

## Penerokaan Potensi Modul Permainan Peribahasa ADDIE terhadap Penguasaan Penulisan Rumusan dalam Talian *Google Meet* dan e-mel

(Exploring the Potential of the ADDIE Proverb Game Module on the Mastery of Online Summary Writing *Google Meet* and e-mail)

\*SURADI HASSAN<sup>1</sup>, MARZNI MOHAMED MOKHTAR<sup>2</sup>, SHAMSUDIN OTHMAN<sup>3</sup>, AZHAR MD SABIL<sup>4</sup>  
Jabatan Pendidikan Bahasa dan Kemanusiaan, Fakulti Pengajian Pendidikan, Universiti Putra Malaysia

### Abstrak

Pandemik Covid-19 yang melanda seantero dunia telah menyebabkan wujudnya amalan pembelajaran dan pengajaran (PdP) norma baharu. Pembelajaran murid yang dilaksanakan secara maya seperti penggunaan talian *Google Meet* dan penghantaran latihan menerusi e-mel misalnya telah memberi implikasi terhadap keupayaan murid menerima ilmu pengetahuan. Justeru, penyelidik telah membina Modul Permainan Peribahasa ADDIE sebagai pendekatan untuk meningkatkan kemahiran penulisan rumusan murid. Penggunaan modul ini dilihat mempunyai potensi dalam usaha membantu guru mengatasi masalah pengabaian aspek seni bahasa dalam penulisan di samping untuk menjimatkan masa lantaran kelangsungan proses penambahbaikan berasaskan maklum balas berjalan serentak. Objektif kajian ini bertujuan untuk meneroka keterlibatan murid terhadap penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE untuk meningkatkan seni bahasa dalam penulisan rumusan. Kaedah penyelidikan ini berbentuk kajian kes kualitatif yang menggunakan tiga teknik pengumpulan data. Tiga teknik pengumpulan data ini merangkumi pemerhatian, temu bual separa struktur, dan analisis dokumen digunakan untuk menentukan objektif dan dapatan kajian tercapai. Seramai 35 orang murid Tahun Lima berpencapaian sederhana di sebuah sekolah rendah di Selangor dipilih sebagai peserta kajian manakala enam orang murid pula dipilih untuk ditemu bual. Teknik pemerhatian dalam bilik darjah dilakukan dengan melibatkan penggunaan modul sebanyak 12 sesi PdP melalui talian *Google Meet* sebagai media pembelajaran. Dapatan kajian menunjukkan komunikasi dua hala antara guru dan murid telah berlangsung dengan baik. Buktinya, analisis penghantaran latihan melalui e-mel menunjukkan terdapat perubahan positif terhadap aspek seni bahasa dalam penulisan rumusan. Oleh itu, penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE melalui talian *Google Meet* dapat dijadikan bahan rujukan pembelajaran norma baharu bagi membantu murid menulis rumusan.

Kata Kunci: Modul Permainan Peribahasa, Model ADDIE, *Google Meet*, E-mel, Penulisan Rumusan.

### Abstract

The Covid-19 pandemic that hit the entire world has led to the emergence of new normative learning and teaching practices. Virtual student learning such as the use of *Google Meet* online and the delivery of training via email, have implications for students ability to receive knowledge. Thus, researchers have built the ADDIE Proverb Game Module as an approach to improve students summary writing skills. The use of this module is seen to have potential in helping teachers overcome the problem of neglecting aspects of language arts in writing as well as to save time due to the continuity of the improvement process based on feedback running simultaneously. The objective of this study was to explore the involvement of students towards the use of the ADDIE Proverb Game Module to improve language arts in summary writing. This research method is a qualitative case study that uses three data collection techniques. These three data collection techniques including observation, semi-structured interviews, and document analysis were used to determine the objectives and findings of the study achieved. A total of 35 Year Five students with moderate achievement in a primary school in Selangor were selected as study participants while six students were selected to be interviewed. The observation technique in the classroom was done by involving the use of modules of 12 sessions through the *Google Meet* line as a learning medium. Findings show that two-way communication between teachers and students has taken place well. The analysis of training delivery via email showed that there was a positive change to the language arts aspect in summary writing. Therefore, the use of the ADDIE Proverb Game Module through *Google Meet* online can be used as reference material for learning new norms to help students write summaries.

Keywords: Proverb Game Module, ADDIE Model, *Google Meet*, Email, Summary Writing.

**Received:** July 02, 2021; **Accepted:** October 03, 2021; **Published:** October 21, 2021

© 2021 PKS. All rights reserved.

\* Corresponding author: aidiesuradi82@yahoo.com

## PENDAHULUAN

Peribahasa ialah susunan perkataan yang pendek, kosa katanya bijak teratur, bermanfaat dan telah sebat di mulut masyarakat sebagai perbandingan, teladan, pengajaran dan iktibar (Zainal Abidin, 1965). Menurut beliau lagi, peribahasa berfungsi sebagai penghias penulisan, penguat tujuan karangan ditulis dan sesuai dijadikan pegangan hidup lantaran isinya mencakupi pemaknaan yang besar dan luas. Sapinah (2013) menyatakan kewujudan peribahasa terbit melalui pemerhatian kehidupan sehari-hari, pengalaman yang dilalui oleh masyarakat setempat dan kebijaksanaan para cendekiawan menyampaikan ilmu pengetahuan. Keindahan dan keintelektualan peribahasa mengandungi budi bahasa, falsafah, petua, tunjur ajar, nilai-nilai murni dalam beragama dan budaya sesebuah masyarakat (Tenas, 2013). Muhammad Salleh (2020) menjelaskan peribahasa merupakan falsafah tradisional sesuatu bangsa. Khazanah intelektual Melayu yang dimiliki secara kolektif ini dapat difahami sebagai satu kebijaksanaan sepunya yang menggambarkan fikiran dan perasaan yang akhirnya dijadikan teras akal budi serta jati diri bangsa tersebut. Malah, sesuatu yang membanggakan kerana peribahasa juga merupakan khazanah agung yang diwarisi zaman berzaman, berevolusi mengikut keadaan sesuatu bangsa pada era tersebut, bersifat untuk mendidik anak bangsa melalui kata-kata yang ringkas, padat dan bermakna.

Walaupun begitu, penggunaan peribahasa kian terpinggir di bumi Malaysia. Peranan peribahasa dalam pertuturan mahupun penulisan semakin janggal digunakan (Azhar, Amirah, & Siti Aishah, 2015). Hal ini terjadi lantaran peribahasa tidak lagi diminati oleh generasi yang lahir pada zaman digital (Julaina, Nor Hashimah, & Junaini, 2017). Kajian yang dibuat oleh Nor Hashimah dan Junaini (2010) telah membuktikan 60 peratus remaja Malaysia tidak dapat memahami peribahasa dengan baik. Pandangan ini senada dengan kajian Siti Humairah dan Nora Azian (2020) yang menjelaskan generasi muda kurang memahami maksud tersurat dan tersirat dalam peribahasa Melayu. Permasalahan tidak memahami maksud peribahasa dan konteks penggunaan ini berpunca daripada pendekatan pembelajaran tradisional bersandarkan penggunaan buku teks semata-mata mengakibatkan murid sukar menguasai keintelektualan peribahasa. Justeru, topik peribahasa dilihat sukar untuk dikuasai menyebabkan minat murid mempelajarinya terhakis sedikit demi sedikit.

Hal ini diperkukuhkan dengan pernyataan bahawa murid tidak berminat belajar topik peribahasa (Mohd Ridzuan & Mary Fatimah, 2018). Teknik pengajaran menggunakan buku teks menyebabkan murid cepat bosan belajar peribahasa (Azhar et al., 2015). Pembelajaran peribahasa sering memaparkan konsep makna tersirat dan tersurat. Keadaan ini menimbulkan pelbagai kesukaran dalam penterjemahan terutama bagi menentukan makna yang tersirat (Nurul Huda, Rafidah, Farahidatul, & Zainab, 2017). Malahan, aplikasi peribahasa sedia ada tidak mampu membantu murid memahami maksud peribahasa (Nur Irsalina Zahidah & Zurina, 2019). Pembelajaran peribahasa sukar diaplikasikan oleh murid akibat pendekatan pengajaran yang kurang sesuai digunakan oleh guru serta diburukkan lagi dengan keterhadan sumber pelajaran terkini berkaitan peribahasa. Sumber pembelajaran peribahasa sedia ada tidak lagi relevan dengan keperluan semasa murid. Oleh itu, daya penarik untuk murid memahami makna tersurat dan tersirat sesuatu peribahasa tidak berlaku lantas memberi kesan terhadap aspek seni bahasa dalam kemahiran menulis.

Keadaan ini tidak sahaja berlaku di Malaysia malahan turut berlaku di negara serantau yang mempelajari bahasa Melayu. Kajian lepas di Singapura misalnya, murid menghafal peribahasa untuk menduduki peperiksaan yang akhirnya mereka tidak memahami makna tersirat yang terkandung dalam peribahasa (Arni, 2012). Azah dan Jumaeyah (2018) menyatakan komponen peribahasa dikenal pasti sebagai komponen yang menunjukkan prestasi murid menurun secara konsisten dalam Peperiksaan Tamat Sekolah Rendah (PSLE) di negara tersebut akibat tindakan menghafal murid. Rashidah dan Fadilah (2019) turut bersetuju

dengan pernyataan tersebut, iaitu murid menghafal peribahasa tanpa mengetahui konteks, nilai dan cara menggunakannya. Hal ini mengakibatkan murid didapati bosan menghafal perkataan ataupun peribahasa yang diberikan oleh guru (Sri Rahayu & Zawiyah, 2016). Kesannya, tiada penggunaan peribahasa dalam penulisan rumusan bahasa Melayu yang menyebabkan kelesuan aspek seni bahasa gramatis dan berkualiti tinggi. Permasalahan ini perlu diatasi melalui pendekatan pembelajaran peribahasa yang lebih berkesan.

#### MODUL PERMAINAN PERIBAHASA ADDIE: ALTERNATIF PENAMBAHBAIKAN PDP PENULISAN RUMUSAN BAHASA MELAYU

Modul Permainan Peribahasa ADDIE mengandungi nota dan penjelasan jenis-jenis peribahasa seperti simpulan bahasa, perbandingan semacam, pepatah, perumpamaan, bidalan dan kata-kata hikmat. Modul ini dilengkapi dengan permainan peribahasa, maklum balas, latihan pengukuhan dan sudut bacaan. Permainan peribahasa yang direka seperti cari perkataan tersembunyi, teka silang kata, teka teki dan tetangga ayat amat menarik untuk diikuti oleh murid. Malahan, modul ini amat sesuai digunakan lantaran dibina untuk murid yang berprestasi rendah, sederhana dan cemerlang tanpa meminggirkan penguasaan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) murid. Jelaslah bahawa ia amat bertepatan dengan keperluan murid kerana turut dilengkapi dengan panduan penggunaan modul yang ringkas, padat dan mudah difahami. Menurut Sharifah Alwiah (1981) telah menjelaskan modul yang baik adalah modul yang mudah diikuti dan difahami oleh murid. Menurut beliau lagi, murid berkemampuan mengikuti modul secara individu bersandarkan peraturan dan panduan yang terdapat dalam modul tersebut sahaja.

Abdul Jasheer, Noriati, Boon, et. al. (2019) menjelaskan model ADDIE adalah akronim bagi *analysis* (analisis), *design* (reka bentuk), *development* (perkembangan), *implementation* (pelaksanaan) dan *evaluate* (penilaian). Model ini sangat popular digunakan dalam kalangan penyelidik untuk pembinaan sesebuah modul. Model ADDIE menjadi asas kepada kebanyakan model reka bentuk pengajaran berikutan proses penambah baik modul dapat dilaksanakan dengan pantas berasaskan penerimaan maklum balas oleh responden. Hal ini selari dengan pandangan Sidek dan Jamaludin (2005) yang menyatakan sebelum sesuatu modul dibina, penyelidik perlu mengambil kira faktor perbezaan individu supaya matlamat modul akan mudah dicapai.

Keperluan penulisan rumusan bahasa Melayu di sekolah rendah telah dinyatakan dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Bahasa Melayu Sekolah Kebangsaan Tahun Lima. Dalam Objektif Umum yang kelima telah dinyatakan keperluan murid menghasilkan pelbagai penulisan, mengedit dan menulis ulasan. Manakala dalam Objektif Kurikulum Bahasa Melayu tercatat keperluan murid membaca, meneliti kandungan teks untuk membuat rumusan dan mempersembahkan karya sastera dan bukan sastera dengan pelbagai bentuk gaya penyampaian (Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018). Malahan, penulisan rumusan bahasa Melayu masih dipraktikkan di sekolah rendah bagi membantu murid agar berupaya mengolah isi tersurat dan tersirat yang tersedia dalam bentuk grafik atau teks. Penulisan rumusan juga adalah salah satu soalan dalam bahagian B, Ujian Penulisan Bahasa Melayu yang memperuntukkan 15 markah pada peperiksaan sumatif yang dikendalikan oleh pihak sekolah.

Setelah dimansuhkan Ujian Penilaian Sekolah Rendah (UPSR) bermula pada tahun 2021, Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) dan Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) akan diperkasakan. Pentaksiran ini memerlukan murid agar berupaya mempamerkan tahap pengetahuan bahasa dan kecekapan berbahasa yang cemerlang dan konsisten, berupaya mengungkapkan idea dengan jelas, terperinci dan tersusun, menguasai kemahiran berfikir yang kritis, kreatif dan inovatif, berkomunikasi secara efektif dan penuh keyakinan, mengamalkan pembelajaran

kendiri serta menjadi model teladan kepada murid yang lain dalam kemahiran bahasa (Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018). Berdasarkan pernyataan pada tahap cemerlang, Tahap Penguasaan Keseluruhan Bahasa Melayu, menjelaskan bahawa kemahiran menulis dan kemahiran aspek seni bahasa merupakan dua kemahiran yang perlu dikuasai oleh murid. Maka, penulisan rumusan adalah salah satu komponen yang memerlukan murid menguasai aspek seni bahasa merangkumi kecekapan memahami, mengungkap dan menghayati bahasa yang indah. Aspek ini menuntut murid menghasilkan dan mempersembahkan penulisan rumusan melalui variasi teknik serta sistem bahasa yang teratur seperti penggunaan peribahasa.

Pembinaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE diharap dapat mengatasi permasalahan penulisan rumusan bahasa Melayu yang kurang berseni. Pengaplikasian peribahasa dalam penulisan amat penting bagi menunjukkan kematangan murid dalam mengolah sesuatu isu dengan telus dan bijaksana. Proses ini perlu dilakukan secara berperingkat-peringkat kerana peribahasa itu sendiri memerlukan murid mendalami konteks isi tersurat dan tersirat yang ingin disampaikan. Lantas, proses ini dilaksanakan melalui penggunaan talian *Google Meet* kerana proses pembelajaran secara dalam talian diperlukan dan sebahagian daripada pembelajaran norma baharu bagi mengekang penularan pandemik Covid-19 yang belum berakhir. Talian *Google Meet* menjadi penghubung penyampaian ilmu pengetahuan antara guru dan murid yang mana modul tersebut telah dihantar melalui e-mel, telegram atau kumpulan whatsapp kelas.

Oleh demikian, terdapat tiga objektif kajian dibina untuk menelusuri isu ini, iaitu:-

- 1) Meneliti kewujudan bentuk komunikasi antara guru dengan murid ketika penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE dalam talian *Google Meet* dan e-mel.
- 2) Meneroka potensi penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE terhadap penguasaan aspek seni bahasa penulisan rumusan.
- 3) Meneroka maklum balas murid terhadap penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE, talian *Google Meet* dan penghantaran tugas melalui e-mel.

Justeru, tiga persoalan kajian dibentuk bagi memastikan penyelidik tidak tersasar daripada objektif kajian, iaitu:-

- 1) Adakah wujud bentuk komunikasi antara guru dengan murid ketika penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE dalam talian *Google Meet* dan e-mel?
- 2) Apakah terdapat potensi penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE terhadap penguasaan aspek seni bahasa penulisan rumusan?
- 3) Apakah maklum balas murid terhadap penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE, talian *Google Meet* dan penghantaran tugas melalui e-mel?

## **METODOLOGI KAJIAN**

Kaedah penyelidikan yang dibuat menggunakan kaedah kualitatif, iaitu melalui pemerhatian, temu bual separa struktur dan analisis dokumen. Kaedah ini paling sesuai digunakan bagi menjelaskan, menghuraikan dan meneroka perbincangan yang dipersembahkan dalam bentuk laporan penceritaan atau andaian tanpa memerlukan sokongan maklumat dan data kuantitatif. Data yang ada hanyalah menyokong penemuan dan aplikasinya hanya pada tahap yang minimum (Fuad, 2017).

Pemerhatian dibuat melalui *Google Meet* untuk meninjau komunikasi dua hala antara guru dan murid, maklum balas penyampaian dan sikap yang ditunjukkan. Pemerhatian telah dibuat sebanyak 12 kali sepanjang PdP berlangsung. Melalui pemerhatian, penyelidik mengamati

tingkah laku murid berdasarkan pembolehubah yang dikenal pasti. Penyelidik menyediakan satu senarai semak mengandungi senarai lengkap atau aktiviti-aktiviti yang telah ditentukan seperti soal jawab, perbincangan dan maklum balas murid. Menurut Khairudin, Ibrahim, dan Zaridah (2016) menjelaskan senarai semak dapat membantu penyelidik memberikan tumpuan kepada aktiviti yang difokuskan dan menentukan kekerapan sesuatu tindak balas itu berlaku.

Berdasarkan pemerhatian awal melalui sesi perbincangan, terdapat lapan topik telah dicadangkan oleh murid, iaitu air minuman teh boba, gasing moden *Beyblade*, ayam goreng McD, sambutan hari raya Aidiladha, pemanasan global, rokok elektronik *vape*, Hari Kebangsaan dan artis k-pop. Tujuan pemilihan topik yang dicadangkan oleh murid supaya dapat menarik minat mereka menghantar tugas tepat pada waktunya. Pendekatan ini juga membolehkan murid menyatakan pandangan daripada sudut berbeza dengan lebih telus, kreatif dan kritis yang berkemungkinan tidak terjangka oleh pembaca dewasa. Pendekatan ini dilihat daripada sudut positif untuk keluar dari kepompong topik yang dibincangkan dalam buku teks. Oleh itu, topik yang difikirkan oleh murid lebih dekat dengan diri mereka yang mana hasil penulisan adalah tidak terjangka.

Temu bual separa struktur telah dijalankan terhadap enam orang murid terdiri daripada tiga lelaki dan tiga perempuan untuk memberikan pandangan mengenai penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE, *Google Meet* dan penghantaran tugas menggunakan e-mel. Tiga murid lelaki ialah (Murid L01, Murid L02 dan Murid L03) manakala murid perempuan (Murid P04, Murid P05 dan Murid P06). Perbincangan dijalankan melalui talian *Google Meet* yang mana keenam-enam murid diberi peluang sama rata dalam perbincangan bertujuan ini. Perbincangan ini mendapat keizinan daripada ibu bapa murid. Menurut Azizi, Peter Voo, Ismail, dan Mohd Dahlan (2018), temu bual separa struktur adalah langkah yang mana penyelidik telah menyediakan soalan penggerak maklum balas yang sah dan merekodkan segala maklumat dengan sempurna. Soalan yang ditanya adalah ringkas, mudah difahami dan disampaikan dengan cara bersahaja tanpa memberi tekanan kepada responden.

## DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian ini berdasarkan serahan tugas yang dihantar oleh murid melalui e-mel kepada guru, temu bual separa struktur yang dijalankan dan analisis skrip jawapan penulisan rumusan bahasa Melayu yang digarap.

### KOMUNIKASI DUA HALA ANTARA GURU DAN MURID

Murid diberi penerangan tentang tarikh serahan dan medium penghantaran tugas dalam tempoh tiga hari. Tugas tersebut perlu dihantar melalui e-mel kepada guru. Berikut adalah maklum balas murid melalui penghantaran tugas.

Jadual 1. Tarikh penghantaran tugas murid lelaki dan perempuan

Murid / Tarikh serahan	21 Jun 2021 (Hari pertama)	22 Jun 2021 (Hari kedua)	23 Jun 2021 (Hari ketiga)	Jumlah
Lelaki (L01 – L20)	2	15	3	20
Perempuan (P01 – P15)	4	8	3	15
Jumlah	6	23	6	35

Jadual 2. Penghantaran tugas melalui e-mel murid dan e-mel ibu atau bapa

Murid / Penggunaan e-mel	Penggunaan e-mel murid	Penggunaan e-mel ibu atau bapa
Lelaki (L01 – L20)	16	4
Perempuan (P01 – P15)	13	2
Jumlah	29	6

Berdasarkan Jadual 1, maklum balas murid terhadap tugas yang diberi oleh guru sangat baik, bertanggungjawab dan komited. Pada hari pertama, seramai enam orang murid terdiri daripada dua lelaki dan empat perempuan telah menghantar tugas. Pada hari berikutnya, diikuti 23 orang murid, iaitu (15 lelaki, 8 perempuan) dan hari ketiga seramai enam orang (3 lelaki, 3 perempuan). Selepas tiga hari, kesemua murid yang terdiri daripada 20 lelaki dan 15 perempuan telah melengkapkan tugas penulisan rumusan bahasa Melayu. Hal ini membuktikan medium penghantaran melalui e-mel juga sesuai diaplikasikan dalam PdPc murid pada zaman teknologi ini.

Jadual 2 pula menunjukkan seramai 29 orang murid (16 lelaki, 13 perempuan) menggunakan e-mel atas nama sendiri. Hanya enam orang murid (4 lelaki, 2 perempuan) menggunakan e-mel ibu atau bapa. Justeru, berdasarkan dapatan ini membuktikan bahawa komunikasi dua hala antara guru dan murid menggunakan talian *Google Meet* telah berjaya disampaikan dengan berkesan. Jelaslah, interaksi berkesan antara guru dan murid memainkan peranan utama dalam penyampaian ilmu pengetahuan. Penyampaian berkesan dapat meresapi dalam diri murid dengan mudah. Hasilnya, tugas yang diminta dapat diserahkan pada tarikh yang telah ditetapkan dengan mudah.

Komunikasi dua hala antara guru dan murid telah berlaku dengan berkesan melalui talian *Google Meet* dan penghantaran tugas menggunakan e-mel. Hal ini bermakna keberkesanan penyampaian dalam talian terjadi jika fokus murid tidak lari dan mendengar dengan cermat arahan yang diberi. Menyokong pernyataan ini, Muhamad Suhaimi, et. al. (2012) menjelaskan ciri pembelajaran berkesan adalah memudahkan murid berfikir dan memahami isi pelajaran yang disampaikan seperti kejelasan dan ketepatan bahasa, penyoalan, rangsangan, galakan, penglibatan, maklum balas, rumusan dan penilaian yang diberi. Menurutnya lagi, keberkesanan pembelajaran berlaku apabila penglibatan murid secara aktif dalam aktiviti pembelajaran. Hal ini dapat diperkukuhkan dengan menggalakkan murid belajar secara bebas dan memantau proses pembelajaran sendiri. Justeru, sikap murid terserlah dengan pengalaman yang menghubungkan pembelajaran melalui talian *Google Meet*, penghantaran tugas menggunakan e-mel dan topik yang murid gemar dalam kehidupan seharian.

#### MENEROKA POTENSI PENGGUNAAN MODUL PERMAINAN PERIBAHASA ADDIE TERHADAP PENGUASAAN ASPEK SENI BAHASA PENULISAN RUMUSAN

Penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE telah memberi kesan positif terhadap aspek seni bahasa penulisan rumusan bahasa Melayu murid. Terdapat seorang murid memperoleh 14 / 15 markah. Berikut adalah penulisan rumusan Murid L08 yang dikategorikan cemerlang.

Murid L08:

Pada 31 Ogos setiap tahun, negara menyambut Bulan Kemerdekaan. Pelbagai aktiviti diadakan sempena menyambut Bulan Kemerdekaan.

Antara aktiviti yang diadakan adalah perasmian dan ceramah tentang perjuangan ketika menuntut kemerdekaan. Selain itu, aktiviti mengibarkan bendera Jalur Gemilang di sekolah, di rumah, bangunan-bangunan kerajaan dan kereta. Di samping itu, turut diadakan aktiviti perbarisan supaya dapat memupuk semangat patriotisme dalam kalangan masyarakat Malaysia. Akhir sekali, pameran tentang tokoh-tokoh perjuangan juga diadakan untuk mengenang jasa mereka.

Oleh itu, sebagai rakyat Malaysia, kita perlulah menyambut Bulan Kemerdekaan untuk mengenang jasa-jasa pejuang tanah air.

(88 patah perkataan)

Rajah 1. Penulisan rumusan bahasa Melayu Murid L08.

Penulisan rumusan Murid L08 didapati sangat teratur dengan menyatakan fakta dan contoh relevan terhadap topik yang dibincangkan. Murid menulis rumusan berdasarkan arahan yang telah diberi, iaitu panjang rumusan antara 80 – 90 patah perkataan sahaja. Penggunaan penanda wacana pada permulaan ayat amat digalakkan, iaitu antaranya ialah, selain itu, di samping itu, akhir sekali dan oleh itu / kesimpulannya. Murid L08 seorang sahaja dalam kelas tersebut yang menulis tentang Bulan Kemerdekaan dengan tiada satu pun kesilapan ejaan, tanda baca, imbuhan dan struktur ayat. Berdasarkan skema pemarkahan, penulisan rumusan Murid L08 layak mendapat markah paling tinggi antara murid di kelas tersebut. Penulisan rumusan ini berada pada tahap cemerlang.

Aspek seni bahasa juga memainkan peranan penting dalam penghasilan rumusan yang berkualiti. Pemilihan kosa kata dalam penyampaian isi tersurat dan tersirat haruslah bijak kerana murid tidak digalakkan menulis dengan bahasa yang 'meleweh-leweh' atau terlalu bombastik. Pemilihan kosa kata yang baik adalah tepat pada konteks penggunaannya. Berikut adalah lima contoh pemilihan kosa kata dalam penulisan rumusan, iaitu ayat pendahuluan yang menarik, kreatif dan tepat maksudnya.

Murid L04: Isu tular yang kini hangat diperkatakan di media sosial dan elektronik adalah isu *vape*.

Murid L15: Pemanasan global berkaitan dengan peningkatan suhu dunia yang pantas.

Murid L20: Gasing moden adalah permainan yang kian tular di Malaysia.

Murid P01: Teh boba sangat berbahaya pada kesihatan. Terdapat pelbagai kesan apabila merasai minuman ini.

Murid P05: Pemanasan global atau pemanasan sejagat berkaitan dengan peningkatan suhu dunia.

Murid L04 memulakan ayat pendahuluan dengan menyatakan isu tular yang hangat diperkatakan di media sosial. Hal ini amat bertepatan kerana media sosial memainkan peranan utama dalam menularkan sesebuah isu. Murid L15, Murid L20, dan Murid P05 memulakan ayat pendahuluan dengan pemaknaan isu tular dalam pemilihan frasa yang ringkas, padat dan mudah difahami. Murid P01 pula menyatakan kesan buruk produk air minuman tersebut pada ayat pendahuluan yang menggambarkan keseluruhan isi tersurat dan tersirat penulisan rumusan yang akan disampaikan. Pelbagai teknik digunakan oleh murid untuk memulakan ayat pertama dalam penulisan rumusan. Hal ini mewujudkan kepelbagaian pendapat yang sangat baik terhadap hasil kerja murid.

Penggunaan peribahasa dalam penulisan rumusan dapat meninggalkan kesan baik terhadap pembaca. Analisis menunjukkan terdapat pengaruh peribahasa dalam penulisan rumusan murid selepas pengaplikasian Modul Permainan Peribahasa ADDIE. Kebanyakan murid berupaya mengaplikasikan sekurang-kurangnya satu peribahasa dalam struktur ayat yang gramatis. Impak baik ini menjadikan struktur ayat yang digarap lebih menarik untuk dibaca. Berikut adalah tiga contoh struktur ayat yang ditulis oleh murid dengan menyelitkan keindahan peribahasa.

Murid L01: Namun, produk ini menjadi *buah mulut* dan tular di laman sosial kerana ramai juga yang tidak bersetuju angkara risiko kecederaan usus, sakit perut dan cirit-birit.

Murid L08: Oleh itu, sebagai rakyat Malaysia, kita perlulah menyambut Bulan Kemerdekaan untuk mengenang jasa-jasa pejuang *tanah air*.

Murid L12: Kesimpulannya, pihak bertanggungjawab perlu *membuka mata* agar isu ini tidak menjadi pembunuh senyap dalam masyarakat.

Murid L01, Murid L08 dan Murid L12 telah mengaplikasikan simpulan bahasa buah mulut, tanah air dan membuka mata dengan tepat pada maksud ayat yang ingin disampaikan. Hal ini membuktikan bahawa dapatan kajian Hawiyah Baba & Nor Hashimah Jalaluddin (2015) yang menjelaskan bahawa penggunaan simpulan bahasa dalam penulisan mempamerkan kebijaksanaan, keprihatinan dan kemahiran penutur menggunakan bahasa berkias sesuai dan tepat konteks penggunaannya. Menurut beliau lagi, penggunaan simpulan bahasa merupakan serampang dua mata orang Melayu sebagai alat untuk mendidik, menyindir dan menasihati. Bahasa berkias juga merupakan medium untuk menyelitkan pengajaran nilai Melayu kepada pembaca. Tuntasnya, Modul Permainan Peribahasa ADDIE telah mempengaruhi teknik penulisan rumusan murid ke satu tahap yang lebih baik walaupun menggunakan talian *Google Meet* dan penghantaran tugas melalui e-mel.

#### MENEROKA MAKLUM BALAS MURID TERHADAP PENGGUNAAN MODUL PERMAINAN PERIBAHASA ADDIE, TALIAN GOOGLE MEET DAN PENGHANTARAN TUGASAN MELALUI E-MEL

Terdapat pelbagai pandangan murid terhadap penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE, talian *Google Meet* dan penghantaran tugas penulisan rumusan bahasa Melayu melalui e-mel. Perbezaan pandangan ini memberikan gambaran yang luas terhadap apa yang dirasa dan dilalui oleh murid apabila belajar dari rumah berbanding bersemuka di sekolah. Berikut adalah pandangan murid terhadap topik yang dibincangkan setelah distruktur dan disusun semula agar mudah difahami pembaca.

Murid L01: Modul bolehlah, tak susah, tak senang. Dapat aje (sahaja) cari tapi ambil masa sikit.



Murid L02: Dah biasa main tapi bukan peribahasa.

Murid L03: Dalam *game* kat (di) telefon pun ada.

Murid P04: Ambil masa jugalah cikgu nak cari, susah.

Murid P05: Bolehlah, tak susah pun sebab saya guna teknik.

Murid P06: Okey cikgu, boleh cari sebab ada arahan. Tak ada arahan *maybe* (mungkin) susah sikit.

Secara keseluruhan, keenam-enam orang murid bersetuju bahawa penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE tidak terlalu mudah dan sukar. Hal ini bermaksud modul tersebut berada pada tahap sederhana dan sesuai dengan keupayaan semasa murid. Murid L01, Murid P05, Murid P06 jelas menyatakan bahawa aktiviti permainan yang disediakan tidak sukar disebabkan mempunyai panduan arahan walaupun memerlukan tambahan masa. Murid P04 berpendapat sedikit sukar kerana memerlukan peruntukan masa yang sedikit lebih berbanding murid lain. Murid L02 dan Murid L03 berpandangan bahawa aktiviti yang disediakan seakan-akan serupa dengan permainan peribahasa yang tersedia di telefon pintar atau internet. Dapatan ini menjelaskan bahawa Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang ada dalam modul tersebut telah berjaya diaplikasikan dengan baik dan memberikan maklumat berguna kepada murid untuk menulis.

Seterusnya, murid juga memberikan pandangan mengenai kesesuaian dan keterhadan penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE menggunakan talian *Google Meet*.

Murid L01: Kalau *line* (talian) tak ada susahlah cikgu. Hujan ke, susahlah nak dapat *line* (talian).

... Saya rasa *best* (seronok) juga belajar peribahasa dengan cara macam tu (itu). Lagi mudah faham.

Murid L02: Mak saya beli *U-mobile*, 30 ringgit sebulan. Data cukuplah nak guna untuk kelas aje (sahaja).

... Guna modul yang cikgu bagi tu (itu) lagi senang nak faham. Baru tahu, selama ni (ini) tak tahu pun jenis-jenis peribahasa. Ingatkan semua peribahasa sama.

Murid L03: Pagi tak hujan okey lagi. Petang kejap lagi seram juga nak *on-line*.

... Modul tu banyak sangat latihan. Tapi okeylah senang faham.

Murid P04: Samalah, saya pun *U-mobile* juga.

... Oh, modul yang cikgu bagi suruh buat tu (itu) senang faham. Ada dalam buku teks kan cikgu?

Murid P05: Mak saya bagi guna *laptop* (komputer riba), *hotspot* (sambungan talian) dari telefon mak saya.

... Bolehlah, modul tu (itu) sesuai untuk kita orang (kami). Senang nak buat rujukan. Tak payah guna kamus.

Murid P06: Saya pun guna *laptop* (komputer riba), guna telefon skrin kecil.

... Modul yang cikgu bagi tu (itu) tak pernah jumpa pun. Ingatkan buku. Tapi senang nak *download*. Cikgu guna PDF kan.

Berdasarkan pandangan yang diberi, murid menggunakan pelbagai cara untuk menghadiri kelas secara maya. Telefor pintar dan komputer riba memainkan peranan utama untuk akses pembelajaran. Talian telefon pula menggunakan data daripada telefon bimbit seperti rangkaian *U-mobile*. Murid L01 dan Murid L03 berpendapat, talian internet akan bermasalah apabila hujan. Murid L02 dan Murid P04 menggunakan talian *U-Mobile* yang dibayar secara bulanan. Murid P05 dan Murid P06 menggunakan talian tanpa wayar dan disambungkan di komputer riba.

Melalui analisis temu bual juga mendapati kesemua murid bersetuju bahawa penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE adalah mudah difahami, senang diakses melalui fail PDF dan tidak memerlukan kamus sebagai bahan rujukan yang lain. Murid P04 telah memberi maklum balas bahawa peribahasa yang terdapat dalam modul tersebut berasal daripada buku teks Bahasa Melayu Tahun Lima Sekolah Kebangsaan. Murid L03 pula berpendapat latihan pengukuhan yang banyak merupakan halangan kepadanya. Murid L01 dan Murid L02 pula mengatakan modul tersebut lebih mudah difahami dan baru mengetahui terdapat kepelbagaian jenis peribahasa. Tuntasnya, modul ini telah memberi sesuatu yang berbeza terhadap pembelajaran murid dan pandangan ini diselarakan dengan penghantaran tugasan melalui e-mel.

Murid L01: Lebih senang guna e-mel. Kalau salah ejaan boleh padam cepat.

Murid L02: Ha ah, lagi mudah cikgu.

Murid L03: Saya pun sama cikgu, nak *google* (cari maklumat) pun senang.

Murid P04: Tak ada cikgu lain pun guna e-mel sebelum ni. Selalu guna *google form* atau *snap* (ambil gambar).

Murid P05: Okeylah cikgu, lagi senang terus taip. Tak payah nak tulis-tulis.

Murid P06: Lepas ni guna e-mel je cikgu, boleh *adjust* (betulkan) tulisan.

Jawapan ringkas dan padat yang diberi oleh murid tentang penghantaran tugasan menggunakan e-mel bagaikan telah dijangka. Kesemua murid bersetuju bahawa penggunaan e-mel untuk menghantar tugasan penulisan rumusan bahasa Melayu lebih mudah kerana beberapa faktor. Antaranya, kesalahan ejaan dapat dipadam dengan lebih mudah (Murid L01, Murid L02), memudahkan pencarian maklumat (Murid L03), tugasan lebih senang dihantar tanpa perlu ambil gambar atau mengisi borang (Murid P04, Murid P05) dan boleh membetulkan tulisan (Murid P06). Hasil temubual ini membuktikan bahawa murid bersetuju dengan pembelajaran norma baharu menggunakan e-mel. Penguasaan murid terhadap penggunaan e-mel atau teknologi yang seangkatan seperti talian *Google Meet*, *whatsapp*, *telegram* dan sebagainya bukan halangan utama kepada murid. Oleh itu, ilmu pengetahuan dapat disampaikan melalui penggunaan teknologi maklumat dengan mudah selagi pendekatan dan penyediaan bahan adalah mencukupi.

## KESIMPULAN

Penyelidik berpandangan bahawa telah tiba masanya warga pendidik di Malaysia mempelbagaikan pendekatan dalam pembelajaran bahasa Melayu. Kepelbagaian medium pembelajaran secara maya seperti penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE, *Google Meet* dan e-mel telah membuktikan bahawa pendekatan ini amat menarik, menyeronokkan dan mendapat kerjasama serta komitmen yang sangat memberangsangkan daripada murid di sekolah rendah. Pembelajaran pasca pandemik Covid-19, sesekali perlu diteruskan dengan pengamalan norma baharu seperti ini. Ruang penerokaan penyaluran ilmu pengetahuan oleh warga pendidik generasi muda yang lebih bijaksana mengendalikan platform digital seperti *Facebook, Instagram, Tik Tok, YouTube, Blog* dan *Vlog* seharusnya dipergiat dengan lebih bermanfaat. Mentaliti yang hanya mengharapkan sumber buku teks sebagai bahan rujukan utama perlu dilenyapkan supaya lebih banyak pembelajaran menggunakan teknologi maklumat diaplikasikan. Justeru, Kementerian Pendidikan Malaysia perlu memandangi isu ini ke arah normalisasi pembaikan pembelajaran yang berterusan.

Dalam mengejar penggunaan teknologi pendidikan terkini, usah sesekali dilupa terhadap keindahan, kesantunan dan keintelektualan peribahasa Melayu. Telah tiba masanya, khazanah terhebat negara ini diangkat ke satu tahap yang lebih tinggi. Pemodenan pembelajaran peribahasa berupaya menarik minat murid untuk mewarisi ilmu perbahasaan yang sangat hebat ini. Ketekalan untuk menjiwai kehebatan peribahasa perlu diperhalusi bersama oleh pemimpin negara, warga pendidik hatta sekalipun segenap lapisan masyarakat. Tidak mustahil pada hari mendatang, pertuturan masyarakat madani di Malaysia diselitkan dengan bunga bahasa yang indah ini. Manakala, Modul Permainan Peribahasa ADDIE adalah material yang sedikit sebanyak menyumbang kepada sumber pembelajaran murid dekad ini. Modul ini boleh dimuat turun dalam bentuk aplikasi di telefon pintar pada masa hadapan. Secara kolektif, tidak rugi pembelajaran peribahasa diajar dengan pendekatan lebih moden lantaran ini adalah jalan terbaik menarik minat murid meneroka warisan nenek moyang merentas zaman. Nescaya, ketamadunan bangsa Melayu akan disanjung tinggi di seantero dunia.

## RUJUKAN

- Abdul Jasheer Jayaseelan, Noriati A. Rashid, Boon Poon Ying, Sharifah Fakhriah Syed Ahmad, & Wan Kamaruddin Wan Hasan. (2019). *Teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran* (2nd ed.). Shah Alam: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Arni Johan. (2012). Pembelajaran peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah. *Jurnal Perkongsian Profesional Bagi Guru-Guru Permulaan*, 3, 62–78.
- Azah Abdul Aziz & Jumaeyah Zainalabidin. (2018). Pembelajaran peribahasa melalui ICT. *Kertas Kerja Seminar Bahasa Melayu 2018: Pengajaran Inovatif Pemikiran Kreatif*, pp. 215-223. Anjuran Pusat Bahasa Melayu Singapura pada 13 Mac 2018.
- Azhar Ab Wahab, Amirah Ahmad, & Siti Aishah Md. Arif. (2015). Pembangunan aplikasi M-Pembelajaran peribahasa Melayu menggunakan model ASSURE. *Symposium of International Language & Knowledge (SILK 2015): Languages in Diverse Contexts, Pedagogy and Creativity*, pp. 52–61. Anjuran Sekolah Seni Liberal, Universiti Walailak, Thailand pada 12–13 Jun 2015.
- Azizi Yahaya, Peter Voo, Ismail Maakip, & Mohd Dahlan A. Malek. (2018). *Kaedah penyelidikan dalam pendidikan*. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Fuad Mohamed Berawi. (2017). *Metodologi penyelidikan: Panduan menulis tesis*. Sintok: Universiti Utara Malaysia.

- Hawiyah Baba & Nor Hashimah Jalaluddin. (2015). Nilai Melayu dalam simpulan bahasa: analisis pragmatik. *Kertas Kerja Seminar Linguistik Kebangsaan (SLik 2015): Pelestarian dan Perekayasaan Bahasa*, pp. 79–87. Anjuran Persatuan Linguistik Malaysia di Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur pada 20–21 Januari 2015.
- Julaina Nopiah, Nor Hashimah Jalaluddin, & Junaini Kasdan. (2017). Elemen dualisme dalam peribahasa: pendekatan semantik inkuisitif. *Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu*, 10(1), 66-88.
- Khairuddin Mohamad, Ibrahim Yusof, & Zaridah Ramli. (2016). *Penyelidikan dalam Pendidikan Bahasa Melayu*. Petaling Jaya: Sasbadi Sdn. Bhd.
- Mohd Ridzuan Md Nasir & Mary Fatimah Subet. (2018). Melestarikan peribahasa sebagai warisan bangsa melalui pendekatan alternatif dalam pendidikan bahasa Melayu. *Kertas Kerja Seminar Antarabangsa Linguistik dan Pembudayaan Bahasa Melayu ke-10 (SALPBM X): Bahasa dan Sastera Melayu Warisan Budaya Bangsa*, pp. 88–96. Anjuran bersama Universiti Putra Malaysia dan Dewan Bahasa dan Pustaka di Hotel Perdana, Kota Bharu, Kelantan pada 6-7 Februari 2018.
- Muhamad Suhaimi Taat, Mohd Yusof Abdullah, Baharom Mohamad, Roslee Talip, Abdul Said Ambotang, & Shukri Zain. (2012). Pengajaran dan penyampaian berkesan. *Utusan Borneo*. Terbitan 5 Disember 2012, kolum minda pendidik.
- Muhammad Salleh. (2020). *Peribahasa Melayu: Pameri akal budi*. Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang.
- Nor Hashimah Jalaluddin & Junaini Kasdan. (2010). Remaja dan peribahasa Melayu. *Jurnal Linguistik*, 10, 158-172.
- Nur Irsalina Zahidah Azmi & Zurina Muda. (2019). Pembangunan permainan visualisasi kategori perumpamaan berunsur flora dan fauna. Fakulti Teknologi Sains dan Maklumat: Universiti Kebangsaan Malaysia. *Internet*. <http://www.ftsm.ukm.my/file/research/technicalreport/PTA-FTSM-2019-012.pdf>
- Nurul Huda Mohd Saad, Rafidah Abd. Karim, Farahidatul Akmar, & Zainab Mohd Zain. (2017). Keberkesanan penggunaan kaedah permainan bahasa dalam pembelajaran penterjemahan peribahasa. *International Journal of the Malay World and Civilisation* 5(3), 31-38.
- Rashidah Mohamad Yaakob & Fadilah Mohamed. (2019). Penerapan nilai dalam PdP peribahasa. *Kertas Kerja Seminar Bahasa Melayu 2019: Amalan Pengajaran Bahasa Melayu di Singapura*, pp. 234–243. Anjuran Pusat Bahasa Melayu Singapura pada 19 Mac 2019.
- Sapinah Said (ed.). (2013). *Kamus peribahasa Melayu*. Johor Bahru: Penerbitan Pelangi Sdn. Bhd.
- Sharifah Alwiah Alsagoff. (1981). Pengenalan pengajaran individu dengan tumpuan khas kepada modul pengajaran dan modul pembelajaran. *Jurnal Pendidik dan Pendidikan* 3(1), 54-62.
- Sidek Mohd Noah & Jamaludin Ahmad. (2005). *Pembinaan modul: Bagaimana membina modul latihan dan modul akademik*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Siti Humairah Abdul Rahaman & Nora Azian Nahar. (2020). Kefahaman makna peribahasa dalam kalangan pelajar Universiti Islam Antarabangsa Malaysia kampus Pagoh. *International Young Scholars Journal of Languages*, 1-8.

- Sri Rahayu Ramlan & Zawiyah Kosman. (2016). Penggunaan kad permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. *Kertas kerja Seminar Bahasa Melayu 2016: Menjana Inovasi Memarak Inspirasi*, pp. 359–368. Anjuran Pusat Bahasa Melayu Singapura pada 15 Mac 2016.
- Tenas Affendy. (2013). *Kearifan pemikiran orang Melayu*. Riau: Tenas Effendy Foundation.
- Zainal Abidin Ahmad. (1965). *Ilmu mengarang Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.