

Penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE Melalui *Google Meet* Terhadap Kemahiran Mengarang Bahasa Melayu Murid Sekolah Kebangsaan di Negeri Selangor, Malaysia

Suradi Hassan, Shamsudin Othman*, Azhar Md Sabil & Marzni Mohamed Mokhtar

Jabatan Pendidikan Bahasa dan Kemanusiaan, Fakulti Pengajian Pendidikan, Universiti Putra Malaysia, 43400 UPM Serdang, Selangor Darul Ehsan, Malaysia

ABSTRAK

Keputusan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) untuk menamatkan Ujian Penilaian Sekolah Rendah (UPSR) bermula pada tahun 2021 menjadikan landskap pendidikan rendah di negara ini perlu ditelusuri semula. Hal ini membolehkan para pendidik melaksanakan pengajaran dan pembelajaran (PdP) lebih santai dan menyeronokkan. Justeru, penyelidik telah mencipta Modul Permainan Peribahasa menggunakan model ADDIE. Penggunaan Model ADDIE dalam kajian ini adalah sesuai bagi mendapatkan maklum balas secara berterusan dalam proses pembinaan Modul Permainan Peribahasa. Objektif kajian ini adalah untuk meningkatkan ketepatan penggunaan peribahasa dalam kemahiran mengarang Bahasa Melayu. Keterbatasan murid dalam menggunakan peribahasa yang dipertautkan dengan idea dalam penulisan karangan telah menyebabkan aspek keindahan seni bahasa semakin terhakis. Kaedah kajian ini berbentuk kajian eksperimen yang memberi perhatian kepada data praujian dan pascajian daripada satu kumpulan rawatan. Seramai 10 orang murid Tahun Lima berprestasi sederhana di sebuah Sekolah Kebangsaan di negeri Selangor telah dipilih sebagai responden kajian. Kumpulan rawatan ini menerima 12 sesi rawatan menggunakan talian *Google Meet* sebagai media pembelajaran secara langsung. Analisis melalui kertas jawapan murid menunjukkan terdapat perubahan positif terhadap pencapaian murid dalam kemahiran mengarang. Selain itu, ketepatan penggunaan peribahasa dengan laras bahasa yang lebih gramatis dan indah dapat digarap dengan santun oleh murid. Penggunaan kepelbagaian jenis peribahasa dapat dijelmakan melalui hasil karangan yang dipersembahkan oleh murid. Oleh yang demikian, Penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE melalui *Google Meet* bukan sahaja dijadikan amalan pembelajaran norma baharu bagi membantu murid mengarang karangan, malahan dapat digunakan dalam pertuturan seharian.

Kata Kunci: Modul Permainan Peribahasa, Model ADDIE, Kemahiran Mengarang, *Google Meet*, Peribahasa

ABSTRACT

The decision by the Ministry of Education Malaysia (MOE) to abolish the Primary School Assessment Test (UPSR) starting in 2021 has made the landscape of primary education in the country need to be retraced. This allows learning and teaching more relaxed and fun. Thus, the researchers have created a Proverb Game Module using the ADDIE model. The ADDIE model can be applied to provide effective teaching modules because of the feedback-based continuous improvement process at the formation process stage. The objective of this study to improve the accuracy on the use of proverbs in the Malay language composing skills. The limitation of students using proverbs in essays has caused the beauty and artistic aspect of language in Malay writing to fade. This is an experimental study of one treatment group, where pre and post-test data were used for analysis. A total of 10 Year Five students with moderate achievement in a National School in the state of Selangor were selected as study respondents. This treatment group received 12 treatment sessions using the Google Meet line as a live learning medium. Analysis of student answer sheets showed that there were positive changes in student achievement in composing skills. In addition, the accuracy of the use of proverbs with a more grammatical and beautiful language can be worked by students. The use of various types of proverbs can be embodied through the results of essays presented by students. Therefore, the use of the ADDIE Proverb Game Module through Google Meet is not only a new norm learning practice to help students compose essays but can also be used in everyday Malay Language use.

Keywords: Proverbs Game Module, ADDIE Model, Composing Skills, Google Meet, Proverbs

* Corresponding author: s_shamsudin@upm.edu.my
eISSN: 2462-2079 © Universiti Putra Malaysia Press

PENGENALAN

Penggunaan peribahasa amat penting dalam kemahiran mengarang kerana dapat menambahkan nilai estetika sesebuah karya penulisan. Peribahasa mengandungi nilai kebenaran, sedap didengar, mengandungi perkataan yang bijaksana dengan susunan kata-kata pendek tetapi cakupan makna yang sangat luas. Penggunaan peribahasa dalam kehidupan manusia sudah lama diamalkan. Namun begitu, tidak dapat dipastikan dengan tepat kemunculan mahupun dari mana asal usulnya. Sungguhpun begitu, peribahasa dipercayai dicipta oleh berbagai-bagai jenis kelompok manusia; nelayan, penghulu, bangsawan, cendekiawan melalui pemerhatian dan pengalaman hidup yang akhirnya dikatakan ciptaan bersama sesuatu bangsa. Peribahasa dituturkan oleh kelompok masyarakat ini sehari-hari hingga menjadi turun-temurun. Secara kolektifnya, peribahasa merujuk kepada falsafah tradisional sesuatu bangsa yang melalui pengalaman tersendiri lalu difikir, dirasa dan dirisaukan yang akhirnya menjadi teras kepada akal budi dan jati diri bangsa tersebut (Muhammad, 2020).

Penggunaan peribahasa seharusnya diberi perhatian dalam proses pembelajaran kemahiran mengarang di dalam bilik darjah. Hal ini disebabkan penggunaan peribahasa menambahkan seri penulisan agar struktur ayat yang dibina lebih gramatis. Peribahasa juga dapat melengkapkan struktur ayat dengan menggambarkan maklumat secara tersurat atau tersirat. DSKP Bahasa Melayu Tahun Lima memberi penekanan dalam aspek kemahiran menulis. Dalam aspek Kemahiran Menulis, penekanan yang diberikan dalam modul ini adalah Standard Kandungan 3.3, iaitu menghasilkan penulisan. Manakala Standard Pembelajaran 3.3.1, iaitu mendraf dan menghasilkan penulisan berformat dan tidak berformat serta Standard Pembelajaran 3.3.2, iaitu mengedit dan memurnikan perenggan dari aspek ejaan, tanda baca, penggunaan imbuhan, penggunaan kata dan struktur ayat (Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM, 2018).

Penggunaan peribahasa semakin berkembang dengan kemunculan peribahasa baharu yang seiring dengan kehidupan masyarakat moden. Hal ini menjadikan peribahasa salah satu elemen penting yang harus dijadikan amalan oleh murid. Justeru, peribahasa di sekolah rendah diajar dalam mata pelajaran bahasa Melayu. Peribahasa termasuk dalam kemahiran sistem bahasa. Pemilihan peribahasa hendaklah mengutamakan falsafah, keperibadian dan nilai murni masyarakat yang berbilang kaum. Dalam aspek Seni Bahasa, peribahasa terkandung dalam Standard Kandungan 4.1, iaitu mengaplikasikan unsur keindahan dan kesantunan bahasa dalam bahan sastera; dan Standard Pembelajaran 4.1.1, iaitu bercerita dan mengujarkan dialog yang mengandungi peribahasa dan bahasa yang santun (Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM, 2018).

Penggunaan peribahasa dalam buku teks Bahasa Melayu Tahun Lima, terbitan tahun 2020 oleh Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP) untuk Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah memberikan nafas baharu kepada khazanah kebanggaan negara ini. Sejumlah lebih 80 patah perkataan yang terdiri daripada simpulan bahasa, pepatah, perumpamaan, perbandingan semacam, bidalan dan kata-kata azimat yang terdapat dalam buku teks ini digunakan dalam struktur ayat dan tulisan jawi. Murid di Sekolah Kebangsaan dibiasakan untuk bertutur, mendengar, membaca dan menulis peribahasa yang dicadangkan. Penggunaan peribahasa ini perlu ditekankan dalam jiwa murid supaya dapat difahami dengan baik dan digunakan sebetulnya apabila mengarang karangan kelak.

Modul Permainan Peribahasa ADDIE: Alternatif Bahan Bantu Belajar

Pembinaan Modul Permainan Peribahasa ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*) mengandungi lima peringkat, iaitu analisis, reka bentuk, perkembangan, pelaksanaan dan penilaian. Model ADDIE ini sangat popular dalam kalangan penyelidik lantaran bersifat dinamik kerana sesuai diaplikasikan dalam pembinaan modul atau program latihan yang berkesan. Model ini juga berorientasikan bilik darjah memandangkan guru berperanan sebagai pelaksana sistem. Model ADDIE menjadi asas kepada kebanyakan model reka bentuk pengajaran kerana penambahbaikan yang berterusan dapat dilaksanakan menurut maklum balas pada peringkat proses pembentukan (Abdul Jasheer, Noriati, Boon, et. al., 2019). Modul Permainan Peribahasa ADDIE ini dapat disiapkan dengan penjimatan masa memandangkan beberapa perkara diselesaikan sebaik sahaja dikenal pasti.

Penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE ini dapat menyokong proses pembelajaran kemahiran mengarang murid. Modul ini dilengkapi dengan empat sesi kemahiran mengarang secara berperingkat-peringkat bermula daripada peringkat pendahuluan, isi (isi, huraian dan contoh), penutup dan pemurnian karangan. Proses pembelajaran secara berperingkat ini akan membantu murid menulis karangan daripada peringkat asas pembinaan ayat yang gramatis, iaitu mengandungi subjek dan predikat. Seterusnya, pengolahan isi penceritaan dan diakhiri dengan sebuah penutup karangan yang mantap. Modul ini menyediakan aktiviti dan latihan pengukuhan untuk membantu murid mengedit serta memurnikan setiap baris perenggan supaya kesalahan aspek ejaan, tanda baca, penggunaan imbuhan, penggunaan kata, peribahasa dan struktur ayat dapat dikurangkan.

Modul ini merangkumi aktiviti permainan peribahasa yang sering dimainkan di bilik darjah atau sewaktu menghadiri aktiviti kokurikulum. Aktiviti permainan bahasa terdiri daripada pencarian perkataan tersembunyi, teka silang kata, teka-teki dan tetangga ayat. Terdapat 30 set pencarian perkataan tersembunyi, 16 set teka silang kata, empat set teka-teki dan empat set tetangga ayat merangkumi keenam-enam jenis peribahasa dicipta dalam modul ini. Permainan peribahasa ini memerlukan maklum balas secara spontan daripada murid selepas selesai aktiviti dijalankan. Aktiviti pengukuhan pula adalah latihan berterusan supaya dapat meningkatkan keyakinan murid menguasai peribahasa. Modul ini sesuai digunakan untuk murid berprestasi lemah, sederhana dan cemerlang kerana terdapat set aktiviti yang berbeza mengikut keupayaan murid. Penyelidik mendapati konsep sebegini, iaitu aktiviti permainan peribahasa dengan menggunakan modul yang terancang, bersistematik dan teratur belum terdapat di Malaysia.

Modul ini menjadi pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) untuk murid mengenal, memahami dan mengaplikasikan peribahasa dengan cara yang lebih santai dan menghiburkan. Murid berpeluang meneroka lebih banyak permainan peribahasa yang bersesuaian dengan tahap mereka di luar kelas. Murid juga dapat membina pengalaman baharu berdasarkan pengetahuan sedia ada melalui permainan peribahasa ini. Hal ini dapat melahirkan murid lebih kreatif dan kritis mencipta idea-idea baharu berkaitan penggunaan peribahasa dalam penulisan. Oleh yang demikian, amalan penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE ini akan membantu dan menyokong proses pembelajaran kemahiran mengarang bahasa Melayu murid di Sekolah Kebangsaan. Penggunaannya diharap dapat memberikan kesan positif terhadap gaya penulisan murid yang lebih berkualiti.

Pembelajaran peribahasa dalam modul ini berkait rapat dengan Teori Konstruktivisme. Teori ini menjelaskan bahawa satu siri pengetahuan baharu tentang ilmu pengetahuan dan bagaimana cara manusia memperoleh ilmu tersebut. Pandangan ini mengandaikan bahawa murid tidak sahaja menerima maklumat secara pasif daripada guru tetapi membina pengetahuan sendiri melalui interaksi persekitarannya. Dalam kajian ini, murid akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima melalui aktiviti permainan peribahasa untuk membina pengetahuan baharu, iaitu mengaplikasikan peribahasa ketika menulis karangan. Walaupun begitu, penyelidik menghadapi beberapa permasalahan dalam proses pembinaan modul ini termasuk kajian lepas terhadap penggunaan peribahasa dalam karangan.

PERNYATAAN MASALAH

Azah dan Jumaeyah (2018) menjelaskan bahawa penggunaan peribahasa dalam karangan bertujuan mengindahkan bahasa dan menimbulkan daya tarikan kepada pembaca. Karangan lebih menarik jika peribahasa digunakan sebagai salah satu unsur gaya penulisan dan penyampaian yang berkesan. Namun, pembelajaran peribahasa tidak lagi diminati dan kurang mendapat perhatian oleh generasi pada masa kini (Nur Irsalina Zahidah & Zurina, 2016; Julaina Nopiah, Nor Hashimah & Junaini, 2017). Dapatan kajian menunjukkan bahawa 60 peratus remaja Malaysia tidak berupaya menguasai peribahasa dengan baik (Nor Hashimah & Junaini, 2010). Terdapat banyak kekangan yang menyebabkan pembelajaran peribahasa tidak diminati oleh murid sebagai asas penjana idea dalam penulisan.

Mohd Ridzuan dan Mary Fatimah (2018) menyenaraikan beberapa isu berkaitan pembelajaran peribahasa, iaitu (i) murid hanya dapat menyatakan beberapa peribahasa popular; (ii) tidak yakin menjawab soalan guru dan hanya menundukkan kepala apabila ditanya tentang maksud peribahasa; (iii) tidak dapat mengenal pasti peribahasa melalui gambar yang ditunjukkan, (iv) suasana PdPc di dalam kelas agak membosankan; (v) murid tidak berminat dengan topik peribahasa; dan (vi) tidak dapat menyatakan maksud peribahasa. Rashidah dan Fadilah (2019) menjelaskan bahawa banyak kosa kata, metafora dan analogi masyarakat dahulu tidak difahami oleh murid. Tambahan pula, murid berasa bosan menghafal peribahasa yang menyebabkan mereka mudah lupa untuk menggunakan peribahasa dalam penulisan (Sri Rahayu & Zawiyah, 2016).

Arni (2012) berpendapat pembelajaran tentang aspek peribahasa semakin kurang dititik berat sungguhpun komponen ini merupakan salah satu elemen penting dalam menguasai kemahiran berbahasa. Hal ini terjadi kerana tahap kefahaman murid tidak memuaskan dan sukar memahami makna tersirat yang terkandung dalam sesebuah peribahasa (Siti Humairah & Nora Azian, 2020). Antara langkah yang dilakukan untuk mengatasi masalah ini ialah dengan cara murid menghafal peribahasa. Murid cenderung menggunakan bahasa pasar dan ayat tergantung akibat keterhadan memanipulasikan perkataan menjadi ayat gramatis (Norul Haida, 2014). Keadaan ini disebabkan peranan peribahasa dilihat kian kurang digunakan dalam penulisan (Azhar, Amirah & Siti Aishah, 2015). Oleh itu, proses PdPc kemahiran mengarang karangan peribahasa terganggu kerana permasalahan-permasalahan yang semakin meruncing ini.

Penyelidik juga mendapati bahawa kekurangan bahan rujukan penggunaan peribahasa dalam PdPc. Justeru, pembinaan Modul Permainan Peribahasa Addie terhadap kemahiran mengarang bahasa Melayu ini boleh dijadikan bahan bantu mengajar dan menjadi sumber rujukan. Penyelidik berpandangan perlu adanya sebuah

modul menggunakan pendekatan permainan yang lengkap dan dapat digunakan oleh semua murid tanpa wujudnya sebarang kecaciran dalam pembelajaran peribahasa.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif penyelidikan ini adalah untuk mengkaji ketepatan penggunaan peribahasa dalam karangan bahasa Melayu. Terdapat tiga objektif kajian, iaitu:

1. Mengetahui pencapaian kemahiran mengarang murid sebelum dan selepas rawatan.
2. Menjelaskan penggunaan kepelbagaian jenis peribahasa dalam karangan murid sebelum dan selepas rawatan.
3. Menghuraikan aspek seni bahasa dalam struktur ayat yang gramatis dalam karangan murid sebelum dan selepas rawatan.

PERSOALAN KAJIAN

Persoalan kajian dibina untuk memastikan dapatan kajian tidak tersasar daripada skop penyelidikan. Terdapat tiga persoalan kajian dirangka dalam kajian ini, iaitu:

1. Apakah pencapaian kemahiran mengarang murid sebelum dan selepas rawatan diberikan?
2. Bagaimanakah penggunaan kepelbagaian jenis peribahasa dalam karangan murid sebelum dan selepas rawatan diberikan?
3. Bagaimanakah aspek seni bahasa dalam struktur ayat yang gramatis dalam karangan murid sebelum dan selepas rawatan diberikan?

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen. Reka bentuk ini sesuai digunakan untuk meninjau pencapaian kumpulan berdasarkan praujian dan pascaujian. Satu kumpulan rawatan, iaitu data praujian dan pascaujian akan digunakan untuk menjawab soalan kajian dan mencapai objektif kajian. Seramai 10 orang murid Tahun Lima berprestasi sederhana di sebuah Sekolah Kebangsaan di negeri Selangor telah dipilih sebagai responden kajian. Setiap murid mempunyai ciri-ciri latar belakang yang sama dari segi kelulusan dan umur. Terdapat lima sampel murid lelaki diberikan nama (Murid L01 – L05) dan lima sampel murid perempuan (Murid P01 – P05).

Kumpulan rawatan ini menerima 12 sesi rawatan menggunakan *Google Meet* sebagai media pembelajaran secara langsung. Sekolah tersebut dipilih kerana penyelidik mudah mendapatkan kerjasama barisan pentadbir dan guru bahasa Melayu Tahun Lima yang memberikan dapatan untuk dianalisis. Kerjasama yang diberi memudahkan penyelidik menganalisis setiap keperluan bagi memastikan penyelidikan menggunakan modul ini telah berlaku seperti yang dirancang dalam panduan penggunaan modul oleh guru pelaksana.

Alat kajian yang digunakan adalah terdiri daripada praujian dan pascaujian. Praujian dilaksanakan sebelum rawatan, manakala pascaujian dijalankan selepas sesi rawatan. Dalam kajian ini, terdapat dua pilihan soalan karangan peribahasa dan murid hanya perlu menjawab satu soalan sahaja. Panjang karangan yang disarankan adalah antara 80 hingga 120 patah perkataan. Masa yang diperuntukkan adalah 35 minit. Pada kertas soalan praujian dan pascaujian yang diedarkan kepada murid, dinyatakan bersama arahan soalan. Arahan soalan juga menyatakan bahawa penggunaan peribahasa adalah digalakkan. Jawapan praujian dan pascaujian diperiksa sendiri oleh penyelidik. Jadual 1 menunjukkan peruntukan masa yang diperlukan dalam prosedur pengumpulan data tersebut.

JADUAL 1
Peruntukan Masa Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan Data	Peruntukan Masa
Praujian	Minggu pertama. Masa: 35 minit.
Rawatan	Minggu pertama – minggu keempat. Penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE menggunakan <i>Google Meet</i> . Masa: 12 kali sesi rawatan x 60 minit = 720 minit.
Pascaujian	Minggu keempat. Masa: 35 minit.

Data yang diperoleh daripada praujian dan pascaujian telah dianalisis dengan menggunakan perisian *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) Versi 26.0. Data dianalisis berdasarkan pencapaian sebelum dan selepas rawatan dijalankan. Statistik deskriptif digunakan untuk menghuraikan pencapaian murid. Statistik inferensi pula digunakan oleh penyelidik untuk menjawab soalan-soalan kajian. Jawapan bagi soalan-soalan kajian melibatkan skor praujian dan pascaujian.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian menunjukkan telah berlaku perubahan positif terhadap kemahiran mengarang bahasa Melayu murid selepas menggunakan Modul Permainan Peribahasa ADDIE. Hal ini dapat dilihat melalui perbandingan markah sebelum dan selepas rawatan diberikan.

JADUAL 2

Pencapaian Praujian dan Pascaujian Kemahiran Mengarang

N	Min	Std. Error	SP
Praujian 10	17.20	.291	.919
Pascaujian 10	20.70	.260	.823
Perbezaan 10	3.50	.031	.096

Jadual 2 menunjukkan bahawa skor min praujian adalah 17.20 (SP = 0.919) manakala skor min pascaujian adalah 20.70 (SP = 0.823). Perbezaan skor min sebelum dan selepas rawatan adalah 3.50 (SP = 0.096). Dapatan ini menjelaskan bahawa terdapat peningkatan terhadap pencapaian kemahiran mengarang bahasa Melayu murid sebelum dan selepas rawatan diberikan. Sisihan piawai yang semakin mengecil menjelaskan bahawa perbezaan markah antara murid tidak ketara, dibezakan antara satu hingga tiga markah sahaja.

JADUAL 3

Penggunaan Peribahasa dan Jumlah Peribahasa Terkumpul

Jenis Peribahasa	Penggunaan (orang)	Peribahasa	Jumlah Terkumpul	Peribahasa
	Sebelum	Selepas	Sebelum	Selepas
Simpulan bahasa	1	10	1	21
Perbandingan	-	-	-	-
Pepatah	1	8	1	8
Perumpamaan	-	2	-	3
Bidalan	-	1	-	1
Kata-kata hikmat	-	-	-	-
Jumlah	2	Mak. 10	2	33

Berdasarkan Jadual 3, terbukti bahawa terdapat perubahan positif terhadap penggunaan kepelbagaian peribahasasebelum dan selepas rawatan dibuat. Sebelum rawatan hanya seorang murid menggunakannya dan paling banyak jumlah yang digunakan, iaitu 21. Hanya seorang murid menggunakan pepatah sebelum rawatan berbanding peningkatan seramai lapan orang murid menggunakannya dalam karangan selepas rawatan. Terdapat dua orang murid menggunakan perumpamaan dan seorang murid menggunakan bidalan selepas rawatan. Tiada murid menggunakan jenis peribahasa perbandingan dan kata-kata hikmat sebelum dan selepas rawatan. Keseluruhannya, sebelum rawatan, hanya dua orang murid menggunakan peribahasa dan jumlah terkumpul juga adalah dua berbanding selepas rawatan, iaitu semua murid berupaya menggunakan peribahasa dengan jumlah terkumpul adalah 33. Hal ini menjelaskan bahawa murid berupaya menggunakan kepelbagaian jenis peribahasa dalam karangan dengan betul dan tepat.

Mengenal Pasti Pencapaian Kemahiran Mengarang Murid Sebelum dan Selepas Rawatan

Sebelum rawatan dijalankan terhadap murid, penggunaan peribahasa dalam karangan bahasa Melayu tidak dapat dipastikan dengan tepat. Hal ini disebabkan hanya dua orang murid yang menggunakan peribahasa. Murid ini menggunakan peribahasa dengan tepat tetapi terlalu terhad, iaitu satu peribahasa sahaja. Hal ini menjelaskan bahawa penguasaan murid terhadap penggunaan peribahasa berada pada tahap kurang memuaskan.

Murid L03: Di sana terdapat pelbagai hidangan makanan berlauk, kami *rambang mata* memilih makanan untuk dimakan.

Murid P01: Bak kata pepatah, *jauh perjalanan, luas pemandangan*.

Murid L03 telah menggunakan simpulan bahasa, rambang mata manakala Murid P01 menggunakan pepatah, jauh perjalanan, luas pemandangan dengan betul dalam ayat. Baki lapan karangan yang lain tidak menggunakan peribahasa walaupun karangan yang ditulis adalah betul. Pencapaian kemahiran mengarang ini tidak boleh dibanggakan kerana masih terdapat kelemahan dalam struktur ayat yang kurang gramatis.

Terdapat dua karangan yang hampir terpesong daripada kehendak soalan. Kandungan karangan tersebut berkisarkan pengalaman murid bercuti bersama-sama keluarga sedangkan kehendak soalan adalah impian untuk makan angin. Hal ini terjadi sama ada murid tidak faham atau cuai dalam memahami kehendak soalan. Kemungkinan juga berlaku apabila murid hanya membaca sekali sahaja soalan secara terus dan membuat andaian sendiri.

Murid L03: *Pada cuti persekolahan yang lepas*, saya dan keluarga pergi makan angin di Pulau Langkawi. Kami pergi dengan menaiki pesawat Malindo Air. Kami menaiki pesawat di Lapangan Terbang Sultan Abdul Aziz Shah yang terletak di Subang (perenggan pendahuluan).

Murid P05: Antara tempat makan angin yang pernah saya lawati ialah Melbourne, Australia. Melbourne merupakan salah satu tempat pelancongan yang menarik kerana mempunyai pemandangan yang menarik dan pusat kanggaru terkenal (perenggan kedua).

Garapan karangan Murid L03 dan Murid P05 secara keseluruhannya adalah baik. Murid mempunyai idea penceritaan tetapi kesilapan memahami kehendak soalan menyebabkan markah ditolak. Kesilapan seperti ini perlu dielak pada masa hadapan. Peringatan kepada murid supaya membaca berulang kali kehendak soalan perlu diberi penekanan. Guru perlu mengarahkan murid menggariskan kata kunci agar kesilapan serupa tidak berulang. Dalam kes ini, frasa impian tidak diendahkan.

Soalan 1: Tulis sebuah karangan tentang *impian* anda untuk *makan angin*.

Kebanyakan karangan yang dihasilkan oleh murid tidak diselitkan dengan peribahasa walaupun sepatah ayat. Keadaan yang sangat membimbangkan ini boleh berterusan sekiranya pembelajaran peribahasa tidak diambil berat oleh pendidik. Praujian ini membuktikan bahawa murid gagal menyatakan peribahasa walaupun dalam arahan soalan telah menggalakkan murid berbuat demikian. Kesannya, karangan yang dihasilkan oleh murid digarap tanpa seni bahasa yang menjadi daya penarik kepada pembaca. Dapatan ini selari dengan kajian yang dibuat oleh Azhar, Amirah dan Siti Aishah (2015) yang menyatakan bahawa peranan peribahasa dalam penulisan semakin kurang digunakan. Hal ini boleh berlaku akibat tahap kefahaman peribahasa murid tidak memuaskan (Siti Humairah & Nora Azian, 2020). Jelaslah, bahawa masih terdapat murid yang tidak dapat menguasai sepenuhnya kemahiran menulis karangan dalam bahasa Melayu (Hasnah, 2016). Secara kolektifnya, dapatan praujian pencapaian kemahiran mengarang bahasa Melayu berada pada tahap baik tetapi boleh diperbaiki lagi menjadi sebuah karangan yang cemerlang melalui penggunaan peribahasa.

Perubahan positif hanya berlaku apabila proses rawatan telah dijalankan terhadap murid. Murid berjaya memahami kehendak soalan yang diberi melalui ayat yang menarik pada perenggan pendahuluan lagi. Berikut adalah tiga contoh perenggan pendahuluan yang dikarang oleh murid dengan baik.

Murid L01: Setiap individu mempunyai impian dan cita-cita tersendiri. Begitu juga saya. Sayamempunyai impian untuk makan angin di negara jiran seperti Indonesia.

Murid L02: Industri pelancongan terjejas teruk disebabkan pandemik Covid-19 yang melanda seantero dunia kini. Namun, ini tidak membantutkan impian peribadi saya untuk makan angin selepas pandemik reda. Saya teringin hendak melawat England.

Murid P02: Dari kecil lagi, impian saya ingin melawat ibu negara matahari terbit ini. Saya sangat kagum melihat kepesatan pembangunan di sana. Budaya di Jepun juga sungguh menarik untuk dipelajari. Mereka sangat bersopan-santun dan saling menghormati.

Murid L01 menulis tiga ayat dalam perenggan pendahuluan dengan ringkas, padat dan tepat maksud konteksnya, iaitu impian dan cita-cita. Murid faham maksud simpulan bahasa, makan angin dan berjaya mengaplikasikannya dalam ayat dengan pernyataan lanjut untuk ke negara jiran seperti Indonesia. Murid L02 pula

menggunakan situasi semasa dunia, iaitu pandemik Covid-19 menyebabkan impian makan angin ke luar tidak tercapai. Perenggan pendahuluan murid ini sangat menarik kerana menyelitkan isu-isu semasa yang relevan dan terkini, namun tidak tersasar daripada kehendak soalan. Murid P02 telah menyatakan kekaguman melalui pembangunan, budaya dan sikap orang Jepun yang menyebabkan murid berimpian melawat ke negara tersebut. Lebih menarik, perenggan pendahuluan murid ini telah membayangkan isi penceritaan yang hendak disampaikan pada perenggan seterusnya. Secara keseluruhan, tiga contoh perenggan pendahuluan yang dikarang oleh murid memberikan gambaran bahawa Modul Permainan Peribahasa ADDIE telah mencapai objektifnya untuk membantu murid meningkatkan pencapaian kemahiran mengarang bahasa Melayu. Oleh itu, kualiti karangan murid berjaya dipertingkatkan.

Menjelaskan Penggunaan Kepelbagaian Jenis Peribahasa dalam Karangan Murid Sebelum dan Selepas Rawatan

Sebelum sesi rawatan diberi, penyelidik mendapati murid tidak berupaya untuk menyatakan kepelbagaian jenis peribahasa dalam karangan. Hal ini disebabkan murid terikat dengan pengalaman pembelajaran lalu yang hanya diberikan nota, latihan pengukuhan dan teknik hafalan melalui buku dan kamus peribahasa. Murid menghafal peribahasa untuk menghadapi peperiksaan semata-mata (Arni, 2012). Kajian di Singapura oleh Azah & Jumaeyah (2018) menjelaskan bahawa komponen peribahasa dikenal pasti sebagai komponen yang menunjukkan prestasi murid-murid menurun secara konsisten dalam Peperiksaan Tamat Sekolah Rendah (PSLE) di negara tersebut. Rashidah & Fadilah (2019) berpendapat bahawa murid menghafal peribahasa tanpa mengetahui konteks, nilai dan cara menggunakannya. Pembelajaran seperti ini menjadikan murid tidak kreatif dan kritis untuk menjana idea dalam kemahiran mengarang. Hasilnya, karangan yang ditulis hanya tertumpu kepada peribahasa popular yang hampir sama setiap kali murid diberi tugas.

Kajian lepas ini senada dengan dapatan daripada praujian yang dijalankan oleh penyelidik. Berdasarkan pemeriksaan skrip jawapan, ada murid mengulang peribahasa daripada kehendak soalan, iaitu simpulan bahasa, makan angin pada hampir setiap perenggan.

Murid P05: *Makan angin* bermaksud pergi ke suatu tempat sama ada di dalam atau luar negara dengan tujuan untuk berehat, bersiar-siar dan menenangkan fikiran (perenggan pendahuluan).

Antara tempat *makan angin* yang pernah saya lawati ialah Melbourne, Australia (perenggan kedua).

Makan angin sangat bermanfaat kepada saya dan keluarga kerana kami dapat meluangkan masa bersama-sama untuk menikmati pengalaman yang baru. Dengan *makan angin* hubungan saya dan keluarga bertambah erat (perenggan penutup).

Murid P05 telah mengulangi simpulan bahasa, makan angin sebanyak empat kali pada perenggan pendahuluan, kedua dan penutup. Pengulangan perkataan dalam karangan menunjukkan keterhadan penguasaan kosa kata. Dalam kes ini, penggunaan peribahasa murid adalah terhad walaupun dalam struktur ayat adalah betul. Murid boleh sahaja menggunakan peribahasa lain untuk menggantikan simpulan bahasa tersebut seperti 'Antara *negara orang* yang pernah saya lawati.' Asasnya, kefahaman murid terhadap kepelbagaian penggunaan peribahasa terlebih dahulu perlu diperluaskan lagi.

Sesi rawatan dibuat bertujuan memberikan gambaran yang lebih meluas dan kepelbagaian pilihan terhadap ketepatan penggunaan peribahasa bukan lagi tertumpu kepada peribahasa popular semata-mata. Proses rawatan ini menyediakan murid untuk lebih mengenal kepelbagaian jenis-jenis peribahasa seperti simpulan bahasa, pepatah, perumpamaan, perbandingan semacam, bidalan dan kata-kata azimat. Justeru, Modul Permainan Peribahasa ADDIE dilengkapi dengan permainan yang merangkumi semua jenis peribahasa tersebut agar murid lebih terbiasa mendengar serta memahami maksud tersurat dan tersirat sesuatu peribahasa. Impak daripada proses rawatan tersebut, ketepatan penggunaan peribahasa adalah lebih pelbagai dan menarik perhatian pembaca.

Murid L02: Di samping itu, jika dapat *makan angin* ke England, saya berharap untuk melawat Warner Bro's Studio. Di situ, terdapatnya francais penggambaran Harry Potter. Jadi, saya boleh *ambil peluang* berangan seolah-olah saya pelajar Hogwarts. Dapatlah saya menjadi *buah mulut* orang ramai dan alami perasaan berlakon dalam francais filem ini (perenggan keempat).

Murid P01: Amina ialah seorang murid yang nakal walaupun *otak cair*. Ketika di dalam kelas, dia tidak memberikan tumpuan kepada pelajaran. Dia juga selalu dimarahi oleh guru-

guru kerana selalu bermain. Sikapnya *seperti langit dengan bumi* tidak setara dengan kebijaksanaan yang ada (perenggan kedua).

Murid L02 telah menggunakan tiga simpulan bahasa, iaitu makan angin, ambil peluang dan buah mulut pada perenggan keempat karangan. Keupayaan murid ini untuk memanipulasikan simpulan bahasa dalam struktur ayat boleh dibanggakan. Murid P01 pula menggunakan simpulan bahasa, otak cair dan perumpamaan, seperti langit dengan bumi dalam perenggan yang sama. Kebolehan menyelitkan kepelbagaian peribahasa dalam struktur ayat membuktikan bahawa Modul Permainan Peribahasa ADDIE memberikan impak positif terhadap kemahiran mengarang bahasa Melayu murid.

Terdapat juga peribahasa baharu yang ditulis oleh murid tidak terdapat dalam Modul Permainan Peribahasa ADDIE.

Murid P01: Guru-guru yang mengajar Amina sentiasa menegur dan menasihati agar dia berubah. Namun, semua nasihat itu *bagai mencurahkan air ke daun keladi*. Amina langsung tidak mengendahkan kata-kata gurunya (perenggan ketiga).

Dalam karangan tersebut, Murid P01 telah menggunakan perumpamaan, *bagai mencurahkan air ke daun keladi* bermaksud seseorang yang tidak mendengar nasihat orang lain walaupun telah dipesan berkali-kali. Penggunaan perumpamaan ini tepat pada konteks penceritaan yang ingin disampaikan. Hal ini menggambarkan bahawa murid dapat menjana pemikiran lebih meluas melalui penggunaan peribahasa. Peribahasa yang diselitkan dalam penulisan ini jarang digunakan dan mungkin diperoleh melalui pembacaan silam murid ini. Justeru, penyelidik mendapati murid berjaya memurnikan ayat menggunakan peribahasa walaupun tidak diajar dalam modul. Dalam hal ini, telah membenarkan Teori Konstruktivisme. Pembelajaran konstruktivisme adalah satu fahaman bahawa murid membina sendiri pengetahuan atau konsep berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada (Mazarul Hasan & Norazimah, 2019). Oleh itu, penyelidik berpendapat bahawa murid berjaya menyelitkan penggunaan peribahasa berdasarkan pengetahuan baharu dan pengalaman sedia ada yang dipelajari melalui Modul Permainan Peribahasa ADDIE.

Tuntasnya, penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE telah membuktikan bahawa terdapat perubahan positif terhadap ketepatan kepelbagaian penggunaan jenis-jenis peribahasa dalam karangan bahasa Melayu murid. Kepelbagaian ini menjadikan aspek seni bahasa akan terus subur dan tidak terpinggir akibat pemahaman yang pudar. Melalui kaedah bermain sambil belajar, modul ini memberikan pilihan kepada pendidik untuk terus mencorakkan pembelajaran murid supaya lebih kreatif dan kritis. Keterujaan pembaca untuk menilai isi kandungan penceritaan lebih bersifat holistik dengan penggunaan peribahasa yang telah lama diwariskan oleh nenek moyang kita. Sesuatu yang merugikan jika keindahan, kesantunan dan keintelektualan peribahasa ini dipinggirkan di tanah air sendiri.

Menghuraikan Aspek Seni Bahasa dalam Struktur Ayat yang Gramatis dalam Karangan Murid Sebelum dan Selepas Rawatan

Sebelum rawatan diberi, murid hanya menyatakan fakta dan contoh melalui struktur ayat yang 'biasa-biasa' menyebabkan karangan dibaca terasa 'kaku'. Perkara ini jika dibiarkan akan menjadi barah berpanjangan yang menyebabkan pembaca tidak minat untuk meneruskan pembacaan akibat penggunaan bahasa yang kurang berseni. Aspek teknikal seperti tanda baca, perkataan yang perlu dijarakkan, imbuhan dan kesilapan ejaan menyebabkan karangan murid kehilangan markah. Berikut adalah tiga contoh karangan praujian murid dalam aspek seni bahasa yang boleh diperhalusi lagi.

Murid L01: Antaranya ialah Osaka Aquarium Kaiyukan. *Dimana* terdapat pameran kehidupan laut yang menarik dalam setiap pameran yang berbeza. Di dalam itu juga terdapat 27 buah tangki yang terbahagi kepada 16 buah pameran (perenggan 2).

Murid L02: Saya sangat *impikan* untuk pergi ke Pulau Pinang. Terdapat pelbagai aktiviti yang boleh dilakukan di Pulau Pinang (perenggan pendahuluan).

Murid P01: Di Malaysia cuacanya panas dan lembap. *Di Korea pula terdapat empat musim*. Saya teringin sangat *nak* main salji. Di Malaysia saya dapat main di taman tema sahaja. Jadi saya ingin merasai suasana musim sejuk di *Korea* (perenggan 2).

Murid L01 telah melakukan kesilapan yang paling banyak dilakukan oleh murid, iaitu perkataan yang perlu dijarakkan atau sebaliknya. Frasa 'di mana' sepatutnya dijarakkan oleh murid. Aspek teknikal seperti ini walaupun kelihatan mudah tetapi boleh mencacatkan sesebuah karangan yang berkualiti. Perkataan 'impikan' dalam perenggan pendahuluan.

Murid L02 pula, perlu ditambahkan imbuhan 'meng' supaya lebih sedap dibaca 'mengimpikan'.

Murid P01 membuat kesilapan paling ketara pada perenggan kedua, iaitu tiada tanda baca, meringkaskan perkataan dan keseluruhan perenggan yang kurang gramatis.

Aspek seni bahasa yang digarap oleh murid sebenarnya boleh diperindahkan lagi dengan latihan yang berterusan. Laras bahasa yang gramatis bermaksud penggunaan struktur ayat yang tepat dan betul sifatnya. Laras bahasa yang selalu diajar oleh guru bermaksud selapis dan tidak membawa pemaknaan berbeza. Hal ini bagi mengelakkan kekeliruan dalam penulisan yang digarap oleh murid menyebabkan kehilangan markah. Terdapat juga guru yang meminta murid lemah agar menggunakan kata akar bagi mengelakkan kesalahan ejaan, imbuhan dan tanda baca.

Secara keseluruhan, penyelidik mendapati bahawa karangan yang dihasilkan oleh murid kurang berkesan daripada sudut penceritaan. Hal ini disebabkan ayat yang dibina tidak menyerlah dan kurang memberi impak kepada pembaca. Boleh dikatakan hasil karangan murid kurang original dan kualiti yang dipersembahkan pada tahap sederhana. Penceritaan yang dipaparkan adalah biasa dibaca atau didengar saban tahun. Pokok pangkalnya, tiada pembaharuan dalam penulisan. Penyelidik juga mendapati terdapat karangan berada pada tahap baik tetapi boleh diperkemas lagi ayat yang ditulis. Hal ini mungkin disebabkan murid kurang membaca karangan jenis peribahasa atau janggal menggunakan keindahan peribahasa dalam karangan. Ayat gramatis murid adalah tepat tetapi kurang rencah dalam membina sebuah karangan yang mantap seni bahasanya.

Selepas proses rawatan dijalankan, terdapat perubahan yang memberangsangkan dalam kemahiran mengarang murid. Murid berupaya mencipta karangan dengan laras bahasa lebih gramatis dan santun dibaca. Persoalan penceritaan perenggan kepada perenggan seterusnya berkesinambungan dengan baik dan tersusun. Terdapat juga karangan yang dihasilkan menggunakan bahasa yang sangat indah. Keindahan ini perlu dikekalkan berterusan supaya murid terbiasa mengarang dengan menggunakan akal bijaksana yang dikurniakan sehingga dewasa kelak. Penggunaan bahasa yang menarik ini akan menyuburkan minat pembaca untuk meneruskan pembacaan sehingga akhir ayat.

Murid L01: Kampung Daun yang terletak di Bandung merupakan sebuah perkampungan yang menghadirkan makanan yang sangat enak serta kehijauan alam yang tiada tolok bandingnya. Kampung tersebut dipenuhi dengan kehijauan alam, air terjun dan sungai yang sungguh menyegarkan jiwa. Suasana seperti ini amat diidamkan oleh saya dan keluarga untuk *melapangkan dada* (perenggan ketiga).

Murid P02: Selain itu, saya juga *ada hati* untuk memakai pakaian tradisional masyarakat Jepun, iaitu Kimono. Saya akan menggayakan Kimono dengan Geta, iaitu sandal kaki yang diperbuat daripada kulit atau kain (perenggan keempat).

Murid L01 telah menyatakan fakta tentang sebuah perkampungan yang jarang didengar. Fakta ini disusun dengan menarik menggunakan seni bahasa yang gramatis. Pada ayat terakhir, murid menyelitkan simpulan bahasa, *lapang dada* untuk menyokong penceritaan bahawa keindahan alam kampung tersebut dapat menenangkan fikiran. Murid P02 pula menggunakan simpulan bahasa, *ada hati* yang bermaksud mempunyai keinginan untuk mencuba pakaian tradisional masyarakat Jepun. Fakta pakaian masyarakat Jepun seperti Kimono dan Geta hanya diperoleh apabila murid rajin membaca atau telah mengalami pengalaman tersebut.

Secara keseluruhan, penyelidik berpendapat bahawa aspek seni bahasa dalam kemahiran mengarang bahasa Melayu murid telah berjaya dipertingkatkan dengan sangat baik. Murid menggunakan keindahan peribahasa dan disesuaikan dengan fakta yang ingin disampaikan. Bagi cadangan kajian masa hadapan, aspek seni bahasa ini boleh diperkemas lagi dengan gaya penulisan yang lebih segar dan menarik. Perkara ini tidak mustahil dilaksanakan jika proses kemahiran mengarang bahasa Melayu murid dilakukan secara berperingkat-peringkat dan teratur. Amalan ini perlu dijadikan latihan yang berterusan agar aspek seni bahasa murid semakin hari semakin ranum untuk dituai.

KESIMPULAN

Penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE merupakan alternatif bahan bantu belajar yang boleh digunakan oleh pendidik bagi menambahkan ilmu pengetahuan murid mengenai keindahan peribahasa. Modul ini perlu diguna dan dijadikan amalan oleh murid lantaran kaedah bermain sambil belajar adalah sesuatu perkara yang menyeronokkan. Kaedah ini juga terbukti meningkatkan kemahiran mengarang walaupun

pembelajaran secara *Google Meet* sebagai media pembelajaran memerlukan perancangan strategik yang teratur dan berkesan. *Google Meet* ini menjadi media perhubungan tatkala pandemik Covid-19 belum berakhir diharap dapat menarik minat murid untuk mengikuti sesi pembelajaran sehingga tamat. Justeru, *Google Meet* ini menjadi perantara komunikasi dua hala yang sebenarnya memberikan pembelajaran menarik antara guru dan murid di luar kawasan sekolah.

Dicadangkan kepada para penyelidik untuk melaksanakan inovasi berterusan terhadap Modul Permainan Peribahasa ADDIE dalam bentuk teknologi digital seperti permainan video di aplikasi telefon pintar. Selain itu, modul ini boleh diperluaskan kepada murid tahap 1, tahun 4, tahun 6 dan pelajar sekolah menengah yang diselarikan berdasarkan keperluan DSKP dan buku teks Bahasa Melayu. Hal ini perlu dilaksanakan untuk memberi peluang dan ruang kepada para penyelidik meneroka dengan lebih luas pembelajaran peribahasa. Oleh itu, pembelajaran peribahasa menggunakan modul akan berkembang bukan sahaja di Malaysia tetapi nuansa bangsa merentas sempadan yang mempunyai keberibahasaan mereka tersendiri. Secara holistik dapat digambarkan bahawa penggunaan Modul Permainan Peribahasa ADDIE perlu lebih disemarakkan agar keindahan peribahasa utuh terpelihara seiring komodenan zaman.

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.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum. (2018). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran: Kurikulum Standard Sekolah Rendah, Bahasa Melayu Tahun Lima Sekolah Kebangsaan*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Hasnah Mohamed. (2016). Meningkatkan kemahiran menulis karangan melalui ‘Track Changes’. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 13, 135-159.
- Julaina Nopiah, Nor Hashimah Jalaluddin, & Junaini Kasdan. (2017). Elemen dualisme dalam peribahasa: pendekatan semantik inkuisitif. *Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu*, 10(1), 66-88.
- Mazarul Hasan Mohamad Hanapi & Norazimah Zakaria. (2019). Pemikiran aras tinggi (KBAT) dalam bahan multimedia untuk pengajaran bahasa Melayu sekolah rendah. *International Journal of Modern Education*, 1(1), 28-38.
- 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.
- Muhammad Salleh. (2020). *Peribahasa Melayu: Pemeri Akal Budi*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Nor Hashimah Jalaluddin & Junaini Kasdan. (2010). Remaja dan peribahasa Melayu. *Jurnal Linguistik*, 10, 158-172.
- Norul Haida Redzuan. (2014). Modul Bijak Mengarang mempertingkatkan kemahiran menulis karangan. *Jurnal Peradaban Melayu*, 9, 54-62.
- 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>
- 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.
- 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.