan minat yang mendalam dalam pembelajaran peribahasa. Mereka hanya mempelajari peribahasa dengan menghafal sahaja tetapi mereka tidak mampu menggunakan peribahasa yang sesuai tatkala diberikan latihan dalam bentuk susunan ayat yang berkaitan dengan sesuatu situasi. Oleh itu, kelakonan mereka dalam peperiksaan terjejas. Mereka juga jarang bertutur dalam bahasa Melayu di luar bilik darjah.

Prosedur Kajian

Sebelum kajian ini dijalankan, guru yang bertindak sebagai fasilitator telah memutuskan untuk menggunakan *ICT* dalam melaksanakan projek ini. Hal ini adalah kerana kecenderungan murid terhadap *ICT*. Salah satu cara adalah dengan menggunakan slaid *Powerpoint*. Secara berpasangan, murid dikehendaki menyenaraikan peribahasa yang diberikan dengan menggunakan perisian *Powerpoint* untuk menghasilkan beberapa slaid peribahasa. Slaid yang perlu disiapkan memaparkan peribahasa serta maksudnya dengan menggunakan gambar yang memaparkan peribahasa tersebut dengan menggunakan '*Clip Art*'. Melalui penggunaan *ICT*, murid bukan sahaja menunjukkan minat untuk menghasilkan slaid tersebut, namun secara tidak langsung mereka dapat mengingat peribahasa tersebut serta maksudnya dengan lebih berkesan. Guru memainkan peranan sebagai pemudah cara untuk membenarkan murid melakukan aktiviti yang bersifat inovatif ini untuk memahami penggunaan peribahasa.

Selain itu, guru menggunakan laman '*Youtube*' atau menghasilkan klip video atau memaparkan babak-babak yang sesuai daripada filem-filem Melayu klasik untuk menarik minat murid sebagai rangsangan terutama sekali daripada babak filem klasik Melayu arahan Allahyarham Tan Sri P. Ramlee. Justeru, pendekatan menggunakan tayangan klip video yang ada kaitan dengan peribahasa dalam lakonan juga merupakan satu lagi pendekatan yang dapat dimanfaatkan sebagai satu inisiatif *ICT*. Babak dalam filem Melayu klasik amat berkesan digunakan sebagai bahan pengajaran. Melalui perisian sofwe '*Windows Movie Maker*', guru dapat membangkitkan kesan visual kepada murid untuk mengaitkan peribahasa yang digunakan dengan babak lakonan yang ditayangkan.

Penerapan aktiviti permainan dalam pembelajaran dan pengajaran juga merupakan salah satu pendekatan yang dijalankan dalam program ini. Permainan domino bertujuan untuk menjadikan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah lebih menarik. Permainan ini bukan sahaja sejajar dengan inisiatif TLLM bahkan juga bertujuan menghidupkan suasana pembelajaran yang melibatkan setiap orang murid serta mewujudkan pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu secara holistik. Dalam permainan ini, setiap murid akan diberikan sekeping kad domino yang mengandungi peribahasa serta maksudnya. Murid dikehendaki mencantumkan kad yang ada pada diri mereka dengan rakannya yang lain sehingga setiap kad tersebut dapat dipadankan. Permainan ini boleh dibahagikan kepada dua kumpulan dan harus

diselesaikan dalam jangka masa yang ditetapkan. Kumpulan yang berjaya mencantumkan kad domino dalam masa yang terpantas akan diisytiharkan sebagai pemenang.

Selain permainan domino dengan penggunaan *Powerpoint*, guru juga menarik minat murid untuk mempelajari peribahasa melalui permainan 'Siapa Mahu Menjadi Pakar Peribahasa'. Permainan ini serupa dengan permainan menarik yang dipaparkan menerusi rancangan televisyen berjudul '*Who Wants To Be A Millionaire*'. Soalan-soalan peribahasa akan dimuatkan dengan setiap soalan mempunyai empat pilihan jawapan. Kemudian, murid dikehendaki menjawab soalan.

Melalui penggabungan antara penggunaan *ICT* dengan kaedah MI, diharap akan murid lebih berupaya menghayati maksud peribahasa serta pengajaran moral yang tersirat dalam peribahasa tersebut.

Dapatan Kajian

Melalui penggabungan kaedah *ICT*, permainan dan visual, guru mendapati murid dapat menikmati proses pembelajaran yang dijalankan dengan lebih baik. Murid juga lebih berminat terhadap pembelajaran peribahasa berbanding dengan pembelajaran yang menggunakan pena dan kertas.

Dari sudut pencapaian murid dalam ujian peribahasa pula, murid telah menunjukkan pencapaian yang memuaskan. Hampir 85% orang murid memperoleh markah 75% dalam ujian peribahasa. Bukan itu sahaja, murid juga berupaya menyelitkan peribahasa yang sesuai dalam penulisan karangan mereka. Hal ini secara tidak langsung telah menjadikan mutu penulisan karangan mereka lebih baik dan menarik.

Dari sudut pengajaran holistik pula, aktiviti permainan domino telah berjaya menarik perhatian ibu bapa yang juga terlibat sama dalam permainan ini di rumah justeru secara tidak langsung mereka telah dapat melibatkan diri dalam pembelajaran anak-anak mereka.

Namun demikian, dalam melaksanakan projek ini, guru menghadapi beberapa cabaran. Cabaran utama adalah kesuntukan masa. Hal ini disebabkan jadual guru yang terlibat dalam projek ini amat padat. Oleh yang demikian, untuk menangani masalah ini, guru memperuntukkan satu atau dua waktu dalam seminggu untuk membincangkan perkembangan projek ini. Dengan

melakukan hal demikian, guru dapat memikirkan strategi dan cara untuk membantu murid serta membimbing mereka untuk memuatnaikkan gambar ke dalam bentuk persembahan *Powerpoint*.

Keterbatasan kajian juga berlaku dalam aspek pelibatan murid secara keseluruhan. Seseengah murid yang terlibat dalam kajian ini tidak dapat menyumbang idea mereka dengan baik memandangkan projek ini adalah satu projek berkumpulan. Terdapat ahli kumpulan yang lebih menyerlah daripada ahli kumpulan yang lain. Oleh itu, agak payah untuk memantau pelibatan setiap ahli kumpulan secara teliti.

Guru juga harus sentiasa membuat penyesuaian yang perlu dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta mengaplikasikan teknik yang sesuai agar pencapaian murid dapat dimaksimumkan. Untuk mengemaskinikan projek yang akan dijalankan, guru memperkenalkan penggunaan konsep video dan juga penggunaan '*Windows Movie Maker*' untuk memupuk minat murid. Murid juga mungkin boleh melakonkan watak dalam peribahasa yang diberikan dalam satu babak lakonan.

Kesimpulan

Dalam era digital ini, murid sudahpun terdedah dan terlibat dalam pelbagai bentuk komunikasi digital. Oleh itu, dengan menggunakan *ICT*, minat murid dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu dapat dipertingkatkan. Selain daripada itu, melalui penggabungjalinan perisian seperti *Powerpoint*, permainan domino, tayangan klip video serta aktiviti permainan kuiz yang dijalankan di dalam bilik darjah menjadi begitu aktif dan berjaya menarik minat murid.

Rujukan

- Catherine Lewis, Rebecca Perry, Jacqueline Hurd, & Mary Pat O'Connell, *Lesson Study Comes of Age in North America*, Phi Delta Kappan, Vol. 88, No. 04, December 2006, pp. 273-281.
- Senge, Peter M. (1990) *The Fifth Discipline: The Art And Practice Of The Learning Organisation*. New York: USA.