

# **PEMIKIRAN ARAS TINGGI (KBAT) MELALUI PERIBAHASA DALAM BAHAN MULTIMEDIA UNTUK PENGAJARAN BAHASA MELAYU SEKOLAH RENDAH**

***HIGHER ORDER THINKING (HOT) THROUGH PROVERBS IN  
MULTIMEDIA MATERIALS FOR TEACHING BAHASA MELAYU IN  
PRIMARY SCHOOL***

**Mazarul Hasan Mohamad Hanapi<sup>1</sup>**

Fakulti Pembangunan Manusia,  
Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia  
(Email: mazarul@fpm.upsi.edu.my)

**Norazimah Zakaria<sup>2</sup>**

Fakulti Bahasa dan Komunikasi,  
Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia  
(Email: norazimah@fbk.upsi.edu.my)

**Accepted date:** 16-03-2019

**Published date:** 17-07-2019

**To cite this document:** Hanapi, M. H. M., & Zakaria, N. (2019). Pemikiran Aras Tinggi (KBAT) Melalui Peribahasa dalam Bahan Multimedia untuk Pengajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah. *International Journal of Modern Education*, 1(1),28-38.

**DOI:** 10.35631/ijmoe.11003

---

**Abstrak:** Makalah ini bertujuan untuk mengenal pasti unsur Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang terdapat melalui peribahasa dalam bahan multimedia kartun *Pada Zaman Dahulu*. Ia dilihat mampu memberi nilai yang baik dan mampu memberi kesan yang besar dalam pendidikan murid sekolah rendah. Pendekatan pengajaran berdasarkan multimedia mampu memindahkan sesuatu maklumat daripada buku teks yang statik kepada suatu corak pembelajaran yang menarik. Di sini animasi memainkan peranan penting bagi menceriakan lagi persembahan sesebuah informasi. Perkara ini penting untuk memastikan murid dapat menumpukan perhatian dan tidak merasa jemu ketika proses pengajaran dan pembelajaran serta mendapat ilmu yang berterusan. Makalah ini akan memanfaatkan teori semiotik (Peirce, 1965) dan teori konstruktivisme (1987). Semiotik mementingkan tanda, penanda dan petanda. Dari sudut pengajaran, guru bijak menggunakan kecergasan fikiran untuk memahami sesebuah peribahasa. Teori semiotik mengajak guru untuk melihat hubungan penanda dan petanda. Dalam pengajaran peribahasa, aspek simbol sangat penting dalam teori semiotik. Hubungan simbol dalam peribahasa akan dilihat berdasarkan penggunaan pilihan kata-kata yang terpilih dalam konteks pemikiran masyarakat Melayu dan yang terdapat dalam bahan multimedia kartun *Pada Zaman Dahulu*. Manakala menurut Post & Weingartner (1969) konstruktivisme pula ialah satu pengetahuan baharu tentang ilmu pengetahuan dan cara bagaimana manusia memperoleh ilmu pengetahuan. Pandangan baru ini menganggap pelajar bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif daripada gurunya tetapi membina pengetahuannya melalui

interaksi dengan persekitarannya. Pembelajaran secara konstruktivisme adalah satu fahaman bahawa pelajar membina sendiri pengetahuan atau konsep berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Justeru, pendidikan yang kaya dengan bahan tradisi yang mempunyai nilai-nilai murni khususnya melalui bahan pengajaran terpilih perlu dititikberatkan agar dapat membina modal insan yang lebih cemerlang pada masa akan datang.

**Kata Kunci:** Animasi, Multimedia, Pada Zaman Dahulu, Sekolah Rendah, Konstruktivisme

**Abstract:** *The aim of this article is to identify the High Order Thinking (HOT) elements that can be found in proverbs in multimedia materials from Pada Zaman Dahulu animation. It is seen to be able to provide positive values and has the ability to give a huge impact on the education for primary school pupils. The multimedia-based teaching approach is capable in transferring information from static text books to a more interesting form of learning. Animation plays a crucial role in making the delivery of information to be more compelling. This is necessary to ensure pupils will be able to concentrate and not be wearied during the teaching and learning process, and at the same time able to continue on receiving knowledge. This article will utilise the Semiotic Theory (Peirce, 1965) and the Theory of Constructivism (1987). Semiotics places importance on signs, markers and clues. From the aspect of teaching, a brilliant teacher uses his competence to understand a proverb. The Semiotic Theory takes the teacher to look at the connection between markers and clues. The aspect of symbols is paramount when teaching proverbs according to the Semiotic Theory. The connection of symbols in proverbs will be looked at based on the selected sayings used that were chosen in the context of the Malay society's thinking, and those that are found in the multimedia materials from Pada Zaman Dahulu animation. Meanwhile according to Post & Weingartner (1969), constructivism is a new knowledge about knowledge and how human acquire knowledge. This new standpoint assumes that students not only passively receive knowledge from their teacher, but build their knowledge, too, from their interactions with their surroundings. Constructive learning is a notion where students build their own knowledge or concepts based on the existing knowledge and experience. Hence, education that is rich in traditional materials which contains noble values, especially through selected teaching materials, has to be emphasised so it can produce a more successful human capital in the future.*

**Keywords:** *Animation, Multimedia, Pada Zaman Dahulu, Primay School, Constructivism*

---

## Pengenalan

Kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) merupakan salah satu kemahiran yang ditekankan di seluruh persada dunia. Justeru, KBAT merupakan tahap pemikiran yang diperlukan dalam membentuk generasi abad ke-21 yang cerdas, kreatif dan berinovatif serta berpotensi untuk bersaing di peringkat global (Abdul Rasid Jamiam, Shamsudin Othman, Azhar Mohd Sabil dan Juanes Masamin, 2016; Suzana Abd Mutualib dan Mohammad Zeeree Kanreng, 2017). KBAT membolehkan seseorang bukan sekadar mengingat dan memahami sesuatu maklumat malah berpotensi lebih daripada itu, iaitu berpotensi menggunakan, mentafsir, memanipulasikan, menginterpretasikan dan mengubahsuai maklumat tersebut dalam konteks yang lain.

Menurut Rajendran Nagappan (2002), KBAT merujuk kepada seseorang yang dapat memahami, menterjemah, menganalisis dan memanipulasikan maklumat serta menyelesaikan sesuatu masalah dengan pendekatan yang bukan rutin. Manakala, Halimah Md Shariff (2009) pula menyatakan bahawa KBAT merujuk kepada penggunaan minda secara meluas bagi menghadapi masalah-masalah baru dengan mentafsir, menganalisis atau memanipulasikan

maklumat untuk menjawab soalan mahupun menyelesaikan sesuatu masalah yang dihadapi. KBAT juga turut didefinisikan oleh Bakry, Md. Nor Bakar dan Firdaus (2013) sebagai kemampuan berfikir seseorang yang bukan sahaja merujuk kepada mengingat, tetapi termasuk juga berkemampuan berfikir kritis, menganalisis dan membuat penilaian KBAT juga merujuk kepada keupayaan dalam mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diterapkan dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan di dalam bilik darjah merangkumi juga aspek pentafsiran pembelajaran (Afinde Othman, 2016). Selain itu, Logeswari Arumugam, Ainan Omar, Raja Nur Safinas Raja Harun, dan Nurfilzah Zainal (2016), pula telah menjelaskan bahawa kemahiran berfikir aras tinggi merujuk kepada satu proses pemikiran kognitif yang lengkap bermula daripada tahap pemikiran rendah sehingga ke tahap pemikiran yang tinggi, yang mana dapat menjalinkan sesuatu maklumat seterusnya menganalisis, generalisasi, sintesis dan menginterpretasikannya menjadi sesuatu idea yang baru. Dapat disimpulkan bahawa secara umumnya, definisi KBAT merujuk kepada kemampuan seseorang individu menyelesaikan sesuatu masalah, membuat keputusan dan melaksanakan sesuatu perkara dengan berfikir secara kreatif, inovatif, tidak terhad kepada sesuatu keadaan sahaja malah meluas dan terbuka selagi tidak melangkaui logik akal fikiran manusia.

Manakala multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam pendidikan. Pendekatan pengajaran berasaskan multimedia mampu memindahkan sesuatu maklumat daripada buku teks yang statik kepada suatu corak pembelajaran yang menarik. Di sini animasi memainkan peranan penting bagi menceriakan lagi persembahan sesebuah informasi. Perkara ini penting untuk memastikan murid dapat menumpukan perhatian dan tidak merasa jemu ketika proses pengajaran dan pembelajaran.

Selaras dengan transformasi tersebut, maka penggunaan multimedia merupakan salah satu langkah permulaan yang terbaik kepada para guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran terutamanya untuk mata pelajaran Bahasa Melayu. Menurut Jamalludin dan Zaidatun (2003) serta Zamri dan Nur Aisyah (2011), multimedia membuka ruang kepada pendidik mengaplikasikan pelbagai teknik pengajaran, manakala murid diberi peluang untuk memegang kuasa kawalan bagi sesuatu sesi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahawa multimedia mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menarik berbanding kaedah konvensional yang hanya berpandukan buku teks.

Selaras dengan Dasar Pendidikan Kebangsaan yang termaktub dalam Akta Pendidikan 1996, Bahasa Melayu menjadi mata pelajaran teras di semua sekolah rendah dan menengah. Kurikulum Bahasa Melayu digubal dengan tujuan untuk memenuhi hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan bagi melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, emosi, rohani dan jasmani. Kurikulum Bahasa Melayu menyediakan murid untuk menguasai kecekapan berbahasa dan berkomunikasi dan dapat menggunakan tatabahasa secara betul dan tepat.

Kemahiran lisan, kemahiran membaca, dan kemahiran menulis merupakan kemahiran asas berbahasa yang perlu dikuasai oleh seseorang individu (pelajar) yang normal pada tahap-tahap tertentu. Bagi menguasai kemahiran ini, setiap individu perlu melalui proses pemelajaran kerana pemelajaran merupakan penguasaan satu siri kemahiran daripada aras rendah kepada aras tinggi (Cange, 1985:39). Dalam konteks ini, bahan pelajaran yang dijadikan rangsangan untuk memperoleh kemahiran berbahasa sewajarnya distrukturkan mengikut tahap-tahap dan darjah kesukaran serta keupayaan. Antara kaedah yang lazim digunakan ialah latih tubi,

tutorial, penyelesaian masalah dan permainan bahasa, aktiviti berpasangan, padanan, dan teka silang kata (Heinich, 1996:79).

Bagi melihat perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah, penggubalan KBSR (2010) mengambil kira pembelajaran yang menyeronokkan (Noriah dan Hashim, 2008). Pembelajaran akan berlaku secara holistik dengan mengurangkan orientasi kepada peperiksaan tetapi lebih kepada penguasaan bahasa yang dinilai melalui penilaian di dalam bilik darjah. Melalui KSSR, diharapkan proses pembelajaran dapat menimbulkan keseronokkan, seterusnya meningkatkan motivasi dalam murid bagi meningkatkan kemahiran interpersonal yang baik, keprihatinan guru terhadap masalah murid dan rasa tanggungjawab yang tinggi terhadap tugas.

Kementerian Pendidikan Malaysia telah melancarkan inisiatif pembelajaran abad ke-21 secara rintis pada tahun 2014 dan meluaskan pelaksanaan ke seluruh negara mulai tahun 2015. Lantaran itu, guru perlu bersedia untuk menerima dan melakukan perubahan agar proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih seronok dan memenuhi keperluan murid. Kementerian Pendidikan telah membekalkan pelbagai jenis teknologi (perkakasan dan perisian) kepada sekolah-sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan keberkesan proses pengajaran dan pembelajaran. Antara teknologi utama yang dibekalkan kepada sekolah ialah komputer dan perantinya, *Digital Multimedia Systems*, rancangan TV Pendidikan, dan perisian pendidikan (*courseware*).

Dalam usaha untuk memastikan keberkesan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran, Kementerian Pendidikan telah memberi latihan kepada guru-guru melalui latihan pra perkhidmatan dan latihan dalam perkhidmatan tentang kaedah mengintegrasikan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Latihan juga diberikan bertujuan untuk mendedahkan guru-guru dengan pengetahuan dan kemahiran yang mencukupi agar guru-guru berupaya memilih dan menggunakan teknologi yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran di samping membantu guru-guru mengaplikasikan peralatan teknologi maklumat dan komunikasi (Surat Pekelingiling Ikhtisas Bil.6/2003).

Berdasarkan kajian ini, penggunaan bahan multimedia *Pada Zaman Dahulu* dilihat dapat mempelbagaikan gaya pengajaran guru di dalam bilik darjah terutamanya ketika mengajar peribahasa. Keseronokkan pembelajaran bukanlah hadir secara tiba-tiba dan tersendiri, tetapi hadir secara terancang atau dirancang, malahan keseronokkan lahir melalui strategi guru dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Dengan kata lain, sebagai bahan mesra pengguna, adalah amat menarik jika bahan bantu mengajar berkaitan dengan kemahiran mendengar dan bertutur menggunakan teknologi terkini (Tuan Jah dan Faridah, 2011). Pengajaran berbantuan teknologi dilihat sebagai satu kaedah yang dapat menarik minat dan mampu meningkatkan keberkesan pengajaran guru (Khor Huan Chin dan Noraini Mohamed Noh, 2016).

Kartun animasi Pada Zaman Dahulu ialah tajuk bagi sebuah siri animasi tayangan singkat yang dihasilkan oleh syarikat animasi Les' Copaque di Malaysia. Kartun animasi Pada Zaman Dahulu merupakan sebuah siri animasi CGI berbentuk kisah dongeng yang juga merupakan judul siri televisyen kedua keluaran Les' Copaque Production selepas siri animasi Upin dan Ipin. Siri ini mula disiarkan di kaca televisyen menerusi saluran TV AlHijrah. Ianya mengisahkan tentang dua adik-beradik dari bandar iaitu Aris dan Ara. Kedua-dua adik-beradik ini dihantar ke kampung oleh ibu bapa mereka yang hendak pergi ke luar negara, untuk tinggal

bersama Aki dan Wan (gelaran bagi datuk nenek mereka). Aki sebagai tukang cerita menghiburkan cucu-cucunya dengan mengisahkan cerita-cerita dongeng tentang Sang Kancil dan rakan-rakan rimbanya. Disebabkan latar tempat dan latar masa yang sesuai dengan murid sekolah rendah maka siri animasi ini amat sesuai digunakan sebagai bantu mengajar kerana banyak menerapkan unsur pendidikan yang baik. Penerapan bahan tradisi iaitu peribahasa terkandung dalam kartun animasi Pada Zaman Dahulu. Peribahasa mempunyai dua peranan penting dalam kehidupan manusia iaitu sebagai saluran yang memaparkan pelbagai realiti dalam kehidupan masyarakat pengguna peribahasa itu; dan kedua, peribahasa mempunyai nilai-nilai yang boleh dijadikan sebagai pedoman hidup baik antara manusia dengan manusia, manusia dengan alam sekitar dan manusia dengan penciptanya. Oleh sebab itu, peribahasa merupakan salah satu tajuk yang perlu diajar dan dikuasai oleh murid.

## **Metodologi Kajian**

### ***Teori Semiotik (Peirce, 1965)***

Dari segi istilah, semiotik berasal dari kata Yunani kuno “semeion” yang bererti tanda atau “sign” dalam bahasa Inggeris. Semiotik merupakan ilmu yang mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan ekspresi. Semiotik atau semiologi bererti ilmu tanda-tanda (sign) secara sistematis. Semiotik menunjukkan bidang kajian khusus, iaitu system yang secara umum dipandang sebagai tanda. Dalam alternatif untuk memahami peribahasa, guru perlu mengetahui tiga jenis tanda yang terdapat dalam semiotik, iaitu ikonik, indeksikal dan simbolik. Ikonik adalah tanda yang menyerupai objeknya seperti foto seseorang. Indeksikal adalah tanda yang memiliki hubungan dengan objeknya seperti asap dengan api. Dan, simbolik pula adalah tanda yang secara arbitrari atau konvensional dikaitkan dengan rujukannya. Dalam makalah ini, aspek yang akan dibincangkan adalah aspek simbol sahaja kerana ia bersesuaian untuk digunakan bagi memahami peribahasa dengan menggunakan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT).

### ***Teori Konstruktivisme***

Konstruktivisme ialah satu pengetahuan baru tentang ilmu pengetahuan dan cara bagaimana manusia memperoleh ilmu pengetahuan. Pandangan baru ini menganggap pelajar bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif daripada gurunya tetapi membina pengetahuannya melalui interaksi dengan persekitarannya. Pembelajaran secara konstruktivisme adalah satu fahaman bahawa pelajar membina sendiri pengetahuan atau konsep berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Dalam proses ini, pelajar akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan sedia ada untuk membina pengetahuan baru (Post & Weingartner, 1969).

Konstruktivisme adalah satu fahaman bahawa pelajar membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Dalam proses ini, pelajar akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan sedia ada untuk membina pengetahuan baharu. Pengetahuan yang dipunyai oleh pelajar adalah hasil daripada aktiviti yang dilakukan oleh pelajar tersebut dan bukan pengajaran yang diterima secara pasif. Guru pula berperanan sebagai fasilitator yang membantu pelajar membina pengetahuan dan menyelesaikan masalah. Guru akan mengenal pasti pengetahuan sedia ada pelajar dan merancang kaedah pengajarannya dengan sifat asas pengetahuan tersebut.

Teori ini adalah berdasarkan pandangan kumpulan konstruktivisme yang beranggapan seseorang itu dapat membina pengetahuan sendiri secara aktif, dengan cara membandingkan maklumat baru dengan pemahamannya yang sedia ada. Cara ini digunakan untuk

menyelesaikan sebarang perselisihan idea demi mencapai pemahaman baru (Johnson & Gott, 1996).

## Analisis

### ***Unsur Peribahasa Dalam Kartun Animasi Pada Zaman Dahulu***

Peribahasa Melayu merupakan kata-kata indah untuk menyampaikan nasihat dan ajaran. Ia mempunyai kaitan rapat dengan perilaku manusia. Pemikiran Melayu disampaikan secara tersurat dan tersirat dalam peribahasa Melayu. Peribahasa Melayu menunjukkan ketinggian pemikiran dan kekreatifan bangsa Melayu dalam penciptaan peribahasa Melayu bersumberkan alam sekeliling (Zaitul 2011).

Mengikut takrifan *Kamus Dewan* (DBP 1993), peribahasa ialah ayat atau kelompok kata yang mempunyai susunan yang tetap dan mengandungi pengertian yang tertentu, peribahasa juga disebut sebagai bidalan, pepatah atau seumpamanya. Za'ba (1965) dalam buku *Ilmu Mengarang Melayu* mendefinisikan peribahasa sebagai susunan cakap yang pendek yang telah melekat di mulut orang ramai sejak beberapa lama yang sedap dan bijak perkataannya, luas dan benar tujuannya, dipakai dijadikan sebutan orang sebagai perbandingan, teladan dan pengajaran. Peribahasa juga merupakan ikatan bahasa yang dituturkan dengan kalimat-kalimat pendek yang mengandungi pengertian daripada sesuatu maksud yang sebenarnya dengan membayangkan maksud asal dengan bayangan sindiran atau kiasan. Peribahasa bukan sekadar untuk menegur, memberi nasihat, dan memperbaiki moral masyarakat tetapi lebih daripada itu.

Keris Mas (1988) dalam buku *Perbincangan Gaya Bahasa Sastera* mengatakan peribahasa ialah percakapan yang mengandungi hikmah, pandangan dan pemikiran, lafaz yang pendek, tetapi sedap didengar, dalamnya terkumpul perasaan dan fikiran, ia bukan sekadar budaya warisan Melayu sahaja tetapi mengandungi juga falsafah, perlakuan, bahasa dan pendidikan.

Kartun animasi Pada Zaman Dahulu merupakan tajuk bagi sebuah siri animasi tayangan singkat yang dihasilkan oleh syarikat animasi Les' Copaque di Malaysia. Berdasarkan kajian yang dilakukan terhadap siri animasi ini, didapati setiap episod mengandungi unsur peribahasa. Unsur peribahasa dimasukan sama ada pada awal cerita ataupun di akhir cerita. Dalam peribahasa, terpancarlah hubungan antara bahasa dengan pemikiran bangsa Melayu. Cara bangsa Melayu memandang dunianya tersimpul dalam peribahasa yang dicipta mereka. Cara seseorang penutur berfikir dalam bahasanya tergambar menerusi penggunaan sesuatu perkataan itu dengan lebih meluas. Dengan yang demikian dapat dikatakan bahawa bahasa adalah bahagian integral, iaitu perlu atau yang menjadi sebahagian daripada kehidupan manusia. Bahasa menyerap dalam setiap fikiran dan cara penutur itu memandang dunianya.

Penyisipan bahan multimedia seperti kartun animasi Pada Zaman Dahulu dalam pengajaran bahasa memang cukup berpotensi menjadikan silibus bahasa itu mempunyai kualiti tinggi dan berkesan. Intergrasi ini dianggap berkesan kerana ia selaras dengan prinsip dan salah satu falsafah pengajaran-pembelajaran bahasa yang lebih menekankan bahawa murid akan belajar dengan lebih seronok sekiranya pengajaran guru mencapai tahap keseronokkan dan memberangsangkan. Penggunaan bahan multimedia bertujuan untuk membolehkan murid lebih berminat untuk mengenal, menikmati dan mengapresiasi peribahasa Melayu di samping memperkuuhkan kemahiran berbahasa serta meningkatkan ketrampilan berbahasa dalam kalangan murid.

### **Contoh Simbol dan Makna dalam Peribahasa**

<b>Peribahasa</b>	<b>Episod</b>	<b>Maksud peribahasa</b>
- Jangan bangunkan kucing yang tidur	Pekasam Mata Harimau	Jangan mengganggu musuh yang tidak melakukan apa-apa kepada kita.
- Bagai muncurah air ke daun keladi	Sang Kancil dan Gong Raja Sulaiman	Nasihat yang sia-sia.
- Sepandai-pandai tupai melompat, akhirnya jatuh ke tanah juga	Kambing dan Buaya	Seseorang yang hebat dalam sesuatu perkara tetap ada kelemahannya.

Peribahasa: Jangan bangunkan kucing yang tidur

Simbol: kucing

Makna: Berdasarkan peribahasa yang diungkapkan tersebut, kucing merupakan objek utama yang ditekankan. Peribahasa ini membawa maksud, janganlah seseorang individu itu mengganggu musuh yang tidak melakukan apa-apa kepadanya. "Kucing" pada hakikatnya merupakan sejenis haiwan yang jinak, comel, tangkas dan manja. Dalam masyarakat Melayu, selain memelihara dan menternak haiwan yang boleh dijadikan sumber makanan serta membantu mereka melakukan pekerjaan seperti bersawah, haiwan seperti kucing juga dipelihara sebagai haiwan yang boleh diajak bermain di dalam rumah kerana saiz fizikal kucing yang sederhana kecil. Kelincahan kucing menjadi salah satu terapi ketika mereka melepaskan penat lelah setelah sehari-sarang suntuk berada di bendang ataupun di kebun. Namun, sesekali tanpa diduga kucing akan bertindak ganas jika mendapati dirinya terancam dan boleh mencederakan manusia. Ini dapat dilihat ketika kucing diganggu ketika sedang tidur. Melalui pengamatan masyarakat Melayu ketika itu yang ada memelihara kucing, maka sifat ganas kucing yang jarang-jarang berlaku maka terhasilah peribahasa "Jangan dibangunkan kucing yang tidur". Kucing menjadi simbol kepada ganas, garang, dan akan mencederakan sesiapa sahaja jika diganggu. Dalam peribahasa ini, masyarakat Melayu sebenarnya ingin mengingatkan kepada masyarakatnya supaya sentiasa berhati-hati dan tidak mengganggu orang lain tanpa sebab yang munasabah. Apabila setiap masyarakat memainkan peranan mereka masing-masing, maka tidak berlakulah sebarang kejadian yang tidak diingini seperti pergaduhan dan perselisihan faham. Kejadian seperti ini akan menyebabkan hubungan sesama manusia akan terjejas. Peribahasa seperti ini amat sesuai diajarkan oleh guru kepada anak didik di sekolah kerana maksud peribahasa itu sendiri amat rapat dengan tingkah laku dan sikap segerintir murid yang gemar mengganggu rakan-rakan ketika ketidaaan guru di dalam bilik darjah.

Peribahasa: Bagai muncurah air ke daun keladi

Simbol: Daun keladi

Makna: peribahasa tersebut memberi makna perbuatan yang sia-sia atau merugikan / orang yang tidak mendengar nasihat. Ini kerana air yang dicurahkan tidak lekat pada daun keladi. Maksud ini merujuk kepada ciri-ciri daun keladi yang lazimnya tidak basah malah tidak meninggalkan kesan atau bekas apabila dicurahkan air di atasnya (Arbaiyah Ab. Aziz, 2010: 597). Dalam masyarakat Melayu, perkara yang amat dititikberatkan dan diberi perhatian ialah tegur-menegur terutama dalam kehidupan berkeluarga. Ibu bapa memainkan peranan penting dalam menegur dan memberikan nasihat kepada anak-anak tentang melaksanakan tanggungjawab atau ketika melakukan kesilapan supaya tidak berulang lagi. Nasihat dan teguran yang diberikan oleh ibu bapa sudah pasti ada gunanya kepada anak-anak. Justeru itu, budaya nasihat-menasihati dan tegur-menegur amat penting diteruskan dalam masyarakat.

Masyarakat Melayu mempelajari alam dan perlakuan alam dalam kehidupan yang saling bergantungan kepada alam dalam meneruskan kelangsungan hidup. Masyarakat Melayu mengenal alam tumbuhan melalui aktiviti sehari-hari seperti berkebun, bertani, mencari hasil hutan dan lain-lain yang mendedahkan masyarakat Melayu untuk membaca dan mentafsir perlakuan alam tumbuhan itu. Hasil perenungan terhadap alam itu, telah dipindahkan ke dalam peribahasa yang dijadikan simbol untuk menyampaikan sesuatu tujuan atau maksud hendak disampaikan yang menggambarkan kebenaran hasil daripada pemerhatian dan pemikiran masyarakat Melayu. Apabila masyarakat Melayu membuat analogi tentang aspek-aspek kehidupan masyarakat dengan kejadian-kejadian alam, masyarakat Melayu sebenarnya membuat tafsiran tentang kejadian dan unsur-unsur alam tersebut dijadikan teladan dan sempadan dalam kehidupan. Dalam hal ini, masyarakat Melayu mempergunakan segala kepandaian dan kebolehan daya fikir untuk membuat sesuatu penganalisisan dan perbandingan alam dalam konteks kehidupan masyarakat (Arbaiyah Abdul Aziz, 2010: 535). Itu perumpamaan tetapi di dunia alam semulajadi, curahan air (hujan) ke daun keladi boleh memberi gambaran segar. Air yang terkumpul pada daun keladi akan menitis ke tanah dan menyirami tumbuhan yang berada di bawahnya termasuklah pokoknya sendiri.

Peribahasa: Sepandai-pandai tupai melompat, akhirnya jatuh ke tanah juga

Simbol: Tupai

Makna: Berdasarkan peribahasa tersebut tupai merupakan unsur yang menjadi pembina utama peribahasa ini. Peribahasa ini bermaksud, walaupun cepat atau pintar seseorang itu adakalanya akan membuat kesilapan (Abdullah Hussain, 1989). Daripada maksud peribahasa ini simbol “tupai” memberi makna atau referensi kepada seseorang manusia. “Akhirnya jatuh ke tanah juga” bermaksud kepintaran yang ada pada manusia itu kadang-kadang akan melakukan kesilapan juga, sama seperti tupai walau sepandai mana pun dia melompat sudah pasti akan jatuh ke tanah juga. Sifat tupai diberi kepada manusia supaya ingin memberi pengajaran supaya sentiasa berhati-hati dalam setiap tindakan yang dilakukan. Jika dirujuk kepada akal budi Melayu dari aspek simbol, tupai adalah sejenis haiwan yang suka memakan tumbuh-tumbuhan. Ia merupakan haiwan yang tidak beracun dan tidak membahayakan manusia. Masyarakat Melayu sentiasa memerhatikan gelagat tupai yang lincah. Namun pada pengamatan orang Melayu walaupun tupai seekor binatang yang lincah dan tangkas berada di atas pokok tetapi jika tersilap langkah akan jatuh juga. Berdasarkan pengamatan ini maka muncullah peribahasa “sepandai-pandai tupai melompat, akhirnya jatuh ke tanah juga”.

Daripada bahan peribahasa ini, maka seseorang guru yang mempunyai ilmu semiotik dapat membina keyakinan diri betapa semiotik mampu memberi tahap kepadanya mempelajari sesuatu yang berbentuk simbol, hal-hal yang tidak dapat diterangkan secara ilmiah. Harus disedari bahawa peribahasa merupakan sistem tanda yang berdasarkan konvensi masyarakat dahulu. Elemen budaya dan peristiwa yang berlaku dalam masyarakat merupakan intipati pemikiran yang perlu diberi tafsiran. Guru bukan sekadar membaca dan menghayati peribahasa secara luaran sahaja tetapi perlu melihat ke dalam peribahasa itu sendiri dengan mentafsir aspek bahasa iaitu makna.

### ***Model Konstruktivisme: Pengajaran Peribahasa Yang Terdapat Dalam Kartun Animasi Pada Zaman Dahulu***

Needham (1987) telah memperincikan strategi pengajaran dan pembelajaran kepada lima fasa, berasaskan konstruktivisme iaitu orientasi, pencetusan idea, penstrukturran semula idea, aplikasi idea dan refleksi. Needham juga berpendapat bahawa strategi pengajaran dan pembelajaran yang berfasa ini membolehkan pelajar membuat pertimbangan semula idea mereka dalam proses pembinaan pengetahuan yang baharu. Dalam proses pengajaran dan

pembelajaran, hasil di akhir ini amat perlu untuk dilihat proses perubahan tingkah laku. Namun begitu, ahli-ahli konstruktif mencadangkan bahawa pelajar-pelajar boleh membina pengalaman baharu berdasarkan pengetahuan sedia ada. Perubahan ini adakalanya wajar untuk memberi penjelasan berdasarkan pemerhatian mereka, makna akan dibina oleh individu dengan menambahkan atau mengubahsuaikan idea yang sedia ada.

Lima fasa Needham:

Fasa Orientasi: Tayangan kartun animasi *Pada Zaman Dahulu*

Fasa Pencetusan idea: Sesi berasal jawab tentang tayangan video yang memungkinkan proses dorongan pemikiran berlaku. Fokus kepada peribahasa.

Fasa penstruktur semula idea: Fasa ini mempunyai tujuan untuk mengubahsuaikan idea dahulu melalui perbandingan dengan idea saintifik atau menyiasat. Idea-idea baharu akan dipersembahkan dalam pelbagai bentuk dan aktiviti yang relevan dan bersesuaian harus dirangka untuk mencambah konsep-konsep yang baharu. Proses penyesuaian cerita dengan peribahasa. Kepelbagaiannya penggunaan peribahasa yang terdapat dalam kartun animasi *Pada Zaman Dahulu* yang boleh digunakan dalam subjek Bahasa Melayu. Aspek simbol dan makna yang terdapat dalam peribahasa akan diterangkan oleh guru dalam fasa ini.

Fasa Aplikasi: Pada fasa ini, pelajar diberi peluang mengaplikasikan idea-idea dalam situasi yang baharu. Masalah-masalah melalui lontaran soalan-soalan yang berkonseptan pemikiran kritis, kritikal dan inovasi harus dikemukakan selaras dengan keupayaan pemikiran yang ada pada pelajar. Pelajar boleh memberikan peristiwa atau cerita lain selain daripada cerita yang terdapat dalam kartun animasi *Pada Zaman Dahulu* yang boleh dikaitkan dengan peribahasa.

Fasa refleksi: Guru boleh mengemukakan soalan-soalan yang bersesuaian bagi mengukuhkan memori. Pelajar juga boleh melakukan refleksi atau muhasabah diri daripada peribahasa yang telah dipelajari.

Sehubungan dengan itu, guru perlu memberikan pengalaman yang dapat mencabar idea yang dimiliki pelajar untuk membantu mereka menstrukturkan semula idea yang baharu. Peribahasa merupakan cerminan kehidupan masyarakat, iaitu suatu refleksi kehidupan yang diungkap dan dipapar semula dalam bentuk kreatif yang mungkin secara kebetulan mempunyai perkaitan dengan latar hidup pelajar. Melalui pengalaman sedia ada ini, mereka mampu mengolah semula dalam bentuk yang baharu. Konstruktivisme juga percaya bahawa pelajar membina realiti mereka sendiri atau mentafsir realiti berdasarkan pengalaman. Setiap pelajar akan membentuk perwakilan pengetahuan “frame of reference” mereka sendiri melalui pengalaman yang dialami (Johnson & Gott, 1996).

## Kesimpulan

Dalam menghadapi abad ke-21, dengan perkembangan yang serba serbi canggih, meskipun dunia sudah global, tiada lagi pintu yang mampu ditutupi rapat-rapat, masalah bangsa serta keperkasaan Bahasa Melayu masih menjadi asas kewujudan dan jati diri yang bermakna serta berfungsi bagi kita dan juga manusia sejagat dan global. Gelombang globalisasi melanda bagaikan tsunami. Pemodenan dan globalisasi merupakan kesinambungan pemikiran barat sejak dari Renaissance melalui reformasi dan *enlightenment* Eropah dan kemudian menjadi sosial darwinisme Amerika.

Kepintaran dan kefahaman masyarakat Melayu meluahkan kata-kata melalui janaan idea bersumberkan sesuatu yang ada dikeliling mereka dibuktikan dengan kewujudan beribu-ribu rangkaian peribahasa. Kekreatifan masyarakat Melayu dalam berbahasa menunjukkan bahawa akal budi Melayu yang sangat tinggi. Masyarakat Melayu cekap dalam memahami kandungan atau sifat sesuatu benda. Kombinasi objek yang dipilih dalam peribahasa mempunyai pewajaran yang tersendiri serta dimotivasi oleh proses perlambangan tertentu pada peringkat kognitif penutur. Kewujudan peribahasa Melayu bukan setakat menyampaikan makna melalui konsepsi sifat abstrak kepada konkret, tetapi sebaliknya mengandungi falsafah dan akal budi masyarakat Melayu.

Justeru, pendekatan pengajaran berasaskan multimedia mampu memindahkan sesuatu maklumat daripada buku teks yang statik kepada suatu corak pembelajaran yang baik. Di sini, animasi memainkan peranan penting bagi menceriakan lagi persempahan sesebuah informasi. Perkara ini penting untuk memastikan murid dapat menumpukan perhatian dan tidak merasa jemu ketika proses pengajaran dan pembelajaran berlaku. Kekuatan yang ada dalam kartun animasi Pada Zaman Dahulu seperti budaya yang ditonjolkan amat sesuai untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, peribahasa juga boleh dijadikan elemen penting dalam membentuk jati diri murid dan seterusnya membangunkan minda dalam kalangan murid di Malaysia.

## Rujukan

- Arbaiyah Ab. Aziz. (2010). Simbolisme dalam Motif-motif songket Terengganu. Kuala Lumpur: Universiti Malaya, Akademi Pengajian Melayu
- Abd. Rahim Abd. Rashid. (1993). Pendidikan Nilai Merentasi Kurikulum. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Abd. Rahim Abd. Rashid. (2004). Nilai-nilai Murni dalam Pendidikan: Menghadapi Perubahan dan Cabaran Alaf Baru. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Abd. Rahman Md. Aroff. (1999). Pendidikan Moral:Teori Etika dan Amalan Moral. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Brooks, J.G & Brooks, M.G. (1993). Constructivist classroom. (atas talian) <http://129.7.160.115/inst 5931/constructivist html>.
- Brown C.C. (1989). Malay Sayings. Ulang cetak. Singapura: Graham Brash.
- Chow Fook Meng. (2011). Kajian Tindakan: Konsep dan Amalan dalam Pengajaran. Selangor Darul Ehsan: Penerbitan Multimedia Sdn.Bhd.
- Chua Yan Piaw. (2006). Kaedah Penyelidikan. Malaysia: Mc Graw Hill.
- Fadli Abdullah & Md Sidin Ahmad Ishak. (2010). “Pembangunan Sektor Animasi di Malaysia: Pendidikan dan Latihan Animasi di Institusi Pengajian Tinggi Awam” dlm Jurnal Pengajian Media Malaysia Jilid 12.
- Fatimah Binti Ibrahim. (2005). Keberkesanan Pembelajaran Konstruktivisme Terhadap Pemahaman Komponen Sastera. Disertasi Sarjana yang tidak diterbitkan. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Fauziah Haji Jali. (2004). Kesantunan Berbahasa dalam Pantun Berdasarkan Antologi Komsas dalam Bahasa Melayu Tingkatan 1 hingga Tingkatan 5. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Frey, N.& Fisher,D. (Eds.) (2008). Teaching Visual Literacy. California: Corwin Press.
- Hasmidar Hassan & Jafizah Jaafar. 2016. Penginterpretasian Peribahasa dan Hubungan dengan Kemahiran Berfikir: Analisis Berdasarkan Teori Relevans. Jurnal Bahasa 16 (1): 94-119.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). Multimedia dalam Pendidikan. Bentong: PTS Publication & Distributors.

- Juliana Nopiah, Nor Hashimah Jalaluddin & Junaini Kasdan. (2017). Refleksi Dualisme ‘Durian-Timun’ dalam Peribahasa Melayu: Pendekatan Semantik Inkuisif. *Jurnal Linguistik* Vol.21 (2) Disember 2017 (001-014).
- Johnson, P. & Gott, R. (1996). Constructivism and Evidence From Children’s Ideas dlm Kertas kerja Rio Sumarni Shariffudin & Tang Howe Eng. Effectives of Cobndiff as a Cognitive Tool For the Learning of Differentiation. Seminar Kebangsaan Profesion Perguruan. UKM. 2002.
- Julaina, Nor Hashimah & Junaini. (2017). Elemen dualisme dalam peribahasa: pendekatan semantik inkuisitif. *Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu* 10 (1): 66-88
- Kassim Abbas. (2006). Media Dalam Pendidikan. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Katz, J (1981). “Bridging Value Childhood Education” dlm. *Contemporary Education*. 57 (Summer 1981) 130-137.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (1999). *Pukal Latihan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah Rendah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.Kosmo, 7 Mei 2014
- Keris Mas. (1988). *Perbincangan Gaya Bahasa Sastera*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Khor Huan Chin dan Noraini Mohamed Noh (2016). Keberkesanan Penggunaan Papan Putih Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Malaysia dalam Kalangan Murid Tahun 3.” dlm *Jurnal Pendidikan Bitara Upsi Edisi Khas*, 9(2): 11-17.
- Mazarul Hasan bin Mohamad Hanapi, Abdul Halim Ali dan Mohd Rosli Saludin. (2016). “Simbol dalam Mantera Menurut Kepercayaan Orang Melayu” dlm *Jurnal RUMPUN*. Tanjong Malim: Persatuan Penulis Budiman
- Needham, R. (1987). *Teaching Strategies for Developing Understanding in Science*, Leeds Children’s Learning in Science Project. University of Leeds
- Nik Radhiah Nik Ali dan Kamarul Shukri Mat The (2015). *Perbandingan Antara Peribahasa Arab dengan Peribahasa Melayu*. Kuala Terengganu: Penerbit Universiti Sultan Zainal Abidin.
- Noriah dan Hashim. (2008). “Prosiding Seminar Serantau Pendidikan Bahasa Melayu/Indonesia Pembelajaran Bahasa yang Menyeronokkan”. Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan, Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang, 21-25 Disember 2008.
- Post & Weingartner (1969) dlm Zuraini Mat Jasin & Abdul Sukor Shaari. (2012). “Keberkesanan Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham dalam Pengajaran KOMSAS Bahasa Melayu.” dlm *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*.
- Tuan Jah Yusuf dan Faridah Nazir. (2011). *Pengajaran Kemahiran Bahasa Melayu*. Siri Pengajaran Bahasa Melayu. Puchong: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Wan Mohd. Zahid Mohd. Nordin. (1998). “Ke Arah Pelaksanaan Nilai-nilai Murni dalam KBSM: Falsafah Pendidikan Negara” dlm Kertas Kerja Seminar Nilai-nilai Murni Merentas Kurikulum dalam KBSM. UKM.
- Za’ba. (1965). *Ilmu Mengarang Melayu*. Ulang cetak. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Zamri Mahamod dan Mohamed Amin Embi. (2008). *Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu: Teori dan Praktis*. Selangor: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Zamri Mahamod dan Nur Aisyah Mohamad Noor. (2011). “Persepsi Guru Tentang Penggunaan Aplikasi Multimedia dalam Pengajaran Komponen Sastera Bahasa Melayu” dlm *GEMA Online Journal of Language Studies*, 11 (3): 163-177.
- Zatul Azma dan Ahmad Fuad. (2011). “Bahasa dan Pemikiran dalam Peribahasa Melayu” dlm *GEMA Online Journal of Language Studies*, 11 (3): 31-51.