

Keberkesanan Penggunaan Kaedah Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran
Penterjemahan Peribahasa
The Effectiveness of Using Language-Game Method in Learning Proverbs Translation

NURUL HUDA MOHD SAAD¹, RAFIDAH ABD. KARIM², FARAHIDATUL AKMAR² &
ZAINAB MOHD ZAIN¹

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan untuk meninjau keberkesanan kaedah permainan bahasa dalam mengukuhkan kemahiran menterjemah peribahasa dalam kalangan pelajar semester I yang mengambil mata pelajaran penterjemahan. Responden kajian terdiri daripada pelajar dari sebuah Institusi Pengajian Tinggi Awam (IPTA) di Melaka, Malaysia. Sebanyak tiga instrumen kajian yang digunakan iaitu pemerhatian, ujian pra, dan ujian pasca. Melalui pemerhatian dan analisis dokumen yang telah dijalankan dalam bentuk lembaran kerja, pengkaji mendapati pelajar tidak dapat menjawab soalan dengan baik, mendapat markah yang rendah dalam ujian yang telah dijalankan, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, pengkaji telah melaksanakan kaedah permainan bahasa melalui aktiviti permainan kad yang mengehendaki pelajar menyuaipadankan setiap peribahasa dalam bahasa sumber ke peribahasa bahasa sasaran. Peribahasa yang dipilih ialah peribahasa bahasa Inggeris yang mempunyai padanan dengan peribahasa bahasa Melayu. Dapatan kajian menunjukkan perubahan yang positif pada pelajar yang lemah. Di akhir sesi, semua pelajar dapat menterjemah peribahasa dengan baik dan betul. Pelajar juga lebih yakin untuk melibatkan diri dalam aktiviti yang dijalankan. Selain itu, pelajar turut memberikan kerjasama yang memberangsangkan serta menyeluruh pada sesi pengajaran dan pembelajaran (P&P). Pelajar menunjukkan minat yang mendalam dalam pembelajaran yang berintegrasikan permainan kerana mereka dapat belajar dalam suasana yang informal dan menyeronokkan. Dengan itu, kaedah permainan bahasa merupakan inovasi dalam P&P yang berkesan dan berjaya meningkatkan minat dan motivasi pelajar.

Kata kunci: Kaedah permainan bahasa; penterjemahan; peribahasa; permainan kad; bahasa sumber; bahasa sasaran

ABSTRACT

This study was conducted to review the effectiveness of game in translating proverbs to strengthen translation skills in 1st semester students from translation subject. The respondents comprised of students of a Public Institutions of Higher Education in Melaka, Malaysia. A total of three studies used instruments of observation, the pre-test and post-test. Through observation and analysis of documents that have been carried out in the form of a worksheet, the researcher found that students can not answer the questions well, get low marks in tests that were carried out, and are less active in learning. To overcome these problems, the researcher has been implementing language game through activities such as card game that requires each students bridging of proverbs in the source language to the target language. Students need to match from English proverbs to Malay proverbs. The result showed that positive changes in students weakness in understanding proverbs. At the end of the session, students are able to translate proverbs properly and correctly. Students are more confident to engage in activities. In addition, students also provide a comprehensive and cooperative learning. Students showed great interest in learning because games bring to classroom relaxed and informal atmosphere. Thus, the method of language-game is an innovation in teaching and learning. It has effectively and successfully increased the interest and motivation of students.

Keywords: Method of language-game; translation; proverb; card game; source language; target language

PENGENALAN

Menurut Za'ba (1965), peribahasa ialah susunan kata-kata pendek dengan makna yang luas, mengandungi kebenaran, sedap didengar dan bijak perkataannya. Penterjemahan peribahasa bukan sekadar proses menemukan padanan kata terjemahan dalam bahasa sasaran seperti yang diungkapkan oleh Catford (1965:20), atau sekadar mengubah bentuk bahasa sumber ke bentuk lain yang sepadan dalam bahasa sasaran seperti yang dinyatakan oleh Machali (1998:3), namun ia merupakan proses yang melibatkan perkataan tetapi bukan sekadar perkataan tertentu sahaja (makna tersirat) (Pinchuck 1955). Peribahasa sering memaparkan konsep makna tersirat dan tersurat. Keadaan ini menimbulkan pelbagai kesukaran dalam penterjemahan terutamanya bagi menentukan makna yang tersirat. Pada dasarnya, peribahasa, idiom, metafora dan seumpamanya tergolong dalam bahasa kiasan berdasarkan pandangan Aiono & Abdullah (2010).

Sementara itu, Catford (1965:27), Nida dan Taber (1974:3) bersetuju menyatakan setiap bahasa mempunyai ciri-ciri dan gayanya yang tersendiri. Oleh yang demikian, ciri dan gaya tidak boleh sewenang-wenangnya dipindahkan ke bahasa sasaran tanpa melalui kaedah dan disiplin yang betul.

Pendekatan strategi, mahupun teknik yang digunakan dalam P&P penterjemahan merupakan faktor penting dalam menanam keseronokan dan sifat ingin tahu dalam diri para pelajar agar teretusnya minat terhadap mata pelajaran ini. Pengetahuan peribahasa merupakan elemen penting dalam menguasai kemahiran menterjemah. Tenaga pengajar perlu mengambil sikap proaktif dan kreatif dalam menjana iklim pembelajaran yang bersifat inkuiri. Dalam kajian ini, pengkaji akan menilai tahap keberkesanan kaedah permainan bahasa bagi mengukuhkan kemahiran menterjemah peribahasa dalam kalangan pelajar. Pengkaji mendapati responden kajian berhadapan kesukaran menterjemah peribahasa dan beranggapan pembelajaran penterjemahan membosankan. Tidak hairanlah pelajar yang kurang berminat dalam pembelajaran penterjemahan mengalami kesukaran dalam menangani topik tersebut lantas memberi output iaitu pemarkahan yang rendah atau lemah dalam mata pelajaran penterjemahan.

OBJEKTIF KAJIAN

Secara umumnya, objektif kajian ini adalah untuk:

1. Menenal pasti sejauh mana keberkesanan kaedah permainan bahasa bagi mengukuhkan kemahiran menterjemah peribahasa dalam kalangan pelajar.
2. Menilai tahap minat pelajar terhadap pembelajaran penterjemahan melalui kaedah permainan bahasa.

KOSA ILMU

Amalan P&P di dalam bilik darjah amat penting dalam merealisasikan matlamat kurikulum. Kaedah-kaedah alternatif yang selari dan bersesuaian dengan kehendak kurikulum perlu diketahui dan difahami oleh pengamal-pengamal kurikulum. Pemilihan strategi pengajaran yang sesuai untuk sesuatu pelajaran amat dipengaruhi oleh kepercayaan yang benar tentang sesuatu pelajaran itu. Oleh itu, dalam menentukan strategi P&P, tenaga pengajar masih mengamalkan pengajaran berpusatkan guru dengan penglibatan pelajar yang sangat terbatas dan terhad. Aktiviti-aktiviti pengajaran yang menggalakkan penglibatan pelajar dalam pembelajaran amat kurang digunakan dan diamalkan oleh tenaga pengajar dalam sesi pengajaran mereka (Juliawati 2006; Nor Razah 2007; Norlela 2007). Apabila proses P&P berpusatkan guru, maka kemahiran berfikir, kemahiran komunikasi, kreativiti dan pengalaman sedia ada pelajar tidak diberi perhatian. Akibatnya, pelajar lebih suka mendengar, menjadi pasif dan kurang memberi input bermakna di dalam kelas.

Ahli pendidikan masa kini mempunyai keyakinan dan mempercayai bahawa pelajar-pelajar yang datang ke suasana pembelajaran membawa bersama segala pengalaman mereka terdahulu yang disusun ke dalam skemata atau teori-teori kecil (Orlich et al. 2007). Pengalaman terdahulu ini dimiliki oleh pelajar-pelajar hasil daripada interaksi mereka dengan alam sekeliling. Pengalaman-pengalaman ini terdiri daripada campuran pemikiran, perasaan dan kemahiran yang mungkin menjadi penghalang kepada pengalaman pembelajaran yang bakal dilalui oleh mereka. Pengalaman pembelajaran bermula dengan pertembungan perkara baru di mana pelajar-pelajar menterjemah dan memberi erti kepada apa yang wujud dalam struktur kognitif mereka. Pengalaman pembelajaran pelajar di dalam bilik darjah akan mempengaruhi skemata struktur kognitif mereka yang digunakan untuk menterjemahkan pengalaman bagi membina makna kepada pengalaman tersebut.

Dalam perkataan lain, pelajar-pelajar perlu menstruktur semula idea mereka supaya sesuai dan selari dengan fakta dan apa yang diperoleh oleh mereka. Falsafah

Pendidikan Kebangsaan mempunyai matlamat memperkembangkan fungsi pelajar secara menyeluruh dan bersepadu bagi mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani. Untuk mencapai matlamat ini, tenaga pengajar perlu mempunyai kemahiran memilih kaedah P&P dengan bijaksana supaya kaedah yang dipilih itu sesuai dengan pelajar-pelajar yang mempunyai pelbagai kebolehan dan minat. Ilmu pengetahuan pelajar tidak semuanya berasal daripada maklumat deria yang wujud secara bebas dalam persekitaran yang diserap ke dalam pemikiran pelajar melalui pengalaman pancaindera atau kewujudan pengetahuan semula jadi di dalam mental tetapi ilmu pengetahuan itu dibina sendiri oleh setiap pelajar melalui pengamatan, renungan dan pengabstrakan. Kesemua pengetahuan yang diperoleh oleh pelajar ini dinamakan sebagai pengalaman konstruktif iaitu ilmu pengetahuan diperoleh melalui pengalaman pelajar itu sendiri. Dalam P&P, pengalaman konstruktif itu dinamakan sebagai Pendekatan Konstruktif.

Teori Konstruktif bertitik tolak daripada pandangan behaviorisme yang mengkaji perubahan tingkah laku sehingga kepada kognitivisme yang mengkaji cara manusia belajar dan memperoleh pengetahuan yang menekankan perwakilan mental. Konstruktif diambil daripada perkataan Inggeris iaitu *Constructivism* dan berasal daripada perkataan *construct* yang bermaksud membina. Konstruktif merupakan proses pembelajaran yang menerangkan bagaimana pengetahuan disusun dalam minda manusia (Dick 1991).

Menurut Hand et al. (1997), konstruktif merupakan satu kepercayaan bahawa pembelajaran bermula daripada pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam memori atau struktur kognitif pelajar. Dalam proses pembelajaran, maklumat baru diproses dan diserap untuk dijadikan sebahagian daripada struktur kognitif di dalam minda pelajar. Pendekatan ini memberi idea-idea terkini tentang pertumbuhan kognitif dan pembelajaran. Perkara ini bersesuaian dengan apa yang dinyatakan oleh Grayson (2003) bahawa pengetahuan tidak diterima secara pasif tetapi diterima secara aktif oleh pelajar.

Bruner (1990) menekankan bahawa pembelajaran merupakan satu proses di mana pelajar membina idea baru atau konsep berasaskan pengetahuan semasa mereka. Pelajar memilih dan menginterpretasikan maklumat, membina hipotesis dan membuat keputusan yang melibatkan pemikiran mental (struktur kognitif seperti skema dan model mental) memberikan makna dan pembentukan pengalaman yang membolehkan individu “melangkaui melebihi maklumat yang diberikan”.

Poh (2000) berpendapat, pelajar membina pengetahuan mereka dengan menguji idea dan pendekatan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada, mengaplikasikannya kepada situasi, dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang diperoleh dengan binaan intelektual yang sedia wujud. Brooks dan Brooks (1993) menyatakan bahawa pelajar membina makna tentang dunia dengan mensintesis pengalaman baru kepada apa yang telah difahami oleh mereka sebelum ini. Mereka membentuk peraturan melalui refleksi tentang interaksi mereka dengan objek dan idea. Apabila mereka bertemu dengan objek, idea, atau perkaitan yang tidak bermakna kepada mereka, mereka akan menginterpretasikan apa yang mereka lihat supaya selari dengan peraturan yang telah dibentuk atau menyesuaikan peraturan tersebut agar dapat menerangkan maklumat baru dengan lebih baik.

Menurut McBrien dan Brandt (1997), konstruktif ialah satu pendekatan pengajaran berdasarkan penyelidikan tentang bagaimana manusia belajar. Kebanyakan penyelidik berpendapat, setiap individu membina pengetahuan dan bukan hanya menerima pengetahuan daripada orang lain.

Kaedah permainan (Zamri 2012) adalah antara kaedah yang boleh diaplikasikan dalam P&P bahasa Melayu menggunakan pendekatan konstruktif. Kaedah permainan mempunyai ciri yang menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang menyenangkan. Guru perlu mewujudkan persaingan yang sihat di dalam kelas. Kaedah ini bertujuan menambahkan keseronokan kepada sesuatu pembelajaran.

Antara contoh pengajaran dalam kaedah permainan ialah permainan bahasa. Kaedah ini mampu menarik minat pelajar untuk aktif dalam menyertai sesi P&P. Melalui kaedah ini, pelajar pasif juga mula menunjukkan minat, seronok, dan tidak bosan dengan sesi P&P. Peranan guru pula ialah perlu menentukan permainan yang mana hendak dipilih mengikut keupayaan pelajar dan dapat memberi peluang kepada semua pelajar untuk melibatkan diri secara aktif.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini membincangkan cara untuk menarik minat pelajar terhadap proses P&P penterjemahan melalui kaedah permainan bahasa. Hasil dapatan awal menunjukkan kesemua responden kajian memperoleh markah sebanyak 20% hingga 30% sahaja. Manakala hasil dapatan pemerhatian yang dijalankan pada peringkat awal menunjukkan responden kajian tidak mengambil bahagian secara aktif semasa pelaksanaan aktiviti P&P.

Bagi mengatasi masalah ini, pengkaji telah menggunakan kaedah permainan bahasa melalui aktiviti permainan kad *PiSa* (Pintar Peribahasa) bagi mengukuhkan kemahiran menterjemah peribahasa seterusnya meningkatkan minat pelajar terhadap pelaksanaan P&P penterjemahan.

Kajian ini menggunakan dua kaedah iaitu kaedah pengumpulan data dan kaedah penganalisan data.

KAEDAH PENGUMPULAN DATA

Hasil dapatan dikumpul menggunakan beberapa instrumen kajian iaitu ujian pra, ujian pasca, dan pemerhatian.

1. Ujian Pra

Pengkaji memberikan ujian kepada pelajar sebelum kaedah permainan bahasa digunakan bagi menilai penguasaan murid terhadap kemahiran menterjemah peribahasa. Ujian ini dijalankan secara bertulis iaitu pelajar dikehendaki menterjemah peribahasa bahasa Inggeris kepada peribahasa bahasa Melayu. Hasil daripada ujian tersebut, pengkaji memilih empat orang pelajar yang mendapat pencapaian terendah. Kemudian, keempat-empat pelajar ini dijadikan sebagai responden kajian bagi menilai keberkesanan kaedah permainan peribahasa yang dilaksanakan.

Terdapat beberapa strategi yang boleh dilaksanakan dalam menterjemah peribahasa antaranya menggunakan strategi Ainon & Abdullah (2008) iaitu:

a. Peribahasa menjadi peribahasa

Dalam teknik ini, istilah peribahasa dalam bahasa Inggeris kekal sebagai peribahasa dalam bahasa Melayu. Hal ini boleh dilakukan melalui dua cara:

- i. Peribahasa Inggeris itu dipinjam dengan cara menterjemahkannya secara literal. Contohnya, *skyscraper* yang diterjemahkan sebagai ‘pencakar langit’. Namun, cara ini bukanlah cara yang baik bagi menterjemah istilah-istilah yang berbentuk peribahasa. Cara ini lebih kerap digunakan dalam bidang sains kemanusiaan kerana ia lazim didengar dalam bahasa umum. Dalam bidang sains dan teknologi, cara ini tidak digalakkan kerana makna peribahasa asing yang baru dipinjam, tidak terang dan jelas.
- ii. Peribahasa Inggeris itu digantikan dengan peribahasa Melayu. Sesetengah istilah peribahasa dalam bahasa Inggeris boleh digantikan dengan istilah peribahasa Melayu yang lain bentuknya tetapi mempunyai makna yang serupa. Contohnya, *lip-service* yang diterjemahkan ke peribahasa Melayu yang bermaksud ‘melepaskan batuk di tangga’.

- b. Istilah peribahasa itu menjadi bukan peribahasa dalam bahasa Melayu.

Kaedah ini dilakukan dengan cara memberikan sahaja makna sebenar peribahasa bahasa Inggeris itu. Dalam contoh-contoh berikut, perkataan yang ditulis condong adalah bentuk figuratif. Misalnya, *net profit* yang bermaksud ‘untung bersih’. Hal ini merupakan cara yang terbaik kerana dapat menghindarkan kemungkinan sesuatu istilah tidak difahami dan disalah tafsir.

- c. Istilah bukan peribahasa dalam bahasa Inggeris menjadi peribahasa dalam bahasa Melayu.

Sesetengah istilah dalam bahasa Inggeris adalah dalam bentuk bukan peribahasa. Adakalanya istilah-istilah itu boleh diganti dengan istilah-istilah kita sendiri yang berbentuk peribahasa. Contohnya, *married* yang bermaksud ‘berumah tangga’.

Oleh yang demikian, kaedah yang dianjurkan ini adalah baik dan jika digunakan dengan betul, dapat memberikan gambaran makna yang tepat dalam bahasa Melayu.

2. Ujian Pasca

Ujian pasca diberikan kepada setiap pelajar menggunakan kaedah permainan bahasa semasa proses P&P penterjemahan. Ujian ini dijalankan melalui aktiviti permainan kad *PiSa* terhadap pelajar yang telah dipilih bagi menilai keberkesanan kaedah permainan bahasa yang dilaksanakan.

PiSa merupakan permainan generik yang menjadikan aktiviti mendalami sesuatu peribahasa lebih menarik dan relevan dengan keperluan semasa dan sebagai alat bantu mengajar yang dapat menyokong keberkesanan dalam aktiviti P&P. Permainan kad kerap muncul dalam variasi yang berbeza dengan mengubah cara permainan dan jenis kad. *PiSa* diadaptasi daripada permainan *Happy Family* (Jaques, J. 1851). *PiSa*

mengetengahkan permainan kad yang berkonsepkan pendidikan dengan pendedahan kepada bahasa kedua.

Cara permainan:

- a. Bilangan pemain tidak terhad
- b. 30 kad (dalam keadaan terbalik) dibahagikan sama rata kepada pemain.
- c. Setiap pemain menyusun kad (tanpa memperlihatkan kad kepada pemain lain). Peribahasa yang mempunyai padanan diketepikan.
- d. Dadu digunakan untuk menentukan giliran permainan. Pemain pertama akan meminta kad daripada mana-mana pemain untuk melengkapkan padanan peribahasanya. Jika pemain tersebut mempunyai kad yang diminta, mereka perlu memberikan kad tersebut, tetapi jika kad tersebut tidak ada pada mereka, giliran akan diberikan kepada pemain tersebut. Pemain tidak dibenarkan meminta padanan kad selain daripada yang berada pada tangan mereka.
- e. Pemain yang mempunyai bilangan padanan peribahasa yang terbanyak dikira sebagai pemenang.

3. Pemerhatian

Melalui pemerhatian, pengkaji dapat melihat penyertaan pelajar serta kerjasama yang diberikan semasa kaedah permainan bahasa ini dijalankan. Hal ini dapat menguji tahap kecenderungan minat pelajar terhadap proses P&P penterjemahan. Tiga aspek utama pemerhatian bagi mengukur minat pelajar terhadap P&P penterjemahan ialah minat, kerjasama, dan penguasaan pelajaran.

KAEDAH PENGANALISISAN DATA

Kaedah penganalisan data dibahagikan kepada dua iaitu ujian pra dan ujian pasca serta pemerhatian.

a. Ujian Pra Dan Ujian Pasca

Markah yang diperoleh daripada ujian pra dan ujian pasca yang diberikan kepada pelajar direkodkan dalam bentuk peratus. Lebih mudah menganalisis data serta mengikuti perkembangan pelajar sebelum dan semasa kaedah permainan bahasa digunakan dalam pengajaran penterjemahan menggunakan kaedah ini.

b. Pemerhatian

Pemerhatian dijalankan sepanjang proses P&P penterjemahan. Antara aspek yang dinilai adalah kecenderungan minat pelajar untuk turut serta dalam aktiviti permainan bahasa, kerjasama antara pelajar dan pensyarah sepanjang aktiviti dijalankan serta keupayaan pelajar untuk menterjemah peribahasa yang diberikan oleh pensyarah. Rajah 1 berikut merupakan rubrik pemerhatian sepanjang aktiviti dijalankan.

Aspek/ Tahap	Lemah	Sederhana	Cemerlang
Minat terhadap P&P Penterjemahan	<ul style="list-style-type: none"> Tidak menunjukkan minat dalam apa jua aktiviti P&P yang dijalankan. Tidak mampu memberikan maklum balas sepanjang proses P&P dijalankan. 	<ul style="list-style-type: none"> Ada minat terhadap P&P yang dijalankan. Hanya memberikan maklum balas apabila diminta oleh pensyarah 	<ul style="list-style-type: none"> Menonjolkan minat yang mendalam sepanjang aktiviti P&P dijalankan. Mengikuti sepenuhnya aktiviti P&P dan memberikan maklum balas dengan serta merta tanpa perlu diminta.
Kerjasama sepanjang aktiviti P&P dijalankan	<ul style="list-style-type: none"> Lemah 	<ul style="list-style-type: none"> Boleh bekerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> Sangat bekerjasama

Penguasaan terhadap pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Lemah • Dapat menterjemah 1-5 peribahasa yang dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai sebahagian daripada pembelajaran. • Dapat menterjemah 6-10 peribahasa yang dipelajari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai sepenuhnya pembelajaran. • Dapat menterjemah 11-15 peribahasa yang dipelajari.
----------------------------------	---	---	---

RAJAH 1. Rubrik pemerhatian

ANALISIS KAJIAN

Bagi mengkaji keberkesanan penggunaan kaedah permainan bahasa dalam mengukuhkan kemahiran menterjemah peribahasa, pengkaji telah merekodkan data hasil ujian yang dijalankan terhadap responden seperti ujian pra, ujian pasca, dan pemerhatian. Melalui ujian tersebut, pengkaji dapat menilai perbezaan pencapaian sebelum dan selepas penggunaan kaedah permainan bahasa yang dijalankan.

a. Ujian Pra dan Ujian Pasca

Berdasarkan analisis yang diperoleh dalam jadual 1, responden A, B, C dan D menunjukkan peningkatan pencapaian pada ujian pasca yang dijalankan berbanding ujian pra di mana responden C mendapat kenaikan sebanyak 80% berbanding markah sebelumnya 20%. Kenaikan markah responden D adalah sebanyak 60% selepas ujian pasca berbanding sebelumnya mendapat markah sebanyak 20%. Responden B mendapat kenaikan markah sebanyak 55% dan responden A mendapat kenaikan markah sebanyak 50% selepas ujian pasca.

JADUAL 1. Markah bagi ujian pra dan pasca

Responden (%)	Ujian Pra (%)	Ujian Pasca (%)	Perbezaan Markah (%)
A	30	80	50
B	35	90	55
C	20	100	80
D	20	80	60

DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian ini menguji sejauh mana keberkesanan penggunaan kaedah permainan bahasa dapat meningkatkan minat, sikap kerjasama, dan penguasaan ilmu pengetahuan pelajar dalam P&P penterjemahan.

a. Minat Pelajar Terhadap Proses P&P Penterjemahan

Dapatan awal pemerhatian menunjukkan keempat-empat responden lemah dan tidak menunjukkan sebarang minat dan maklum balas terhadap proses P&P penterjemahan.

Kajian pada kitaran kedua mendapati terdapat perubahan yang ketara di mana keempat-empat responden berada pada tahap cemerlang. Hal ini membuktikan bahawa kaedah permainan bahasa yang dilaksanakan menarik perhatian dan minat pelajar terhadap P&P yang dijalankan serta pelajar sedia memberikan maklum balas kepada pensyarah.

b. Kerjasama Sepanjang Aktiviti P&P

Dapatan awal pemerhatian menunjukkan pencapaian responden A dan B berada pada tahap sederhana iaitu boleh memberikan kerjasama dalam aktiviti P&P yang dijalankan

manakala responden C dan D pula berada pada tahap lemah iaitu tidak memberikan kerjasama semasa proses P&P dijalankan.

Namun demikian, analisis ini mengalami perubahan setelah kaedah permainan bahasa diperkenalkan yang mana pencapaian keempat-empat responden berada pada tahap cemerlang dan kesemua responden sentiasa menunjukkan kerjasama sepanjang pelaksanaan aktiviti.

c. Penguasaan Ilmu Pengetahuan

Analisis dapatan awal pemerhatian menunjukkan pencapaian kesemua responden berada pada tahap lemah iaitu hanya dapat menterjemah tiga hingga lima daripada 15 peribahasa dengan tepat. Berbeza setelah penggunaan kaedah permainan bahasa digunakan, kesemua responden menunjukkan prestasi yang cemerlang iaitu dapat menterjemah 12-15 peribahasa dengan tepat.

KESIMPULAN

Melalui pelaksanaan kajian ini, pengkaji berpeluang meneroka permasalahan pembelajaran penterjemahan dalam kalangan pelajar. Selain daripada aspek pengetahuan pelajar yang lemah, pengkaji mendapati kaedah pengajaran pensyarah memberi kesan yang besar terhadap persepsi pelajar terhadap P&P.

Berdasarkan kajian ini, pengkaji mencari alternatif lain bagi mengubah tradisi pengajaran penterjemahan kepada suasana pengajaran yang lebih menarik. Oleh itu, pengkaji meneliti bagaimana kaedah bermain menjadi satu kaedah yang berupaya meningkatkan pencapaian dan minat pelajar terhadap P&P penterjemahan seperti yang dinyatakan oleh Musa (1992), pelajar hendaklah sentiasa gembira dalam proses pembelajaran. Mereka hendaklah menjadi peserta yang aktif dalam proses tersebut.

Melalui kajian yang dijalankan, pengkaji berpeluang untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baharu. Mengkaji keberkesanan pengajaran

mbolehkan pengkaji melihat sendiri kesan pengajaran sama ada pelajar memahami dan mampu menguasai sesuatu pelajaran yang disampaikan atau tidak. Melalui kajian ini, pengkaji dapat membentuk pelaksanaan P&P yang lebih sistematik dan menarik serta menganalisis kelemahan pengajaran dan mencari alternatif bagi mengubahsui pengajaran agar menjadi lebih berkesan.

Berdasarkan kajian yang dijalankan, terbukti bahawa kaedah bermain berkesan dalam meningkatkan pencapaian dan tahap minat pelajar terhadap proses P&P penterjemahan.

RUJUKAN

- Ainon Mohd. & Abdullah Hassan. 2008. *Teori dan Teknik Terjemahan*. Kuala Lumpur: PTS Professional.
- Ainon Mohd. & Abdullah Hassan. 2010. *Kamus Pepatah, Bidalan dan Perumpamaan*. Edisi Ke-2. Selangor: PTS Profesional
- Brooks, J.G. & Brooks, M.G. 1993. *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classroom*. Alexandaria, MA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Bruner, J. 1990. *Act of Meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Catford, J.C. 1965. *A Linguistic Theory of Translation: An Essay on Applied Linguistics*. London: Oxford University Press.
- Dick, W. 1991. An instructional designer's view of constructivism. Dlm. Duffy, T.M. & Jonassen, D.H. (pnyt.). *Constructivism and the Technology of Instruction: A Conversation*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Grayson, H.W. 2003. Concept mapping and curriculum design. <http://www.utc.edu/Teaching-Resource-Center/concepts.html> [2 Julai 2016].
- Hand, B.D., Treaquist, F. & Vance, K. 1997. Student perception of the social constructivism classroom. *Science Education* 81(4): 561-573
- Jaques, J. 1851. Happy Families. Dlm. Major, D.W. (pnyt.). *Happy Families... an Old Game with New Faces*. London: Newsletter of the English Playing Card Society.
- Juliawati Ibrahim. 2006. Gaya Pengajaran Guru Bahasa Daerah Hulu Langat: Satu Kajian Tinjauan. Kertas Projek Sarjana Pendidikan, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Machali, R. 1998. *Redefining Textual Equivalence in Translation*. Jakarta: The Translation Center, Faculty of Arts-The University of Indonesia.

- McBrien, J.L. & Brandt, R.S. 1997. *The Language of Learning: A Guide to Education Terms*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Musa Daia. 1992. *Kaedah dan Teknik Pengajaran*. Johor Bahru: Badan Store Sdn. Bhd.
- Nida, E.A. & Charles, R.T. 1974. *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E. J.Brill.
- Nor Razah Lim. 2006. Penggunaan Teknik Penyoalan Lisan dalam Kalangan Guru Bahasa Melayu. Kertas Projek Sarjana Pendidikan, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Norlela Abdollah. 2007. Penyerapan Nilai-nilai Murni dalam Pengajaran Bahasa Melayu di Sekolah Menengah. Kertas Projek Sarjana Pendidikan, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Orlich, D.C., Harder, R.J., Callahan, R.C. & Brown, A.H. 2007. *Teaching Strategies: A Guide to Affective Instruction*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Pinchuck, I. 1955. *Scientific and Technical Translation*. London: André Deutsch.
- Poh Swee Hiang. 2000. *Pedagogi Sains untuk Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Sains*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Zainal Abidin Ahmad. 1965. *Ilmu Mengarang Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Zamri Mahamod. 2012. *Inovasi P&P dalam Pendidikan*. Perak: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Nurul Huda Mohd Saad
Jabatan Pengajian Melayu
Akademi Pengajian Bahasa
Universiti Teknologi MARA
KM26 Jalan Lendu
78000 Alor Gajah
Melaka Bandaraya Bersejarah
MALAYSIA
E-mel: nurulsaad@melaka.uitm.edu.my

Rafidah Abd. Karim
Akademi Pengajian Bahasa
Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak
Kampus Tapah
35400 Tapah Road
Perak
MALAYSIA
E-mel: feida16@perak.uitm.edu.my

Farahidatul Akmar
Akademi Pengajian Bahasa
Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak
Kampus Tapah
35400 Tapah Road
Perak
MALAYSIA
E-mel: farah904@perak.uitm.edu.my

Zainab Mohd Zain
Jabatan Pengajian Melayu
Akademi Pengajian Bahasa
Universiti Teknologi MARA
KM26 Jalan Lendu
78000 Alor Gajah
Melaka Bandaraya Bersejarah
MALAYSIA
E-mel: zainab500@melaka.uitm.edu.my

Diserahkan: 05 April 2017
Diterima: 03 Oktober 2017