

PENGUASAAN PERIBAHASA DALAM KALANGAN MURID SEKOLAH RENDAH MENGUNAKAN PERMAINAN JUPERMA 1.0

NOR KAMILAH MAKHTAR*

NUR AQILAH AMINORHUDDIN**

NURHASANUL HAYATI SHARUDDIN***

NUR AMERA SYAHIRAH ISMAIL****

ANIS MASRUHAH FAISAL*****

NUR AQILA SOFIA ZAMARI@ZAMRI*****

nkamilah@gmail.com, 1048-16-aqilah@epembelajaran.edu.my

Abstrak

Kajian tindakan ini dijalankan untuk meningkatkan penguasaan peribahasa dalam mata pelajaran Bahasa Melayu terhadap 3 orang murid Tahap Dua sekolah rendah melalui permainan JUPERMA 1.0. JUPERMA 1.0 merupakan akronim bagi inovasi Jutaria dengan Peribahasa Melayu yang diinovasikan idea daripada permainan Jutaria. Ia merupakan satu permainan gabungan papan bersama alat digital seiring dengan perkembangan teknologi terkini yang membantu murid-murid dalam mencapai keberkesanan dalam pembelajaran peribahasa. Isu utama dalam kalangan murid sekolah rendah adalah kelemahan murid dalam menguasai peribahasa yang seterusnya akan mempengaruhi kemahiran menulis karangan penulisan Bahasa Melayu. Ini berlaku kerana mereka tidak memahami maksud sesetengah peribahasa yang menyebabkan mereka tidak dapat menjawab mengikut kehendak soalan dan penulisan mereka menjadi tidak gramatis. Inovasi ini direka menggunakan bahan-bahan yang mempunyai kos yang murah, mudah didapati dan turut menggunakan bahan-bahan terbuang dalam usaha kelestarian alam sekitar, di samping penggunaan aplikasi digital bagi meningkatkan lagi minat murid terhadap inovasi ini. Hasil dapatan kajian tindakan ini dikumpul dengan menggunakan beberapa instrumen kajian iaitu secara pemerhatian, ujian awal dan ujian akhir serta temubual sepanjang proses intervensi dijalankan. Melalui inovasi JUPERMA 1.0 ini, terdapat peningkatan minat serta pemahaman murid dalam peribahasa Bahasa Melayu melalui konsep didik hibur yang diketengahkan dalam kajian tindakan ini. Adalah diharapkan inovasi JUPERMA 1.0 dapat diimplimentasikan sebagai satu bahan bantu mengajar guru di dalam bilik darjah selari dengan trend pembelajaran abad ke-21 melalui penerapan animasi yang menarik bukan sahaja untuk murid di sekolah rendah, malah kepada murid di sekolah menengah.

Kata Kunci: Bahasa Melayu, Peribahasa, Permainan, Sekolah Rendah

Dihantar: 16 November 2023

Disemak: 21 Oktober 2024

Diterbit: 31 Mac 2024

-
- * Pensyarah Kanan di Jabatan Pembangunan Latihan, IPG Kampus Kota Bharu, Kelantan, Malaysia
 - ** Siswa Guru di Jabatan Pengajian Bahasa Melayu, IPG Kampus Kota Bharu
 - *** Siswa Guru di Jabatan Pengajian Bahasa Melayu, IPG Kampus Kota Bharu
 - **** Siswa Guru di Jabatan Pengajian Bahasa Melayu, IPG Kampus Kota Bharu
 - ***** Siswa Guru di Jabatan Pengajian Bahasa Melayu, IPG Kampus Kota Bharu.
 - ***** Nur Aqila Sofia Zamari@Zamri : Siswa Guru di Jabatan Pengajian Bahasa Melayu, IPG Kampus Kota Bharu.

MASTER THE PROVERBS AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS USING THE JUPERMA 1.0 GAME

NOR KAMILAH MAKHTAR, PHD*

NUR AQILAH AMINORHUDDIN**

NURHASANUL HAYATI SHARUDDIN***

NUR AMERA SYAHIRAH ISMAIL****

ANIS MASRUHAH FAISAL*****

NUR AQILA SOFIA ZAMARI@ZAMRI*****

nkamilahm@gmail.com, 1048-16-aqilah@epembelajaran.edu.my

Abstract

This action research was conducted to improve the mastery of proverbs in the Malay language subject for 3 Level Two primary school students through the JUPERMA 1.0 game. JUPERMA 1.0 is an acronym for Jutaria innovation with Malay Proverbs that is an innovative idea from the Jutaria game. It is a board game combined with digital tools in line with the latest technological developments that help students achieve effectiveness in learning proverbs. The main issue among primary school students is the weakness of students in mastering proverbs which in turn will affect their ability to write Malayalam essays. This happens because they do not understand the meaning of some proverbs which causes them to be unable to answer the questions and their writing becomes ungrammatical. This innovation is designed using materials that are cheap, easy to find and also use waste materials in the effort of environmental sustainability, in addition to the use of digital applications to further increase students' interest in this innovation. The results of this action research were collected by using several research instruments, namely observation, pre-test and final test as well as interviews throughout the intervention process. Through this JUPERMA 1.0 innovation, there is an increase in students' interest and understanding in Malay proverbs through the concept of didik hibur which is highlighted in this action study. It is hoped that the JUPERMA 1.0 innovation can be implemented as a teaching aid for teachers in the classroom in line with the learning trend of the 21st century through the application of interesting animation not only for students in primary school, but also for students in secondary school.

Keywords: Game, Malay Language, Primary School, Proverbs

Sent: 16 November 2023

Revised: 21 October 2024

Published: 31 March 2024

-
- * Senior Lecturer at Training Development Department, Teacher Education Institute, Kota Bharu Campus
** Undergraduate Student at Malay Language Studies, Teacher Education Institute, Kota Bharu Campus
*** Undergraduate Student at Malay Language Studies, Teacher Education Institute, Kota Bharu Campus
**** Undergraduate Student at Malay Language Studies, Teacher Education Institute, Kota Bharu Campus
***** Undergraduate Student at Malay Language Studies, Teacher Education Institute, Kota Bharu Campus
***** Undergraduate Student at Malay Language Studies, Teacher Education Institute, Kota Bharu Campus

1.0 Pendahuluan

Peribahasa merupakan elemen yang sangat penting khususnya bagi masyarakat Melayu untuk mengungkapkan minda, pemikiran dan juga akal budi (Shaline Sanmugam & Alizah Lambri, 2021). Peribahasa dapat dikategorikan kepada beberapa jenis iaitu, simpulan bahasa, perumpamaan, pepatah, bidalan, dan kata-kata hikmat. Aminuddin (2018) menjelaskan peribahasa dalam bahasa Melayu ialah khazanah falsafah dan pemikiran bangsa Melayu yang mempunyai nilai kebijaksanaan dan juga kecerdikan. Hal ini menunjukkan bahawa peribahasa sangat penting bagi menentukan panduan dalam hidup seseorang di samping dapat dijadikan iktibar, pedoman dan juga pengajaran dalam kalangan masyarakat.

Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah telah memuatkan senarai kemahiran asas berbahasa dan tatabahasa yang perlu dikuasai oleh murid dari Tahun 1 hingga Tahun 6. Kemahiran-kemahiran berbahasa ini meliputi kemahiran lisan (mendengar dan bertutur), membaca, dan menulis. Tatabahasa pula meliputi aspek morfologi dan sintaksis Bahasa Melayu.

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Bahasa Melayu Sekolah Rendah ini pula, mengandungi perincian, penjelasan serta huraian tentang Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu. DSKP ini memuatkan senarai kecekapan berbahasa dalam kemahiran mendengar dan bertutur, membaca, menulis, tatabahasa, penjodoh bilangan, peribahasa, dan perbendaharaan kata yang sesuai bagi peringkat persekolahan murid (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018).

Penghasilan peribahasa oleh masyarakat Melayu lama merupakan satu perkara yang sudah diketahui umum dan disampaikan secara lisan daripada satu generasi kepada satu generasi. Kaedah didik hibur telah disarankan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK), Kementerian Pendidikan Malaysia untuk diterapkan dalam pengajaran guru bagi proses Pelaksanaan Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc). Pengajaran Bahasa Melayu melalui aktiviti permainan bahasa atau didik hibur sangat berkesan kerana dapat menarik minat murid untuk terus mengikuti pelajaran. Maka, proses pembelajaran topik peribahasa perlulah menyeronokkan, tidak membebankan serta perlu diperluas agar berjaya merangsang dan menarik perhatian murid untuk belajar (Norlela Ahmad & Shamsudin Othman, 2020).

Penggunaan visual seperti animasi, video dan gambar telah berjaya menarik minat murid untuk mengikuti PdPc peribahasa (Shaline Sanmugam & Alizah Lambri, 2021). Penggunaan bahan visual telah mempengaruhi murid untuk melibatkan diri secara aktif di dalam kelas. Selain itu, murid juga lebih yakin untuk menjawab dan memberikan pandangan di dalam kelas. Selain dapat menarik minat murid, gambar dan video dapat memberikan gambaran yang jelas dan ini akan memudahkan lagi murid untuk memahami isi pengajaran.

Inovasi dengan menggunakan kad imbasan oleh Mohd Ridzuan Md Nasir (2017) yang dinamakan PISATUM bagi meningkatkan penguasaan murid dalam peribahasa. Dapatan inovasi yang telah dijalankan oleh pengkaji ini telah menunjukkan kesan yang positif terhadap penguasaan peribahasa dalam kalangan murid. Rentetan dari dapatan kajian ini, maka pengkaji berhasrat untuk melihat pelaksanaan pengajaran peribahasa menggunakan tiga elemen bahan multimodal, iaitu visual, auditori dan kinestetik.

Pembelajaran dengan cara bermain adalah lebih menarik dan dapat memberangsangkan murid-murid melalui pembelajaran yang menyeronokkan (Aliza Ali & Zamri Mahamod, 2016). Melalui pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu secara bermain, ia merupakan kaedah terbaik untuk membantu kanak-kanak menguasai konsep bahasa yang abstrak melalui pengalaman

konkrit. Oleh itu, pendekatan pembelajaran melalui bermain mampu menanam minat anak-anak terus belajar bahasa.

Menurut Hamsiah Juki & Che Ibrahim Salleh (2017), peribahasa merupakan salah satu cabang sastera lama yang tidak lapuk dek hujan dan tidak lekang dek panas. Penguasaan peribahasa di Sekolah Kebangsaan didapati sangat lemah dan penggunaan peribahasa dalam kalangan murid sekolah kebangsaan belum meluas, oleh itu kajian tentang penguasaan peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah adalah penting dan bermanfaat kepada pihak tertentu, khususnya murid di Tahap 2 dan guru Bahasa Melayu serta mereka yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dengan pengajaran mata pelajaran Bahasa Melayu di sekolah, khasnya sekolah rendah. Dapatan sorotan literatur ini sangat mengujakan pengkaji untuk memulakan satu kajian tindakan bagi menyelesaikan isu permasalahan berkaitan peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah.

Maka adalah penting bagi guru-guru Bahasa Melayu untuk menekankan aktiviti pengajaran dan pembelajaran secara permainan agar ia menjadi lebih menarik dan secara didik hibur untuk membantu murid sekolah rendah menguasai dan menghayati pembelajaran peribahasa dengan lebih berkesan.

2.0 Objektif dan Persoalan Kajian

Meningkatkan penguasaan peribahasa dalam mata pelajaran Bahasa Melayu melalui permainan JUPERMA 1.0.

2.1 Objektif Khusus

- i. Meningkatkan minat murid mempelajari peribahasa melalui permainan JUPERMA 1.0.
- ii. Meningkatkan kebolehan murid untuk mengenalpasti jenis peribahasa dan maksud peribahasa yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Melayu melalui permainan JUPERMA 1.0.
- iii. Menilai keberkesanan permainan JUPERMA 1.0 dalam meningkatkan kefahaman dan perhatian murid mempelajari peribahasa.

2.2 Persoalan Kajian

- i. Adakah permainan JUPERMA 1.0 dapat meningkatkan minat murid mempelajari peribahasa?
- ii. Adakah dengan permainan JUPERMA 1.0 dapat meningkatkan kebolehan murid untuk mengenalpasti jenis peribahasa dan maksud peribahasa yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Melayu?
- iii. Adakah permainan JUPERMA 1.0 didapati berkesan dalam meningkatkan kefahaman dan perhatian murid mempelajari peribahasa?

3.0 Metodologi Kajian

3.1 Peserta Kajian

Kajian tindakan ini melibatkan seramai 3 orang murid lelaki tahap 2 sekolah rendah. Kesemua murid berada di kelas yang sama serta mempunyai kelemahan untuk menguasai peribahasa dengan baik.

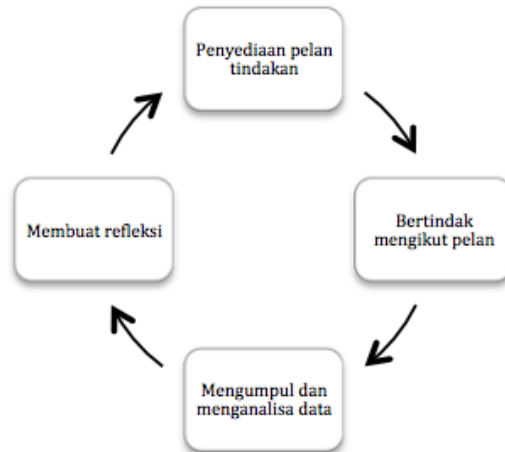
Sampel yang digunakan oleh pengkaji dalam kajian tindakan ini ialah 3 orang murid Tahun 4 dari sekolah kebangsaan yang telah dipilih berdasarkan masalah yang mereka hadapi. Jenis persampelan yang saya gunakan ialah persampelan bertujuan. Persampelan bertujuan merujuk kepada pengkaji memilih sendiri responden berdasarkan ciri-ciri tertentu yang memenuhi keperluan spesifikasi kajian (Buku Panduan Penyelidikan).

Ciri-ciri peserta kajian yang pengkaji perlukan bagi kajian tindakan ini ialah murid yang mempunyai masalah dalam menguasai peribahasa serta tidak berminat untuk mempelajari peribahasa. Mereka juga adalah dalam kalangan murid yang tidak mengetahui dengan tepat maksud peribahasa yang dipelajari sebelum ini. Isu ini dikenalpasti melalui analisis dokumen serta temubual antara pengkaji bersama murid dan guru Bahasa Melayu.

3.2 Rekabentuk Kajian

Kajian ini adalah berbentuk kajian tindakan yang merupakan suatu pendekatan untuk membaiki atau meningkatkan kualiti pendidikan dengan memperbaiki amalan pengajaran guru di dalam bilik darjah, menggalakkan guru-guru untuk lebih peka terhadap amalan pengajaran mereka, menjadi lebih kritis terhadap amalan pengajaran tersebut dan bersedia untuk mengubah amalan pengajaran sedia ada bagi meningkatkan mutu proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.

Pengkaji menggunakan reka bentuk kajian tindakan berdasarkan Model Kemmis dan McTaggart (1988) dari M.Kaviza (2019). Model ini mementingkan empat langkah dalam tindakan kajian berdasarkan gelungan iaitu memerhati, merancang, bertindak dan mereflek. Pengkaji memilih model ini kerana model ini sesuai diaplikasikan dengan kajian ini dan penggunaannya terkenal dalam proses penyelidikan. Model ini sangat relevan dalam konteks menjalankan kajian tindakan kerana ia dijalankan di dalam kelas melalui proses pengajaran dan pembelajaran.



Rajah 1: Model Kemmis dan McTaggart (1988) diadaptasi dari M.Kaviza (2019)

Berdasarkan Rajah 1 pada peringkat pemerhatian, penyelidik melakukan pengumpulan data awal untuk mengesahkan dan mengenal pasti masalah sebenar dalam amalan pengajaran dan pembelajaran. Pengkaji telah mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh murid iaitu penguasaan peribahasa Bahasa Melayu. Pada peringkat perancangan, penyelidik merancang permainan bagi meningkatkan motivasi murid untuk mempelajari peribahasa Bahasa Melayu dengan mencipta permainan JUPERMA 1.0 menggunakan barangan terpakai di mana permainan ini mudah untuk diaplikasikan, menarik dan tidak memerlukan kos yang tinggi.

Kemudian, pada fasa pelaksanaan, penyelidik telah menetapkan kaedah yang sesuai untuk diaplikasikan dalam menyelesaikan masalah ini. Penggunaan teknik yang berkesan membantu murid menunjukkan perubahan positif dalam tingkah laku pembelajaran mereka. Akhir sekali, pada peringkat refleksi, pengkaji telah menganalisis data yang diperoleh sepanjang proses kajian dijalankan. Pengkaji mendapati penggunaan kaedah permainan JUPERMA 1.0 dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat memberikan kesan dan perubahan positif dalam penguasaan peribahasa Bahasa Melayu.

Penerangan secara lebih mendalam tentang pelaksanaan yang dijalankan adalah seperti berikut:

3.2.1 Tinjauan Masalah

Tinjauan masalah dijalankan melalui kaedah pemerhatian, ujian awal serta temubual yang telah dijalankan. Sebelum langkah seterusnya di ambil oleh pengkaji, pengkaji telah meninjau dan menganalisis masalah-masalah dan juga kelemahan yang telah dialami oleh murid dalam menguasai peribahasa.

3.2.2 Analisis Tinjauan Masalah

Berdasarkan kepada instrumen yang digunakan untuk meninjau masalah atau kelemahan pelajar dalam menguasai peribahasa, pengkaji telah membuat analisis seperti yang dapat dilihat dalam Jadual 1 di bawah.

Jadual 1: Analisis Tinjauan Masalah

Bil	Masalah yang dihadapi oleh murid
1	Kaedah pengajaran guru yang membosankan
2	Tidak mengenali peribahasa
3	Tidak memahami maksud peribahasa
4	Kurang membaca

3.2.3 Tindakan yang Dijalankan

Tindakan dijalankan berdasarkan analisis yang telah dibuat. Oleh itu, langkah pertama yang dijalankan oleh pengkaji adalah dengan memberi motivasi kepada murid tersebut bahawa mereka boleh berupaya untuk menguasai peribahasa melalui intervensi yang diinovasikan ini beserta kesungguhan mereka untuk belajar.

3.2.4 Pelaksanaan Kajian

Jadual 2 menunjukkan dengan jelas langkah-langkah dalam pelaksanaan permainan JUPERMA 1.0 bagi tujuan pencapaian objektif kajian.

Jadual 2: Pelaksanaan Permainan JUPERMA 1.0

Langkah/Masa	Aktiviti
Langkah 1 5 Minit	Pengkaji menerangkan definisi peribahasa dan contoh-contoh peribahasa

Langkah 2 5 Minit	Murid diminta untuk membaca contoh-contoh peribahasa pada kad imbasan yang disediakan
Langkah 3 15 Minit	Murid bermain JUPERMA dan menjawab soalan yang terdapat pada setiap stesen
Langkah 4 5 Minit	Setiap murid diminta untuk menjawab soalan peribahasa yang disediakan

3.3 Kaedah Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kajian ini adalah menggunakan pemerhatian, instrumen temu bual dan perbandingan ujian awal dan ujian akhir. Meriam (2009) menyatakan terdapat tiga teknik utama pengumpulan data yang sering digunakan dalam kajian kualitatif, iaitu temu bual, pemerhatian dan dokumen dan secara asasnya teknik ini bergantung pada objektif kajian yang ditentukan. Bagi data kuantitatif pula, penyelidik menggunakan kaedah perbandingan ujian awal dan ujian akhir untuk pengumpulan data. Seterusnya bagi meningkatkan kesahan data kajian, penyelidik menggunakan kaedah triangulasi. Triangulasi ialah kombinasi beragam sumber data, tenaga pengkaji, teori, dan teknik metodologi dalam suatu pengkajian atas gejala sosial. Triangulasi diperlukan kerana setiap teknik memiliki keunggulan dan kelemahannya sendiri (Jasmi, 2012). Dengan demikian triangulasi memungkinkan tangkapan realiti secara lebih tepat dan benar. Penggunaan kaedah pengumpulan data yang pelbagai mampu memberikan kebolehpercayaan dan kesahan dalam penyelidikan.

3.3.1 Pemerhatian

Pemerhatian dijalankan sebelum, semasa dan juga selepas sesi intervensi dijalankan terhadap 3 orang murid dari kelas 4 Pintar, Sekolah Kebangsaan Mawai. Pengkaji membuat pemerhatian keatas murid semasa mereka menjawab soalan yang diberikan, juga semasa mereka menjawab ujian awal dan ujian akhir. Pemerhatian juga dijalankan semasa intervensi dijalankan untuk melihat perubahan minat murid dalam mempelajari peribahasa melalui permainan JUPERMA 1.0. Daripada jawapan-jawapan yang diberikan oleh murid-murid, maklumat yang dikehendaki untuk tujuan pencapaian objektif kajian tindakan ini dapat diketahui.

3.3.2 Perbandingan Ujian Awal Dan Ujian Akhir

Kaedah perbandingan ujian awal dan ujian akhir digunakan untuk melihat impak dan keberkesanannya. Ujian kepada 3 orang murid ini untuk melihat sejauh

mana pengetahuan mereka tentang peribahasa Melayu. Setelah mendapat keputusan ujian awal, murid akan memperkenalkan permainan JUPERMA 1.0 ini kepada mereka. Selepas itu, ujian akhir akan dijalankan semula kepada 3 murid ini untuk melihat sejauh mana impak dan keberkesannya.

3.3.3 Temubual

Temu bual dijalankan sebelum, semasa dan juga selepas murid menggunakan permainan JUPERMA 1.0 untuk belajar peribahasa di dalam bilik darjah. Beberapa soalan diajukan kepada murid-murid secara lisan untuk menguji pengetahuan mereka tentang beberapa peribahasa sebelum dan selepas permainan JUPERMA 1.0 diperkenalkan. Soalan-soalan yang ditanya adalah berfokus kepada keberkesanan pendekatan ini terhadap murid-murid selepas menggunakan JUPERMA 1.0 untuk belajar peribahasa dan perubahan minat murid terhadap topik peribahasa.

4.0 Dapatan Kajian

4.1 Sebelum Intervensi

4.1.1 Pemerhatian

Sebelum intervensi dimulakan, pengkaji meminta murid untuk menjawab ujian awal yang terdiri daripada soalan latihan berkaitan dengan peribahasa. Semasa sesi ujian awal dijalankan, pengkaji dapat memerhatikan perubahan air muka murid-murid serta gaya badan mereka yang menunjukkan kurang minat terhadap soalan yang sedang dijawab dan merasa bosan seperti yang ditunjukkan pada Rajah 1 di bawah.

4.1.2 Dapatan Ujian Awal

Selepas menyemak jawapan ujian awal murid-murid, pengkaji mendapati tahap kefahaman murid dalam peribahasa masih rendah berdasarkan markah yang mereka perolehi. Dapatan ini mengukuhkan lagi keperluan pengkaji untuk memperkenalkan inovasi JUPERMA 1.0 kepada murid-murid agar tahap kefahaman mereka dalam topik peribahasa dapat ditingkatkan.

4.1.3 Temubual

Selepas murid menjawab soalan ujian awal, pengkaji bertanya beberapa soalan kepada mereka.

“Bolehkan awak nyatakan kepada cikgu, contoh peribahasa yang awak ketahui?”

Mereka menggaru kepala dan hanya menggelengkan kepala sahaja. Apabila ditanya tentang soalan yang dijawab semasa ujian awal tadi, mereka menyatakan yang mereka tidak memahami dengan baik maksud setiap peribahasa tersebut.

4.2 Semasa Pelaksanaan Intervensi

Pengkaji seterusnya memperkenalkan permainan JUPERMA 1.0 kepada Murid A, B dan C. Sebanyak 3 masa untuk murid-murid bermain di mana setiap sesi permainan diperuntukkan masa selama 20 minit. Jadi, murid-murid bermain permainan ini sebanyak 3 kali sebelum pengkaji menguji tahap penguasaan mereka semula melalui ujian akhir. Rajah 2 dan Rajah 3 menunjukkan proses permainan JUPERMA 1.0 dijalankan. Melalui pemerhatian yang dijalankan, pengkaji mendapati murid sangat teruja untuk belajar peribahasa melalui permainan JUPERMA 1.0.



Rajah 2: Murid membaca contoh-contoh peribahasa pada kad imbasan yang disediakan

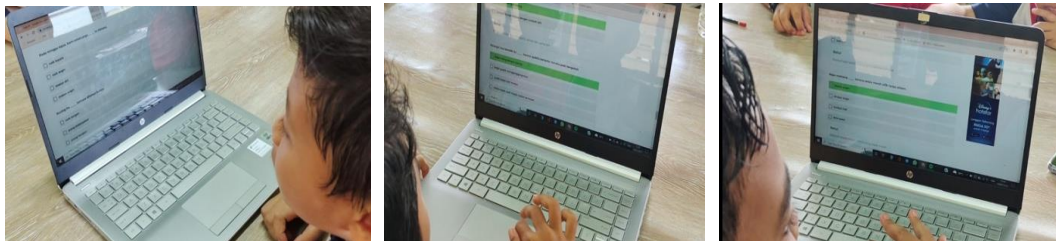


Rajah 3: Murid bermain JUPERMA 1.0 dan menjawab soalan yang terdapat pada setiap stesen dengan bimbingan dan kawalan guru.

Murid-murid juga diperkenalkan aplikasi digital bagi permainan JUPERMA 1.0 serta mereka juga dapat membuat latihan topikal yang disediakan dalam talian oleh pengkaji. Murid juga didapati sangat teruja dan berminat untuk mempelajari peribahasa dengan menggunakan aplikasi digital tersebut disamping bermain. Rajah 4 dan Rajah 5 menunjukkan dengan jelas aktiviti yang dijalankan oleh murid semasa intervensi dijalankan.



Rajah 4: QR Code diimbis oleh murid dan mereka menjawab soalan dalam talian yang terdapat pada QR Code

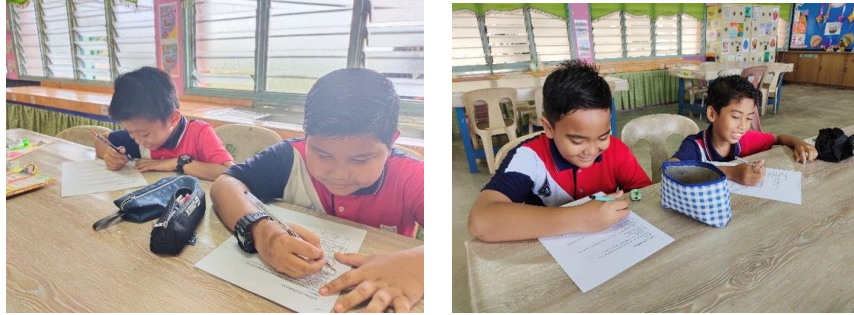


Rajah 5: Latihan dalam talian kepada murid yang selesai bermain JUPERMA 1.0

4.3 Selepas Pelaksanaan Intervensi

4.3.1 Pemerhatian

Selepas intervensi dijalankan, pengkaji meminta murid untuk menjawab ujian akhir yang terdiri daripada soalan latihan berkaitan dengan peribahasa. Semasa sesi ujian akhir ini dijalankan, pengkaji dapat memerhatikan perubahan air muka murid-murid serta gaya badan mereka yang menunjukkan mereka berminat untuk menjawab soalan dengan lebih yakin apabila ditanya berkaitan peribahasa yang dipelajari seperti yang ditunjukkan Rajah 6. Melalui pemerhatian ini, pengkaji telah berjaya menjawab persoalan kajian (i) dan (ii).



Rajah 6: Murid menunjukkan minat semasa menjawab soalan peribahasa yang diberikan

4.3.2 Dapatan Ujian Akhir

Bagi soalan ujian akhir, soalan dibina dengan menggunakan soalan yang hampir sama bentuk dengan ujian awal, tetapi soalannya adalah berbeza. Selepas menyemak jawapan daripada ujian akhir murid-murid, pengkaji mendapati tahap kefahaman murid dalam peribahasa meningkat berdasarkan markah yang diperolehi. Maka persoalan kajian (iii) telah terjawab iaitu murid didapati dapat meningkatkan kefahaman mereka dalam topik peribahasa melalui permainan JUPERMA 1.0.

Jadual 3: Pencapaian markah murid dalam ujian awal dan ujian akhir

Murid	Ujian Awal (%)	Ujian Akhir (%)
A	50	80
B	40	100
C	50	90

4.3.3 Temubual

Selepas murid-murid menggunakan permainan JUPERMA 1.0 untuk belajar peribahasa, pengkaji menemu bual murid-murid. Soalan yang ditanya ialah: "Adakah awak semua seronok belajar dengan menggunakan JUPERMA 1.0?". Kesemua murid menjawab "Ya!" secara serentak. Soalan seterusnya, "Adakah awak semua rasa JUPERMA 1.0 ini berkesan dalam membantu awak untuk menguasai peribahasa?". Jawapan murid ialah "Ya cikgu!". Akhir soalan, "Adakah dengan menggunakan kaedah bermain, kamu lebih seronok belajar peribahasa?". Semua murid menjawab. "Ya, lagi-lagi kami boleh gunakan *handphone* kami cikgu". Daripada respon yang ditunjukkan oleh murid-murid, pengkaji yakin bahawa murid berasa seronok belajar peribahasa menggunakan pendekatan ini dan menguatkan lagi bahawa JUPERMA 1.0 sangat berkesan dalam meningkatkan kemahiran murid untuk menguasai peribahasa dengan lebih cepat disamping meningkatkan minat murid dalam mempelajari peribahasa. Melalui temubual ini, pengkaji mendapati persoalan kajian yang ingin dijawab melalui kajian ini, telah berjaya dicapai.

5.0 Kesimpulan

Kesemua aktiviti yang dirancang telah berjaya dijalankan dengan lancar. Komitmen yang sangat baik telah diberikan oleh semua murid yang terlibat dalam kajian tindakan ini. Kesan kajian tindakan ini telah dapat dilihat melalui pencapaian objektif yang ingin dicapai dalam kajian ini serta murid telah menunjukkan perubahan yang sangat positif untuk mengatasi kelemahan mereka dalam peribahasa. Selain itu, sikap dan minat murid untuk mempelajari peribahasa juga telah menunjukkan perubahan yang positif disamping peningkatan keyakinan diri murid. Murid juga didapati sangat aktif dan seronok semasa terlibat dalam setiap aktiviti yang dijalankan.

Kesemua aktiviti yang dijalankan banyak membantu menjayakan kajian tindakan yang dijalankan oleh pengkaji ke atas murid tahun 4 ini. Pengkaji ingin berkongsi inovasi yang telah dihasilkan ini kepada guru-guru Bahasa Melayu di sekolah rendah agar dapat diterapkan kepada murid-murid yang lain. Pengkaji juga bercadang untuk menambahbaik permainan JUPERMA 1.0 ini ke dalam bentuk digital agar ianya akan menjadi lebih menarik dan lebih mudah untuk dikendalikan oleh murid-murid serta guru-guru.

Antara sumbangan dari inovasi yang dihasilkan ini, kos bagi operasi dapat dikurangkan kerana penggunaan nota bercetak berjaya dikurangkan melalui penggunaan kad imbasan. Penggunaan bahan edaran bercetak dikurangkan kerana bahan bacaan tambahan diperolehi oleh guru melalui internet. Masa untuk guru menerang, menjelas dan menghuraikan isi kepada murid-murid dapat dijimatkan kerana murid hanya perlu merujuk kepada kad imbasan bagi memahami setiap contoh peribahasa. Masa yang diperuntukkan untuk pengajaran lebih cepat dan pengujian dan penilaian dapat berjalan serentak. Pengajaran menjadi lebih menarik, mudah dan penguasaan ilmu guru pelatih lebih menyeluruh. Suasana pembelajaran menjadi lebih ceria. Tahap pencapaian murid secara keseluruhannya dalam ujian topikal adalah meningkat dan penghayatan nilai dipertingkatkan.

Penglibatan murid dalam aktiviti lebih aktif dan menyeluruh kerana semua murid mengambil bahagian, murid yang mempunyai pencapaian yang lemah tidak disisihkan. Proses pengajaran sesuatu topik menjadi lebih singkat dan padat, kerana beberapa aspek nilai dapat diterapkan serentak. Guru juga berpuas hati dengan pencapaian murid dalam ujian akhir malahan mereka didapati lebih mahir dalam penguasaan dan penghayatan nilai murni. Minat murid terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu dapat ditingkatkan. Sebahagian besar murid dapat menghayati nilai yang dipelajari dengan baik dan tepat mengikut konteksnya. Murid dapat mengingat, menghayati dan menggunakan peribahasa dengan tepat bersesuaian dengan konteksnya. Hasil daripada kajian tindakan ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada pelbagai pihak dalam memberi sumbangan kepada bidang pendidikan di Malaysia dari sudut perkembangan ilmu.

6.0 Penghargaan

Pihak pengkaji ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada Guru Besar, guru-guru serta murid 4 Pintar, Sekolah Kebangsaan Mawai, Kota Tinggi, Johor, yang banyak membantu penyelidikan sepanjang kajian ini dijalankan.

References

- Aliza Ali, & Zamri Mahamod. (2016). Pembangunan dan Kebolehgunaan Modul Berasaskan Bermain Bagi Pembelajaran kemahiran Bahasa Melayu Kanak-kanak Prasekolah. *Malay Language Education Journal – MyLEJ*, 6(1), 2180–4842.
- Hamsiah Juki, & Che Ibrahim Salleh. (2017). Penguasaan Peribahasa dalam Kalangan Murid Sekolah Kebangsaan. *Pertanika MAHAWANGSA*, 4(2), 345–360. <http://psasir.upm.edu.my/id/eprint/66195>
- Jasmi, K. A. (2012). Metodologi Pengumpulan Data dalam Penyelidikan Kualitatif. *Kursus Penyelidikan Kualitatif Siri 1 2012, January 2012*. http://eprints.utm.my/41091/1/KamarulAzmiJasmi2012_MetodologiPengumpulanDataPenyelidikanKualitatif.pdf
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2018). Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Bahasa Melayu Sekolah Kebangsaan. In *Book*.
- M.Kaviza. (2019). Pembelajaran Konseptual Sejarah Melalui Teknik " Peer with Sources-Cards ": Satu Kajian Tindakan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities(MJSSH)*, 4(2), 80–89.
- Meriam, S. . (2009). *Qualitative Research : A guide to design and implementation*. CA: Jossey-Bass.
- Mohd Ridzuan Md Nasir. (2017). Penguasaan Peribahasa dan Makna Menggunakan Pisatum : Satu Kajian Tindakan. *Prosiding Seminar Antarabangsa Pedagogi Ke-8 (PEDA8) 2017, 1*, 385–390.
- Norlela Ahmad, & Shamsudin Othman. (2020). Penggunaan Kaedah Didik Hibur dalam Pengajaran Kemahiran Membaca Guru Bahasa Melayu Sekolah Rendah. *International Journal of Education and Training (InJET)*, 6(2), 1–11. <http://www.injet.upm.edu.my>
- Shaline Sanmugam, & Alizah Lambri. (2021). Keberkesanan Strategi Pembelajaran Peribahasa Bahasa Melayu Menggunakan Bahan Multimodal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu-JPBM (Malay Language Education Journal-MyLEJ)*, 11(2), 80–87.