

2

JANGAN MALU: PENDEKATAN KOMUNIKATIF BAGI MENINGKATKAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

Azriana Abdul Manan
Yahida Yahya

Sekolah Menengah Yusof Ishak

Abstrak

Perasaan 'malu' dalam pembelajaran sering menjejaskan prestasi dan menghalang kecemerlangan pelajar. Perasaan 'malu' juga menjadi penghalang bagi guru untuk mengajar dengan lebih menarik lagi. Hal ini juga menyebabkan pelajar tidak mahu bertanya atau berkongsi pendapat dan keterbatasan usaha guru untuk melakukan lebih daripada apa yang mereka rasa selesai juga tidak membantu memperbaiki keadaan. Kajian ini dijalankan bagi mencari kaedah untuk melenyapkan rasa malu yang menebal sehingga menimbulkan rasa tidak yakin dalam diri para pelajar. Kajian ini juga diharapkan dapat memberi peluang kepada guru untuk mencungkil bukan sahaja potensi pelajar yang sebenar, malah menyerlahkan potensi diri mereka sendiri. Antara kaedah yang telah diterapkan ialah kaedah guru sebagai pencerita dramatik, fasilitatur projek dan peningkat pergerakan di dalam kelas. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar yang kurang berasa malu semasa belajar menunjukkan peningkatan dalam kerja mereka. Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa pelajar lebih terangsang untuk belajar apabila guru mereka juga 'tidak malu'.

Pengenalan

Malu bertanya sesat jalan. Itulah yang berlaku pada sesetengah pelajar kita. Mereka malu bertanya, malu memberi pendapat, malu membuat kesalahan dan malu menjadi tumpuan pada pelajaran. Dengan ini, mereka akan sentiasa lambat dan tidak dapat memaksimumkan potensi mereka. Pelajar tidak dapat meraih manfaat yang sepenuhnya dalam mempelajari kemahiran atau ilmu baharu. Pelajar juga tidak mampu meningkatkan keyakinan diri mereka yang sememangnya menjadi asas kepada kejayaan seseorang.

Oleh sebab itu, kajian ini mengutamakan strategi-strategi pengajaran serta program yang dapat menghilangkan rasa malu para pelajar. Kajian ini berusaha untuk memperhalus kemahiran pelajar bagi mengingat serta mengaplikasikan sesuatu konsep dengan lebih efektif lagi dengan menggunakan strategi-strategi yang dapat membuang rasa malu.

Dapatan kajian yang diperoleh amat berguna untuk mempersiapkan dan melengkapkan pelajar dengan set kemahiran yang diperlukan untuk menghadapi peperiksaan dan pada masa yang sama untuk membuang rasa malu untuk bertanya, memberi pendapat serta menyelidik secara aktif. Pada masa yang sama, keperibadian pelajar dibina. Guru memastikan pembelajaran secara menyeluruh dan autentik berlaku. Semua ini dilakukan dengan pengaplikasian program budaya serta strategi-strategi pengajaran seperti guru sebagai pencerita dramatik dan pergerakan di dalam kelas. Strategi-strategi pengajaran seperti ini boleh dirangkumkan secara umum sebagai kaedah komunikatif yang menekankan aspek komunikasi dalam sesebuah aktiviti yang dijalankan.

Kajian Lepas

Malu sebagai perasaan merujuk kepada frasa yang menerangkan perasaan malu. Frasa-rasa Melayu yang merujuk kepada perkara ini termasuklah, berasa aib, rasa segan atau segan silu. Orang yang menunjukkan perasaan malu akan kelihatan malu-malu dan takut-takut apabila melakukan sesuatu.

Secara umumnya, malu merupakan perasaan rendah diri ataupun berasa segan silu terhadap kekurangan yang ada pada diri sendiri apabila dibandingkan dengan orang lain. Kekurangan ini boleh dilihat sebagai kebodohan, kejahilan, tidak setimpal, tidak seperti dan tidak setaraf dengan apa yang diharapkan. Individu yang mengalami perasaan begini selalunya menganggap dirinya lebih kecil dan rendah daripada orang lain yang dianggapnya mempunyai serba kelebihan pula.

Michael Grames (2002) mendefinisikan malu sebagai satu reaksi kepada interaksi sosial apabila seseorang individu itu berasa tidak selesa dan asyik memikirkan sesuatu atau berasa amat malu terhadap tingkah laku sendiri. Seseorang itu tidak yakin atau kurang kepercayaan diri untuk melakukan atau mengatakan sesuatu perkara itu betul atau salah.

Jelaslah daripada definisi di atas, mengapa Zimbardo (1977) menyatakan rasa malu boleh mengakibatkan tingkah laku berikut:

1. malu membuatkan seseorang itu sangat sukar untuk bertemu dengan orang baharu, berkawan dan bergembira;
2. malu menghalang seseorang untuk menyatakan kebenaran/hak dan menyatakan pendapat dan nilai mereka;
3. malu menyebabkan seseorang tidak mendapat penilaian yang positif daripada orang lain;

4. malu akan membuat seseorang sukar untuk berfikir secara jelas dan berkomunikasi secara efektif; dan
5. malu mewujudkan perasaan negatif seperti kebimbangan dan kesepian.

Menurut kajian yang telah dijalankan oleh Murray Stein (2001), lelaki yang pemalu didapati mempunyai pencapaian yang rendah berbanding dengan taraf pendidikan dan kecerdikannya. Orang yang sangat pemalu didapati memperoleh pendapatan yang lebih rendah dan ramai tidak berjaya melanjutkan pelajaran ke peringkat yang lebih tinggi.

Khaizir (2002) pula berkata, remaja yang pemalu sentiasa menjauhkan diri dan tidak mengambil bahagian dalam kegiatan bercorak kemasyarakatan. Golongan ini juga dikesan tidak ramai melanjutkan pelajaran ke universiti dan dari segi kerjaya pula mereka lambat memperoleh pekerjaan kerana malu menyambung pengajian atau mencari pekerjaan. Sebaliknya menurut Khaizir (2002), remaja yang tidak bersikap pemalu memperlihatkan tempoh diam yang singkat dan fasih bertutur berbanding remaja yang memiliki sifat malu.

Bernardo (2002) mendapati bahawa perasaan malu menjadi penghalang kepada keberkesanan pembelajaran dan interaksi dalam bilik darjah. Beliau menambah bahawa ada sebahagian remaja yang terlalu fokus kepada pembelajaran sehingga memberikan tanggapan kepada orang lain yang aktiviti bersosial itu terlalu rendah tahapnya berbanding dengan kejayaan akademik. Mereka beranggapan bahawa kejayaan dalam bidang akademik boleh menutup kekurangan mereka dari aspek bersosial.

Menurut Jonathan Payne (2012), seorang pakar kepimpinan, kejayaan bukan hanya terletak pada ilmu yang kita miliki atau siapa yang kita kenali. Sebaliknya, kejayaan itu bergantung kepada siapa yang mengenali kita. Oleh itu, jikalau seseorang individu itu malu dan tidak mahu menonjolkan

dirinya, kejayaan sukar untuk digarap. Maka, untuk berjaya seseorang itu haruslah mengatasi perasaan malu dalam diri mereka. Menurutny lagi, rasa malu hadir dalam diri setiap orang bukan sahaja kanak-kanak tetapi juga orang dewasa, tetapi hanya yang berjaya mengatasi rasa malu diri mereka sendiri yang dapat melangkah jauh dalam kehidupan. Oleh itu, seseorang individu itu harus belajar cara-cara untuk menghadapi rasa malu untuk meraih kejayaan akademik dan pada masa yang sama, mempersiapkan diri mereka untuk masa depan. Namun, sebelum membincangkan cara-cara untuk menghilangkan rasa malu adalah penting untuk diketahui faktor-faktor yang menyebabkan rasa malu yang melampau dalam diri seseorang individu.

Faktor pertama ialah faktor genetik dan keturunan. Faktor-faktor biologi menyebabkan rasa malu termasuklah kecenderungan kebangkitan yang tinggi di dalam bahagian sistem *limbic*. *Sympathetic nervous system* ialah satu komponen di dalam *automatic nervous system* yang bertanggungjawab untuk meningkatkan tubuh dan menggerakkan tenaganya di dalam situasi tertekan. Didapati pada seseorang yang mempunyai tahap malu yang tinggi kandungan *sympathetic nervous system* adalah lebih sensitif dan keadaan tersebut membuat kegelisahan pada diri sendiri yang lebih-lebih (Zimbardo 1996).

Faktor kedua ialah persekitaran. Menurut Garducci (2001), kurang sokongan keluarga, ibu bapa yang tidak mengajar kemahiran sosial, kongkongan yang berlebihan daripada ibu bapa, pengabaian ibu bapa, dan isu-isu yang berkaitan dengan keluarga merupakan sebab mengapa seseorang itu menjadi malu. Philips (1981) mengatakan bahawa malu adalah berpunca daripada ibu bapa, masyarakat, sekolah dan isu pinggiran.

Walau bagaimanapun, rasa malu yang sudah tertanam ini dapat dikikis jikalau sekolah memainkan peranan. Seperti yang

diketahui umum, sekolah ialah tempat untuk menimba ilmu. Pelajar memandang tinggi guru-guru serta menghormati mereka kerana perwatakan mereka, ilmu serta nilai yang dipegang. Mereka menaruh kepercayaan yang sepenuhnya kepada guru. Maka itu, sekolah ialah tempat yang paling sesuai dan kelas ialah wadah yang paling baik untuk mengurangkan rasa malu yang tertanam di dalam diri pelajar lebih-lebih lagi semasa peringkat remaja kerana mereka banyak menghabiskan masa di sekolah. Guru haruslah memainkan peranan dengan melakar langkah-langkah intervensi. Pelajar yang pemalu boleh meningkatkan pencapaian akademik mereka jika guru dapat menggunakan strategi yang sesuai dengan naluri pelajar. Namun, pada masa yang sama memaksa mereka mengikis rasa malu yang hadir dalam diri mereka dan membolehkan mereka belajar kemahiran-kemahiran baharu atau berlatih.

Langkah intervensi yang diambil adalah untuk melihat keberkesanan pendekatan komunikatif dalam pengajaran. Pendekatan ini menyarankan supaya pelajar diberi peluang menggunakan bahasa. Guru bertanggungjawab merancang dan menyediakan kelas dengan latar belakang yang sesuai untuk menjalankan aktiviti berkomunikasi. Namun, langkah intervensi yang diambil berbeza bagi setiap kelas sesuai dengan tahap malu pelajar dalam kelas.

Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini adalah seperti yang berikut:

1. menilai keberkesanan strategi-strategi komunikatif yang paling efektif bagi menghilangkan perasaan malu para pelajar;
2. mengukur sejauh mana pelajar dapat membuang rasa malu dengan strategi-strategi komunikatif yang digunakan;

3. mengukur pencapaian pelajar dalam kemahiran yang ingin dipupuk melalui aktiviti-aktiviti yang telah dirancang; dan
4. menilai keberkesanan strategi untuk meningkatkan keyakinan diri para pelajar agar melakukan lebih daripada apa yang mereka fikir mereka mampu.

Permasalahan

Pelajar tidak dapat memanfaatkan kebolehan mereka dengan sepenuhnya kerana rasa malu yang menjadi penghalang. Terdapat pelajar yang hanya akan mendiamkan diri sahaja atau tidak mahu menonjolkan diri mereka sepanjang empat hingga lima tahun di sekolah dan prestasi pelajaran mereka di sekolah lemah sedangkan mereka berupaya menunjukkan kelakonan yang lebih baik jika digalakkan untuk mengambil bahagian dalam aktiviti pembelajaran. Oleh itu, pelajar harus diajar untuk mengatasi rasa malu dalam diri mereka yang menjadi penghalang utama dengan menggunakan strategi-strategi yang sesuai. Adalah lebih baik jika strategi yang digunakan dapat membantu pelajar dalam pembelajaran sekaligus memenuhi kehendak peperiksaan.

Kaedah Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah komunikatif.

Sampel Kajian

Kajian yang pertama melibatkan semua pelajar yang mengambil mata pelajaran Bahasa Melayu daripada Menengah 1 hingga 4 dari aliran Ekspres, termasuk pelajar aliran Normal Teknikal.

Kajian yang kedua, melibatkan 10 pelajar Menengah 2 Ekspres yang mengambil Bahasa Melayu Lanjutan. Mereka mempunyai penguasaan bahasa Melayu yang baik. Namun cabarannya adalah untuk menjadikan pelajar ini lebih menyerlah dan memupuk sifat-sifat kepimpinan agar menjadi lebih berani. Mereka harus dicabar membuat sesuatu agar keluar daripada tahap rasa selesa mereka.

Kajian yang ketiga terdiri daripada 46 orang pelajar Menengah 1 aliran Normal Akademik yang diselenggarakan dan dipantau oleh dua orang guru. Tahap penguasaan bahasa Melayu mereka berbeza-beza, daripada sederhana, lemah dan baik. Mereka terdiri daripada pelajar yang aktif dan bertenaga. Sejumlah besar pelajar ini ialah golongan yang 'bising' tetapi jika disoal guru, mereka tiba-tiba sahaja menjadi senyap. Cabaran guru adalah untuk memikirkan rancangan pengajaran yang dapat menarik perhatian mereka sehingga mereka terhibur dan hilang perasaan malu yang tidak kena pada tempatnya. Guru juga harus memastikan bahawa aktiviti yang dijalankan memberikan peluang kepada semua pelajar untuk mengambil bahagian.

Instrumen Kajian 1

Aktiviti komunikatif bertemakan budaya Melayu dijalankan selama dua minggu. Setiap peringkat pelajar diberikan tema dan aktiviti yang berbeza-beza bergantung kepada guru yang mengendalikan program bagi setiap peringkat.

Secara ringkas, berikut ialah tema serta aktiviti utama yang dilakukan oleh setiap pelajar mengikut peringkat masing-masing.

Menengah 1

Projek bertemakan rumah tradisional Melayu. Pelajar harus mencari maklumat mengenai jenis-jenis rumah Melayu dan membina model rumah kampung.

Menengah 2

Projek bertemakan permainan tradisional. Pelajar harus membuat kajian tentang permainan tradisional yang pelbagai dan menganjurkan serta mengambil bahagian dalam Hari Permainan.

Menengah 3

Projek bertemakan busana Melayu. Pelajar harus mencari maklumat tentang busana Melayu tradisional serta mereka busana itu untuk dipakaikan kepada boneka.

Menengah 4

Projek bertemakan nasi ambeng. Pelajar harus mengkaji informasi mengenai nasi ambeng, mengkaji cerpen yang bertemakan nasi ambeng dan melakonkan sebuah sketsa berpandukan cerpen tersebut.

Instrumen Kajian 2

Pelajar-pelajar Menengah 2 Ekspres telah bersepakat untuk mengambil bahagian dalam pertandingan 'Derap Puisi' anjuran Institut Milenia. Mereka perlu menganalisis teks puisi yang bertemakan Melayu dan menginterpretasikannya dalam bentuk drama. Pelajar perlu menjalani bengkel dan taklimat sebelum diberikan masa kira-kira tiga minggu untuk menghasilkan sebuah skrip serta drama yang tidak melebihi masa 15 minit.

Instrumen Kajian 3

Bahan yang digunakan untuk memancing minat pelajar ialah klip video filem P Ramlee 'Seniman Bujang Lapok'. Sedutan filem 'Seniman Bujang Lapok' dipilih kerana jangka waktunya yang pendek dan konflik-konflik yang diketengahkan mudah dikenal pasti oleh pelajar kerana jalan ceritanya lucu dan tidak terlalu berat. Selepas menayangkan video tersebut,

guru menerangkan ciri-ciri plot. Pelajar perlu melakar plot secara grafik cerita yang telah ditonton di atas kertas sebak. Mereka harus mengenal pasti bahagian permulaan, konflik, klimaks dan penutup sedutan filem tersebut. Pelajar yang berminat melakonkan watak yang mereka suka digalakkan berlakon, disusuli dengan komen guru. Kaedah ini mendorong pelajar yang malu untuk mencuba juga.

Prosedur Kajian 1

Setiap guru bertanggungjawab untuk melakarkan sebuah program yang akan dijalankan di dalam kelas selama dua minggu pada peringkat yang berbeza. Program yang mereka lakarkan itu haruslah mengambil kira pelajar daripada aliran yang berbeza. Program yang difikirkan itu juga haruslah bertujuan untuk memberikan platform kepada pelajar untuk menunjukkan bakat mereka, bekerjasama secara kumpulan dan yang paling penting membuang rasa malu. Di dalam kertas kerja ini, hanya satu tahap sahaja yang diambil sebagai contoh iaitu peringkat Menengah 2.

Menengah 2

Para pelajar dari aliran Ekspres, Normal Akademik mahupun Teknikal memilih permainan tradisional yang menjadi tema kajian dalam kumpulan mereka. Pelajar mesti mencari maklumat mengenai cara permainan serta sejarah dua jenis permainan tradisional yang mereka pilih. Selama satu waktu, pelajar diberikan peluang untuk melungsur internet menggunakan telefon bimbit, komputer bimbit mahupun *iPad*. Selepas membuat kajian, pelajar diberikan satu lagi waktu untuk menulis informasi yang telah mereka kaji di papan tugas. Pelajar juga harus membawa bahan-bahan yang akan digunakan pada pengajaran seterusnya.

Pada pengajaran seterusnya, pelajar berjaya menghabiskan papan tugas mereka kecuali pelajar Normal

Teknikal yang memerlukan masa yang lebih, iaitu selama tiga waktu. Para pelajar Ekspres dan Normal Akademik kemudiannya diberikan peluang untuk menghasilkan permainan tradisional yang telah mereka kaji menggunakan bahan kitar semula dengan menunjukkan kreativiti mereka. Para pelajar Ekspres kemudiannya harus membuat pembentangan tentang cara permainan, membuat demonstrasi serta menunjukkan model yang telah mereka siapkan.

Para pelajar Normal Akademik pula sibuk mengumpulkan papan tugas yang telah dihasilkan oleh pelajar setiap aliran untuk dipamerkan di luar kelas dan menyiapkan barang-barang yang diperlukan untuk Hari Permainan. Pelajar-pelajar telah menawarkan diri untuk menjaga gerai bagi setiap permainan. Mereka dikehendaki menerangkan cara permainan tradisional tersebut dimainkan kepada pelajar Menengah 2 yang lain. Pada masa yang sama, mereka memberikan cop bagi setiap pelajar yang mengunjungi gerai mereka. Pelajar yang berjaya mengumpul empat cop boleh menukarkannya kepada beg yang berisi makanan dan sejenis permainan tradisional.

Selepas Hari Permainan, setiap pelajar Menengah 2 yang telah mengambil bahagian, kembali ke kelas untuk meneruskan program. Pelajar Ekspres dan Normal Akademik dikehendaki mewawancarai seorang warga emas untuk berkongsi pengalamannya bermain permainan tradisional sewaktu kecil dahulu.

Pada hari terakhir Minggu Budaya, para pelajar menonton klip video yang bertemakan permainan tradisional dan menjawab soalan-soalan yang diberikan. Sebagai aktiviti susulan, pelajar dikehendaki menulis e-mel tidak rasmi kepada kawan mereka, menceritakan tentang pengalaman mereka mengikuti kegiatan Minggu Budaya.

Prosedur Kajian 2

Empat orang pelajar mewakili sekolah untuk menyertai bengkel. Mereka dikehendaki mengambil nota dan memastikan mereka memahami peraturan serta arahan yang diberikan kerana mereka harus membentangkannya pula kepada kawan-kawan yang lain.

Selepas wakil pelajar membuat pembentangan, guru telah mengambil dua waktu di dalam kelas untuk menganalisis setiap stanza puisi yang diberikan. Pelajar mengambil nota dan digalakkan untuk bertanyakan soalan kerana mereka harus melontarkan idea selepas aktiviti itu untuk mencari tema bagi drama yang bakal mereka hasilkan. Pelajar-pelajar itu juga harus menentukan konsep drama yang bakal dihasilkan.

Selepas berbincang dan mengikuti sesi sumbang saran, pelajar memilih beberapa idea untuk melambangkan satu masalah, iaitu 'Apakah itu Melayu?'. Mereka juga telah memilih konsep yang bertepatan dengan tema yang dipilih. Seorang daripada mereka telah diberikan tugas untuk membina skrip. Skrip itu kemudiannya diedit berdasarkan input daripada pelajar yang lain hinggalah mereka mencapai satu kata sepakat bagi versi terakhir. Tugas guru hanyalah untuk membimbing, memberi komen dan maklum balas agar mereka lebih terarah.

Pada minggu terakhir sebelum peraduan drama dijalankan, para pelajar harus memilih pelakon-pelakon untuk menjayakan drama tersebut. Pelajar perlu menentukan sendiri hari latihan dan membuat jadual sendiri. Pada mulanya mereka malu untuk berlakon tetapi setelah dinasihati oleh guru dan mengikuti latihan yang intensif serta galakan yang padu daripada kawan-kawan yang lain, para pelakon berjaya mengatasi rasa malu dalam diri sendiri.

Prosedur Kajian 3

Pelajar telah diberikan buku 'Lumrah Kehidupan' yang mengandungi skrip-skrip drama radio tulisan Cikgu Patimah Jaludin. Setiap kumpulan ditugaskan membaca sebuah cerita daripada buku tersebut dan memilih bahagian cerita yang menarik untuk dilakonan secara kumpulan. Dalam pengajaran seterusnya, guru membacakan bahagian-bahagian menarik skrip dengan gaya dan mimik muka yang sesuai dengan skrip.

Kemudian, setiap kumpulan pelajar diminta berlakon. Usaha pelajar dalam menghasilkan lakonan masing-masing sudah cukup menggalakkan kerana guru mendapati pelajar yang 'malu' juga turut berusaha melakonan watak mereka sebaik mungkin. Pelajar-pelajar aktif mengambil bahagian dan membuat ulasan atau komen terhadap lakonan yang ditunjukkan oleh kumpulan-kumpulan lain. Guru juga memberikan komen serta menunjukkan cara-cara yang betul semasa melakonan watak-watak tertentu. Sebagai aktiviti pengukuhan, pelajar diharuskan melakar jalan cerita dalam bentuk grafik. Pelajar harus mengenal pasti bahagian permulaan, konflik, klimaks serta penutup karangan.

Seterusnya, pelajar harus melakarkan cerita mereka dalam bentuk grafik berdasarkan sebuah soalan karangan naratif yang diberikan. Dalam pengajaran yang seterusnya, pelajar berkongsi jalan cerita mereka di hadapan kelas. Guru memberi komen dan membantu pelajar untuk memperbaiki plot mereka agar jalan cerita menjadi lebih menarik. Penyampaian guru yang dijalankan secara berdrama untuk memperbaiki jalan cerita memainkan peranan penting untuk memberikan inspirasi kepada pelajar agar menghapuskan rasa malu dan tidak segan untuk bertanya. Perkara dapat memperbaiki mutu karangan yang mereka hasilkan.

Dapatan Kajian

Kajian 1

Pelajar-pelajar dapat bekerjasama dengan kawan-kawan dan menghasilkan tugas yang dikehendaki. Melalui pemerhatian guru, para pelajar yang pendiam dan pemalu juga berjaya untuk berinteraksi dengan kawan-kawan mereka bagi menghasilkan model serta papan tugas. Sewaktu Hari Permainan, pelajar berinteraksi dengan kawan-kawan daripada aliran yang berbeza untuk mendapatkan bungkusan hadiah. Malah mereka kelihatan seronok mencuba permainan-permainan yang telah disediakan dan berinteraksi dengan kawan-kawan yang baharu.

Kajian 2

Pelajar-pelajar berjaya menghasilkan satu drama. Mereka dapat berbangga kerana drama itu adalah hasil titik peluh mereka sendiri dengan pertolongan yang minimum daripada guru-guru. Mereka telah mencabar diri mereka sendiri dan memaksa diri untuk membuang rasa malu, untuk mencapai yang terbaik agar berjaya mengharumkan nama sekolah mereka kerana mereka tahu bahawa mereka telah memberikan yang terbaik.

Kajian 3

Para pelajar dapat memahami, menganalisis dan melakarkan grafik untuk jalan cerita yang dikaji serta jalan cerita yang ingin mereka tulis untuk karangan naratif. Oleh sebab pengajaran dijalankan secara perancahan, maka pengajaran tersebut dapat membina asas kemahiran pelajar menulis karangan naratif. Berdasarkan borang lapor balik, pelajar mendapati tugas yang diberikan menarik dan mudah difahami walaupun bahagian lakonan dianggap agak mencabar.

Daripada pemerhatian guru, pelajar berasa bangga dengan lakonan yang mereka pentaskan. Mereka juga berpuas hati dengan karangan naratif yang mereka hasilkan kerana karangan tersebut mengambil masa yang lama untuk dihasilkan kerana pelajar perlu merancang plot yang benar-benar menarik. Bilangan pelajar yang dapat menghasilkan karangan yang bermutu bertambah kepada 25 orang pelajar. Mereka lebih terangsang dan yakin menulis cerita setelah mendengar cerita-cerita yang dikongsi serta membaca karangan yang baik oleh pelajar-pelajar lain.

Kesimpulan

Cabaran utama dalam kajian ini adalah guru perlu kreatif untuk menggunakan bahan dan kegiatan yang dapat menggalakkan interaksi pelajar dengan guru. Aktiviti seperti ini memerlukan perancangan yang mendalam dan kepekaan guru untuk sentiasa membuka mata mencari bahan-bahan yang boleh digunakan untuk pengajaran. Cabaran kedua terletak kepada personaliti guru dan hubungan mereka dengan pelajar terutama sekali dalam mengaplikasikan kaedah guru berlakon sebagai pencerita dramatik.

Cabaran ini boleh diatasi jika guru juga membuang rasa malu untuk menunjukkan contoh aksi, menggunakan mimik muka yang dramatik dan intonasi suara yang sesuai 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.

Semoga dengan adanya inisiatif guru untuk mengenal pasti dan membantu pelajar yang pemalu di dalam kelas, diharap akan meningkatlah prestasi pelajar-pelajar tersebut.

Rujukan

Bernardo J. Garducci, Ph.D. (2000). *Shyness. A Bold New Approach*. Harper Perennial. USA

Garducci, Bernardo (2000). *Shyness: The New Solution*.
<http://www.psychologytoday.com/htdocs/prod/PTOArticle/>

Garducci, Bernardo (2001). *Are We Born Shy?*
<http://homepages.ius.edu/Special/Shyness/AreWEBornShy.htm>

Ghassan Yacob (1986). *1001 Masalah Jiwa Manusia; Kompleks Takut dan Malu*. Dian Darul Naim, Kota Bharu.

Henderson. L dan Zimbardo P (2000). The Henderson/
Zimbardo Shyness Questionnaire,
<http://www.shyness.com/qa2.html>- Jakson B.S (1999)
Children and Shyness,
<http://www.kean.edu/~pbabalav/page7.html>

Jonathan Payne (2012). *Shyness Inhibits Success*.
http://www.evancarmichael.com/business-coach/2465/SHYNESS_INHIBITS-SUCCESS.HTL (dated
30 April 2012).

Khaizir (2002). *Malu*.http://sajad studio_info/articale/malu2.pdf

Malouf J. (2002). *What if a lion won't roar? Nine ways teachers can help young students overcome shyness*,
<http://www.une.edu.au/psychology/staff/malouff/shystudent.htm>

Michael Grames (2002). *Shyness: The Self-Imposed Exile*.
<http://www.improvingme.com/article1021.shtml>

Murray Stein (2001). *Triumph Over Shyness*. McGraw-Hill-USA.

Philips M. G (1981). *Help for Shy People*, Prentice-Hall, Inc., Englewood, New Jersey.

Zimbardo G G.P (1977). *Shyness, What it is what to do about it?* Addison-Wesly Publishing, Menlo Park, California.