

## **PENGUNAAN ANIMASI “KODANVIPATIH” BAGI MEMBANTU MURID TAHUN LIMA MEMBANDINGBEZA SEBAB-SEBAB PENENTANGAN TOKOH-TOKOH TEMPATAN TERHADAP BRITISH**

**Joel Floyd Anak Jeffery**  
*Joelfloydjeffery@yahoo.com*

### **ABSTRAK**

Penyelidikan tindakan ini bertujuan untuk membantu murid membanding beza sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British. Di samping itu, kajian ini juga bertujuan untuk menambahbaik kaedah pembelajaran dan pemudahcaraan saya bagi matapelajaran Sejarah dalam tajuk berkenaan. Kajian ini telah dijalankan terhadap 6 orang peserta kajian daripada tahun 5 dengan menggunakan animasi KONDANVIPATIH. Pemerhatian telah dijalankan sepanjang berlangsungnya penggunaan animasi KONDANVIPATIH dan lembaran kerja murid, soal selidik, nota lapangan, temubual, serta ujian diagnostik digunakan untuk mengumpul data bagi memastikan kesan penggunaan animasi KONDANVIPATIH. Data yang telah dikumpul kemudiannya dianalisis secara analisis kandungan dan pola. Penyemakan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi kaedah dan sumber. Hasil analisis data kajian mendapati bahawa penggunaan animasi KONDANVIPATIH ini telah berjaya membantu murid-murid tahun 5 membanding beza tentang sebab-sebab penentangan tokoh tempatan terhadap British dan pada masa yang sama ia juga menambah baik kaedah pembelajaran dan pemudahcaraan saya untuk matapelajaran Sejarah. Aspek bergantung terhadap animasi KONDANVIPATIH boleh ditambah baik dengan mewujudkan ruang kosong pada setiap komik dan murid dikehendaki mencari isi penting manakala animasi video papan putih dapat digantikan dengan menggunakan Prezi atau Powerpoint interaktif.

*Kata kunci:* Membanding beza, sebab-sebab penentangan, tokoh-tokoh tempatan, animasi, KONDANVIPATIH.

### **ABSTRACT**

*This research is aimed at enabling pupils to compare the differences between the reasons of local opposition to the British. In addition, this research aims to improve my learning and facilitating methods for History subject. This research was conducted on 6 pupils from the Primary 5 using the KONDANVIPATIH animation. Observation, student work sheets, checklists, field notes, interviews, and diagnostic tests have been used to collect the main data in ensuring the effect of the use of KONDANVIPATIH. The data collected then analyzed using content as well as the pattern. Data checking have been done using method and resources triangulation. The results of the research showed that the use of KONDANVIPATIH animation was successful in enabling Primary 5 pupils to compare the differences between the local opposition to the British and at the same time it also enhanced my method of learning and facilitating the subject of History. The dependency aspect of KONDANVIPATIH animation can be improved with the presence of empty space on each comic and the pupils are required to search for important content while for whiteboard video animation can be replaced by the use of Prezi or interactive Powerpoint.*

*Keywords:* Comparing, reasons of opposition, local figures, animation, KONDANVIPATIH.

## Pengenalan

Saya telah menjalani praktikum fasa pertama di Sekolah Kebangsaan Menara Gading (bukan nama sebenar) dan praktikum fasa kedua di Sekolah Kebangsaan Puncak Wangi (bukan nama sebenar). Kedua-dua buah sekolah ini mempunyai murid-murid yang terdiri daripada pelbagai etnik dan latar belakang. Berdasarkan kepada pengalaman saya daripada kedua-dua buah sekolah ini, saya mendapati bahawa muridnya bersikap aktif iaitu dimana mereka suka bertanya soalan kepada guru dan sentiasa ingin mencuba sesuatu yang baru.

## Fokus Kajian

Semasa menjalani praktikum fasa pertama dan kedua yang berlangsung selama 12 minggu ini, saya telah mendapati bahawa 80% daripada murid tahun 5 sukar untuk membandingbeza tajuk sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British. Perkara ini berlaku disebabkan murid-murid keliru tentang fakta berkaitan sebab-sebab penentangan seorang tokoh tempatan dengan tokoh tempatan yang lain misalnya penentangan Rentap dan Tok Janggut. Pada masa yang sama murid juga tidak dapat membuat perbandingan sekiranya sebab-sebab penentangan tersebut dibandingkan dengan perkara yang berlaku pada masa kini. Kelemahan kemahiran kognitif murid adalah salah satu penyebab murid tidak dapat membanding beza sesuatu fakta dengan mudah. Kemahiran kognitif merupakan kebolehan individu untuk berfikir, memberi pendapat, memahami, mengingati perkara-perkara yang berlaku di persekitaran masing-masing. Menurut Nani Menon dan Rohani Abdullah (2004), kognitif merujuk kepada intelek atau pemikiran seseorang individu. *Jadual 1* menunjukkan markah latihan ujian diagnostik peserta kajian bagi tajuk sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan kepada British.

Jadual 1

*Markah bagi ujian diagnostik latihan membanding beza sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh British*

Bil	Nama Murid	Markah (%)
1	Jonjo	25%
2	Shavi	0%
3	Kameil	25%
4	Sidik	25%
5	James	38%

Jika dilihat kepada analisis dapatan awal markah yang ditunjukkan, kesemua mereka mendapat markah dibawah 50 daripada 100 markah. Hal ini bermaksud mereka telah gagal dalam latihan yang dijalankan. Paling rendah sekali ialah Shavi dengan peratus markah 0%. Perkara ini telah membuktikan prestasi mereka yang sangat lemah serta kefahaman yang kurang bagi tajuk sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British.

Data awal temu bual dengan guru pembimbing dan peserta kajian juga menunjukkan peserta kajian tidak dapat membanding beza sebab- sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British. Guru pembimbing menyatakan bahawa murid amat sukar untuk membuat perbandingan walaupun soalan yang diberikan kepada mereka melibatkan perbandingan diantara seseorang tokoh dengan tokoh yang lain. Guru pembimbing telah mengenalpasti lima orang murid dari kelas beliau yang mempunyai aspek kognitif yang lemah. Dapatan dan temubual bersama guru

pembimbing telah menyatakan bahawa kebanyakan murid sukar untuk membuat banding beza kerana terlalu banyak sebab-sebab penentangan tokoh sehingga menyebabkan mereka keliru. Guru pembimbing juga telah menyatakan bahawa murid-murid amat berminat sekali melihat video kartun sehingga menyuruh mengulangkan kembali.

Peserta kajian juga telah ditanya berkaitan sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British dan ternyata kebanyakan daripada murid-murid tidak dapat membanding beza sesuatu perkara dengan betul mengenai topik yang diajar. Jawapan yang diberikan oleh kesemua peserta kajian ialah “tidak tahu”. Hal ini bermakna pemahaman peserta kajian terhadap tajuk tersebut amat lemah. Perkara ini mungkin disebabkan peserta kajian masih kurang faham tentang topik yang diajar. Soalan kedua yang ditanya oleh pengkaji kepada peserta kajian adalah tentang tidak menumpukan perhatian semasa aktiviti pembelajaran dan pemudahcaraan (pdpc) berlangsung. Jawapan yang diberikan Jonjo, Shavi dan Sidik adalah “bosan” manakala Shavi mengatakan aktiviti pdpc “tidak seronok” dan James “tidak faham apa yang diajar”.

Bila diperhatikan dengan lebih teliti tentang minat murid, ternyata murid gemar untuk melihat animasi dalam komik dan tayangan video. Ini bererti murid tersebut berminat terhadap bahan berbentuk audio-visual yang mempunyai unsur visual, suara dan bentuk tertentu. Bahan berbentuk audio-visual seperti ini mampu menyediakan murid-murid dengan pengalaman yang realistik, menarik perhatian serta membantu dalam memahami suatu peristiwa Sejarah. Ia membantu mengaktifkan minda melalui pendengaran visual (Rasul, S, Bukhsh, Q., & Batool, 2011). Oleh itu, bagi mewujudkan suasana yang mampu menarik minat serta tumpuan murid, saya telah membuat keputusan untuk menghasilkan sebuah animasi komik dan video papan putih yang bertujuan untuk menarik minat murid serta membantu murid dalam membandingbeza sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British. Menurut Thomas, & Israel, (2014), menyatakan bahawa melalui penggunaan animasi murid dapat memahami dan mengimbas kembali tentang perkara yang diajar dengan lebih mudah. Saya membuat keputusan untuk membuat animasi KONDANVIPATIH ini melalui pengutipan data awal yang berbentuk pemerhatian misalnya catatan nota lapangan, temubual, analisis dokumen yang melibatkan penggunaan refleksi pembelajaran dan pengajaran, jurnal mingguan, dan ujian diagnostik. Hal ini disebabkan pengumpulan data awal amat penting untuk menyokong masalah yang perlu dititikberatkan semasa membuat kajian (Saat, 2007). Berdasarkan kepada data awal kajian hasil daripada catatan nota lapangan, ujian diagnostik, temubual guru pembimbing dan murid, jurnal dan refleksi saya mendapati bahawa kelima-lima orang murid ini mengalami kesukaran untuk memahami tajuk sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British.

### **Objektif Kajian**

Kajian ini bertujuan:

- a. Membantu murid-murid membanding beza sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British melalui penggunaan animasi “KONDANVIPATIH”.
- b. Membantu guru menambah baik kaedah pembelajaran dan pemudahcaraan melalui penggunaan animasi “KONDANVIPATIH”

### **Persoalan Kajian**

- a. Adakah penggunaan animasi “KONDANVIPATIH” dalam pembelajaran dan pemudahcaraan membolehkan murid-murid membanding beza sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British?

- b. Bagaimana saya boleh menambahbaik kaedah pembelajaran dan pemudahcaraan saya melalui penggunaan animasi “KONDANVIPATIH”?

**Peserta Kajian**

Peserta kajian ini telah dipilih berdasarkan tinjauan yang dijalankan melalui pemerhatian iaitu kelima-lima murid tersebut tidak menumpukan perhatian semasa guru mengajar di hadapan kelas. Tinjauan telah dibuat berdasarkan kepada analisis dokumen dan temubual bersama dengan murid-murid yang dipilih. Nama murid sebenar tidak didedahkan atas privasi tertentu dan saya telah menggunakan nama samaran iaitu Jonjo, Shavi, Kameil, Sidik dan James. Shavi dan Sidik mempunyai tahap pencapaian yang sederhana lemah manakala Jonjo, Kameil serta James mempunyai tahap pencapaian yang lemah. Rujuk *Jadual 2*.

Jadual 2

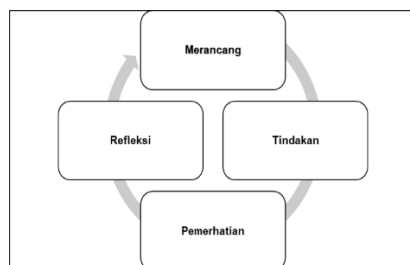
*Latar belakang peserta kajian*

Nama Samaran	Jonjo	Shavi	Kameil	Sidik	James
Kelas	5 Cerdik	5 Cerdik	5 Cerdik	5 Cerdik	5 Cerdik
Jantina	Lelaki	Lelaki	Lelaki	Lelaki	Lelaki
Tahap pencapaian murid	Lemah	Sederhana Lemah	Lemah	Sederhana lemah	Lemah
Bangsa	Bidayuh	Bidayuh	Melanau	Melayu	Iban
Jawatan di sekolah	Pengawas	Murid biasa	Ketua kelas	Murid biasa	Murid biasa

**Tindakan Yang Dijalankan**

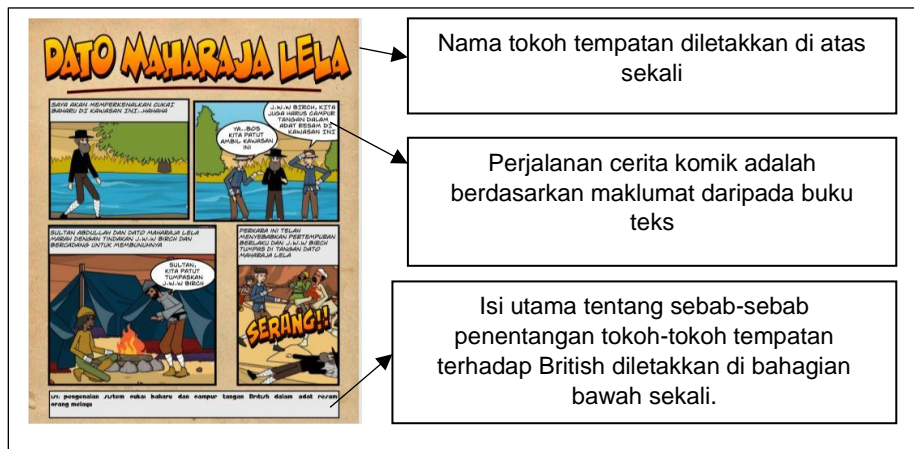
Watts (1985), telah mendefinisikan penyelidikan tindakan sebagai satu proses di mana para peserta mengkaji amalan pendidikan mereka secara sistematik dan teliti dengan menggunakan teknik penyelidikan. Kajian ini telah dilaksanakan dengan berdasarkan kepada penggunaan model Kemmis dan McTaggart (1998) seperti *Rajah 1* di bawah.

Pada langkah yang pertama iaitu langkah merancang, saya telah menjalankan aktiviti pdpc seperti biasa tentang tajuk sebab-sebab penentangan tokoh tempatan terhadap British. Guru kemudiannya mengedarkan lembaran kerja kepada murid-murid kelas 5 Cerdik sebagai data awal sebelum intervensi dilaksanakan. Data awal telah dianalisis serta dinilai. Hasil analisis seramai 5 orang peserta kajian telah dikenalpasti. Kemudian, intervensi iaitu animasi “KONDANVIPATIH” yang telah dirancang dan dihasilkan yang melibatkan 5 set animasi komik serta 1 animasi video papan putih.



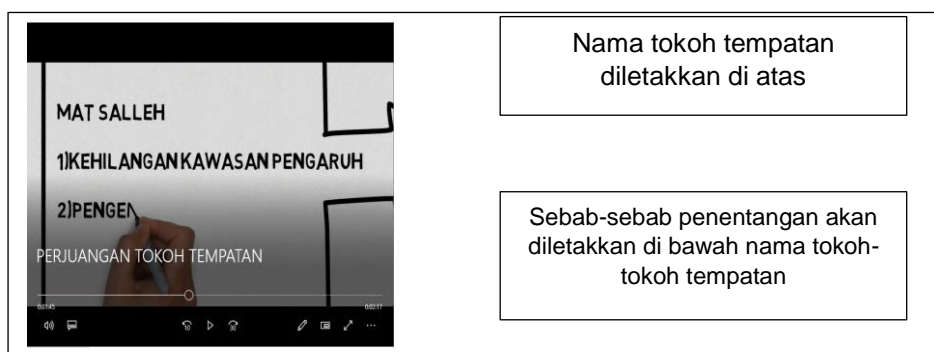
*Rajah 1: Model Kemmis dan McTaggart (1998)*

Pada langkah kedua iaitu tindakan, saya telah menggunakan dua fasa iaitu fasa pertama melibatkan penggunaan animasi komik manakala pada fasa yang kedua melibatkan penggunaan animasi video papan putih. Lima set komik akan diedarkan pada fasa pertama ini terdiri daripada lima tokoh-tokoh tempatan seperti Rentap, Tok Janggut, Mat Salleh, Dato Maharaja Lela dan Yamtuan Antah yang akan dibaca oleh murid. *Rajah 2* menunjukkan contoh animasi komik yang digunakan.



*Rajah 2.* Contoh Animasi Komik dan Video Papan Putih “KONDANVIPATIH”

Animasi komik yang terhasil lebih mudah dibaca dengan urutan cerita yang lebih menarik, latar belakang yang baru dan isi utama diletakkan di bahagian bawah komik. Animasi komik ini akan dibaca terlebih dahulu sebelum penggunaan animasi video papan putih. Seterusnya, maklumat yang terdapat di dalam komik akan dipindahkan pula ke dalam animasi video papan putih yang akan membantu murid-murid membanding beza dengan lebih mudah tentang sebab-sebab utama penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British seperti *Rajah 3* di bawah.



*Rajah 3.* Video Animasi “KONDANVIPATIH”

Cheeseman (2005) pula menyatakan bahawa komik adalah satu medium yang baik untuk mendapatkan perhatian pelajar untuk fokus kepada apa yang mahu dipelajari dan pelajar dapat “mood” untuk mengikuti sesi pembelajaran pada hari tersebut. Animasi video papan putih pula adalah peringkat kedua iaitu dimana animasi komik yang telah dibaca oleh murid akan diringkaskan ke dalam bentuk yang lebih mudah bagi meningkatkan pemahaman murid dan membolehkan murid membandingbeza maklumat yang disampaikan oleh guru. Grabe, W and Stoller, F L. (2002), animasi video papan putih adalah salah satu daripada animasi video yang

melibatkan proses di mana cerita yang kreatif dan papan cerita dengan gambar dilukis pada papan putih. Menurut Hardman, S (2017), pula menyatakan bahawa animasi video papan putih bukan sahaja menyeronokkan malah ia juga meningkatkan pemahaman berbanding penggunaan video pembelajaran biasa. Dr. Richard Wiseman telah melaksanakan satu ujian untuk menguji keberkesanan animasi video papan putih dan terbukti berlaku peningkatan sebanyak 15% data berjaya dikekalkan dalam kalangan penonton (Lewis, K. 2016).

*Rajah 4* menunjukkan beberapa contoh pengendalian fasa pertama iaitu membaca komik dan fasa kedua iaitu menonton video animasi 'KODANVIPATIH' berkaitan tajuk sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British.



*Rajah 4.* Fasa penggunaan animasi 'KODANVIPATIH'

Semasa pelaksanaan aktiviti, langkah seterusnya iaitu pengumpulan data dikumpul untuk menentukan kesan penggunaan animasi "KODANVIPATIH" dilakukan. Data ialah pengiraan ke atas ciri-ciri, kejadian, fakta atau ukuran ke atas sesuatu peristiwa yang boleh dikira (Sabitha Marican, 2005). Pengumpulan data kajian ini adalah berdasarkan kepada pemerhatian melalui catatan nota lapangan dan senarai semak serta penggunaan temubual dan analisis dokumen. Pemerhatian dilakukan semasa dan selepas penggunaan animasi "KODANVIPATIH".

Kemudian, langkah terakhir iaitu refleksi dibuat berdasarkan kepada data yang dikumpul semasa proses tindakan. Refleksi dilakukan untuk menentukan sama ada kaedah "KODANVIPATIH" dapat membantu murid membanding beza sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British. Refleksi juga dilakukan bagi menentukan sama ada kaedah pengajaran dan pemudahcaraan guru telah berjaya ditingkatkan khususnya bagi tajuk yang berkaitan.

Kaedah analisis data adalah dengan menggunakan analisis kandungan serta analisis pola. Penggunaan triangulasi telah digunakan untuk memastikan kesahihan data. Antaranya termasuklah penggunaan triangulasi kaedah yang dilakukan dengan membuat perbandingan antara sumber data yang dikumpul melalui pemerhatian, senarai semak dan perbandingan ini membolehkan saya menyemak kredibiliti data manakala tringulasi sumber dengan guru panitia sejarah sekolah yang bertujuan meminta pandangan beliau terhadap intervensi yang dilaksanakan.

## Dapatan Kajian

### **Adakah penggunaan animasi “KONDANVIPATIH” dalam pembelajaran dan pemudahcaraan membolehkan murid-murid membandingbeza sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British?**

Dapatan kajian merupakan bahagian yang melaporkan keputusan ataupun dapatan hasil daripada analisis terhadap data yang diperolehi. Hasil dapatan kajian telah membuktikan bahawa murid-murid dapat membandingbeza tentang sebab-sebab penentangan terhadap British dengan mudah. Hasil dapatan adalah berdasarkan kepada catatan nota lapangan, senarai semak, temubual dan juga analisis dokumen.

Sesi temu bual dengan guru pembimbing telah dijalankan untuk memastikan kesan penggunaan “KONDANVIPATIH”. Beliau menyatakan...*“Murid dapat memahami dan menjawab soalan berbentuk membanding beza tentang tajuk dengan mudah”*. Dapatan temu bual menunjukkan guru bersetuju bahawa kaedah “KODANVIPATIH” dapat membantu murid membanding beza sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British dengan mudah.

Dapatan data temu bual dengan peserta kajian juga menunjukkan peserta kajian bersetuju bahawa animasi “KODANVIPATIH” berjaya membantu mereka membanding beza sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British seperti yang dirumuskan dalam *Jadual 2*.

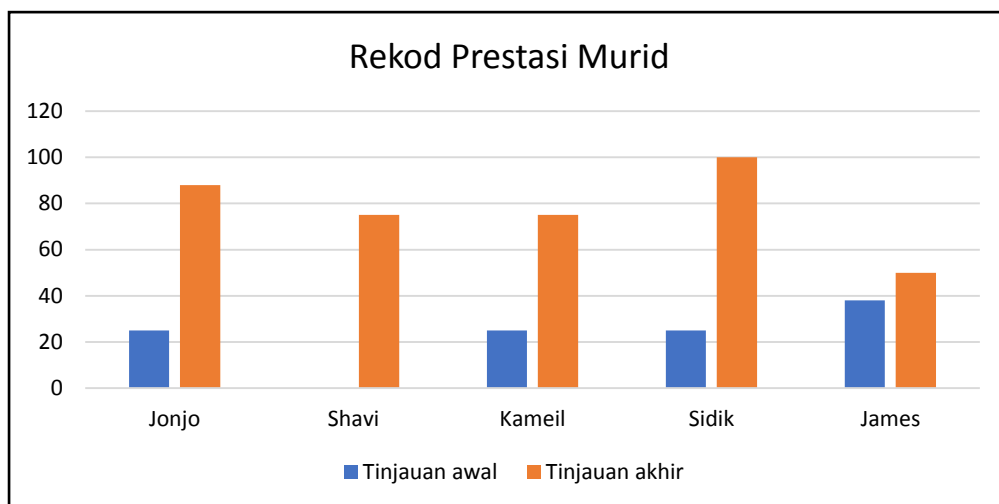
#### Jadual 2

#### *Rumusan Dapatan Temubual bersama peserta kajian*

<b>Guru</b>	<b>: Adakah kamu faham mengenai sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British?</b>	<b>Kesimpulan Tema</b>
Jonjo	: Ya cikgu saya dapat membanding beza dengan lebih mudah tentang sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British	Dapat membanding beza
Shavi	: Ya cikgu, saya dapat mengetahui beza dan persamaan sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British	Mengetahui
Kameil	: Cikgu saya lebih faham lagi tentang tajuk ini	Faham
Sidik	: Saya dapat tahu nama tokoh yang menentang	Tahu
James	: Ya sebab saya rasa begitu mudah untuk mengetahui sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British	Mengetahui

Dapatan temu bual dengan peserta kajian pula mendapati beberapa tema yang diperolehi seperti “faham”, “mengetahui” dan “dapat membanding beza” mengenai sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British. Perkara ini juga dibuktikan melalui temubual yang dijalankan bersama peserta kajian di bawah yang menunjukkan murid dapat memahami tajuk tersebut dengan lebih mudah dan berkesan. Secara keseluruhannya, temubual bersama guru pembimbing dan peserta kajian telah menyatakan bahawa animasi KONDANVIPATIH ini berjaya membantu mereka.

*Rajah 4* di bawah menunjukkan prestasi peserta kajian bagi tajuk sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British sebelum dan selepas penggunaan animasi “KODANVIPATIH”.

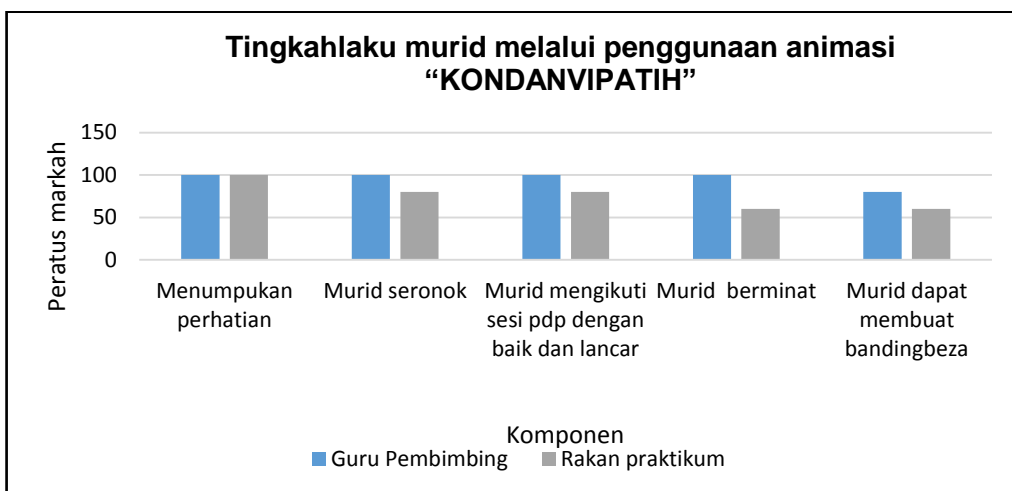


*Rajah 4:* Graf Bar Rekod Prestasi Murid

Jika dilihat kepada *Rajah 4* tentang rekod tinjauan awal dan tinjauan akhir penggunaan inovasi telah menunjukkan bahawa secara keseluruhannya setiap peserta kajian telah lulus iaitu dengan mendapat markah dalam lingkungan 50% hingga 100%. Melalui graf bar di atas dapat dilihat tentang perubahan yang berlaku dalam kalangan peserta kajian semasa tinjauan awal dan akhir. Jonjo pada awalnya mendapat markah sebanyak 25% pada tinjauan awal tetapi perubahan berlaku pada tinjauan akhir iaitu dimana Jonjo berjaya mendapatkan markah sebanyak 88% pada tinjauan yang terakhir. Peserta kajian yang bernama Shavi pula berubah dari 0% kepada 75% pada tinjauan akhir. Selain itu Kameil yang pada awalnya mendapat 25% juga meningkat kepada 75% manakala Sidik berjaya meningkat secara drastic daripada 0% kepada 100%. Hal ini bermakna sebagai seorang penggemar komik bahan animasi “KONDANVIPATIH” ini telah memudahkan Sidik dalam aktiviti pembelajaran dan pemudahcaraan. Perubahan juga berlaku pada peserta kajian yang terakhir iaitu James. Sedikit peningkatan telah berlaku iaitu daripada 38% kepada 50%. Secara keseluruhan setiap peserta kajian telah lulus iaitu dengan lingkungan markah daripada 50% ke 100%. Tambahan juga perkara ini telah menjawab persoalan utama iaitu murid-murid dapat membuat bandingbeza tentang sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British. Ini telah membuktikan perubahan yang mendadak terhadap rekod prestasi murid dalam membandingbeza terhadap sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British.

*Rajah 5* menunjukkan rumusan tingkah laku peserta kajian melalui penggunaan animasi “KODANVIPATIH” seperti yang dikenal pasti oleh guru pembimbing dan rakan praktikum.





Rajah 5: Graf bar menunjukkan pernyataan murid melalui penggunaan animasi "KONDANVIPATIH"

Jika dilihat kepada borang senarai semak guru pembimbing dan rakan praktikum di atas dapat dilihat tentang respon positif murid terhadap penggunaan animasi "KONDANVIPATIH". Melalui kedua-dua borang senarai semak tersebut hampir keseluruhan peserta kajian telah berjaya dalam membandingbeza tentang tajuk yang diajar. Hal ini bermakna bahawa penggunaan animasi ini bukan sahaja berjaya dalam menarik minat murid, menyuruh murid seronok, menarik perhatian murid malah ia juga turut memberi impak yang positif terhadap pembelajaran mereka dalam membuat banding beza tentang tajuk yang diajar.

**Bagaimana saya boleh menambahbaik kaedah pembelajaran dan pemudahcaraan saya melalui penggunaan animasi "KONDANVIPATIH"?**

Hasil daripada dapatan kajian ini, saya juga dapat menambah baik kaedah pembelajaran dan pemudahcaraan saya melalui penggunaan animasi "KONDANVIPATIH". Melalui kedua-dua nota lapangan yang dilakukan oleh guru pembimbing dan rakan praktikum telah menunjukkan bahawa wujudnya unsur tarikan terhadap animasi "KONDANVIPATIH".

Catatan Nota Lapangan				Catatan Nota Lapangan				
Tarikh:				Tarikh:				
Tempat:				Tempat:				
Jonjo	Shavi	Kameil	Sidik	Jonjo	Shavi	Kameil	Sidik	
Jonjo Membaca dengan memaparkan Sepuluh peribatan pada animasi kamel dan animasi video Papan Putih	Shavi menyayitkan minat terhadap animasi KONDANVIPATIH. Dia telah membaca maklumat yang disampaikan oleh video	Kameil menunjukkan perhatian terhadap bahan bacaan. Membaca satu per satu peribatan pada video yang ditunjukkan.	Sidik berminat terhadap animasi "KONDANVIPATIH".	Me ti da me ra ya ya Ja ke re la vi di!	Mengajukan minat dan menunjukkan Perhatian	kelihatan seronok untuk mempelajari topik yang diajar oleh guru.	Bersungguh-sungguh dan membuat rakan-rakan terhadap bahan bacaan yang diberi.	Membaca dengan penuh minat bahan yang diberi oleh guru.

Rajah 6: Nota lapangan guru pembimbing dan rakan praktikum

Melalui kedua-dua nota lapangan yang dilakukan oleh guru pembimbing dan rakan praktikum telah menunjukkan bahawa wujudnya unsur tarikan terhadap animasi "KONDANVIPATIH". Hal ini telah membantu dalam memudahkan guru melaksanakan aktiviti pdpc melalui penggunaan animasi KONDANVIPATIH. Selain itu, temubual juga telah dilaksanakan bersama dengan guru pembimbing dan peserta kajian untuk menunjukkan bahawa animasi KONDANVIPATIH ini telah berjaya dalam menambahkan baik kaedah pembelajaran dan pemudahcaraan guru.

Penggunaan animasi "KONDANVIPATIH" ini telah berjaya menarik minat murid semasa aktiviti pembelajaran dan pemudahcaraan dilaksanakan. Saya berkata demikian kerana saya telah berjaya melaksanakan sesi pengajaran dan pemudahcaraan dengan gaya yang santai dan menyeronokkan. Guru pembimbing juga telah menceritakan dengan ringkas semasa temu bual apabila ditanya berkaitan dengan penggunaan animasi "KONDANVIPATIH" dalam aktiviti pembelajaran. Menurutny:

*"tidak sangka saya, kelima-lima murid tersebut tertarik dengan bahan "KONDANVIPATIH" ini. Mereka kelihatan seronok dan berminat untuk belajar"*

Temubual bersama peserta kajian juga telah menunjukkan respon positif. Berikut merupakan temu bual saya bersama peserta kajian iaitu Jonjo, Shavi, Kameil, Sidik dan James seperti rumusan dalam *Jadual 3*.

Hasil daripada kesimpulan tema temu bual mendapati bahawa peserta kajian menunjukkan minat terhadap kartun. Murid-murid amat seronok semasa penggunaan animasi "KONDANVIPATIH". Perkara ini menunjukkan respon positif dari peserta kajian tentang penggunaan animasi "KONDANVIPATIH" dalam pembelajaran dan pemudahcaraan.

*"Animasi "KONDANVIPATIH" ini menarik sekali la. Saya melihat murid diam dan fokus melihat komik dan video yang digunakan. Murid-murid kelihatan seronok sekali"*

## Jadual 3

*Temubual dengan murid tentang penggunaan animasi “KONDANVIPATIH”*

Guru	Adakah kamu semua lebih suka belajar menggunakan animasi “KONDANVIPATIH” ini?	Kesimpulan tema
Jonjo	: Ya, menarik sekali sebab ada kartun	Menarik
Shavi	: Ya, saya seronok melihat kartun bercakap antara satu sama lain.	Seronok
Kameil	: Saya rasa tertarik mengetahui nama-nama tokoh-tokoh tempatan melalui kartun itu	Tertarik
Sidik	: Saya berasa seronok menggunakan animasi “KONDANVIPATIH” ini	Seronok
James	: Saya suka kartun tersebut	Suka

Temubual dengan guru pembimbing telah membuktikan bahawa animasi “KONDANVIPATIH” ini dapat menarik minat murid terhadap aktiviti pdpc. *Jadual 4* menunjukkan beberapa tema yang menunjukkan bahawa peserta kajian memberi tumpuan semasa proses pdpc dijalankan. Hasil daripada temubual dengan peserta kajian pula menunjukkan bahawa penggunaan animasi “KONDANVIPATIH” ini telah mewujudkan suasana pdpc yang efektif iaitu dimana murid berasa seronok untuk belajar. Jonjo, Kameil dan Sidik telah berkata bahawa dia dapat melihat perbualan tokoh-tokoh tempatan tentang sebab-sebab mereka menentang British. Shavi dan James pula menunjukkan bahawa animasi “KONDANVIPATIH” ini mempunyai unsur visual yang menarik perhatian mereka.

Oleh itu, saya membuat kesimpulan bahawa penggunaan animasi “KONDANVIPATIH” telah berjaya meningkatkan amalan pdpc saya bagi tajuk berkenaan. Ini kerana, penggunaan animasi tersebut telah berjaya menarik minat peserta kajian serta tumpuan kepada proses pdpc telah berlaku. Bukan itu sahaja, dapatan data selepas lembaran ujian bagi tajuk sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British menunjukkan peningkatan yang amat baik.

## Jadual 4

*Rumusan tema dapatan temu bual dengan peserta kajian*

Guru	Adakah kamu berasa seronok hari ini?	Kesimpulan Tema
Jonjo	: Saya seronok sekali cikgu melihat komik yang cikgu buat	Seronok
Shavi	: Amat seronok cikgu, komik dan video mempunyai kartun yang menarik	Seronok
Kameil	: Suka saya lihat, mereka menentang British	Suka
Sidik	: Menarik sekali, saya rasa amat seronok dapat melihat penentangan tokoh-tokoh tempatan	Menarik
James	: Ya, saya seronok melihat perbualan tokoh-tokoh tempatan menentang British	Seronok

## Refleksi

Woodfolk (2004), menyatakan bahawa refleksi merupakan satu pemikiran secara mendalam di mana seseorang itu akan memikirkan atau merenung semula situasi yang telah dilalui untuk menganalisis apa yang telah dilakukan dan mengapa ia dilakukan sedemikian. Melalui penggunaan animasi "KONDANVIPATIH" ini saya dapat melihat perubahan dalam diri peserta-peserta kajian saya. Semasa penggunaan animasi "KONDANVIPATIH" ini saya melihat mereka begitu khusyuk sekali untuk belajar. Selain itu, peserta-peserta kajian saya telah dapat memahami isi pelajaran dengan lebih mudah. Buktinya dalam temubual yang dilaksanakan dengan peserta kajian iaitu dimana mereka telah membuat pernyataan bahawa mereka lebih mudah memahami tentang tajuk yang diajar dengan menggunakan animasi "KONDANVIPATIH". Penggunaan animasi "KONDANVIPATIH" ini juga telah membantu saya dalam meningkatkan tumpuan murid saya semasa aktiviti pembelajaran dan pemudahcaraan berlangsung. Kesimpulannya penggunaan animasi "KONDANVIPATIH" dalam penyelidikan tindakan ini telah banyak membantu saya sebagai seorang guru dan juga peserta-peserta kajian saya sendiri. Saya telah dapat menambah baik amalan pembelajaran dan pemudahcaraan saya.

## Cadangan Penambahbaikan

Saya yakin bahawa penambahbaikan yang lebih lanjut dapat dibuat dalam kitaran yang lain. Salah satu contohnya, dengan menyediakan panduan isi penting pada setiap turutan komik manakala peristiwa atau perkara yang berlaku pada masa tersebut dibiarkan kosong. Dengan berpandukan kepada isi tersebut murid perlu mengenalpasti bahagian atau gambar bagi setiap turutan peristiwa yang berlaku pada masa tersebut. Kaedah ini menggunakan kaedah koperatif "mix and match" iaitu dimana murid menggunakan isi penting untuk membentuk satu peristiwa yang lengkap. Selepas itu, murid perlu memindahkan isi utama ke dalam bentuk lain misalnya melalui Powerpoint interaktif atau Prezi. Isi utama ini kemudiannya dibentuk ke dalam peta minda atau teks. Pemindahan maklumat ini melibatkan murid-murid untuk memindahkan isi penting tentang sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh tempatan terhadap British dalam bentuk yang lebih ringkas dan mudah difahami. Semasa memindahkan maklumat tersebut murid akan membaca dan menaip isi penting ke dalam bentuk baru. Secara tidak langsung, perkara ini dapat mengoptimumkan lagi penggunaan animasi komik dan pemindahan maklumat ke dalam bentuk peta minda atau teks dalam Powerpoint interaktif dan Prezi dapat menggantikan penggunaan video di masa hadapan. Selain itu penggunaan pengekodan warna juga boleh digunakan iaitu dengan mewarnakan isi penting pada animasi KONDANVIPATIH. Hal ini akan memudahkan mereka mengenalpasti isi utama dan pada masa yang sama mengelakkan kekeliruan tentang sebab-sebab penentangan tokoh-tokoh terhadap British.

## Rujukan

- Grabe, W & Stoller, F L. (2002). *Teaching Using Whiteboard Animation*. London: Longman
- Hardman, S. (2017). *Whiteboard Animation*. Diakses pada 07, 2017, dari <https://newlearningtimes.com/cms/article/3378/whiteboard-animation>
- Lewis, K. (2016). *Whiteboard video versus talking heads*. Diakses pada 07, 2017, dari <http://firsttodraw.com/heads/>
- Nani Menon dan Rohani Abdullah (2004). *Panduan kognitif kanak-kanak prasekolah*. Bentong, Pahang: PTS Pub. & Distributor Sdn. Bhd.

- Rasul, S., Bukhsh, Q., & Batool, S. (2011). *A study to analyze the effectiveness of audio visual aids in teaching learning process at uvniversity level. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 28, 78-81.* doi:10.1016/j.sbspro.2011.11.016.
- Saat, M. Y. (2007). *HBEF4106 – School-Based Research.* Selangor Darul Ehsan: Meteor Doc. Sdn. Bhd.
- Sabitha Marican. (2005) *Kaedah Penyelidikan Sains Sosial.* Prentice Hall/Pearson Malaysia
- Thomas, O. O., & Israel, O. O. (2014). *Effectiveness of Animation and Multimedia Teaching on Students' Performance in Science Subject* (Master's thesis, Ekiti State University, 2014) (pp. 201-210). Ado-Ekiti: Ekiti State University.
- Watts, H. (1985). *When teachers are researchers, teaching improves.* OERI, US: Brown University.
- Woolfolk, A. (2004). *Educational psychology.* Boston: Pearson Education, Inc.