

Pembangunan Dan Pembinaan Modul Seni Bahasa Berasaskan Pendekatan Didik Hibur Menggunakan Kaedah Fuzzy Delphi (Fdm)

Muhamad Fadhil bin Md Zain¹, Mahzan bin Arshad², Norul Haida bt Hj. Reduzan³
Abdul Rasid Jamian⁴

^{1,2,3,4}*Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia*

Email : ¹alfadhil77@gmail.com

Abstrak

Pendekatan didik hiburan yang diperkenalkan dalam kemahiran seni bahasa adalah bertujuan untuk mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang menghiburkan, seronok, kecindan dan mampu menarik minat murid untuk mengikuti pembelajaran. Justeru, kajian pembangunan modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hiburan di sekolah rendah ini bertujuan untuk mempelbagaikan kaedah dan strategi dalam pengajaran dan pembelajaran bagi mewujudkan iklim pembelajaran yang menyeronokkan murid-murid. Pembangunan modul seni bahasa ini dilandasi oleh Teori Konstruktivisme Kognitif Jean Piaget dan Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky. Metodologi kajian yang digunakan ialah menggabungkan kaedah kualitatif deskriptif dan Kaedah Fuzzy Delphi (FDM) untuk mendapatkan konsesus (kesepakatan) pakar. Maklumat dikumpulkan melalui temu bual, pemerhatian, soal selidik dan analisis dokumen. Peserta kajian terdiri daripada lima orang murid tahun tiga dan 10 orang guru pakar dalam mata pelajaran Bahasa Melayu di SK A sebagai responden utama dalam kajian ini. Dapatan kajian dianalisis secara FDM menunjukkan modul seni bahasa berasaskan didik hiburan memberi impak positif terhadap pengajaran guru dan juga pembelajaran murid dan sesuai digunakan. Murid-murid lebih berminat dan seronok mengikuti pembelajaran di dalam bilik darjah. Implikasi kajian ini ialah murid-murid menjadi lebih seronok dan berminat untuk belajar, memahami, mengungkapkan dan menghargai bahasa melalui pembelajaran yang menyeronokkan menerusi lakonan, bercerita, menyanyi, berpuisi dan permainan bahasa.. Kesimpulannya, modul seni bahasa ini berjaya mewujudkan suasana dan gaya pembelajaran yang santai dan menghiburkan murid-murid di dalam bilik darjah serta menjadi panduan kepada guru dalam mempelbagaikan kaedah dan teknik PdP yang menyeronokkan..

Kata kunci:*Seni Bahasa, Didik Hibur, Teori Konstruktivisme, Kaedah Fuzzy Delphi (FDM)*

Development And Construction Of Language Arts Module Based On Entertained Education Approach Using Method Fuzzy Delphi (Fdm)

Abstract : *The entertaining educator approach introduced in language arts skills is aimed at creating a teaching and learning environment that is entertaining, fun, addictive and able to attract students to follow the learning. Thus, the study of the development of language arts modules based on the entertainment education approach in primary schools aims to diversify methods and strategies in teaching and learning to create a fun learning climate for students. The development of this language arts module is based on Jean Piaget's Theory of Cognitive Constructivism and Lev Vygotsky's Theory of Social Constructivism. The research methodology used is to combine descriptive qualitative method and Fuzzy Delphi Method (FDM) to obtain expert consensus (agreement). Information was collected through interviews, observations, questionnaires and document analysis. Study participants consisted of five students in three and 10 teachers specializing in the subject of Bahasa Melayu in SK A as the main respondents in the study. The findings of the study analyzed by FDM show that the language arts module based on entertainment education has a positive impact on teachers' teaching as well as student learning and is suitable for use. Pupils are more interested and enjoy learning in the classroom. The implication of this study is that students become more fun and interested in learning, understanding, expressing and appreciating language through fun learning through acting, storytelling, singing, poetry and language games. In conclusion, this language arts module successfully creates an atmosphere and learning style. which relaxes and entertains students in the classroom as well as being a guide to teachers in diversifying fun Pdp methods and techniques.*

Keywords: *Language Arts, Entertainment Education, Constructivism Theory, Fuzzy Delphi Method (FDM)*

1. PENGENALAN

Bagi menjadikan mata pelajaran Bahasa Melayu kian menarik dan berdaya saing, kurikulum Bahasa Melayu yang terdiri daripada suatu elemen baharu telah diperkenalkan dalam kurikulum huraian sukatan pelajaran Bahasa Melayu KSSR, iaitu kemahiran seni bahasa, sementara didik hibur menjadi salah satu pendekatan dalam pengajaran dan pembelajaran (Abdul Rasid Jamian & Shamsudin Othman, 2011). Melalui pendekatan didik hibur secara terancang ini, murid-murid dapat mengikuti pembelajaran secara menyeronokkan, seterusnya berminat untuk mempelajari bahasa Melayu.

Keberkesanan pengajaran dan pembelajaran adalah bergantung kepada pengolahan strategi, kaedah, teknik, dan pendekatan yang digunakan serta penggunaan bahan bantu mengajar yang dapat merangsang dan menggalakkan murid-murid berkomunikasi, berinteraksi dan berfikir. Pengajaran yang menyeronokkan boleh disifatkan satu proses yang

sengaja dirancang berpandukan objektif dan isi pelajaran yang ditetapkan dan disesuaikan dengan keperluan murid. Untuk menentukan proses pengajaran dan pembelajaran berkesan, guru-guru haruslah mengambil pelbagai pertimbangan seperti memilih model-model pengajaran yang boleh memberi kesan positif pada pengajarannya di samping pemilihan kaedah, teknik dan pendekatan yang sesuai dengan keperluan semasa.

Namun, untuk melaksanakan pembelajaran menyeronokkan di dalam bilik darjah bukanlah sesuatu yang mudah. Hal ini dirumitkan lagi dengan kebolehan guru yang mengajarkan Bahasa Melayu bukan daripada pengkhususan bahasa Melayu. Oleh yang demikian, guru yang mengajarkan mata pelajaran Bahasa Melayu perlu mendalami selok belok pengajaran bahasa. Namun, tidak semua guru bersedia untuk meneroka dan meningkatkan kemahiran pengajaran bahasa (Norazilawati Abdullah, 2020).

Dalam melaksanakan PdP yang menyeronokkan agar menjadi lebih berkesan, para guru boleh menggunakan strategi asas berbahasa yang diperkukuh melalui modul pengajaran dan pembelajaran yang menerapkan unsur humor dan seni bahasa (Siti Khairiah Zubir, 2012). Pembelajaran yang menyeronokkan boleh bertukar menjadi pembelajaran yang membosankan sekiranya guru gagal menggunakan pendekatan yang betul semasa PdP di dalam bilik darjah. Suasana pengajaran yang menarik dan pembelajaran yang kondusif serta menyeronokkan adalah amat perlu dalam proses pengajaran dan pembelajaran (A. Rahman Haron, Zamri Mahamod, Mohamed Amin Embi, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff, Sharifah Nor Puteh dan Jamaludin Badusah, 2012).

Kelemahan para guru dari aspek kemampuan mengajar adalah berkait rapat dari sudut pengetahuan guru-guru dalam menyampaikan isi kandungan pengajaran (Nurul Ashikin Md. Yatim, Chew Fong Peng dan Zuraidah Abdullah, 2020). Hal ini menjadi lebih meruncing apabila guru-guru yang mengajarkan mata pelajaran Bahasa Melayu bukan dalam kalangan guru pengkhususan Bahasa Melayu.

2. PERNYATAAN MASALAH

Sesi pembelajaran yang santai, terhibur dan penuh dengan aktiviti yang menarik dan pelbagai mampu menarik penglibatan murid-murid terhadap pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Antara ciri pengajaran secara didik hibur ialah sesi pembelajaran yang menyeronokkan, disposisi guru serta penggunaan bahan bantu mengajar (BBM) yang menarik (Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail, 2013). Begitu juga dengan penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM). BBM berperanan sebagai bahan rangsangan ketika pelaksanaan PdP. BBM yang menarik dengan ciri-ciri yang merangsang minat murid perlu diutamakan (Mazlan Ismail, 2016). Persoalannya, adakah semua guru menyediakan BBM semasa pelaksanaan PdP, dan adakah BBM yang disediakan itu benar-benar merangsang minat murid?

Hasil pemeriksaan Jemaah Nazir dan Jaminan Kualiti, KPM (2017), mendapati sesetengah guru menghadapi masalah untuk menyampaikan isi pelajaran yang menarik dan sesuai. Hal ini berpunca daripada guru yang masih kurang menguasai kaedah dan strategi pengajaran Bahasa Melayu menyebabkan murid tidak berminat mempelajari Bahasa Melayu. (KPM, 2017). Pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh guru masih lagi berbentuk “*chalk and talk*” dan guru kurang mempelbagaikan kaedah dan teknik

pengajaran yang mampu merangsang kemahiran berfikir pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah (Mohd. Qhairil Anwar Azhar & Zamri Mahamod, 2018).

Selain itu, berdasarkan laporan Kementerian Pendidikan Malaysia (2017) juga, masih ramai guru bukan pengkhususan Bahasa Melayu yang mengajarkan mata pelajaran Bahasa Melayu di seluruh negara. Berdasarkan data KPM pada 1 April 2016, jumlah guru bukan pengkhususan bahasa Melayu yang mengajarkan mata pelajaran Bahasa Melayu ialah sebanyak 31 265 orang (67.5%). Kesannya, berdasarkan Ujian Kecekapan Bahasa Melayu yang telah dilaksanakan oleh KPM pada tahun 2016, mendapati 40.9% guru bukan pengkhususan bahasa Melayu yang mengajar Bahasa Melayu tidak sesuai untuk mengajar Bahasa Melayu manakala 37.8% sesuai mengajar tetapi perlu mengikuti kursus Bahasa Melayu. Sebanyak 21.4% sahaja guru bukan pengkhususan Bahasa Melayu yang sesuai mengajar bahasa Melayu.

Selain itu, minat dan sikap guru terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu juga boleh mempengaruhi corak pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. PdP yang bermakna sangat membantu murid meningkatkan minat serta motivasi mereka untuk mengamalkan pembelajaran sepanjang hayat (Ainun Rahmah Iberahim dan Zamri Mahamod, 2017). Hasil kajian KPM pada tahun 2016 terhadap sikap dan minat guru mengajar Bahasa Melayu mendapati 73.3% guru Sangat Minat mengajar bahasa Melayu dan tiada guru yang Sangat Tidak Minat mengajar bahasa Melayu. Walaupun guru Sangat Minat mengajar Bahasa Melayu menunjukkan tahap yang agak tinggi (73.3%), namun kebolehan guru dalam mengubah suai pengajaran menjadi lebih menyeronokkan masih pada tahap yang rendah. Kegagalan guru bahasa untuk mengubah suai pengajaran dalam sesuatu tajuk supaya lebih menyeronokkan menyebabkan murid menjadi bosan dan hanya bersifat penerima ilmu sahaja (Samsudin Othman, 2016).

. Kenyataan ini selari dengan pendapat Fadzilah Amzah, Mahzan Arshad dan Abd. Rahman Abd. Aziz (2010), yang menyatakan kelemahan guru dalam menguasai pendekatan pengajaran yang berkesan menyebabkan guru sering menggunakan buku rujukan dan buku ulasan sebagai panduan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Guru-guru juga sukar beralih daripada pengajaran tradisional kepada pengajaran berpusatkan pelajar kerana pelajar masih lagi bergantung dengan kaedah pengajaran berasaskan buku teks (Mohd. Qhairil Anwar Azhar & Zamri Mahamod, 2018).

Kebanyakan proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu yang dicerap dalam kajian, mendapati PdP Bahasa Melayu adalah berbentuk tradisional, kurang memberi penekanan kepada asas berbahasa, kurang menggunakan teknologi maklumat, kurang mengamalkan konsep didik hibur dan lain-lain yang akan menyebabkan persekitaran pembelajaran yang lebih kondusif tidak tercapai (Mohd. Sahandri Gani Hamzah, Mohd. Yusof Abdullah, Abdul Raof Hussin, Saifuddin Kumar Abdullah, Wong Kung Tuck, dan Shahril Ismail, 2018).

3. KAJIAN LITERATUR

Mohd Zahar Kusnun dan Affero Ismail (2017) membuktikan bahawa pendekatan didik hibur berjaya memotivasikan murid-murid dalam pembelajaran. Hasil kajian mereka yang bertajuk, “Penerapan Kaedah Didik Hibur Terhadap Motivasi Belajar dalam Kalangan Murid di

Sebuah Sekolah Rendah Daerah Kluang” berjaya mempengaruhi motivasi belajar di kalangan pelajar sekolah rendah.

Fonteles J, Fernandes M dan Queiroz D (2017) pula telah menjalankan kajian tentang permainan muzik interaktif untuk kanak-kanak. Hasil kajian mendapati pendekatan pembelajaran melalui pelaksanaan gerak isyarat serta konsep muzik kepada permainan berjaya menggembirakan kanak-kanak, dapat menarik perhatian mereka, serta berjaya mengekalkan maklumat yang diperolehi hasil permainan yang menyeronokkan.

Kajian Ramlah Jantan, Nor Afini Resab & Siti Fatimah Az-Zahra (2016) pula mendapati penggunaan muzik dalam nyanyian berupaya menarik minat murid dalam PdP. Para murid yang sememangnya sukakan muzik dapat menyebut dan mengingat perkataan melalui nyanyian dengan baik.

Abdul Rasid Jamian, Nurul Nadiah dan Shamsudin Othman (2016) pula telah menjalankan kajian tentang Aplikasi Teknik Pembelajaran Menyeronokkan dalam Meningkatkan Prestasi Penulisan dalam Bahasa Melayu di sekolah sekitar Putrajaya menggunakan elemen lakonan dalam pengajaran dan pembelajaran. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa teknik didik hibur menggunakan elemen lakonan yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Melayu dapat meningkatkan penulisan karangan pelajar.

Rahmah Jantan & Nor Afini Resab (2016) telah menjalankan kajian aktiviti didik hibur dalam kalangan guru prasekolah di daerah Gombak. Dapatan kajian mendapati majoriti guru prasekolah bersetuju bahawa pendekatan didik hibur berjaya menggembirakan murid-murid semasa PdP berlangsung.

Rahimah Jantan, Nur Afini Resab, Mohd Fauzi (2016) juga telah menjalankan kajian mengenai pasti penggunaan kaedah didik hibur dalam meningkatkan kemahiran literasi dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Dapatan kajian menjelaskan majoriti guru prasekolah berpendapat bahawa kaedah didik hibur dapat menggembirakan murid-murid semasa belajar dan guru mudah untuk melaksanakannya.

Kajian Azizah Abdul Rahim & Fazillah Mohamed Ismail (2016) pula menyatakan pendekatan didik hibur merupakan satu kaedah yang sangat efektif untuk merangsang murid mempelajari Bahasa Melayu. Melalui pembelajaran secara liputan berita yang dijalankan dalam PdP, hasil pembelajaran menunjukkan murid-murid menjadi lebih yakin dan dapat berkomunikasi dengan lebih baik dan kreatif.

Keberkesanan pendekatan didik hibur dalam PdP dibuktikan juga dengan kajian yang dijalankan oleh Mohd Razak dan Masitah (2015) mendapati pendekatan didik hibur ini telah dapat menaikkan semangat, minat dan penyertaan murid secara menyeluruh. Seterusnya, kajian oleh Tay Meng Guat (2015) terhadap pembelajaran menyeronokkan dapat meningkatkan prestasi dalam PdP menunjukkan bahawa pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan memang dapat membantu meningkatkan prestasi dalam PdP Bahasa Melayu di samping pembelajaran berpusatkan murid dapat meningkatkan kawalan kelas.

A. Rahman Haron, Jamaludin Badusah, Zamri Mahamod (2015) juga telah menjalankan kajian pendekatan Salak Didik. Hasil kajian menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan bagi min elemen nyanyian dan min elemen pantun antara murid kumpulan eksperimen dengan murid kumpulan kawalan dalam ujian pos.

Kajian Salman Firdaus Sidek, Nur Saadah Fathil, Nur Zuhaidah Mohamed Zain Sdan Kamaliah Mujammad (2014) yang menjalankan kajian Pembangunan Perisian Kursus “Saya Suka Belajar” untuk Pembelajaran Bahasa Melayu bagi Kanak-Kanak Autisme di sebuah sekolah rendah di Kuala Lumpur mendapati kajian membuktikan bahawa perisian kursus yang telah dibangunkan mampu menarik perhatian kanak-kanak autisme untuk belajar Bahasa Melayu.

4. METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kaedah kajian kualitatif yang mengaplikasikan Kaedah Fuzzy Delphi (FDM) untuk mendapatkan kesepakatan pakar terhadap keperluan dalam pembinaan dan pembangunan modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur di sekolah rendah ini.

Pemilihan reka bentuk kajian memerlukan penyelidik mengambil kira skop, halangan dan isu-isu etika dalam menjalankan sesuatu kajian (Ramlee Ismail, Jamal @ Nordin Yunus, Marinah Awang, 2020). Dalam kajian ini, penyelidikan kualitatif dipilih kerana penyelidik ingin mengetahui apa yang boleh dipelajari tentang sesuatu fenomena yang menjadi minat penyelidik.

Selain itu, penyelidik juga mengapikasi kaedah Fuzzy Delphi (FDM) untuk mendapatkan kesepakatan pakar dalam pembangunan dan pembinaan modul seni bahasa ini. Kaedah Fuzzy Delphi ini dibangunkan oleh Murray, Pappino dan Gisch (1985) yang menggabungkan set penomboran fuzzy dengan kaedah Delphi Tradisional. Namun, Kaufman dan Gupta (1988) merupakan pelopor dalam memperkenalkan Fuzzy Delphi secara efektif telah membuat penambahbaikan daripada kaedah Delphi klasik (Ramlan Mustapha & Ghazali Darusalam, 2018).

Kaedah Fuzzy Delphi ini dipilih kerana FDM merupakan suatu pendekatan pengukuran yang lebih efektif dan mampu untuk menyelesaikan masalah yang mempunyai ketidakpastian dan ketidakpastian bagi sesuatu isu yang dikaji (Arasinah kamis, Amaruni Alwi dan Bushra Limuna Ismail, 2021). Kaedah Fuzzy Delphi ini sebenarnya merupakan satu kaedah gabungan antara Delphi klasik (tradisional) dengan set penomboran fuzzy untuk mengatasi sebahagian daripada kekaburan dalam mencari persetujuan panel Delphi (Ishikawa et al. 1993). Menurut Ramlan Mustapha dan Ghazali Darusalam (2018), Fuzzy Delphi merupakan versi yang lebih canggih dan berkesan kerana menggunakan penyegitigaan statistik untuk menentukan jarak di antara tahap persetujuan dalam kalangan panel pakar.

Dalam mengaplikasikan kaedah Fuzzy Delphi dalam kajian kualitatif ini, penyelidik mengambil kira pandangan pakar untuk mendapatkan kesepakatan atau konsesus pakar dalam proses membangunkan dan membina modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur ini. Oleh yang demikian, konsesus pakar ini pula amat diperlukan dalam menentukan sesuatu perkara yang diukur dalam kajian. Maka, kajian yang berasaskan kaedah kualitatif turut sama diperlukan (Ridhuan Jamil & Nurulrabihah Mat Noh, 2020). Tambahnya, Kaedah Delphi mengkehendaki para penyelidik menjalankan sesi temu bual terhadap pakar-pakar yang telah dikenal pasti bagi mendapatkan kesepakatan pakar yang dipilih. FDM juga mampu mengatasi masalah dalam Delphi Tradisional dengan tidak memerlukan pakar yang ramai, pusingan yang tidak banyak, dan objektif yang sedikit dalam menghasilkan keputusan dan kesepakatan pakar dalam sesuatu perkara (Ho & Wang, 1998).

Oleh sebab kajian ini memfokuskan FDM dalam membina modul, maka proses pembinaan soalan soal selidik fuzzy yang dibina sedikit berbeza dan unik berbanding

pembinaan soalan soal selidik dalam kajian biasa (Ridhuan Jamil, 2020). Keunikannya adalah ia lebih berstruktur dan disertakan sumber seperti literatur dan temu bual yang dijalankan . Maka, dalam konteks kajian yang menggunakan FDM ini, keperluan meletakkan sumber seperti daripada literatur dan temu bual mampu memberikan maklumat asas kepada pakar.. Contoh pembinaan soalan soal selidik menggunakan Kaedah Fuzzy Delphi (FDM) adalah seperti dalam Rajah 1 di bawah.

Penyediaan RPH berasaskan Pendekatan Didik Hibur

Arahan : Sila tandakan (/) pada ruangan yang sesuai.

Pakar yang budiman, sila tandakan (/) tahap persetujuan anda tentang elemen-elemen penyediaan RPH dalam PdP berasaskan pendekatan didik hibur.

Skala persetujuan						
Teramat Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sederhana Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Teramat Setuju
1	2	3	4	5	6	7

Bil	Elemen penyediaan RPH	Sumber	Skala							
			1	2	3	4	5	6	7	
1	Guru perlu menyediakan RPH setiap hari sebelum PdP.	Pakar J (2017)								
2	Guru memahami tujuan penulisan RPH.	Pakar A (2016)								
3	Guru perlu merancang masa penulisan RPH.	Pakar Y (2017)								
4	Guru perlu merujuk DSKP semasa membina RPH.	Pakar A (2016)								
5	Guru merujuk DSKP dalam membina objektif PdP,	Pakar A (2016)								
6	Pendekatan didik hibur dimasukkan setiap kali PdP .	Pakar J (2017)								
7	Pendekatan didik hibur dimasukkan dalam kemahiran seni bahasa sahaja.	Pakar A (2016)								
8	Pembinaan RPH melancarkan PdP guru.	Pakar Y (2017) Pakar J (2017)								
9	PdP berasaskan didik hibur dapat dilaksanakan dalam PdP sebenar.	Pakar J (2017)								

10	Objektif PdP masih boleh dicapai melalui pembelajaran didik hibur.	Pakar A (2016)							
----	--	----------------	--	--	--	--	--	--	--

Rajah 1 : Contoh soal selidik bagi kaedah Kaedah Fuzzy Delphi berserta sumber bagi setia elemen

PEMBINAAN MODUL SENI BAHASA MENGGUNAKAN KAEDAH FUZY DELPHI FDM

Dalam pembinaan modul menggunakan kaedah Fuzzy Delphi, terdapat beberapa langkah yang perlu dipatuhi agar kajian ini dianggap sebagai kajian yang empirikal (Ridhuan Jamil, 2020) Pematuhan kepada prosedur ini berupaya mendapatkan dapatan kajian yang empirikal (Arasinah Kamis, Amarumi Alwi & Bushra Limuna Ismail, 2021).

Menurut Ridhuan et.al (2020), terdapat tujuh langkah yang harus dipatuhi apabila menggunakan kaedah Fuzzy Delphi ini. Tujuh langkah yang harus dipatuhi tersebut ialah; 1) membentuk soalan bagi soal selidik fuzzy, 2) penyebaran dan pengutipan data, 3) penukaran pemboleh ubah linguistik ke dalam penomboran segi tiga fuzzy, 4) menukarkan skala likert kepada skala fuzzy, 5) pematuhan Syarat 1, 6) pematuhan Syarat 2, dan 7) penentuan nilai skor fuzzy. Dalam kajian ini, penyelidik telah mengaplikasikan dan mematuhi kesemua langkah seperti yang dinyatakan oleh Ridhuan et al. (2020) dalam membina dan membangunkan modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur di sekolah rendah.

Tahap-tahap persetujuan skala likert tujuh mata dan pemboleh ubah linguistik yang ditukar kepada skala fuzzy adalah seperti dalam Rajah 2 di bawah.

Tahap skala likert	Pemboleh ubah linguistik	Skala fuzzy
1	Teramat tidak setuju	(0.0, 0.0, 0.1)
2	Sangat tidak setuju	(0.0, 0.1, 0.3)
3	Tidak setuju	(0.1, 0.3, 0.5)
4	Sederhana setuju	(0.3, 0.5, 0.7)
5	Setuju	(0.5, 0.7, 0.9)
6	Sangat setuju	(0.7, 0.9, 1.0)
7	Teramat setuju	(0.9, 1.0, 1.0)

Rajah 2 : Penukaran aras persetujuan pemboleh ubah linguistik ke dalam penomboran segi tiga fuzzy.

Nilai treshold (d) dikira menggunakan formula yang telah ditetapkan seperti dalam rajah di bawah.

$$d(\tilde{m}, \tilde{n}) = \sqrt{\frac{1}{3}[(m_1 - n_1)^2 + (m_2 - n_2)^2 + (m_3 - n_3)^2]}$$

Rajah 3 : Rumus mengira nilai treshold (d).

Keterangan pembinaan modul seni bahasa dalam fasa analisis keperluan ini adalah seperti dalam Rajah 3 di bawah.

Fasa Pembinaan Modul	Objektif Kajian	Method Kajian
Fasa 1 (Analisis Keperluan)	Menganalisis maklumat berkaitan PdP kemahiran seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur sekolah rendah	Kajian kualitatif dan Kaedah Fuzzy Delphi -temu bual -pemerhatian -soal selidik fuzzy -analisis dokumen

Rajah 3 : Pembinaan dan pembangunan modul seni bahasa dalam fasa analisis keperluan.

Keterangan pembinaan modul seni bahasa dalam fasa pembinaan dan pembangunan adalah seperti dalam Rajah 4 di bawah.

Fasa Pembinaan Modul	Objektif Kajian	Method Kajian
Fasa 2 (Pembinaan dan Pembangunan)	Membina modul kemahiran seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur di sekolah rendah.	Kajian kualitatif dan Kaedah Fuzzy Delphi -temu bual -pemerhatian -Soal selidik -analisis dokumen

Rajah 4 : Pembinaan dan pembangunan modul seni bahasa dalam fasa pembinaan dan pembangunan.

Fasa ketiga atau fasa terakhir ialah fasa penilaian. Secara lazimnya, sesuatu produk yang dihasilkan haruslah diuji untuk memastikan produk yang dihasilkan benar-benar berkualiti dan berfungsi dengan baik. Lantaran itu, fasa ini bertujuan untuk melihat kesesuaian serta kebolegunaan sesuatu produk yang telah dibangunkan(Richey dan Klien, 2014). Menurut Ridhuan et. al (2017), penilaian kebolegunaan ialah membuat tafsiran dan penilaian terhadap sesuatu produk yang dibangunkan.

Keterangan pembinaan modul seni bahasa dalam fasa penilaian adalah seperti dalam Rajah 5 di bawah.

Fasa dalam DDR	Objektif Kajian	Method Kajian
-----------------------	------------------------	----------------------

<p>Fasa 3 (Penilaian)</p>	<p>Menilai pelaksanaan modul seni bahasa yang dibina di dalam sebuah kelas Bahasa Melayu di sekolah rendah.</p>	<p>Kajian kualitatif dan Kaedah Fuzzy Delphi -temu bual -pemerhatian -analisis dokumen -soal selidik fuzzy</p>
--------------------------------------	---	--

Rajah 5 : Pembinaan dan pembangunan modul seni bahasa dalam fasa penilaian.

5. DAPATAN KAJIAN

Dalam Fasa 1 iaitu analisis keperluan, dapatan kajian dianalisis melalui kaedah kualitatif iaitu kaedah pemerhatian dan temu bual bersama guru dan murid-murid. Hasil pemerhatian penyelidik mendapati bahawa para guru ada menjalankan pengajaran secara didik hibur ini tetapi tidak secara sepenuhnya. Para guru hanya menetapkan pengajaran Bahasa Melayu berasaskan pendekatan didik hibur ini pada hari-hari tertentu sahaja, iaitu pada hari Rabu kerana pada hari tersebut telah ditetapkan kemahiran seni bahasa seperti yang ditetapkan dalam buku teks.

Dapatan pemerhatian juga mendapati aktiviti PdP yang dijalankan masih bersifat tradisional iaitu berpusatkan guru, penggunaan buku teks sepenuhnya, kurangnya kreativiti oleh guru dalam mengubah suai PdP, murid kurang dilibatkan dan aktiviti hanya membaca teks dan menjawab soalan yang disediakan sahaja. Pemerhatian juga mendapati guru tidak membawa sebarang bahan bantu mengajar (BBM) untuk dijadikan sebagai alat tambahan untuk menarik minat murid dalam PdP. Hasil temu bual penyelidik bersama responden pula, penyelidik mendapati bahawa responden tidak menyediakan BBM setiap kali PdP berlangsung. BBM hanya disediakan pada masa-masa tertentu sahaja.

Dalam Fasa 2 iaitu fasa pembangunan dan pembinaan modul, penyelidik menganalisis fasa dua ini menggunakan dua kaedah iaitu Kaedah Fuzzy Delphi (FDM) dan kaedah kualitatif deskriptif untuk membina modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur ini. Melalui Kaedah Fuzzy Delphi (FDM) dalam aspek penilaian pakar bagi setiap item dalam elemen aktiviti PdP modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur, dapatan menunjukkan kesemua 10 orang pakar telah bersetuju dengan aktiviti-aktiviti yang dirancang dalam modul seni bahasa tersebut dengan nilai *threshold* (*d*) kurang daripada 0.2 iaitu kesemua item mempunyai nilai *threshold* (*d*) antara 0.049 hingga 0.107. Bagi peratus kesepakatan kumpulan pakar pula, dapatan menunjukkan semua item mencapai 100%. Ini menepati peratus kesepakatan pakar yang ditetapkan iaitu melebihi 66%. Manakala skor fuzzy (A) pula, dapatan yang diperoleh menunjukkan semua item melebihi 0.5 iaitu antara 0.863 hingga 0.927. Ini bermaksud, semua item ini melebihi skor fuzzy (A) 0.5 dan item-item tersebut diterima.

Setelah analisis secara FDM dilaksanakan, dapatan jelas menunjukkan bahawa segala item dan elemen yang terkandung dalam modul seni bahasa seperti penyediaan rancangan pengajaran harian (RPH), penyediaan bahan bantu mengajar (BBM), pelaksanaan aktiviti, tempoh masa pelaksanaan dan persediaan murid menunjukkan kesemua item telah melepasi syarat-syarat yang ditetapkan dalam penilaian fuzzy, konsesus pakar yang melebihi 67% iaitu antara 90-100% dan skor fuzzy (A) melebihi 0.5. Berdasarkan dapatan inilah, penyelidik mendapati segala item dalam setiap elemen diterima, maka penyelidik telah membina modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur di sekolah rendah.

Selepas dianalisis secara kualitatif deskriptif, penyelidik juga menganalisis kajian ini secara Kaedah Fuzzy Delphi Method (FDM). Tujuan analisis secara FDM dijalankan adalah untuk mendapatkan hasil kajian atau data kajian dengan lebih berkesan dan empirikal. Setelah 10 orang pakar pelaksana melaksanakan modul seni bahasa ini di dalam bilik darjah, penyelidik telah menemu bual kesemua 10 orang pakar pelaksana tersebut. Setelah itu, penyelidik membina soalan soal selidik fuzzy berdasarkan dapatan temu bual bersama pakar pelaksana.

Borang soal selidik fuzzy Bahagian B terdiri daripada elemen penyediaan Rancangan Pengajaran Harian (RPH). Terdapat sepuluh item yang disediakan dalam bahagian ini. Bagi nilai threshold (d), kesemua sepuluh item tentang penyediaan RPH mempunyai nilai kurang daripada 0.2, iaitu item tersebut diterima. Begitu juga dengan peratus kesepakatan kumpulan pakar, kesemua sepuluh item yang dinyatakan berada pada kadar 90-100% kesepakatan kumpulan pakar. Ini menunjukkan bahawa syarat *triangular fuzzy numbers* telah dipenuhi dan item-item tersebut diterima. Bagi syarat fuzzy evaluation process pula, skor fuzzy (A) bagi semua item melebihi 0.797 hingga 0.937. Ini bermaksud item yang melebihi 0.5 seperti dalam syarat penilaian fuzzy adalah boleh diterima. Rajah 4 di bawah menunjukkan syarat *triangular fuzzy numbers* dan *fuzzy evaluation process* bagi elemen penyediaan RPH.

BAHAGIAN B: Elemen penyediaan RPH

Bi l	Elemen penyediaan RPH	Syarat <i>Triangular Fuzzy Numbers</i>		Syarat <i>Fuzzy Evaluation Process</i>				Kesepakata n Pakar
		Nilai <i>Threshold</i> , d	Peratus Kesepakata n Kumpulan Pakar, %	m1	m2	m3	Skor <i>Fuzzy</i> (A)	
1	Guru perlu menyediakan RPH setiap hari sebelum PdP.	0.064	100.0%	0.840	0.970	1.000	0.937	TERIMA
2	Guru memahami tujuan penulisan RPH.	0.101	100.0%	0.780	0.930	0.990	0.900	TERIMA
3	Guru perlu merancang masa penulisan RPH.	0.049	100.0%	0.740	0.920	1.000	0.887	TERIMA
4	Guru perlu merujuk	0.027	100.00%	0.880	0.990	1.000	0.957	TERIMA

	DSKP semasa membina RPH.							
5	Guru merujuk DSKP dalam membina objektif PdP,	0.027	100.00%	0.72 0	0.91 0	1.00 0	0.877	TERIMA
6	Pendekatan didik hibur dimasukkan setiap kali PdP .	0.000	100.00%	0.90 0	1.00 0	1.00 0	0.967	TERIMA
7	Pendekatan didik hibur dimasukkan dalam kemahiran seni bahasa sahaja.	0.049	100.00%	0.86 0	0.98 0	1.00 0	0.947	TERIMA
8	Pembinaan RPH melancarkan PdP guru.	0.073	100.00%	0.82 0	0.96 0	1.00 0	0.927	TERIMA
9	PdP berasaskan didik hibur dapat dilaksanakan dalam PdP sebenar.	0.098	90.00%	0.82 0	0.95 0	0.99 0	0.920	TERIMA
10	Objektif PdP masih boleh dicapai melalui pembelajaran didik hibur.	0.172	100.00%	0.64 0	0.81 0	0.94 0	0.797	TERIMA

Rajah 4 : Syarat *triangular fuzzy numbers* dan *fuzzy evaluation process* bagi elemen penyediaan RPH

Dalam aspek penilaian pakar bagi setiap item dalam elemen penyediaan RPH pula, kesemua pakar telah bersetuju dengan item-item tersebut dengan nilai threshold (d) kurang daripada 0.2 iaitu kesemua item mempunyai nilai threshold (d) antara 0.000 hingga 0.172. Bagi peratus kesepakatan kumpulan pakar pula, semua item mencapai 100% kecuali bagi

item kesembilan, yang memperoleh 90.0%. Namun, ia masih menepati peratus kesepakatan pakar yang ditetapkan iaitu melebihi 66%. Manakala skor fuzzy (A) pula, semua item melebihi 0.5 iaitu antara 0.797 hingga 0.957. Ini bermaksud, semua item ini melebihi skor fuzzy (A) 0.5 dan item-item tersebut diterima. Rajah 4 di bawah menunjukkan kesepakatan pakar pada setiap item.

PAKAR	ELEMEN									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0.0 46	0.2 95	0.0 31	0.0 15	0.0 15	0.0 00	0.0 31	0.0 92	0.0 69	0.1 42
2	0.1 07	0.0 56	0.1 22	0.0 15	0.0 15	0.0 00	0.0 31	0.0 61	0.0 69	0.1 42
3	0.0 46	0.0 56	0.0 31	0.0 15	0.0 15	0.0 00	0.1 22	0.0 61	0.0 69	0.1 42
4	0.1 07	0.0 56	0.0 31	0.0 15	0.0 15	0.0 00	0.0 31	0.0 61	0.0 69	0.1 42
5	0.1 07	0.0 99	0.0 31	0.0 15	0.1 37	0.0 00	0.1 22	0.0 92	0.0 86	0.1 14
6	0.0 46	0.0 99	0.0 31	0.0 15	0.0 15	0.0 00	0.0 31	0.0 92	0.0 69	0.2 49
7	0.0 46	0.0 99	0.0 31	0.0 15	0.0 15	0.0 00	0.0 31	0.0 92	0.3 24	0.2 49
8	0.0 46	0.0 99	0.1 22	0.0 15	0.0 15	0.0 00	0.0 31	0.0 61	0.0 86	0.2 49
9	0.0 46	0.0 56	0.0 31	0.0 15	0.0 15	0.0 00	0.0 31	0.0 61	0.0 69	0.1 42
10	0.0 46	0.0 99	0.0 31	0.1 37	0.0 15	0.0 00	0.0 31	0.0 61	0.0 69	0.1 42
Nilai Purata <i>Treshold</i>, d	0.0 64	0.1 01	0.0 49	0.0 27	0.0 27	0.0 00	0.0 49	0.0 73	0.0 98	0.1 72
Peratusan Kesepakatan Pakar (%)	100 .0	100 .0	100 .0	100 .0	100 .0	100 .0	100 .0	100 .0	90. 0	100 .0
Skor Fuzzy (A)	0.9 37	0.9 00	0.8 87	0.9 57	0.8 77	0.9 67	0.9 47	0.9 27	0.9 20	0.7 97

Rajah 4 : Kesepakatan pakar pada setiap item dalam elemen penyediaan RPH

Dapatan Penilaian Kebolegunaan Modul Seni Bahasa Berasaskan Pendekatan Didik Hibur secara Penilaian Fuzzy Delphi (FDM)

Proses penilaian kebolegunaan ini melibatkan 10 orang pakar pelaksana. Kumpulan pakar pelaksana ini adalah terdiri daripada para guru yang mengajar dalam bidang Bahasa Melayu melebihi tempoh 5 tahun. Pemilihan para guru ini adalah berdasarkan kepada pandangan dan hujah Berliner (2004) yang menyatakan dalam konteks pemilihan pakar dalam kalangan pengamal dan pelaksana (pakar dalam sesuatu bidang PdP), para guru yang mempunyai pengalaman melebihi tempoh 5 tahun adalah dikategorikan dalam golongan pakar pelaksana bagi sesuatu bidang pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Bagi mendapatkan maklumat penilaian kebolegunaan modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur ini, penyelidik telah membina soalan selidik fuzzy. Soalan soal selidik Fuzzy dibina berdasarkan dapatan daripada temu bual pakar-pakar yang telah melaksanakan PdP Bahasa Melayu menggunakan modul seni bahasa yang dibina. Soalan soal selidik Fuzzy terbahagi kepada enam (6) bahagian iaitu, a) demografik pakar, b) penyediaan RPH, c)

penyediaan BBM, d) aktiviti PdP, e) tempoh masa PdP, dan f) persediaan murid. Penyelidik telah menganalisis penilaian kebolehan menggunakan FDM ini berdasarkan syarat-syarat yang ditetapkan bagi pendekatan FDM ini. Antara syarat-syarat yang ditetapkan dalam penilaian FDM ini ialah penomboran segi tiga fuzzy (triangular fuzzy numbers) dan penilaian fuzzy (fuzzy evaluation value).

Dalam Bahagian B, penilaian kebolegunaan modul seni bahasa dianalisis menerusi elemen penyediaan RPH dalam modul seni bahasa yang dibina. Dari segi nilai *threshold* (*d*), kesemua sepuluh item memperoleh nilai *threshold* (*d*) kurang daripada 0.2, iaitu di antara 0.027 hingga 0.145. Ini menunjukkan bahawa kesemua kesepuluh item yang dibina diterima kerana melepasi syarat nilai *threshold* (*d*) iaitu kurang atau tidak melebihi 0.2. Dari aspek konsensus (kesepakatan) pakar pula, kesemua sepuluh item soalan telah memperoleh 100% kesepakatan kumpulan pakar. Peratusan yang diperoleh ini melepasi syarat 66.7% kesepakatan kumpulan pakar yang dinyatakan oleh Shubashini et, al. (2015). Manakala dari segi skor fuzzy (A) pula, semua item melepasi skor fuzzy (A) iaitu melebihi 0.5, iaitu memperoleh skor di antara 0.817 hingga 0.957. Ini bermaksud modul seni bahasa dalam aspek penyediaan RPH ini sesuai digunakan untuk murid-murid. Jadual di bawah menunjukkan penerimaan dan kebolegunaan bagi elemen penyediaan RPH modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur.

BAHAGIAN B: Penerimaan dan kebolegunaan bagi elemen Penyediaan RPH berasaskan Pendekatan Didik Hibur

Bil	Elemen Penyediaan RPH berasaskan Pendekatan Didik Hibur	Sumber	Syarat <i>Triangular Fuzzy Numbers</i>		Syarat <i>Fuzzy Evaluation Process</i>				Kesepakatan Pakar Pelaksana Bagi Kebolegunaan Elemen
			Nilai <i>Threshold, d</i>	Peratus Kesepakatan Kumpulan Pakar, %	m1	m2	m3	Skor <i>Fuzzy (A)</i>	
1	RPH berasaskan pendekatan didik hibur yang dirancang dalam modul melancarkan PdP.	Pakar R (2019)	0.051	100.0%	0.700	0.890	0.990	0.860	SESUAI DIGUNAKAN
2	Guru melaksanakan PdP dengan merujuk RPH dalam modul yang disediakan.	Pakar L (2019)	0.106	100.0%	0.640	0.840	0.970	0.817	SESUAI DIGUNAKAN
3	PdP menjadi lebih tersusun, sistematik dan menarik.	Pakar Y (2019)	0.115	100.0%	0.660	0.850	0.970	0.827	SESUAI DIGUNAKAN

4	Tahap kesediaan guru tinggi dengan adanya RHP yang dirancang.	Pakar O (2019)	0.027	100.00%	0.880	0.990	1.000	0.957	SESUAI DIGUNAKAN
5	Tahap kesediaan guru sederhana walaupun adanya RHP yang telah dirancang.	Pakar T (2019)	0.073	100.00%	0.780	0.940	1.000	0.907	SESUAI DIGUNAKAN
6	RHP yang dirancang dalam modul banyak membantu guru.	Pakar Z (2019)	0.073	100.00%	0.780	0.940	1.000	0.907	SESUAI DIGUNAKAN
7	Pendekatan didik hibur perlu diaplikasikan dalam setiap kali PdP .	Pakar F (2019)	0.049	100.00%	0.860	0.980	1.000	0.947	SESUAI DIGUNAKAN
8	Pendekatan didik hibur berjaya dilaksanakan dalam PdP.	Pakar Y (2019) Pakar Z (2019)	0.073	100.00%	0.820	0.960	1.000	0.927	SESUAI DIGUNAKAN
9	Guru dapat mengoptimumkan tempoh masa PdP dengan pembelajaran yang menyeronokkan.	Pakar K (2019)	0.145	100.00%	0.720	0.880	0.970	0.857	SESUAI DIGUNAKAN
10	Objektif PdP tercapai melalui pembelajaran didik hibur.	Pakar F (2019)	0.082	100.00%	0.740	0.910	0.990	0.880	SESUAI DIGUNAKAN

Rajah 4. : Penerimaan dan kebolegunaan bagi elemen Penyediaan RPH berasaskan Pendekatan Didik Hibur

Dari aspek kesepakatan pakar terhadap penerimaan dan kebolegunaan item-item dalam modul seni bahasa berdasarkan elemen penyediaan RHP pula, kesemua pakar telah bersetuju dengan item-item tersebut dengan nilai *threshold* (*d*) kurang daripada 0.2 iaitu kesemua item mempunyai purata nilai *threshold* (*d*) antara 0.027 hingga 0.145. Bagi peratus kesepakatan kumpulan pakar pula, kesemua pakar telah bersetuju dengan elemen penyediaan RHP iaitu mencapai 100%. Manakala bagi skor fuzzy (*A*) pula, semua item melebihi 0.5 iaitu antara 0.817 hingga 0.957. Ini bermaksud, semua item ini melebihi skor fuzzy (*A*) 0.5 dan item-item tersebut diterima. Rajah 4 di bawah menunjukkan penerimaan dan

kebolegunaan elemen RPH oleh kumpulan pakar.

LAMPIRAN BAHAGIAN B:
 Penerimaan dan kebolegunaan bagi elemen Penyediaan RPH berasaskan Pendekatan Didik
 Hibur oleh Kumpulan Pakar

PAKAR	ELEMEN									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0.014	0.075	0.063	0.015	0.061	0.061	0.031	0.092	0.162	0.027
2	0.014	0.075	0.063	0.015	0.061	0.061	0.031	0.061	0.162	0.027
3	0.014	0.075	0.190	0.015	0.061	0.092	0.122	0.061	0.038	0.027
4	0.014	0.075	0.190	0.015	0.061	0.092	0.031	0.061	0.038	0.027
5	0.014	0.176	0.190	0.015	0.092	0.092	0.122	0.092	0.231	0.027
6	0.240	0.176	0.063	0.015	0.061	0.061	0.031	0.092	0.231	0.129
7	0.014	0.176	0.063	0.015	0.061	0.061	0.031	0.092	0.231	0.129
8	0.014	0.075	0.206	0.015	0.092	0.061	0.031	0.061	0.038	0.129
9	0.014	0.075	0.063	0.015	0.092	0.061	0.031	0.061	0.162	0.027
10	0.160	0.075	0.063	0.137	0.092	0.092	0.031	0.061	0.162	0.267
Nilai Purata Threshold, d	0.051	0.106	0.115	0.027	0.073	0.073	0.049	0.073	0.145	0.082
Peratusan Kesepakatan Pakar (%)	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Skor Fuzzy (A)	0.860	0.817	0.827	0.957	0.907	0.907	0.947	0.927	0.857	0.880

Jadual 4. : Penerimaan dan kebolegunaan bagi elemen penyediaan RPH berasaskan pendekatan didik hibur oleh kumpulan pakar.

6. KESIMPULAN

Kajian yang telah dilaksanakan oleh penyelidik mempunyai objektif untuk membangunkan modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur di sekolah rendah. Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif deskriptif dan Kaedah Fuzzy Delphi (FDM) dan menemu bual 10 orang pakar dalam pendidikan Bahasa Melayu. Berdasarkan temu bual bersama 10 orang pakar tersebut, penyelidik telah membina soalan soal selidik fuzzy tujuh mata.

Fasa kedua merupakan fasa pembangunan dan pembinaan modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur di sekolah rendah. Dalam fasa ini, penyelidik menggunakan Kaedah Fuzzy Delphi (FDM) untuk membina modul. Data yang diperoleh daripada soal selidik fuzzy dianalisis secara microsoft Excel menggunakan Templet Analisis FDM v2.0 untuk mendapatkan kesepakatan pakar dalam pembinaan modul seni bahasa tersebut. Hasil analisis FDM mendapati peratus kesepakatan pakar adalah melebihi 90% dan ini bermaksud modul ini sesuai untuk dibangunkan dan dibina.

Fasa ketiga kajian ini ialah fasa penilaian kebolegunaan modul. Fasa pelaksanaan modul melibatkan 10 orang pakar pelaksana yang terdiri daripada guru-guru Bahasa Melayu yang dipilih khusus berdasarkan syarat-syarat yang ditetapkan dalam FDM. Secara keseluruhannya, hasil dapatan temu bual bersama pakar pelaksana mendapati modul yang dibina berjaya menarik minat murid untuk mengikuti PdP dalam suasana yang

menyeronokkan. Dapatan temu bual bersama dengan murid-murid pula mendapati murid-murid sangat seronok dengan PdP yang santai dan menghiburkan mereka melalui penggunaan modul seni bahasa yang dibina. Manakala dapatan melalui FDM pula mendapati peratusan kesepakatan pakar melebihi 90% dan melepasi syarat-syarat yang ditetapkan dalam FDM. Ini bermaksud modul seni bahasa berasaskan pendekatan didik hibur di sekolah rendah yang dibina dan dilaksanakan ini adalah diterima dalam aspek kebolehgunaannya.

7. RUJUKAN

- [1] Rahman Haron, Zamri Mahamod, Mohamed Amin Embi, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff, Sharifah Nor Puteh, Jamaludin Badushah (2012). *Teknik SALAK dalam Menjana Idea Membina Ayat dengan Cepat dan Efektif*: Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu; ISSN:2180-4842, Vol 2, Bil.2 (Nov 2012) 83-92
- [2] Abdul Rasid Jamian (2013); *Pelaksanaan Pembelajaran Menyeronokkan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu*. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu : 49-63
- [3] Abdul Rasid Jamian, Hasmah Ismail (2013), *Pelaksanaan Pembelajaran Menyeronokkan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu*: Jurnal Pendidikan Bahasa; ISSN: 2180-4842.JPBM, Vol. 3, Bil.2 (Nov.2013): 49-63
- [4] Abdul Rasid Jamian, Nurul Nadiah Razali, Shamsudin Othman (2016). *Pengaplikasian Teknik Didik Hibur Meningkatkan Pencapaian Penulisan Karangan Bahasa Melayu*: Jurnal Pendidikan Malaysia 41(1) (2016) : 39-45
- [5] Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman (2011). *Standard Sekolah Rendah*. Jabatan Pendidikan Bahasa Dan Kemanusiaan, 292–312
- [6] Ainun Rahmah Iberahim, Zamri Mahamod, Wan Muna Ruzanna Wan Mohamad (2017). *Pembelajaran Abad ke-21 dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi dan Pencapaian Bahasa Melayu Pelajar Sekolah Menengah*: Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu; ISSN 2180-4842, Vol.7, Bil. 2 (Nov. 2017) 77-78
- [7] Arasinah Kamis, Amarimi Alwi, Bushra Limuna Ismail (2021). *Pendekatan Teknik Delphi dalam Penyelidikan Sains Sosial*: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim, Perak
- [8] Azizah Abdul Rahim & Fazillah Mohamed Ismail (2016). *Merangsang Kemahiran Komunikasi Pelajar Melalui Kaedah Didik Hibur*: Menjana Inovasi Memarak Inspirasi, Sekolah Menengah Ping Yi, Singapura.
- [9] Fadzilah Amzah, Merza Abbas, & Mahzan Arshad. (2009). *Pendidikan Bahasa & Kesusasteraan*. Jurnal Bahasa Dan Kesusasteraan, 9(2), 16–28.
- [10] Fauziah Ibrahim, Khadijah Alavi, Nazirah Hassan (2020). *Penulisan Tesis: Kajian Kualitatif dan Kuantitatif*; Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- [11] Fonteles J., Fernandes M., Queiroz D et al. (2017). *Interactive Musical Game With A Gesture-Controlled Virtual Puppet*: Proceedings - 19th Symposium on Virtual and Augmented Reality, SVR 2017 (2017) 2017-November 261-270 DOI: 10.1109/SVR.2017.41
- [12] Hj. Mohd Razak, M. N., & Masitah, A. (2015). *Pendekatan Didik Hibur Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu: Tinjauan Terhadap Sikap dan Minat Murid Orang Asli di Negeri Perak*. Jurnal Penyelidikan Dedikasi, 9(Institut Pendidikan Guru Kampus Ipoh), 77–90

- [13] Jantan, R., Resad, N. A., & Mohd Fauzi,. (2016). *Aktiviti Didik Hibur dalam kalangan Guru Praskolah di daerah Gombak*; . Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Jilid, 5, 19–29.
- [14] Kaufmann, A. & Gupta, M. M (1988). *Fuzzy Mathematical Models in Engineering and Management Science*. Elsalvier Science Publisher , Arsterdam- North-Holland- NY.
- [15] Kaufmann, A. & Gupta, M. M (1988). *Fuzzy Mathematical Models in Engineering and Management Science*. Elsalvier Science Publisher , Arsterdam- North-Holland- NY.
- [16] Kementerian Pendidikan Malaysia (2017). *Pelan Hala Tuju Pendidikan Bahasa Melayu 2016-2025*; Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan.
- [17] Kementerian Pendidikan Malaysia (2017). *Kurikulum Standard Sekolah Rendah ,Bahasa Melayu Sekolah Kebangsaan, Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Tahun Tiga*, Bahagian Pembangunan Kurikulum
- [18] Mazlan Ismail (2016). *Pengajaran Bahasa Melayu Didik Hibur dan Seni Bahasa*: Penerbit Dewan Bahasa dan Pustaka.
- [19] Mohd Qhairil Anwar Azhar, Zamri Mahamod (2018). *Tahap Perbezaan Pengetahuan, Sikap dan Amalan Menggunakan Enam Topi Pemikiran Berdasarkan Jantina dan Pengkhususan dalam Kalangan Guru Bahasa Melayu Sekolah Kebangsaan*: Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu; ISSN: 2180-4842. Vol.8, Bil. 2 (Nov. 2018) : 13-24
- [20] Mohd Qhairil Anwar Azhar, Zamri Mahamod (2018). *Tahap Perbezaan Pengetahuan, Sikap dan Amalan Menggunakan Enam Topi Pemikiran Berdasarkan Jantina dan Pengkhususan dalam Kalangan Guru Bahasa Melayu Sekolah Kebangsaan*: Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu; ISSN : 2180-4842. Vol8, Bil. 2 (Nov.2018): 13-24
- [21] Mohd Ridhuan Mohd Jamil, Nurulrabihah Mat Noh (2020). *Kepelbagaian Metodologi dalam Penyelidikan Reka Bentuk dan Pembangunan*: Penerbit Qaisar Prestige Resources; Shah Alam
- [22] Mohd Sahandri Gani Hamzah, Mohd Yusof Abdullah, Abdul Rauf Hussin, Saifuddin Kumar Abdullah, Wong Kung Teck, Shahril Ismail (2018). *Analisis Pelaksanaan Program Memartabatkan Bahasa Malaysia (MBM) Sekolah Rendah dan Menengah di Malaysia*: Jurnal Kesidang; Volume 3 2018:40-61
- [23] Mohd Zahar Kusnun, Affero Ismail (2017). *Penerapan Kaedah Didik Hibur Terhadap Motivasi Belajar Di Kalangan Murid Di Sebuah Sekolah Rendah Daerah Kluang*: Seminar Pendidikan Johor 2016 (2017) (Februari) 2-7
- [24] Muhammad Khairi Mohamed Nor (2015). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu Berbantuan Komputer*: Sasbadi Sdn. Bhd.
- [25] Norazilawati Abdullah (2020). *Trend dan Isu Pendidikan Abad ke-21*: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim Perak
- [26] Othman Lebar (2015). *Penyelidikan Kualitatif: Pengenalan kepada Teori dan Metode*. Penerbit UPSI
- [27] Othman Talib (2013). *Asas Penulisan Tesis Penyelidikan dan Statistik*: Penerbit Universiti Putra Malaysia, Serdang.
- [28] Ramlah Jantan, Nor Afni Resab, Siti Fatimah Az-Zahra Mohd Fauzi (2016). *Aktiviti Didik Hibur dalam Kalangan Guru Prasekolah di Daerah Gombak*: Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Jilid 5 (2016) 19-26
- [29] Ramlan Mustapha, Ghazali Darusalam (2018). *Aplikasi Kaedah Fuzzy Delphi dalam Penyelidikan Sains Sosial*: Penerbit Unversiti Malaya, Kuala Lumpur

- [30] Ramlee Ismail, Jamal @ Nordin Yunus, Marinah Awang (2020). *Analisis Data dan Pelaporan dalam Penyelidikan Pendidikan*; Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim, Perak
- [31] Salman Firdaus Sidek, Nur Saadah Fathil, Nur Zuhaidah Mohamed Zain, Kamilah Muhammad (2014). *Pembangunan Perisian Kursus "SAYA SUKA BELAJAR" untuk Pembelajaran Bahasa Melayu bagi Kanak-kanak Autisme*: JPBM, Vol. 4, Bil. 1 (1-10)
- [32] Sanchez-Lezama, A. P., Cavazos-Arroyo, J., & Albavera-Hernandez, C. (2014). *Applying the Fuzzy Delphi Method foe Determining Socio-Ecological Areas of Mexico*. *Cadernos de Saude Publica*, 30(2), 245-258
- [33] Shubashini, G., Izran Sarrazin, M., Jawahar, N.L., Abdul Hakim, M., Gunavathy, K. (2015). *The Identification Of Design For Maintainability Imperatives To Achieve Cost Effective Building Maintenance: A Delphi Study*. *Jurnal Teknologi*, 77:30, 75–88
- [34] Siti Khairiah Mohd. Zubir. (2011). *Pemikiran Belia Ke Arah Pemupukan Daya Kreatif dan Inovatif Bagi Membangunkan Negara*. *Malaysian Journal of Youth Studies*, 4(June), 1–19.
- [35] Tay Meng Huat (2015) : *Pembelajaran Menyeronokkan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu*; *Jurnal Penyelidikan IPG KBL*, Jilid 12, 2015