

## *Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Pembelajaran Peribahasa*

**Abdul Hadi Bakar**

abdul\_hadi\_bakar@schools.gov.sg

**Zamree Mustapha**

zamree\_mustapha@schools.gov.sg

**Sekolah Fairfield Methodist (Rendah)**

### *Abstrak*

Kajian ini bertujuan untuk membina minat murid dalam memahami dan mengaplikasikan peribahasa dalam konteks dunia sebenar. Murid didapati tidak dapat meraih markah yang cemerlang bagi komponen peribahasa kerana kurang memahami nilai dan maksud peribahasa. Murid juga didapati kurang menggunakan peribahasa dalam perbualan mahupun penulisan. Penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) peribahasa dapat meningkatkan minat murid terhadap pembelajaran peribahasa Melayu dan memudahkan pemahaman maksud peribahasa. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa murid telah menunjukkan sifat yang positif dan terbuka ketika mempelajari peribahasa. Mereka juga terdorong untuk menggunakan peribahasa bukan sahaja dalam konteks sekolah tetapi dalam aktiviti seharian mereka.

Kata Kunci: Peribahasa, Aplikasi *Kahoot*, ICT, penguasaan

## **PENGENALAN**

Dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) subjek Bahasa Melayu khasnya di sekolah, peribahasa mempunyai kedudukan yang sama penting berbanding dengan aspek bahasa yang lain. Ini kerana peribahasa berupaya untuk berkembang dan relevan dengan bahasa tersebut secara keseluruhannya. Pembelajaran dan penghayatan peribahasa bertujuan meningkatkan keupayaan berbahasa dalam kalangan murid. Kemahiran berbahasa ini pula akan diteliti dalam konteks kebolehan murid menggunakan peribahasa dalam aktiviti seharian dan penulisan. Hasil penulisan tentunya akan menjadi lebih indah dan bermutu sekiranya dimuatkan dengan peribahasa yang tepat dan sesuai.

Sehubungan itu, murid perlu diajar mengenai ciri 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. Selain itu, pengajaran berpusatkan guru turut menyebabkan pengajaran peribahasa tidak begitu berkesan. Guru memberikan penjelasan mengenai maksud peribahasa, manakala murid akan berusaha menghafal peribahasa yang diberikan dan tidak menghayati nilai dan maksud peribahasa sehingga murid menganggap peribahasa adalah sesuatu yang sukar untuk dipelajari. Sebagai jalan penyelesaian, ada cadangan dikemukakan agar guru menggunakan pendekatan kontekstual dalam PdP peribahasa di dalam bilik darjah. Menerusi pendekatan ini, pengamatan perlu dilakukan mengenai hubungan antara perkara yang dibandingkan, diikuti dengan menyimpulkan makna yang simbolik dan terakhir membuat penilaian terhadap ketepatan peribahasa berdasarkan konteks dan situasinya. Dengan cara ini, murid diajar menghayati peribahasa berdasarkan konteks dan situasi.

## **PERNYATAAN MASALAH**

Sewaktu melaksanakan kajian ini, antara cabaran-cabaran yang dihadapi oleh para pengkaji merupakan:



- murid sudah terbiasa dengan penghafalan peribahasa;
- murid kurang menggunakan peribahasa dalam aktiviti penulisan karangan dan kehidupan seharian mereka;
- murid hanya melihat peribahasa sebagai salah satu komponen kertas peperiksaan dan tidak relevan secara am; dan
- murid lebih terdedah kepada kaedah *rote-learning* yang mana mereka hanya menghafal makna peribahasa tanpa pemahaman yang utuh.

## TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk:

1. memupuk minat terhadap pembelajaran peribahasa dengan menggunakan perisian *Kahoot*;
2. menilai tahap pemahaman murid mengenai makna peribahasa yang dipelajari; dan
3. menghubungkan peribahasa yang dipelajari berdasarkan konteks dunia sebenar.

## KAJIAN LEPAS

Kepentingan peribahasa yang tersemat nilai luhur di dalamnya perlu dipertahankan dan dikuasai oleh murid sekolah rendah. Peribahasa Melayu seharusnya diajarkan kepada murid di sekolah agar murid dapat menikmati dan menghayati keindahannya, malah menggunakannya untuk melahirkan fikiran dan perasaan dengan tepat dan halus kerana peribahasa Melayu ialah elemen yang penting dalam kemahiran berbahasa.

Mohd. Tajudin Abdul Rahman (1999) berpendapat bahawa sekiranya seseorang itu dapat menggunakan peribahasa yang betul, akan memberikan satu gambaran tentang kemahiran menggunakan sesuatu bahasa. Maka itu, pengajaran peribahasa Melayu amat wajar dilaksanakan secara terancang dan bijaksana bagi menghindari halangan dan kesukaran murid memahami, meminati dan mengingati sesuatu peribahasa. Menjadi tanggungjawab guru



untuk mempermudah pembelajaran murid. Guru perlu mewujudkan suasana yang dapat merangsang minat murid di samping memikirkan keperluan mereka.

Goh Suzie (1998), melalui kajiannya, mencatatkan bahawa murid kurang berminat dengan peribahasa. Murid tidak dapat memahami dan menghayati peribahasa dengan baik. Aspek peribahasa sukar diingat atau dihafal dan pengajaran peribahasa membosankan. Aspek peribahasa semakin kurang dititikberatkan walaupun peribahasa merupakan salah satu elemen penting dalam kemahiran berbahasa. Penutur bahasa Melayu, khususnya remaja lebih selesa menggunakan bahasa slanga yang lebih popular. Dalam pengajaran peribahasa, cabaran yang guru hadapi adalah untuk menggalakkan murid supaya bersikap positif dalam pembelajaran peribahasa.

Maka itu, dengan profil murid yang sering berubah, kecenderungan PdP juga turut berubah. Penyesuaian dan adaptasi perlu dilaksanakan untuk membantu penguasaan murid terhadap pembelajaran peribahasa.

## KAEDAH KAJIAN

Dalam kajian ini, perkara utama yang telah dilakukan adalah untuk mengenal pasti prestasi murid melalui ujian diagnostik dalam bentuk kuiz. Markah kuiz peribahasa ini telah dikumpulkan sebelum murid menjalani kaedah pengajaran peribahasa dengan integrasi perisian *Kahoot*. Tinjauan lanjut dilakukan untuk memahami dengan lebih mendalam masalah yang berlaku. Pertama keputusan kuiz peribahasa dianalisis dan didapati ramai murid tidak dapat melangkaui atau mencapai sasaran markah yang diharapkan oleh pengkaji.

Penggabungan penggunaan perisian *Kahoot* digunakan untuk membantu murid membina keyakinan diri bagi memperbaiki tahap pemahaman makna peribahasa.

Borang soal-selidik juga digunakan bagi mengenal pasti aspek kelemahan murid dalam pembelajaran peribahasa. Langkah ini merupakan



satu strategi pembelajaran yang konstruktif bagi membantu dalam peningkatan pembelajaran peribahasa. Bagi menilai keberkesanan kajian ini, para pengkaji menggunakan kaedah kuantitatif dan kualitatif. Para pengkaji memperoleh data melalui ujian peribahasa yang dijalankan dan kemudian dapatan kajian diperkukuhkan melalui penilaian pasca ujian.

## Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 12 orang murid Bahasa Melayu Darjah 3, 4 dan 5. Kajian ini dilakukan berasingan mengikut peringkat darjah masing-masing dan berdasarkan kehendak senarai peribahasa yang terdapat dalam sukatan pelajaran. Murid mempunyai pencapaian yang agak lemah dalam pemahaman dan penggunaan peribahasa dalam penulisan. Minat murid terhadap pembelajaran peribahasa juga tidak begitu mendalam. Murid hanya mempelajari peribahasa dengan kaedah hafalan dan tidak mampu menggunakan peribahasa dalam bentuk susunan ayat yang berkaitan dengan situasi. Murid juga jarang bertutur dalam bahasa Melayu di luar bilik darjah.

## Instrumen Kajian

Pemerhatian terhadap sikap murid penting dalam memastikan kejayaan kajian ini. Murid dinilai berdasarkan respons mereka terhadap kuiz peribahasa yang dijalankan sebagai aktiviti di dalam kelas. Kuiz peribahasa ini dijalankan melalui perisian *Kahoot* yang dicipta oleh pengkaji. Semangat daya saing dan sikap ingin tahu murid boleh digunakan sebagai ukur tara yang menunjukkan murid terdorong dalam sesi pelajaran tersebut. Borang maklum balas juga akan diberikan kepada murid pada akhir sesi pelajaran tersebut untuk mendapatkan pendapat mereka tentang pengajaran yang telah dijalankan.

## Prosedur Kajian

Sejak awal lagi, murid telah didedahkan kepada penggunaan perisian *Kahoot* melalui aktiviti-aktiviti dalam kelas untuk mata pelajaran yang lain. Mereka juga pernah terdedah kepada pendekatan *Storyboard* dan perisian *Toondoo* sewaktu kelas Bahasa Melayu yang mana mereka dikehendaki



untuk melakarkan pemahaman mereka tentang peribahasa-peribahasa yang dipelajari di dalam kelas dan kemudian mereka sebuah komik yang bergambar empat.

Sebelum mentadbir kajian tersebut, murid diberi satu penerangan ringkas tentang peribahasa. Murid-murid dikehendaki mempelajari 10 peribahasa berserta maksudnya dalam tempoh seminggu. Jadual 1 merupakan peribahasa yang pernah dipelajari dan selaras dengan sukatan pelajaran.

Bagi langkah pertama, guru akan menyediakan kuiz peribahasa melalui perisian *Kahoot*. Murid akan diuji berdasarkan senarai peribahasa yang dipelajari terlebih dahulu. Kemudian, guru akan memancarkan kuiz peribahasa tersebut di skrin. Untuk membolehkan murid melakukan kuiz peribahasa melalui perisian *Kahoot* ini, setiap murid diberikan satu iPad agar mereka dapat ke laman aplikasi *Kahoot* dengan menekan nombor pin yang terpancar pada skrin. iPad digunakan memandangkan tidak semua murid mempunyai telefon bimbit dan pada masa yang sama, murid tidak dibenarkan menggunakan telefon bimbit di dalam kelas. Ia juga lebih senang untuk digunakan berbanding komputer riba. Semasa kuiz tersebut dijalankan, murid dikehendaki memilih peribahasa yang tepat di antara empat pilihan berdasarkan makna peribahasa yang terpapar. Melalui perisian *Kahoot* ini, murid akan dapat tahu dengan serta-merta jika jawapan yang dipilih adalah tepat. Pada masa yang sama, murid juga akan mengetahui jumlah markah yang diperolehi selepas setiap soalan. Guru juga akan meluangkan sedikit masa selepas setiap soalan untuk berbincang dengan murid mengenai makna-makna peribahasa agar mereka lebih memahami tentang pilihan-pilihan mereka.

Sebagai langkah kedua, para murid akan menduduki kuiz peribahasa yang kedua pada waktu yang lain. Kuiz peribahasa kali ini mengandungi soalan-soalan yang sama. Namun perbezaannya terletak kepada bentuk soalan tersebut. Makna-makna peribahasa yang dipaparkan semasa kuiz pertama akan digantikan dengan video-video yang bertemakan senarai peribahasa yang sama. Guru akan tetap meluangkan sedikit masa selepas setiap soalan untuk menerangkan kepada murid kaitan sedutan video yang ditonton dengan peribahasa yang diberikan.



Langkah seterusnya, guru akan mengendalikan kuiz peribahasa yang ketiga dan terakhir. Kuiz peribahasa yang ketiga ini sama seperti kuiz yang kedua. Namun, video-video yang digunakan untuk setiap peribahasa ditukar untuk menguji pemahaman murid terhadap penerangan guru semasa kuiz kedua dijalankan. Menerusi perisian *Kahoot* ini, guru akan mendapat tahu dengan serta-merta prestasi setiap murid.

**Jadual 1: Daftar Peribahasa**

Darjah 3	Darjah 4	Darjah 5
keras kepala	rendah hati	diam-diam ubi
campur tangan	manis mulut	seperti langit dengan bumi
kaki bangku	otak udang	tahan hati
cari jalan	tajam akal	bagai isi dengan kuku
lurus akal	mati akal	banting tulang
besar hati	muka tembok	bagai tikus membaiki labu
anak angkat	murah hati	perah otak
cakar ayam	tanda mata	tangan terbuka
lepas tangan	ringan tulang	air dicincang tiada putus
fasih lidah	ringan mulut	berani mati

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Melalui pemantauan dan pemerhatian yang dijalankan, murid telah menunjukkan kesungguhan dan tahap penglibatan yang proaktif ketika menjalani kuiz yang disediakan. Murid lebih berminat terhadap pembelajaran peribahasa menggunakan perisian *Kahoot* berbanding dengan pembelajaran yang menggunakan pena dan kertas.

Berdasarkan respons kuiz *Kahoot* yang disertai oleh murid, kebanyakan murid meraih markah yang penuh dalam kuiz pertama. Namun, apabila ditanya mengenai fahaman murid tentang maksud-maksud peribahasa tersebut, ramai yang tidak dapat memberikan penerangan yang tepat kerana



murid hanya menghafal maksud-maksud peribahasa yang diberikan. Untuk kuiz yang kedua pula, murid meraih markah yang rendah kerana mereka tidak dapat memadamkan sedutan video yang ditonton dengan peribahasa yang betul. Hanya pada kuiz ketiga, para pengkaji dapat melihat peningkatan yang signifikan. Mereka dilihat memberikan tumpuan yang penuh ketika cuba mentafsirkan kaitan video dengan peribahasa yang sesuai. Murid dapat mengingat kembali penerangan guru selepas kuiz yang kedua dan mengait penerangan itu bersama konteks-konteks yang terdapat dalam sedutan video yang baharu itu. Murid juga telah berjaya mengaplikasikan pemahaman mereka melalui penulisan karangan dengan tepat.

Secara keseluruhan, para pengkaji dapat melihat peningkatan yang ketara melalui ketiga-tiga kuiz yang dijalankan. Selain daripada keseronokan yang jelas terpancar pada wajah murid, kajian ini dapat menunjukkan keberkesanan aplikasi *Kahoot* dalam PdP peribahasa kerana dapat mengubah sikap dan membuka minda murid. Guru juga boleh menerangkan kepada murid kerelevanan peribahasa-peribahasa yang dipelajari dalam kehidupan seharian mereka.

**Jadual 2: Hasil Dapatan Ujian Diagnostik Yang Dijalankan**

Peringkat/ Murid	Murid 1	Murid 2	Murid 3	Murid 4	Murid 5
<b>Darjah 3</b>	10%	20%	50%	40%	50%
<b>Darjah 4</b>	40%	20%	-	-	-
<b>Darjah 5</b>	30%	30%	20%	20%	30%

(10 soalan = 100%)





**Jadual 2: Hasil Dapatan Borang Soal Selidik**

Bil	Skala	1	2	3	4	5
	Item	(Bilangan Murid)				
1.	Saya gemar mempelajari peribahasa.		20%	30%	50%	
2.	Saya memahami maksud peribahasa yang diajar oleh guru.	-	50%	30%	20%	-
3.	Saya mempelajari peribahasa hanya dengan menghafal maksudnya.	-	-	20%	-	80%
4.	Saya menggunakan peribahasa dalam karangan dengan yakin.	-	90%	10%	-	-
5.	Saya menggunakan peribahasa dalam aktiviti seharian.	-	90%	10%	-	-

**Jadual 3: Hasil Dapatan Kuiz Pertama**

Peringkat / Murid	Murid 1	Murid 2	Murid 3	Murid 4	Murid 5
Darjah 3	10%	10%	50%	50%	60%
Darjah 4	60%	30%	-	-	-
Darjah 5	40%	60%	40%	50%	50%

**Jadual 4: Hasil Dapatan Kuiz Kedua**

Peringkat/ Murid	Murid 1	Murid 2	Murid 3	Murid 4	Murid 5
Darjah 3	60%	70%	80%	70%	70%
Darjah 4	80%	60%	-	-	-
Darjah 5	60%	80%	70%	70%	70%



**Jadual 5: Hasil Dapatan Kuiz Ketiga**

Peringkat/ Murid	Murid 1	Murid 2	Murid 3	Murid 4	Murid 5
Darjah 3	80%	80%	100%	90%	90%
Darjah 4	100%	80%	-	-	-
Darjah 5	80%	90%	80%	90%	90%

**Jadual 6: Hasil Dapatan Borang Maklum Balas**

Bil	Skala	1	2	3	4	5
	Item	(Bilangan Murid)				
1.	Saya lebih jelas akan maksud-maksud peribahasa.	-	-	-	80%	20%
2.	Saya memahami contoh-contoh peribahasa yang disertakan melalui aplikasi <i>Kahoot</i> .	-	-	10%	60%	30%
3.	Saya memahami maksud-maksud peribahasa yang diajar melalui aplikasi <i>Kahoot</i> .	-	-	-	20%	80%
4.	Contoh-contoh yang disertakan mencukupi.	-	-	-	80%	20%
5.	Aplikasi <i>Kahoot</i> menyeronokkan lagi pembelajaran peribahasa.	-	-	-	10%	90

## KESIMPULAN

Pelbagai cabaran yang dihadapi para pengkaji sewaktu menjalankan kajian ini. Pengkaji harus menyenarai pendekkan senarai peribahasa yang ada dalam sukatan kepada 10 peribahasa sahaja yang sudah dipelajari di dalam kelas bersama guru masing-masing. Guru juga mengambil masa yang agak lama untuk mencari video-video yang mana temanya sama dengan senarai peribahasa yang dipilih.



Murid sekarang sudah pun terdedah dan terlibat dalam pelbagai bentuk komunikasi digital. Dengan menggabungkan perisian seperti *Kahoot* dan *Toondoo* dalam pengajaran seharian, pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dapat dipertingkatkan dan menarik minat murid. Semoga melalui dapatan kajian ini, para pengkaji dapat mendalami pelbagai strategi pengajaran untuk pembelajaran Bahasa Melayu.

Guru yang turut terlibat dalam kajian ini:

1. Suhailah Satoo

## **RUJUKAN**

Goh, S. (1998). *Jurnal Dewan Bahasa Jilid 42(2): Penggunaan Peribahasa Melayu Pelajar Menengah*. Kuala Lumpur, Malaysia: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Rahman, M. T. (1999). *Pengajaran dan Pembelajaran Peribahasa dan Kesimpulan Bahasa- Asas-asas Pertimbangan*. Kuala Lumpur, Malaysia: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Hassan, M. I. (2014). *Pembelajaran Peribahasa Melalui Aplikasi Aurasma*. Singapore: Pusat Bahasa Melayu Singapura.

