

16

HUMOR DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

Azriana Abdul Manan & Yahida Yahya
Sekolah Menengah Yusof Ishak

ABSTRAK

Pelajar lazimnya datang ke kelas dalam keadaan letih, penat dan tidak bersemangat kerana persepsi mereka tentang pengajaran yang dianggap membosankan ataupun sememangnya mereka penat. Pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah haruslah menarik untuk menyegarkan minda dan pemikiran mereka. Kaedah menyuntik unsur humor dalam pengajaran dan pembelajaran akan menyebabkan pelajar berasa gembira, berfikir secara aktif dan lebih bersemangat untuk datang ke kelas. Kajian ini bertujuan untuk mencari satu kaedah yang sesuai bagi memasukkan unsur humor dalam pelajaran agar pengajaran dan pembelajaran dapat dijalankan dengan lebih berkesan. Di samping itu, sesuatu pelajaran itu harus memupuk kemahiran yang diperlukan seperti kemahiran mentafsir dan membuat inferens. Kajian ini memberikan tumpuan kepada pelajar menengah satu hingga tiga yang sememangnya kurang fokus di dalam bilik darjah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa menyuntik unsur humor dapat merangsang minat dan daya kreativiti pelajar jika dijalankan dengan betul.

Pengenalan

Menurut Loomax dan Moosavi (1998), penggunaan humor dalam pengajaran dan pembelajaran dapat mengurangkan tekanan, meningkatkan suasana pembelajaran yang positif serta menjadikan aktiviti pengajaran dan pembelajaran lebih seronok dan dapat menarik perhatian pelajar serta meningkatkan interaksi antara pelajar dengan guru. Provine (2000) pula berpendapat bahawa penggunaan unsur humor dalam pengajaran dan pembelajaran juga dapat

meningkatkan perlakuan keyakinan seseorang, terutama dalam kalangan pelajar yang agak malu dan kurang mengambil bahagian dalam aktiviti berkumpulan.

Penggunaan unsur humor bukan sahaja salah satu langkah yang boleh diambil guru untuk menarik minat pelajar, malah juga mampu melahirkan suasana yang kondusif dalam pengajaran dan pembelajaran. Justeru, guru boleh memperkasa diri dengan menerapkan unsur humor sebagai salah satu strategi yang dapat memancing minat dan perhatian pelajar terhadap pengajaran dan pembelajaran dalam kelas.

Tujuan Kajian

Kajian ini dijalankan dengan tujuan untuk melihat kesan unsur humor dalam pengajaran dan pengajaran di dalam bilik darjah.

Kajian ini juga bertujuan untuk mengatasi masalah pelajar yang menganggap bahawa mengikuti kelas Bahasa Melayu membosankan kerana bahasa Melayu merupakan subjek yang kurang penting berbanding dengan subjek lain.

Permasalahan

Langkah intervensi telah diambil untuk melihat keberkesanan penggunaan unsur humor dalam pengajaran. Namun, langkah intervensi yang diambil berbeza bagi setiap kelas. Intervensi yang dilakukan bertujuan untuk menjawab soalan-soalan yang berikut:

- a) Adakah dengan menyelitkan unsur humor dapat meningkatkan minat pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan?
- b) Adakah pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih efektif?

Kajian Lepas

Humor dan Pembelajaran Berasaskan Minda

Menurut Kamus Dewan (2002:471), humor ialah keadaan hati (gembira, sedih, marah dan senang), iaitu kebolehan menyatakan sesuatu yang menyenangkan hati. Dalam erti kata lain, humor ialah perbuatan ataupun kata-

kata yang dapat membuatkan orang lain ketawa serta dapat mengurangkan tekanan. Apabila unsur humor diselitkan dalam pengajaran dan pembelajaran, humor akan dapat mengurangkan tekanan yang dirasa oleh pelajar sewaktu mereka cuba memahami petikan ataupun sewaktu pelajar sedang melakukan sesuatu tugas yang dianggap mencabar minda dan menguji kesabaran pelajar. Humor juga akan dapat meningkatkan hubungan pelajar dengan pelajar yang lain serta hubungan mereka dengan guru. Apabila sekumpulan pelajar dan guru ketawa atau berkongsi lawak jenaka, maka hubungan mereka menjadi lebih erat. Secara tidak langsung, apabila tugas yang diberikan guru memerlukan kerja berpasukan, keadaan akan menjadi lebih mudah kerana setiap orang saling mengenali satu sama lain dengan rapat. Hal ini sekaligus mengurangkan konflik dan memudahkan keputusan yang harus diambil bersama. Komunikasi antara pelajar dengan guru juga akan menjadi lebih baik kerana perasaan kecil hati dapat dihindar sehingga mewujudkan keseronokan dalam pengajaran dan pembelajaran.

Dari perspektif saintifik pula, unsur humor dikatakan akan menggerakkan proses pemikiran dalam minda. *The Cheers Project*, (2005) merumuskan bahawa proses berikut akan berlaku:

- a) Semasa minda kita merangka satu unsur humor, korteks hemisfera kiri akan memulakan fungsi analitis bagi memproses perkataan;
- b) Aktiviti kebanyakan bahagian minda akan mula bergerak ke arah hadapan otak iaitu di bahagian pusat pemprosesan emosi;
- c) Hemisfera kanan pula mula berkongsi sintesis dengan fungsi pemprosesan kiri bagi memilih bentuk ataupun memilih humor;
- d) Sebelum seseorang itu mula ketawa, getaran aktiviti minda akan berkembang bagi menguasai kawasan pengesanan pemprosesan dalam minda;
- e) Peningkatan dalam gelombang delta akan sampai dan memberitahu otak bahawa unsur humor disampaikan atau terjadi; dan
- f) Hal ini akan diluahkan melalui derai ketawa.

Proses yang berlaku ini cukup baik kerana terdapat penggunaan otak sebelah kiri (kreativiti) dan kanan (praktikal) sekaligus menggalakkan suatu mesej untuk difahami dengan lebih cepat dan diingati dengan lebih lama. Menurut Janice Fletcher (2005), semua bakat dan potensi otak dapat diperkembangkan

melalui gerak kerja otak dan minda yang menyeluruh (*whole brain approach*). Jikalau struktur dan fungsi otak beroperasi selari dengan emosi, hal ini menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna atau yang dimaksudkan dengan pembelajaran berasaskan minda. Humor dapat mengembangkan minda seseorang pelajar itu kerana melibatkan penggunaan minda yang menyeluruh. Oleh itu, guru haruslah memahami cara pelajar belajar dan menyelitkan unsur emosi melalui penggunaan humor untuk mengekalkan ingatan pelajar terhadap apa yang diajar.

Pelajar belajar dengan lebih efektif berdasarkan kecerdasan minda. Kecerdasan minda pula bermaksud kebolehan berfikir secara efektif, membuat generalisasi serta memilih untuk mengambil sesuatu tindakan terhadap satu situasi yang bermasalah. Kecerdasan minda seseorang itu berubah-ubah berdasarkan rangsangan dan pengalaman yang diterimanya. Oleh itu, guru berperanan untuk merangsang minda pelajar dan membolehkan mereka menginterpretasi mesej yang ingin kita sampaikan melalui rangsangan dengan cara yang positif agar pembelajaran berlangsung dengan berkesan. Sesi pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah yang mewujudkan iklim humor ini akan memastikan suasana pengajaran dan pembelajaran yang menyenangkan serta lebih mudah difahami dan kekal dalam ingatan.

Pengajaran yang Berkesan

Para penyelidik di Barat berpendapat menyelitkan unsur humor dalam pengajaran dan pembelajaran dapat menyumbang kepada persekitaran pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan perhatian dan motivasi di kelas serta dapat menggalakkan pelajar supaya berfikir secara lebih kreatif dan terbuka kepada idea-idea baharu. Humor dapat membantu pelajar untuk belajar menaakul (membuat pertimbangan menggunakan akal), mendengar dengan baik dan menghargai masyarakat. Oleh yang demikian, sewaktu merancang aktiviti dalam rancangan pengajaran, guru harus mempertimbangkan hal-hal yang berikut:

- a) Pengajaran itu membolehkan pelajar memperoleh kemahiran, pengetahuan dan sikap yang telah ditetapkan;
- b) Pengajaran mestilah seronok dan digemari pelajar; dan
- c) Pengajaran tersebut melibatkan penyertaan pelajar secara interaktif dengan menggunakan teknik pembelajaran yang pelbagai.

Cara-cara menyelitkan unsur humor dalam pengajaran

Yang berikut ialah beberapa cara atau bahan yang boleh digunakan untuk menyelitkan humor dalam pengajaran:

- Jenaka
- Penggunaan lagu-lagu dan muzik
- Cerita lucu
- Pantun jenaka dan pantun kanak-kanak
- Komen lucu
- Kaedah pencerita yang dramatik
- Sindiran
- Penggunaan bahan kartun atau karikatur
- Video
- Aksi (lakonan)
- Bahan komik daripada suratkhbar dan majalah

Dalam kajian ini, beberapa bahan serta beberapa kaedah pengajaran telah digabungkan. Lagu dan komik dijadikan sebagai bahan bagi pengajaran peribahasa. Lakonan, patung serta video dijadikan bahan dalam pengajaran karangan naratif. Kaedah penceritaan secara dramatik pula digunakan dalam pengajaran karangan ekspositori.

Kaedah Kajian

Kajian ini merupakan gabungan kajian kualitatif dan kuantitatif. Pengkaji menggunakan analisis artefak pelajar untuk memberikan data kualitatif dan menggunakan borang maklum balas pelajar untuk data kuantitatif.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada pelajar daripada tiga buah kelas. Latar belakang mereka adalah seperti yang berikut:

Menengah 1 Ekspres BM Lanjutan	Menengah 3 Ekspres	Menengah 1 Normal (Akademik)
<ul style="list-style-type: none"> • 6 pelajar • gred A* (PSLE) 	12 pelajar	48 pelajar
Tanggapan <ul style="list-style-type: none"> • Subjek BM mudah 	Tanggapan <ul style="list-style-type: none"> • Sebahagian mempunyai sikap sambil lewa terhadap BM • Sebahagian serius terhadap bahasa Melayu walaupun penguasaan BM agak lemah 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahap penguasaan bahasa Melayu mereka berbeza-beza dari sederhana, lemah dan baik • Aktif dan bertenaga
Nota: Guru harus sentiasa memberikan tugas yang mencabar	Nota: Guru perlu merancang pengajaran yang menarik tetapi mudah untuk difahami	Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Pengajaran perlu menarik perhatian sehingga mereka terhibur • Kumpulan dipantau oleh 2 orang guru.

Prosedur Kajian

Pengajaran Naratif (bahagian plot) dalam Kelas Menengah 1 Ekspres

Bahan yang digunakan untuk memancing minat pelajar ialah video kartun *Doraemon*. Kartun *Doraemon* dipilih kerana jangka waktunya yang pendek dan konflik-konflik yang diketengahkan mudah dikenal pasti oleh pelajar kerana jalan ceritanya tidak terlalu berat. Selepas menayangkan video kartun itu, guru menerangkan ciri-ciri plot serta grafik sebuah plot. Pelajar dikehendaki untuk melakar grafik plot cerita *Doraemon* yang telah ditonton di atas kertas sebak. Mereka harus mengenal pasti bahagian permulaan, konflik, klimaks dan penutup kartun tersebut.

Dalam pengajaran seterusnya, pelajar dikehendaki membaca cerpen tentang 'Singapura Dilanggar Todak'. Pelajar dikehendaki untuk menggunakan boneka yang mereka cipta sendiri untuk melakonkan jalan cerita cerpen itu. Usaha pelajar dalam menghasilkan boneka sudah cukup melucukan, ditambah pula dengan cara perbualan pelajar untuk menghidupkan jalan cerita. Pelajar aktif mengambil bahagian dan membuat kajian akan membentuk patung yang bakal mereka hasilkan. Sebagai aktiviti pengukuhan, pelajar harus melakarkan jalan cerita 'Singapura Dilanggar Todak' dalam bentuk grafik sebuah plot.

Seterusnya, pelajar diberikan contoh karangan hasil kerja pelajar menengah tiga dan diberi arahan untuk membuat grafik sebuah plot. Karangan contoh itu menyentuh tentang isu yang lebih berat iaitu masalah keluarga yang timbul akibat kesilapan ibu bapa. Pelajar harus mengenal pasti permulaan, konflik, klimaks serta penutup karangan.

Seterusnya pelajar harus melakarkan grafik sebuah plot cerita mereka sendiri untuk sebuah tajuk soalan karangan naratif yang diberikan. Dalam pengajaran yang seterusnya, pelajar akan berkongsi jalan cerita mereka dengan kelas. Guru memberikan komentar dan membantu pelajar untuk memperbaiki plot mereka agar jalan cerita menjadi lebih menarik. Mimik muka serta cara penyampaian guru yang dijalankan secara berdrاما untuk memperbaiki jalan cerita memainkan peranan penting untuk guru memberikan inspirasi kepada pelajar agar menulis karangan yang lebih baik.

Dapatan Kajian

Para pelajar dapat memahami grafik sebuah plot, menganalisis sebuah plot serta melakarkan grafik sebuah plot untuk jalan cerita yang dikaji serta jalan cerita yang ingin ditulis oleh mereka untuk karangan naratif. Oleh sebab pengajaran dijalankan secara pemerancahan maka pengajaran tersebut dapat membina asas kemahiran pelajar menulis karangan naratif. Mengikut maklum balas yang diberikan kepada guru di dalam jurnal mereka, pelajar mendapati tugas yang diberikan menarik dan mudah difahami. Daripada pemerhatian guru, pelajar tidak sabar untuk menghantar hasil kerja rumah iaitu karangan naratif yang telah ditulis oleh mereka kerana mereka mengambil masa untuk merancang plot yang benar-benar menarik. Empat orang pelajar telah menulis karangan naratif yang panjangnya sekurang-kurang 4 halaman disebabkan mereka terangsang untuk

menulis cerita setelah mendengar cerita yang dikongsi guru serta membaca karangan yang baik daripada pelajar lain.

Pengajaran Karangan Ekspositori dalam Kelas Menengah 3 Ekspres

Pelajar sudah mengetahui format penulisan karangan ekspositori. Untuk mengimbas kembali apa yang sudah diajar pada penggal pertama, guru menayangkan sebuah klip video. Tajuk klip video tersebut ialah ciri-ciri seorang guru contoh. Pertama, sebagai set induksi, pelajar telah ditunjukkan klip video tentang seorang guru yang membosankan. Hal ini diikuti dengan klip video yang diambil daripada filem P Ramlee 'Masam-masam Manis' tentang seorang guru yang tidur di dalam kelas. Klip video tersebut telah menimbulkan pelbagai reaksi daripada para pelajar. Mereka memberikan komentar, ketawa, dan khusyuk menonton klip video walaupun ada antara mereka yang pernah menonton filem tersebut.

Guru melakonkan watak guru yang membosankan itu ke dalam versi bahasa Melayu sehingga menimbulkan gelak ketawa pelajar. Guru bertanya sama ada mereka mahu seorang guru seperti itu yang mengajar mereka. Pelbagai komen dapat didengar hanya melalui soalan itu. Dalam aktiviti seterusnya, pelajar dikehendaki untuk membincangkan secara berkumpulan ciri seorang guru contoh. Setiap pelajar harus menuliskan ciri seorang guru contoh di atas kertas sebak yang tertera gambar guru bahasa Melayu yang mengajar di sekolah mereka. Aktiviti ini membuatkan pelajar berkobar-kobar untuk mengetahui gambar guru mana yang telah diterima. Selepas perbincangan, setiap kumpulan harus meletakkan ciri guru tersebut serta huraian di atas papan tulis. Hal ini menyebabkan mereka berlumba-lumba menulis ciri yang akan mereka huraikan di papan tulis kerana khawatir ciri yang ingin mereka berikan telah ditulis pelajar lain yang telah mendapat gambar guru yang sama. Pelajar juga membentangkan pendapat mereka berserta huraian. Pelajar memberikan ciri-ciri seorang guru contoh dan menghuraikan isi mereka dengan lebih lanjut dengan memberikan contoh autentik yang pernah guru mereka lakukan ketika bersama-sama mereka.

Berdasarkan pemerhatian guru sewaktu kelas dijalankan, pelajar kelihatan khusyuk memberikan perhatian serta mengambil bahagian dengan aktif dalam perbincangan berkumpulan. Mereka bersungguh-sungguh menghuraikan isi-isi

mereka sewaktu pembentangan dijalankan dengan menggunakan teknik *5W1H* (*what, who, why, when, where dan how*) yang telah diajarkan pada Penggal 1.

Pengajaran Peribahasa dalam Kelas Menengah 1 Normal Akademik

Guru menayangkan klip video lagu '*Ayam*' nyanyian Jalil Hamid. Bahan ini menjadi pilihan kerana lagu ini mengandungi peribahasa yang berkaitan dengan '*ayam*' dan pelajar dapat gunakan dalam penulisan karangan. Ada unsur humor yang terdapat dalam persembahan penyanyi ini dan lirik lagunya tetap bermakna walaupun kedengaran lucu. Banyak informasi tambahan yang pelajar dapat pelajari tentang ayam melalui lagu tersebut. Lirik lagu yang mudah juga dapat merangsang pelajar bertanya serta berkongsi pengetahuan mereka tentang ayam bersama guru dan rakan.

Pelajar telah diminta mencari peribahasa-peribahasa yang mengandungi perkataan '*ayam*' beberapa hari sebelum pelajaran dijalankan. Guru memberitahu pelajar bahawa ada sejumlah 50 patah peribahasa sedemikian.

Pada permulaan pelajaran, guru menayangkan slaid *powerpoint* tentang ayam. Gambar beberapa jenis ayam dan beberapa patah frasa atau perkataan yang terdapat dalam lagu tersebut juga disertakan. Tujuan kaedah ini dijalankan agar pelajar tahu maksud setiap perkataan yang ada dalam lirik lagu tersebut serta dapat menghayati lagu tersebut sewaktu menonton klip video lagu tersebut nanti. Selesai menonton, guru mengedarkan lembaran kerja berupa soalan kefahaman yang mudah. Pelajar menjawab secepat mungkin. Hadiah diberikan kepada mereka yang dapat menjawab dengan pantas dan betul. Pelajar juga menulis enam patah peribahasa yang mengandungi perkataan '*ayam*' serta memeriksa maknanya.

Guru kemudian menayangkan slaid peribahasa ayam yang mengandungi gambar kartun ayam atau gambar ayam yang menarik. Pelajar memberikan makna peribahasa dengan merujuk buku jurnal mereka yang mana mereka telah mencatatkan peribahasa yang mereka temukan. Slaid guru tidak mengandungi makna peribahasa untuk memberikan pelajar berfikir sendiri makna peribahasa tersebut.

Pelajar yang memang pernah diajar mengarang karangan jenis deskriptif dan naratif, diminta memilih satu peribahasa yang boleh mereka jadikan cerita dalam karangan naratif mereka. Mereka diingatkan agar melakar isi karangan dengan membina peta minda dahulu.

Dapatan Kajian

Berdasarkan pemerhatian guru dan maklum balas pelajar, guru yakin bahawa menggunakan humor dalam kelas dapat meningkatkan prestasi pelajar kerana tahap motivasi mereka telah meningkat. Pelajaran dapat dijalankan dengan berkesan. Pelajar berjaya menjawab hampir semua soalan dengan baik. Mereka juga berlumba-lumba ingin memberikan jawapan kerana mereka yakin bahawa jawapan mereka itu betul.

Berdasarkan borang lapor balik pelajar, respons pelajar adalah seperti yang berikut:

Item	Respons Pelajar
10 Pelibatan Pelajar	87.5% pelajar ambil bahagian secara aktif di dalam kelas.
11 Aktiviti Pengajaran	95% pelajar mendapati aktiviti dan latihan yang guru berikan membantu mereka belajar/memahami pengajaran.
14 Tumpuan Pelajar	100% pelajar dapat memberikan sepenuh perhatian terhadap pengajaran guru.
17 Keberkesanan Pengajaran	97.5% mendapati pengajaran guru sangat menarik.

Kesimpulan

Cabaran utama dalam kajian ini bergantung kepada kreativiti guru untuk menggunakan bahan yang menarik untuk menyampaikan pengajaran mereka. Strategi seperti ini memerlukan perancangan yang mendalam dan kepekaan guru untuk sentiasa membuka mata bagi mencari bahan yang boleh digunakan untuk pengajaran. Cabaran kedua terletak kepada personaliti guru serta hubungan mereka dengan pelajar terutama sekali dalam mengaplikasikan kaedah guru

berlakon sebagai pencerita dramatik. Cabaran ini boleh diatasi jika guru membuang rasa malu untuk menggerakkan badan, menggunakan mimik muka yang dramatik serta intonansi suara yang menarik sewaktu bercerita. Jika guru tidak dapat membuang rasa malu, pelajar juga akan terikut-ikut berasa malu dan tidak mahu terlibat secara aktif sewaktu pengajaran dan pembelajaran sedang berlangsung. Semoga dengan adanya inisiatif guru untuk menyelitkan unsur humor yang segar dalam setiap kegiatan pembelajaran, maka akan wujudlah sesi pengajaran dan pembelajaran yang lebih menarik di bilik darjah kita.

Rujukan

Abdul Ghani Abdullah, Ph.D, Abd Rahman Abd.Aziz, Abdul Rashid Mohamed Ph.D.
Humor dalam Pengajaran, PTS Professional Publishing Sdn Bhd
<http://smktunabdrarak.webs.com/apps/blog/show/2948237>

SMK Tun Abdul Razak: *Humor dalam pengajaran.*

<http://malamtadi.wordpress.com/.../humor-dalam-proses-belajar-mengajar-oleh-tubagus-hidayat-ss/>: Tarikh lalaman dilungsuri: 16.4.2011. Tubagus: *Humor dalam proses belajar mengajar.*

<http://smktunabdrarak.webs.com/apps/blog/show/2948237>. Tarikh lalaman dilungsuri: 16.4.2011.

Nota
