

## **BAB 1: PENGENALAN**

### **1.0 Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Arab secara kreatif dan sukarela merupakan salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan keyakinan dan kefahaman pelajar untuk mempelajari Bahasa Arab. Dalam hal ini, peranan dalam membantu dan mendidik pelajar tidak dapat tidak, terletak pada bahu guru-guru yang mengajar mereka. Kaedah pembelajaran Bahasa Arab yang berkesan dan terancang sememangnya mampu membentuk pelajar yang cemerlang dalam subjek ini. Namun begitu, hal ini bukanlah terjadi dengan begitu sahaja tetapi dengan usaha gigih pelajar dan guru dalam menjayakannya.

Oleh itu, kajian ini akan mengetengahkan satu usaha dalam mempelbagaikan lagi kaedah pembelajaran bahasa Arab dengan mengaplikasikan penggunaan komik berbahasa Arab di dalam kelas. Kaedah ini telah banyak diguna pakai di beberapa negara luar dan telah memberikan hasil yang positif kepada para pelajarnya.

### **1.1 Latar Belakang Kajian**

Kebanyakan pelajar menganggap Bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang susah dan memerlukan banyak hafalan. Oleh itu, ada sesetengah pelajar bersikap tidak ambil peduli mata pelajaran ini dan memberi lebih perhatian kepada mata pelajaran Bahasa Inggeris yang dikatakan lebih bernilai tinggi. Namun hakikatnya, mata pelajaran Bahasa Arab adalah subjek penting untuk memupuk para pelajar yang beragama Islam meminati bahasa al-Quran al-Karim. Secara tidak langsung, apabila seseorang pelajar dapat memahami dan menguasai Bahasa Arab dengan baik, mereka dapat memahami al-

Quran al-Karim dan Hadith. Sebenarnya Bahasa Arab bukan sekadar mempelajari bahasa sahaja tetapi secara umumnya lebih ke arah belajar untuk memahami agama Islam itu sendiri .

Bahasa Arab di Malaysia merupakan subjek pilihan bagi pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) dan menjadi wajib bagi pelajar Sekolah Menengah Agama (SMA). Hal ini berbeza dengan subjek Bahasa Inggeris yang merupakan subjek wajib bagi kedua-duanya (Pelajaran Menengah, Portal Rasmi KPM, 2014). Hal ini sedikit sebanyak mempengaruhi keputusan para pelajar. Dalam erti kata lain, sekiranya mereka tidak lulus subjek Bahasa Arab, mereka masih boleh memilih bidang lain. Berbeza dengan Bahasa Inggeris yang lebih diutamakan untuk masuk ke dalam mana-mana bidang.

## **1. 2 Pernyataan Masalah**

Jabatan Pendidikan Islam dan Moral (JAPIM) Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) (2006:5) menjelaskan bahawa di antara matlamat umum dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah untuk membolehkan pelajar menguasai kemahiran-kemahiran bahasa yang empat iaitu mendengar, bertutur, membaca dan menulis.

Dalam mencapai keempat-empat kemahiran ini, penulis merasakan akar umbi yang perlu diberi perhatian ialah penguasaan kosa kata di kalangan pelajar. Terdapat kajian (Hamdi, 2010) yang mengatakan bahawa penguasaan kosa kata pelajar yang lemah menyebabkan mereka tidak dapat memahami teks, membina ayat dan tidak dapat bertutur dengan baik.

Hal ini disokong oleh Ahmad Fikri (1995) yang berpendapat bahawa masalah yang dihadapi pelajar dalam pengajaran bertutur adalah pada perbendaharaan kata, nahu, morfologi dan ayat. Namun aspek yang paling banyak didapati menimbulkan masalah kepada mereka ialah perbendaharaan kata(kosa kata) dan nahu. Oleh sebab itulah kajian ini menumpukan ke arah penguasaan kosa kata dalam kalangan pelajar menggunakan komik Bahasa Arab yang dijadikan asas dalam kajian ini.

Selain itu, masalah yang dihadapi pelajar juga ialah masalah ingatan. Norhayuza (2001) dalam kajiannya mengatakan:

Masalah ingatan merupakan satu masalah yang sering menghantui pelajar di mana ia boleh menyekat kebolehan kelancaran mereka untuk berbahasa. Hal ini boleh dilihat melalui kajian lalu di mana kebanyakan pelajar mengalami kemerosotan ingatan dalam tempoh seminggu. Hal sedemikian mungkin akan bertambah rumit sekiranya tempoh masa untuk mengingat kembali bertambah seperti sebulan, setahun dan sebagainya(m.s 134).

Masalah ingatan yang dihadapi pelajar ini turut disokong oleh kajian Naimah (1995) yang menjelaskan dalam kajiannya bahawa masalah pelajar dalam ejaan BA (penulisan) ialah lemah ingatan pendengaran dan lemah ingatan visual. Begitu juga dengan kajian Ismail (1999) yang mendapati pelajar yang menghadapi masalah dalam perbendaharaan kata dan struktur ayat diantaranya berpunca daripada pelajar yang kurang menghafal dan tidak dapat mengingat bahan yang diajar dan beberapa faktor lain. Masalah pelajar terhadap ingatan ini turut disokong oleh kajian Abdul Ghani (1999) yang mendapati salah satu faktor pelajar tidak meminati subjek BA ialah masalah tidak dapat mengingat tasrif yang merupakan sistem morfologi BA.

Selain daripada masalah ingatan yang dihadapi pelajar, penulis berpendapat bahawa masalah lain yang perlu dititikberatkan ialah penggunaan bahan bantu mengajar yang efisien dan berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran . Hal ini disokong oleh kajian

mengenai pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab dalam kurikulum bu'uth al-azhar di sekolah agama bantuan kerajaan (SABK) oleh Maimun, Zafri & Hanis(2014) yang mengatakan:

Secara keseluruhan, kekerapan penggunaan bahan bantu P&P bahasa Arab di dalam bilik darjah dari sudut perspektif pelajar didapati bahawa 27 item yang disoal telah mencatat nilai min pada tahap rendah, iaitu min = 2.16. Pengkaji dapat menyimpulkan bahawa tahap penggunaan bahan bantu mengajar dari perspektif pelajar adalah rendah, disebabkan oleh beberapa kekangan yang terdapat di sekolah tersebut. Sebelum wujudnya Sekolah Menengah Agama Bantuan Kerajaan atau SABK ini, sekolah ini merupakan Sekolah Agama Rakyat yang dibelenggu kekurangan dari pelbagai sudut.(m.s 10).

Dalam kajian Maimun, Zafri & Hanis(2014), bahan bantu mengajar yang sering digunakan dalam P&P Bahasa Arab ialah 27 item seperti buku teks, buku kerja, radio, kaset rakaman BA, televisyen, filem BA, komputer, software BA/perisian, jaringan internet, LCD, gambar, kad imbasan, makmal/bilik bahasa, OHP/vitnaiser, kad manila, papan tulis, laman sesawang, lembaran kerja, kertas mahjung, papan gulung, blog, akhbar harian/ majalah, bahan maujud/hidup, kad carta, al-Quran, nota edaran bercetak dan kamus

Selain sebagai bahan bantu mengajar, pemilihan komik sebagai alternatif kajian ini ialah disebabkan kejayaannya sebagai bahan pembelajaran yang menarik di Jepun dan Korea (Rashiqah, 2010). Kejayaan Jepun dalam menggunakan komik dalam subjek sains, matematik, sejarah dan bahasa bukan sahaja dapat membantu pelajar mereka malah dapat memperkenalkan bahasa mereka kepada dunia.

Keberkesanan komik juga boleh dibuktikan apabila komik yang ditulis oleh kartunis Negara, Mohd Nor Khalid (Lat) bertajuk Kampung Boy telah dijadikan sebagai salah

satu bahagian di dalam buku teks pelajar sekolah di Australia (Zinitulniza Abd Kadir dalam BERNAMA :Utusan Malaysia, 13 Januari, 2011).

### **1.3 Objektif**

Kajian ini menumpukan kepada tiga objektif utama, iaitu:

1. Mengenal pasti persepsi pelajar terhadap pembelajaran BA secara am dan komik secara khas.
2. Menerangkan persepsi guru mengenai masalah pelajar dalam pembelajaran BA dan penggunaan komik dalam pembelajaran BA dalam kalangan pelajar.
3. Menilai keberkesanan pembelajaran BA menggunakan komik berbanding kaedah tradisonal (biasa).

### **1.4 Persoalan Kajian**

1. Apakah persepsi pelajar terhadap pembelajaran BA secara am dan komik secara khas?
2. Apakah persepsi guru mengenai masalah pelajar dalam pembelajaran BA dan penggunaan komik dalam pembelajaran BA dikalangan pelajar?
3. Adakah terdapat perbezaan skor ujian antara pelajar yang diajar dengan menggunakan kaedah pembelajaran menggunakan komik dengan pelajar yang menggunakan kaedah tradisional?

## **1. 5 Hipotesis Kajian**

Selari dengan itu, dua hipotesis kajian telah dibentuk, iaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Perbezaan antara dua hipotesis ini ialah hipotesis nol berbentuk negatif kepada jangkaan dapatan kajian manakala hipotesis alternatif dibentuk serentak dengan menyatakannya secara bertentangan dengan hipotesis nol. Hipotesis ini dapat menentukan fokus utama kajian ini dijalankan (Fauzi Hussin et al. 2014). Walau bagaimanapun, hipotesis ini hanya berdasarkan kepada objektif utama kajian iaitu untuk mengetahui keberkesanan pembelajaran bahasa Arab menggunakan komik, sama ada terdapat perbezaan skor antara pelajar yang diajar dengan menggunakan menggunakan komik dengan pelajar yang menggunakan kaedah tradisional. Hipotesis yang dimaksudkan penulis adalah seperti berikut:-

$H_{alt}$ : Terdapat perbezaan yang signifikan antara min skor ujian pasca dalam subjek bahasa Arab antara pelajar kumpulan rawatan dengan kumpulan kawalan.

## **1. 6 Kepentingan Kajian**

Kajian ini cuba untuk mengenal pasti keberkesanan komik sebagai satu bahan tambahan pembelajaran kepada pelajar. Oleh itu, kajian ini penting kepada beberapa pihak tertentu seperti pelajar, guru, pihak pentadir sekolah, Jabatan Pelajaran Negeri dan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

Komik merupakan bahan bacaan yang digemari oleh remaja kini. Melalui komik, pelajar boleh berhibur dan berehat untuk menenangkan emosi mereka. Penggunaan gambar yang menarik dan jalan cerita yang unik menjadikan pembacaan komik satu amalan yang menghiburkan. Begitu juga apabila komik ini dijadikan sebagai salah satu

saluran untuk mempelajari Bahasa Arab. Sekaligus kaedah ini dapat menarik minat pelajar mempelajari Bahasa Arab dan memahami subjek ini.

Guru mempunyai tugas yang penting dalam menyampaikan sesuatu ilmu kepada pelajar. Percubaan untuk menggunakan komik Bahasa Arab sebagai salah satu kaedah pembelajaran akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran pelajar kerana pelajar sememangnya mempunyai minat untuk membaca komik. Dengan itu juga, proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah dan berkesan untuk pelajar.

Dalam menyelesaikan masalah ingatan pelajar dalam pembelajaran, minat adalah salah satu alternatif yang tepat. Menurut Norhayuza (2001), minat merupakan faktor utama yang boleh merangsang ingatan seseorang terhadap sesuatu yang dipelajarinya. Seseorang yang dipaksa untuk mengingat sesuatu tanpa rasa cenderung dan minat hanya akan membuang masa kerana simpanan ingatannya tidak akan kekal lama. Ini kerana minat akan menyebabkan seseorang memberi perhatian serta penumpuan terhadap sesuatu yang dipelajarinya dan mungkin akan mengulanginya sekerap mungkin untuk mengukuhkan ingatannya.

Walau bagaimanapun minat sahaja tidak memadai untuk membantu pelajar mengingat pelajarannya. Ini terbukti melalui kajian ini di mana pelajar menghadapi kemerosotan ingatan walaupun kesemua mereka menyatakan mempunyai minat dalam mempelajari Bahasa Arab. Oleh yang demikian, selain daripada minat, ianya perlu disusuli dengan tindakan lain seperti membuat latihan tubi, ulangkaji, dan menggunakan teknik-teknik tertentu untuk mengingat.

Dan beliau mencadangkan 6 teknik mnemonic dalam Turkington(1999) yang mana dua daripada tekniknya ialah teknik daya imaginasi dan kod bergambar iaitu merupakan

bahan yang digunakan dalam kajian ini dalam menyelesaikan masalah minat pelajar terhadap BA.

Selain itu, kajian ini juga sebagai salah satu usaha untuk membantu guru dalam mempelbagaikan bahan pelajaran yang menarik di dalam kelas agar dapat menarik perhatian pelajar dalam mempelajari BA.

Di samping itu, kajian ini diharap dapat merungkai keberkesanan komik dalam pembelajaran dalam bidang bahasa yang masih belum diterokai berbanding bidang sains, matematik dan sebagainya yang sudah diterokai oleh penyelidik lain.

Kajian ini juga, berkepentingan dalam membuktikan tahap minat pelajar terhadap komik dan persepsi mereka terhadap pembelajaran sebelum menggunakan komik. Hal ini sedikit sebanyak membantu guru dan pihak yang terbabit seperti penyusun buku teks, pihak pentadir sekolah, Jabatan Pelajaran Negeri dan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dalam menyediakan kaedah belajar dan bahan pembelajaran BA yang sesuai untuk pelajar.

Impaknya, kaedah ini akan menjadi salah satu cara yang berkesan untuk meningkatkan prestasi pelajar dalam subjek BA, sekaligus hal ini memberi faedah kepada banyak pihak termasuklah sekolah, JPN dan Kementerian Pelajaran Malaysia KPM.



## 1. 7 Kajian Lepas

Dalam proses menjalankan kajian, penulis membuat tinjauan kepada beberapa bahan dan rujukan yang berkaitan dengan tajuk ini. Sepanjang melakukan tinjauan di perpustakaan dan internet, penulis mendapati kajian tentang pembelajaran menggunakan komik mendapat perhatian yang agak meluas di luar negara dan agak sedikit di dalam negara. Bagaimanapun, secara amnya kajian pembelajaran komik dalam BA masih belum muncul dikalangan pengkaji di negara kita dan di Fakulti Bahasa dan Linguistik, Universiti Malaya khasnya. Sebelum mengetahui tentang pengenalan komik, adalah wajar kita mengetahui perkembangan semasa kajian-kajian yang dilakukan ke atas komik. Penulis menerangkan usaha-usaha yang dilakukan melalui kajian-kajian tersebut melalui pengenalan pengkajinya sendiri.

Kajian ke atas komik dilakukan dengan satu analisis terhadap bahasa komik oleh Thorndike. Kajiannya menunjukkan bahawa sesuatu yang menakjubkan telah ditemui apabila kanak-kanak yang membaca buku komik setiap bulan mempunyai hampir 2 kali banyaknya kata-kata yang diperolehi. Hasil yang mengejutkan ini adalah sama dengan jumlah perkataan yang terdapat pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun secara terus menerus. Oleh itu, Thorndike berkesimpulan bahawa menggunakan komik baik secara jumlah mahupun perwatakan dari segi perbendaharaan kata, ia adalah melengkapinya secara praktikal dalam membaca buku untuk para pembaca muda. (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2001).

Seterusnya ialah kajian Krashen dan Ujiie (1996) yang bertajuk *Comic Book Reading, Reading Enjoyment, and Pleasure Reading Among Middle Class and Chapter 1 Middle School Students*. Kajian mereka ialah untuk mengkaji hubungan antara membaca buku

komik, membaca buku, dan keseronokan membaca dan mengenal pasti pembacaan buku komik di dua buah sekolah menengah yang berbeza, dua kelas yang mempunyai sosio-ekonomi berbeza yang mana satunya ialah mempunyai pelajar kelas pertengahan dan satu lagi kelas yang kurang mewah. Perbezaan ini kerana mereka ingin menentukan sejauhmana pembacaan buku komik berbeza antara kelas sosial. Penulis mendapati kaedah kajian yang digunakan ialah instrumen bahan bacaan dan kertas soal selidik tentang pembacaan pelajar. Hasil yang mereka perolehi ialah pelajar lelaki daripada kedua-kedua masing-masing adalah banyak membaca buku komik berbanding pelajar perempuan. Begitu juga dari segi kelas sosial, tiada perbezaan antara pelajar lelaki kelas pertengahan dan kelas kurang mewah, mereka membaca buku komik dengan sukarela dan seronok serta mereka juga cenderung secara sukarelanya banyak membaca dan membaca banyak buku-buku.

Kajian lain ialah artikel oleh McVicker (2007) tentang *Comic Strip As A Text Structure For Learning To Read*. Artikel McVicker (2007) menyediakan cara-cara bagaimana guru-guru boleh menggunakan komik strip untuk mengajar membaca. Menurut McVicker (2007), kepentingan literasi visual untuk kanak-kanak perlu diiktiraf oleh guru-guru dengan melakukan sesuatu untuk mereka. Kemudahan internet membolehkan pengumpulan maklumat dengan mudahnya membuatkan kanak-kanak juga perlu mempunyai kemahiran literasi visual untuk memahaminya. Komik boleh menjadi alat yang hebat untuk membantu kanak-kanak mengembangkan kemahiran literasi visual mereka kerana komik boleh bertindak sebagai struktur teks alternatif sebagai bacaan yang mampu mengubah pandangan kanak-kanak dalam menggunakan struktur teks tradisional. Dalam artikel McVicker, salah satu kaedah untuk mengajar kanak-kanak membaca ialah menggunakan komik strip yang terdapat dalam Garfield

dan Permainan *Word Wrestler* dalam talian (*online*) yang mengandungi pembacaan yang sesuai untuk kanak-kanak mencipta pemahaman dalam permainan yang mana di dalam permainan ini mengandungi tiga soalan untuk setiap komik strip. Soalan yang dikemukakan termasuk soalan literal, perkataan misteri dan soalan pembinaan kosa kata. Dengan ini, kanak-kanak dapat berlatih membuat kesimpulan.

Kajian lain ialah kajian Halimun (2011) yang bertajuk *A Qualitative Study Of The Use Of Content-Related Comics To Promote Student Participation In Mathematical Discourse In A Math I Support Class* yang bertujuan untuk menyumbang kepada penyelidikan yang sedia ada tentang wacana bilik darjah dengan menyiasat sama ada komik berkaitan dengan kandungan tugas pembelajaran yang boleh merangsang wacana matematik di dalam kelas sekolah tinggi sebenar. Dalam kajiannya, Halimun(2011) menggunakan kerangka teori gabungan yang terdiri daripada Hufferd - Ackles ' et al. (2004) yang berkaitan tentang komuniti pembelajaran interaksi-matematik serta Nathan dan Knuth (2003) sosial dan analisis *scaffolding*. Menurutnya, rangka kerja yang digabungkan ini menyediakan alat analisis bertingkat untuk mengkaji interaksi bilik darjah iaitu mencadangkan bahawa kandungan komik yang berkaitan membantu pelajar untuk menjadi lebih selesa dan bebas untuk menyatakan pemikiran mereka dalam perbincangan kelas. Kajian Halimun (2011) ini memberi garis panduan kepada guru dalam pengajaran matematik bahawa guru-guru kelas perlu digalakkan untuk bekerjasama dengan penyelidik peringkat kolej dalam mengkaji wacana matematik di dalam kelas, juga termasuk guru-guru pra- perkhidmatan dan juga dalam perkhidmatan supaya belajar serta mengamalkan kemahiran dan kaedah yang berkesan agar mampu untuk menjalankan perbincangan yang melibatkan keseluruhan pelajar di dalam bilik darjah.

Seterusnya pada tahun 2012 pula, terdapat pula kajian yang berjudul *Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning* oleh Bolton-Gary(2012) yang diterbitkan oleh *University of South Carolina Beaufort, Bluffton SC, USA*. Sebab utama kajian Bolton- Gary (2012) dijalankan kerana apabila pelajar-pelajar berhadapan dengan kandungan pembelajaran yang abstrak, menjadi satu cabaran bagi ramai pendidik untuk mewujudkan pengajaran yang bermakna dan peluang pembelajaran untuk pelajar. Menurutny wujud kebimbangan tentang bagaimana untuk memastikan pelajar boleh menggabungkan pembinaan teori dan membawa mereka kepada "dunia sebenar". Hal ini dianggap sebagai kritikal bagi pelajar yang belajar untuk menjadi guru. Oleh itu, kajian Bolton- Gary (2012) cuba untuk menggambarkan bagaimana komik boleh memudahkan pembelajaran pelajar dalam konsep menyeluruh, seperti perkembangan kognitif, motivasi dan pemprosesan maklumat. Menurut Bolton-Gary (2012), kajiannya adalah sebahagian daripada projek besar yang menggunakan strategi pengajaran alternatif (Bolton-Gary, 2011). Kaedah kajian yang digunakan ialah kualitatif yang mana format deskriptifnya adalah daripada kedua-dua pandangan guru dan pelajar tentang pengajaran dan pembelajaran dengan komik dan bukan semata-mata hanya mengukur kesan strategi. Metod yang digunakan untuk mendapatkan data ialah nota kelas, penyediaan rancangan dan maklum balas lisan daripada pelajar yang dianalisis dan dikodkan. Matlamatnya adalah untuk mengkaji kaedah pedagogi subjek ini tentang perkembangannya sepanjang masa dan pengalaman yang bertentangan dengan pelajar bagi membolehkan pelajar (guru pra-perkhidmatan) untuk membina pengetahuan teori yang lebih baik dan mengaitkannya dengan konteks pedagogi. Hasil kajian Bolton- Gary (2012) ini menunjukkan bahawa pelajar mengetahui tentang kaedah inovatif yang digunakan semasa kursus. Menurut penilaian kursus, pelajar melaporkan mendapat keseronokan daripada keseluruhan strategi dan objektif kursus.

Aktiviti tambahan ini dikatakan memberi motivasi kepada pelajar untuk terus menghubungkan kepada konsep yang diajar tanpa mengira "kredit tambahan".

Kajian seterusnya ialah kajian yang dilakukan di Universiti Marmara Turki iaitu Gul Tuncel dan Ozge Ayva pada tahun 2010 telah menulis artikel mengenai *The utilization of comics in the teaching of the "human rights" concept* iaitu berkenaan penggunaan komik dalam pengajaran konsep hak asasi manusia. Kajian ini dilakukan ke atas seramai 30 murid gred 7 di *Private Atanur Oguz Primary School Besiktas*, Istanbul pada tahun 2008-2009. Metod yang mereka gunakan ialah kajian kes mengikut YÖldörüm ve Ümüek, 2005: 277 (dalam Gul Tuncel dan Ozge Ayva, 2010). Sebab kajian ini dijalankan ialah untuk menentukan kesan komik dalam pengajaran konsep "hak asasi manusia". Manakala hasil kajian yang telah dilakukan menunjukkan pembelajaran menggunakan komik dalam kurikulum dalam subjek *human right* dalam sosial sains telah menghasilkan kejayaan dalam pembelajaran. Menurut mereka, komik dapat menarik perhatian anak-anak dengan kelucuannya. Begitu juga menurut teori-teori pembelajaran, aktiviti kreatif akan membuatkan pembelajaran lebih berkesan serta kreativiti dalam pembelajaran bergantung kepada kerjasama dengan pelbagai instrumen dan berfikir mengikut kaedah penyelesaian masalah.

Pada tahun 2008 pula, diantara yang ditemui ialah projek *edumatic* yang berjudul *Using Web Comics in Education*, yang dikelolakan oleh *University of Piraeus Research Center* dan diketuai oleh Symeon Retalis(2008). Matlamat projek *Educomics* ini adalah untuk membantu guru-guru dan kanak-kanak menggunakan medium pengajaran secara berkesan sebagai alternatif untuk belajar tentang literasi(kebolehan mengguna dan mengendalikan komputer) dan konsep-konsep saintifik dengan menulis, mereka

bentuk, dan menerbitkan web buku komik. Web Komik adalah versi multimedia daripada buku-buku komik yang telah dicetak. Mereka menggabungkan teks dan imej sebagai hipermedia (alat saluran komunikasi yang aktif) dan aliran unsur-unsur. Projek *EduComic* meletakkan kanak-kanak dalam peranan pencipta, bukan semata-mata penerima maklumat. Kanak-kanak menulis dan melukis pengalaman peribadi mereka dan minat mereka, sekaligus melibatkan mereka dalam proses pembelajaran dan motivasi mereka untuk berjaya. Projek konsortium (gabungan syarikat atau firma yang bertindak bersama) ini bukannya mencadangkan bahawa buku-buku komik web pendidikan perlu menggantikan buku-buku tradisional atau untuk standat membaca dan komposisi pelajaran. Projek ini dilakukan untuk mencari dan menerbitkan amalan yang baik (dalam bentuk rancangan pelajaran dan strategi) tentang bagaimana guru dapat memanfaatkan medium ini sebagai bahan pengajaran yang jelas menjadi tarikan kepada minda muda. Bahan latihan dalam talian dan cetakan telah dibangunkan untuk guru-guru di Greece, Cyprus, Itali, Bahasa Inggeris dan Sepanyol supaya mereka menjadi lebih berkemampuan untuk memanfaatkan medium ini. Lebih daripada 600 orang guru di 5 negara EU secara rasmi menjalani latihan bengkel dan seminar menggunakan bahan ini yang boleh didapati secara umum daripada portal *Educomics.org*. Kaedah yang digunakan dalam kajian ini adalah dengan melibatkan guru-guru terlatih dan bermotivasi untuk mengaplikasikan strategi dan rancangan pelajaran di sekolah-sekolah mereka dan mengumpul bukti tentang kerja yang dilakukan, mengapa dan juga apa yang di bawah syarat-syarat yang telah ditetapkan. Untuk penilaian kajian yang sistematik, rakan-rakan *Educomics* melibatkan diri di 9 buah sekolah dan 12 kelas, untuk sejumlah 265 pelajar dan 25 guru, dalam 6 negara-negara EU yang berbeza seperti (Cyprus, Greece, Itali, Sepanyol, United Kingdom, dan Republik Czech). Hasil daripada kajian penilaian sistematik iaitu kajian rintis di sekolah-sekolah telah

digunakan untuk menyemak semula dan meningkatkan versi pertama bahan yang diwujudkan untuk keperluan seminar latihan (dalam 4 bahasa: Yunani, Itali, Sepanyol, Inggeris) seperti kertas bertulis untuk jurnal antarabangsa dan persidangan prosiding itu untuk dikaji semula. Laporan penilaian kajian mendedahkan bahawa terdapat nilai yang besar dalam pendekatan *Educomics* dan projek secara umum: guru-guru dan pendidik boleh mencari bahan latihan dan contoh-contoh yang sangat banyak yang memberi inspirasi kepada mereka, reka bentuk pengalaman pembelajaran melibatkan komik digital teknologi juga disusun dengan baik dan berkesan. Projek ini juga memberikan penekanan kepada isu-isu penyelidikan dan pembangunan. Hasilnya, satu tesis PhD dan MSc satu tesis mengenai penggunaan pendidikan komik web telah dilakukan semasa kitaran hidup projek itu menggunakan pendekatan *Educomics* dan hasilnya. Secara keseluruhannya, konsortium projek itu telah mendedahkan penemuan projek itu dan menyebarkan idea dalam menggunakan buku-buku komik web untuk sekolah-sekolah bandar dan luar bandar di seluruh Eropah. Pelbagai strategi penyebaran telah digunakan termasuk penubuhan komuniti dalam talian tentang komik pendidikan untuk komuniti sekolah. Projek *Educomics* telah dibentangkan di beberapa persidangan kebangsaan dan antarabangsa dengan jayanya. Lebih 3000 guru-guru dan penyelidik pendidikan telah dimaklumkan tentang matlamat dan pencapaian *Educomics* projek. Masyarakat *Educomics* dalam talian seolah-olah mempunyai penonton sendiri dengan lebih 10,000 menjadi pengikut setia sejak Jun 2009. 70 orang guru berdaftar di komuniti *the Educomics* dihantar rancangan pelajaran dan 50 guru atau juga artis telah mengemukakan komik web pendidikan mereka atau *comicstrips*. Konsortium itu terdiri daripada rakan-rakan yang mempunyai pengalaman besar dalam pembelajaran bahasa, sains pendidikan, dan e-pembelajaran teknologi. Mereka mempunyai hubungan yang kuat dengan persatuan guru-guru dan sekolah-sekolah di peringkat kebangsaan dan

antarabangsa serta pertubuhan serantau dengan pelbagai pendidikan forum / projek seperti Majlis Antarabangsa Media Pendidikan.

Seterusnya, juga pada tahun 2010 satu artikel mengenai *Cartoons as a Teaching Tool: A Research on Turkish Language Grammar Teaching* yang ditulis oleh seorang yang bernama Havva Yaman(2010), *Faculty of Education, Department of Turkish Teaching, Sakarya Turkey*. Artikel ini membincangkan tentang keperluan pelajar di era globalisasi untuk mempunyai kemahiran abad ke 21 yang mana pelajar perlu untuk mendapatkan komunikasi dan kemahiran pemikiran kritikal. Menurutnya, pelajar perlu canggih dalam menyatakan idea-idea dengan menggunakan teknologi komunikasi yang berbilang , bukan hanya perkataan bertulis. Keupayaan pelajar dalam menyatakan idea-idea inovatif dan kritikal boleh diperolehi hanya jika mereka membiasakan diri untuk meneroka idea-idea mereka dengan menggunakan semua kaedah kepelbagaian mereka. Havva Yaman menyatakan bahawa kartun dan komik dianggap sebagai media yang baik untuk pengajaran bilik darjah dalam membangunkan pelajar abad ke-21. Kajian ini dilakukan untuk menentukan kesan tradisional kaedah dan kartun dalam pembelajaran peraturan tatabahasa bahasa Turki dan konsep oleh pengred keenam. Dalam kajian Havva Yaman, 'kaedah berganda' mempunyai telah digunakan, di mana teknik-teknik penyelidikan kuantitatif dan kualitatif ditangani bersama-sama. Sejak pelbagai kaedah mendedahkan banyak aspek yang berbeza daripada sebarang kejadian, ia dilihat dalam penyelidikan pendidikan terlalu kerap (Silverman, 2000 dalam Havva Yaman 2010). Data kuantitatif telah dikumpulkan melalui 'Peraturan dan Konsep Ujian Pengetahuan Bunyi 'dan data kualitatif telah diperolehi borang temuduga. Sebaliknya, kajian Havva Yaman mempunyai sifat kajian eksperimen, dan model uji kaji dengan ujian awal dan akhir bagi kumpulan kawalan (Buyukozturk, 2001; Campbell & Stanley,



1963; Karasar, 2000 dalam Yaman 2010) telah digunakan daripada uji kaji yang sebenar model. Kajian Havva Yaman bagaimanapun mengenal pasti bagaimana kartun dan komik membolehkan pelajar untuk menjadi pelajar abad ke-21 . Keputusan kajian ini mengesahkan bahawa kartun dan komik membantu pelajar untuk mendapat kemahiran abad ke-21 mereka. Menurut Havva Yaman lagi, dengan mempunyai aktiviti menggunakan kartun dan komik, pelajar dapat menikmati pembelajaran mereka dan bebas meneroka pemikiran kreatif dan analisis mereka. Jawapannya, pelajar boleh berada pada tahap yang menjadi aktif, responsif, kritikal dan analisis seterusnya mereka boleh meningkatkan kemahiran berkomunikasi dan berfikir mereka.

Di Indonesia, penulis mendapati kajian mengenai komik berkembang dengan pesat sama ada dalam kalangan guru, pelajar universiti termasuk pendidik-pendidik universiti sendiri. Kajian – kajian yang dikemukakan dalam kajian ini hanyalah tidak lebih daripada sebahagian kajian tentang komik yang telah dijalankan di Indonesia.

Di antaranya ialah kajian yang telah dijalankan oleh Syaiful Hadi(2006) mengenai *Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik Dengan Strategi Bermain Peran (peranan) Pada Siswa Sd Kelas Iv Semen Gresik* pada tahun 2006. Tujuan kajian ini dilaksanakan untuk memperoleh gambaran menggunakan kaedah kajian mengenai pembelajaran konsep pecahan menggunakan media komik dengan strategi bermain, respon pelajar dan guru terhadap pembelajaran konsep pecahan dengan strategi bermain menggunakan media komik. Reka bentuk kajian ini adalah pendekatan kualitatif, iaitu bersifat deskriptif dalam kajian tindakan. Responden kajian ialah pelajar Kelas IV-A SD Semen Gresik. Hasil kajian menunjukkan bahawa pembelajaran dengan strategi bermain watak menggunakan media komik dapat membuatkan pelajar senang,

santai dan tidak berasa tegang dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media komik juga dapat memotivasi pelajar untuk lebih memahami suatu masalah yang diajukan, hal ini dibuktikan dengan ujian akhir yang menunjukkan pada kitaran 1, 84% pelajar yang mendapat skor lebih daripada 65 dan pada kitaran II terdapat 75% pelajar mendapatkan skor lebih dari 65. Kaedah yang digunakan ialah dengan pelaksanaan melalui tiga tahap, iaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Pada tahap awal masing-masing pelajar diberikan bahan dalam bentuk komik dan disuruh untuk memahami peranan masing-masing. Pada tahap seterusnya, pelajar disuruh untuk melakukan peranannya dalam kelompok masing-masing dan juga menggunakan bantuan alat peraga untuk lebih memahami konsep yang dipelajari, setelah masing-masing kelompok melakukan peranan perwakilan kelompok dipersilahkan untuk mempersembahkannya di depan kelas. Kajian Hadi ini telah berjaya, hal ini terbukti apabila hasil yang diperoleh menunjukkan pelajar merasa selesa dengan cara pembelajaran yang dilakukan. Mereka berasa santai dengan pembelajaran (tidak tegang), mereka juga dapat bekerjasama dengan teman kelompok masing-masing, dan mereka lebih memahami soalan yang diberikan dalam bentuk komik. Respon positif dari pelajar menjadi modal yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pelaksanaan pembelajaran di kelas menjadi lebih terarah untuk membantu pelajar memahami tajuk. Begitu juga respon guru-guru yang sangat baik dengan alternatif pembelajaran dengan media komik kerana komik dapat membuatkan pelajar berada dalam dunianya sendiri. Selain itu, menurut Hadi juga suasana belajar selain dariapada ruang kelas membuatkan pembelajaran menjadi semakin menarik walaupun mengambil masa lebih lama.

Pada tahun 2007, selain bidang matematik kajian dalam bidang geografi juga ada. Kajian ini dilakukan oleh Ahmad Yani et al (2007) bertajuk *Penggunaan Media Komik Tanpa Kata Untuk Meningkatkan Keberanian Mengemukakan Pendapat Pada Mata Pelajaran Geografi Di Smpn 12 Bandung*. Kajian ini berpusat kepada pelajar yang memiliki perbezaan dalam minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman dan cara pembelajaran. Hasilnya, media komik tanpa kata dapat dijadikan salah satu alternatif bentuk media yang efektif dalam pembelajaran kerana dapat merangsang pelajar untuk mengemukakan pendapat mereka.

Manakala, pada tahun 2008, terdapat pula dalam bidang Bahasa Arab iaitu tesis yang bertajuk *Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Qiro'ah* oleh Zaki Ghufron(2008) yang diterbitkan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta. Kajian Zaki bertujuan untuk mengetahui perbezaan antara motivasi dan kemampuan belajar pelajar sebelum dan selepas diberikan rawatan iaitu penggunaan komik yang dijalankan ke atas responden seramai 79 orang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kaedah eksperimental, pemerhatian, temubual, dokumentasi, ujian dan *angket* (soal selidik). Kajian Zaki berhasil apabila data yang dianalisis oleh Zaki menggunakan SPSS 11 menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan di antara motivasi belajar pelajar sebelum dan selepas diberikan rawatan dengan nilai signifikan ujian t 13, 726. Begitu juga, perbezaan yang signifikan iaitu 6,168 menggunakan ujian t di antara hasil belajar subjek qiro'ah dalam ujian pra dan pasca kumpulan eksperimen. Juga perbezaan yang signifikan sebanyak 6, 177 dalam ujian t di antara kumpulan eksperimen dan kumpulan yang tidak menggunakan media komik.

Seterusnya pada tahun 2010, tesis daripada UIN mengenai bidang kimia yang bertajuk Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks oleh Zulkifli(2010). Tujuan kajian Zulkifli untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar komik pelajar pada konsep reaksi redoks. Penyelidikan ini dijalankan di SMAN-87 Jakarta selama dua bulan iaitu dari lapan Februari hingga 5 Mac 2010. Rekabentuk kajian yang dipilih oleh Zulkifli ialah eksperimen berbentuk kuasi yang menggunakan ujian sebagai instrumen kajian yang dianalisis secara ujian normal menggunakan ujian *Liliefors* dan ujian homogenis menggunakan ujian *Fisher*, serta ujian t untuk tahap kesignifikannya  $t_{hitung} = 4,6492$  dan  $t_{table}$  pada taraf signifikan  $5\% = 2,0000$  iaitu  $t_{hitung} > t_{table}$ . Keseluruhannya kajian Zulkifli menunjukkan pembelajaran menggunakan media komik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pelajar.

Lanjutan daripada kajian tadi, pada tahun 2011 diterbitkan pula penyelidikan dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bertajuk *Pengaruh Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Penguasaan Konsep Materi Perusahaan dan Badan Usaha di MTs Daarul Hikmah Pemulang* oleh Siti Aishah(2011). Metod yang digunakan dalam kajian Aishah ialah survey secara deskriptif dan mengkaji kolerasi untuk mengetahui hubungan antara dua variabel iaitu penggunaan media komik (variabel x) dan penguasaannya (variabel y). Melalui data daripada pemerhatian, ujian, dan temubual kajian Aishah menunjukkan bahawa penggunaan komik memberi pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan konsep materi perusahaan dan badan usaha sebanyak 57,30%.

Seterusnya pada tahun 2012 pula, dua kajian dilakukan berkenaan komik. Pertamanya, pada bulan Januari diterbitkan satu tesis yang mengkaji *Keefektifan Media Komik Tanpa Teks Dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Wates oleh Galuh Cita Sagami*. Kajian Galoh(2012) berbentuk kuantitatif dan metod yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi experimental) iaitu *nonequivalent control group design*. Populasi kajian Galoh ialah pelajar kelas VII MP Negeri 1 Wates. Sampel kajian Galoh ditentukan menggunakan teknik *random sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, kelas VII C sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 29 pelajar manakala kelas VII E sebagai kelas kawalan yang terdiri dari 30 pelajar. Teknik pengumpulan datanya pula menggunakan ujian pra dan pasca. Kesahan yang Galoh gunakan adalah kesahan isi dan konstruk (*expert judgement*) iaitu mendapat pengesahan daripada Dr. Maman Suryaman, M.Pd. dan Yayuk Eny Rahayu, M.Hum., serta Sri Wahyuni, S.Pd. yang merupakan guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Wates. Ujian kebolehpercayaannya menggunakan Alpha Cronbach yang menunjukkan bahawa instrumen tersebut *reliabel*, iaitu memperoleh  $r = 0,725$  untuk ujian isian singkat dan  $r = 0,714$  untuk esei menulis dongeng. Adapun analisis data dilakukan selepas selesai melakukan ujian normaliti dan ujian homogeniti yang menunjukkan akhirnya menunjukkan bahawa skor pra dan pasca berdistribusi normal dan homogen. Manakala teknik analisis data yang digunakan dalam kajian Galoh ialah uji-t dan tingkat skor. Kajian ini Galoh ini juga terbukti berjaya apabila analisis yang diperolehi menunjukkan adanya perbezaan kemampuan menulis dongeng pelajar yang menggunakan media komik tanpa teks dan kemampuan menulis dongeng pelajar yang tidak menggunakan media komik tanpa teks dengan hasil Ujian-t daripada program SPSS 15.0 iaitu menghasilkan  $t$  hitung = 3,132 dengan  $df$  57, dan nilai  $p$  sebesar 0,003. Nilai  $p$  yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p = 0,003 < 0,05$ ). Peningkatan skor kumpulan

eksperimen juga lebih tinggi daripada kumpulan kawalan, iaitu sebanyak 10,20. Kesignifikan ini membuktikan bahawa pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks adalah lebih efektif berbanding pembelajaran menulis dongeng yang tidak menggunakan media komik tanpa teks.

Keduanya, ialah satu artikel yang diterbitkan pada tahun yang sama berkenaan *Comic Strips: A Study On The Teaching Of Writing Narrative Texts To Indonesian Efl Students* oleh Fika Megawati dan Mirjam Anugerahwati (2012), satu artikel diterbitkan oleh Universitas Negeri Malang. Artikel Fika dan Mirjam ini mencadangkan *comic strips* sebagai bahan pembelajaran penulisan kerana menurut mereka komic strip mempunyai bentuk yang menarik dan memiliki *silent future* sebagai media yang mempersembahkan aspek kandungan, penyusunan dan tatabahasa dalam teks naratifnya. Artikel Fika dan Mirjam ini ialah tentang kajian tindakan di SMAN Bangil yang mengkaji pelaksanaan komik dalam pengajaran bertulis melalui kerjasama dalam sebuah bilik darjah. Prosedur yang mereka gunakan dalam kajian tindakan ini ialah merancang, melaksanakan dan memerhati dan *reflecting* (refleksi). Kajian Fika dan Mirjam ini berhasil kerana keputusan yang diperolehi menunjukkan bahawa Proses-Genre Berasaskan Pendekatan (PGBA) meningkatkan keupayaan menulis pelajar dan hasilnya juga menunjukkan komik *strip* yang berkesan memerlukan cerita-cerita yang betul begitu juga bimbingan guru yang mencukupi untuk proses penulisan.

Akhir sekali, kajian yang terbaru iaitu pada tahun 2013, diterbitkan pula artikel, artikel jurnal dan kertas persidangan mengenai pembelajaran komik. Antaranya oleh Herlina et al (April, 2013) yang bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media komik pada pembelajaran Fisik dengan penggunaan media buku teks pada pembelajaran

Fizik. Kaedah yang mereka gunakan adalah berbentuk eksperimen yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Surakarta. Responden kajian adalah semua pelajar kelas VII semester 2 SMP Negeri 5 Surakarta Tahun 2011/2012. Manakala persampelan pula dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* dan pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik dokumentasi dan teknik test diikuti dengan analisis data yang menggunakan Teknik Analisis Ujian -t Satu Ekor. Hasil yang diperoleh dalam kajian Herlina et al ini ialah positif apabila penggunaan media komik pada pembelajaran Fizik dengan model pembelajaran kooperatif melalui metod diskusi lebih baik daripada penggunaan media buku teks pada pembelajaran Fizik dengan model pembelajaran kooperatif melalui metod diskusi, hal ini dibuktikan dengan  $t_{hitung} = 0,025$  sehingga  $-t_{tabel} = -1,697 < t_{hitung} = 0,025 < t_{tabel} = 1,697$  pada  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$  ditolak.

Manakala Jufri dan Wahyu (2013) pula mengkaji mengenai *Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita Di Kelas V Sekolah Dasar*. Jufri dan Wahyu menggunakan dua kumpulan pelajar dan melibatkan pelajar ini kepada tiga tahap iaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Manakala kaedah pengumpulan data pula diperoleh menggunakan pemerhatian, ujian hasil belajar dan catatan lapangan. Hasil kajian Jufri dan Wahyu menunjukkan aktiviti guru meningkat dan begitu juga keputusan pelajar dalam menyimpulkan cerita. Kumpulan pelajar kebanyakan memperoleh markah 67.7% dan kumpulan II pula memperoleh markah yang lebih baik dengan 83.87%.

Selain itu, terdapat juga kajian mengenai *Efektifitas Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bagi Anak Tunagrahita Ringan* (kurang mahir

memikir abstrak) yang dijalankan oleh Dewi Suswita (Januari, 2013). Kajian Dewi ialah mengenai mengenai kesukaran pemahaman membaca yang rendah yang dialami oleh kanak-kanak kecacatan mental ringan. Hal ini terbukti dengan ketidakupayaan mereka untuk menjawab soalan yang terkandung dalam teks pembacaan yang diberikan kepada mereka. Berdasarkan masalah ini, kajian Dewi bertujuan untuk membuktikan keberkesanan media dalam meningkatkan pembacaan anak tunagrahita ringan ini menggunakan komik. Dewi menggunakan metod desain A iaitu menggunakan analisis visual data grafik iaitu data dalam *baseline* (A) yang diperoleh sebelum memberikan aktiviti, data pada Intervensi (B) iaitu data yang diperoleh setelah diberikan aktiviti dan data pada kondisi Baseline 2 (A2) yaitu data yang diperoleh setelah adanya waktu terluang dari aktiviti intervensi. Kaedah yang Dewi gunakan ini bertujuan untuk mengetahui peratus pemahaman anak tunagrahita ringan pembacaan di samping melihat perbandingan hasil data tentang kemampuan mereka dalam memahami bacaan yang mana ia dapat digambarkan pada sebuah grafik. Hasil kajian Dewi akhirnya menyimpulkan bahawa media komik berkesan untuk meningkatkan membaca pemahaman anak tunagrahita ringan kelas D V/C1 SDLB lima kaum batu sangkar.

Kajian pada tahun 2013 seterusnya ialah kertas kerja persidangan yang diterbitkan berkenaan *Penggunaan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA* oleh Mustikan(2013). Kaedah kajian yang digunakan Mustikan ialah pemerhatian dalam kajian tindakan dengan melakukan ujian sikap pelajar melalui pemerhatian semasa proses pembelajaran dilakukan dan ujian pasca. Hasil kajian Mustikan menunjukkan minat pelajar sebanyak 80% berkategori baik. Manakala hasil belajar pelajar pula, ada yang mencapai nilai tertinggi iaitu 100 dengan keputusan sebanyak 85



% . Kajian Mustikan menyimpulkan bahawa penggunaan bahan pembelajaran seperti komik dapat meningkatkan minat belajar IPA pelajar SMP.

Manakala di Malaysia, kajian mengenai komik dalam pembelajaran masih diperingkat awal. Salah satu kajian yang telah dijalankan ialah seperti kajian oleh Masariah(TT). Kajian ini mengenai *Pembelajaran Melalui Komik Sejarah* yang dibentangkan di Institut Perguruan Mizan Terengganu tentang kaedah pembelajaran melalui komik sejarah yang direka bersama oleh guru dan murid bagi meningkatkan daya kreatif dan imaginatif. Matlamat kajian Masariah(TT) adalah untuk mengukuhkan kefahaman dan kuasa mengingat murid, mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan, merangsangkan serta meningkatkan minat dan motivasi murid untuk belajar sejarah, dan menggalakkan pembelajaran akses sendiri iaitu tabiat belajar sendiri dan bertanggungjawab untuk kemajuan sendiri. Kajian yang dilakukan Masariah adalah dengan menterjemahkan fakta sejarah dalam bentuk watak dan gambar. Kemudian, murid diajar cara membuat komik dengan setiap murid mestilah memahami fakta sejarah, kemudian hasil daripada itu murid menghasilkan skrip, melakar dan mewarna secara berpasukan. Kajian Masariah akhirnya mampu mengubah persepsi dan minat murid khususnya bagi murid yang berprestasi rendah dalam subjek sejarah dan membuktikan bahawa pembinaan skrip humor dan melukis watak yang melucukan adalah aktiviti yang menyeronokkan dan mengembangkan sifat kreatif pelajar.

Selain itu, terdapat kajian lain seperti kajian *Penggunaan Strip Komik Bagi Meningkatkan Pencapaian Murid Dalam Topik Kitaran Air Tahun Lima* oleh Long dan Amir Hamzah(2012) ke atas 10 orang murid tahun 5. Kaedah kajian yang digunakan ialah melalui pendekatan kuantitatif, menggunakan kajian tindakan dengan

menjalankan ujian pra dan pasca ke atas 10 orang murid untuk mengkaji pencapaian mereka dalam topik Kitaran Air. Hasil dapatannya menunjukkan terdapat perbezaan peningkatan min bagi ujian pra dan pasca adalah 32.5%, sisihan piawaian 15.05, dan ujian  $-t$  memberi nilai ( $t=-4.801$ ) dan  $p=0.001$  iaitu perbezaan yang signifikan dalam min markah. Kesimpulannya, kajian mereka menunjukkan terdapat peningkatan yang positif dalam pencapaian murid menggunakan strip komik.

Kajian yang seterusnya pada tahun 2009, berjudul *Keberkesanan Penggunaan Modul Kartun Dalam Meningkatkan Pencapaian Biologi Pelajar* yang dilakukan oleh Ong & Ahmad Nizam Abdullah(2009). Kajian mereka ialah untuk mengetahui keberkesanan kaedah modul kartun Ekosistem Terancam (*Endangered Ecosystem*) dibandingkan dengan kaedah buku teks dalam meningkatkan pencapaian Biologi antara pelajar Tingkatan 4 di sebuah sekolah menengah perempuan di Perak. Manakala kaedah yang digunakan ialah berbentuk *pre-test-post-test control group design*, iaitu yang mana seramai 39 orang pelajar dipilih secara rawak untuk mengikuti kaedah modul kartun manakala 33 orang pelajar lagi mengikuti kaedah buku teks.

Kajian mereka dilakukan dengan mengukur pencapaian pelajar dalam topik "*Endangered Ecosystem*" dengan sub topik "*Human activities than endanger an ecosystem*" yang diukur melalui satu ujian 29 item aneka pilihan yang dijana sendiri oleh mereka dan mempunyai kesahan serta kebolehpercayaan yang sesuai. Seterusnya penganalisan data yang mereka gunakan ialah kaedah *Analysis Of Covariance*(ANCOVA) yang hasilnya menunjukkan nilai min terlaras (16.94) kumpulan modul kartun adalah lebih tinggi dan signifikan secara statistik ( $F(1,69)=4.42, p < .05$ ) berbanding dengan nilai min terlaras (15.31) kumpulan buku teks. Hasil

yang diperolehi memihak kepada kumpulan modul kartun adalah juga signifikan secara pendidikan (*educationally significant*) berdasarkan pengiraan kesan saiz (*effect size*) bernilai 0.42.

Kajian-kajian yang telah dijalankan memberikan petunjuk bahawa proses pengajaran dan pembelajaran mempunyai pelbagai kaedah, terutama dengan menggunakan bahan mentah seperti majalah, suratkhbar dan lain-lain. Bahan-bahan ini menarik perhatian pelajar dalam pembelajaran dan seterusnya menimbulkan minat kepada mereka dalam proses pembelajaran. Oleh itu, penggunaan komik yang bermotifkan pembelajaran sememangnya merupakan antara kajian yang perlu dijalankan untuk membuktikan keberkesanannya ke atas pelajar dan juga kebolegunaannya dalam subjek-subjek lain.

### **1. 8 Batasan Kajian**

Kajian ini dijalankan Sekolah Menengah Agama al-Najah di daerah Baling, Kedah. Sekolah ini dipilih kerana ia merupakan salah sebuah sekolah di bawah kementerian yang masih menggunakan dua aliran pembelajaran iaitu al Azahari (satu kumpulan mata pelajaran dalam bidang pengajian Islam, bahasa dan Kesusasteraan Arab, berpengantar dalam bahasa Arab, mengikut model kurikulum Ma'ahad Bu'uth Al-Azhar, Mesir: Azizi Umar & Supyan Hussin, 2007).

Seterusnya, kajian ini hanya menumpukan kepada seramai 60 orang pelajar tingkatan tiga dan tiga orang guru bahasa Arab. Oleh itu, kajian ini tidak akan digeneralisasikan kepada semua pelajar yang lain. Pelajar tingkatan 3 dipilih sebagai responden kajian ini ialah kerana mereka adalah pelajar menengah rendah yang akan melangkah ke peringkat

menengah atas yang lebih mencabar dan telah mempelajari asas-asas BA selama dua tahun lebih berbanding tingkatan dua dan tingkatan satu.

Manakala, bahan pembelajaran yang digunakan dalam kajian ini ialah komik grafik yang dibina berdasarkan sukatan pelajaran dalam buku teks BA Tingkatan Tiga. Selain itu, kajian ini lebih memberi penekanan kepada kaedah modul berbentuk komik sebagai salah satu bahan tambahan dalam pembelajaran bahasa yang hanya menumpukan kepada pemerolehan kosa kata dan pemahaman ayat sahaja.

### **1.9 Definisi Operasional**

Definisi operasional ialah penjelasan definisi berdasarkan variabel yang dipilih penulis. Hal ini supaya dapat menerangkan dengan lebih terperinci maksud sebenar tajuk kajian yang telah dijalankan.

i- **Keberkesanan:**

Menurut kamus Dewan Edisi Keempat, keberkesanan bermaksud perihal berkesan, berkesannya (sesuatu tindakan, perubahan, dan sebagainya) iaitu sesuatu tindakan itu dapat dilihat daripada hasil yang diperoleh sesudahnya. Perkataan keberkesanan dalam konteks kajian ini ialah merujuk kepada perbezaan keputusan kumpulan pelajar yang diajar menggunakan komik berbanding kumpulan pelajar yang diajar menggunakan kaedah tradisional. Keberkesanan ini juga melalui keputusan soal selidik tentang persepsi pelajar terhadap pembelajaran menggunakan komik yang telah diisi oleh pelajar.

## ii- Komik

Komik ialah cerita bergambar yang mempunyai belon-belon yang mengandungi perbualan watak-watak dalam cerita tersebut. Menurut kamus Dewan edisi keempat komik bererti buku yg mengandungi cerita yg disertai dgn gambar-gambar yg melucukan. Eisner (2008: 1) seorang penulis komik Amerika mengistilahkan komik sebagai seni berurutan/gambar berurutan (*sequential art*). Dalam konteks kajian ini komik diistilahkan sebagai bahan tambahan dalam pembelajaran BA.

## iii- Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab dalam konteks kajian ini pula merujuk kepada aktiviti pembelajaran bahasa Arab oleh pelajar tingkatan tiga. Pembelajaran bahasa Arab dilakukan dengan menggunakan modul komik sebagai bahan pembelajaran kepada pelajar kumpulan rawatan dan pembelajaran BA menggunakan kaedah tradisional (biasa) iaitu buku kepada pelajar kumpulan kawalan.

### **1. 10 Rangka Kajian**

Kajian ini diklasifikasikan kepada lima bab yang utama iaitu pendahuluan, kajian literatur, metodologi kajian, analisis dan dapatan kajian serta rumusan dan cadangan.

Setiap bab mempunyai subtopik yang utama iaitu:-

#### Bab 1: Pengenalan

Pengenalan kajian ialah mengenai pengenalan, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, hipotesis kajian, kepentingan kajian, kajian lepas, batasan kajian, rangka kepada kajian yang dijalankan serta penutup.

## Bab 2: Penggunaan Komik dalam pembelajaran bahasa Arab

Dalam bab 2, perbincangannya adalah mengenai komik, teori tentang komik dalam kajian komik pembelajaran, dan penutup.

## Bab 3: Metodologi Kajian

Perkara yang dibincangkan di dalam bab ini pula tentang reka bentuk kajian, sampel kajian, prosedur pengumpulan data, penganalisan data dan penutup.

## Bab 4: Analisis dan dapatan kajian

Bab ini dimulai dengan pendahuluan, seterusnya penulis membincangkan tentang analisis terperinci yang mengandungi soal selidik, ujian dan temubual guru serta analisis umum yang juga mengandungi ketiga-tiga aspek ini yang diakhiri dengan penutup

## Bab 5: Kesimpulan dan cadangan

Bab ini menyentuh mengenai rumusan tentang kajian yang telah dijalankan dan cadangan daripada hasil kajian ini.

### **1. 11 Penutup**

Bab ini telah membincangkan perkara-perkara yang berkaitan dengan mengapa kajian ini perlu dilakukan. Beberapa sebab utama telah diutarakan dalam bab ini yang menjadi persoalan kajian. Ianya bertujuan untuk menyingkap permasalahan dalam usaha mempertingkatkan institusi pendidikan negara khususnya dalam pengajaran dan pembelajaran BA di Malaysia.

Justeru itu, keperluan dalam menguasai kemahiran menulis BA sebagai bahasa asing di peringkat kanak-kanak atau sekolah rendah harus diberi perhatian sewajarnya. Penulis berharap dengan pelaksanaan kajian ini akan merungkaikan segala persoalan yang wujud berdasarkan rangka kajian yang telah dibina.

