



**PENGGUNAAN ANIMASI KARTUN DALAM
PEMBELAJARAN PENULISAN
KARANGAN FAKTA
BAHASA TAMIL**



MENAGA A/P THANNIMALAI

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



**PENGUNAAN ANIMASI KARTUN DALAM PEMBELAJARAN PENULISAN
KARANGAN FAKTA BAHASA TAMIL**

MENAGA A/P THANNIMALAI

**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(MOD PENYELIDIKAN)**

**FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2025



Sila tanda (✓)

Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada **28 APRIL 2025**

i. Perakuan pelajar :

Saya, **MENAGA A/P THANNIMALAI, M20221001693, FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI** dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk **PENGUNAAN ANIMASI KARTUN DALAM PEMBELAJARAN PENULISAN KARANGAN FAKTA BAHASA TAMIL** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

i. Perakuan Penyelia:

Saya, **PROFESOR MADYA DR. KARTHEGES A/L PONNIAH** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **PENGUNAAN ANIMASI KARTUN DALAM PEMBELAJARAN PENULISAN KARANGAN FAKTA BAHASA TAMIL** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah **SARJANA PENDIDIKAN BAHASA TAMIL**.

28 APRIL 2025

Tarikh

Tandatangan Penyelia



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: PENGUNAAN ANIMASI KARTUN DALAM PEMBELAJARAN
KARANGAN FAKTA BAHASA TAMIL

No. Matrik /Matric's No.: M20221001693

Saya / I : MENAGA A/P THANNIMALAI

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan **Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek** (Kedoktoran/**Sarjana**)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) for category below:-*

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972*

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

(Tandatangan Penelia / *Signature of Supervisor*)
& (Nama & Cop Rasmi / *Name & Official Stamp*)

Tarikh: 28 APRIL 2025

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Syukur ke hadrat Ilahi dengan limpah kurnia Yang Maha Esa dapat saya menyempurnakan disertasi ini. Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih dirakamkan kepada Profesor Madya Dr.Karthehes Ponniah atas segala nasihat, dorongan dan keprihatinan sepanjang menyempurnakan tesis ini. Pandangan dan tunjuk ajar dari semasa ke semasa, banyak membantu saya dalam memurnikan tesis ini. Kesabaran penyelia dalam membimbing, berkongsi maklumat bidang kepakaran dan mudah dihubungi sentiasa memberikan keyakinan kepada diri saya. Pada kesempatan ini, saya ingin merakam lestari budi kasih yang tidak terhingga kepada suami tercinta saya, iaitu En.Vickneswaran a/l Veerasingam di atas segala pengorbanan, dorongan dan iringan doa kepada saya sepanjang menempuhi segala cabaran dalam menyiapkan tesis ini. Beliau banyak memberikan nasihat dan keyakinan yang berterusan dan memotivasikan saya untuk melengkapkan tesis ini. Tidak lupa, juga ahli keluarga saya yang banyak memahami dan memberikan sokongan moral kepada saya. Sesungguhnya, pihak pentadbir sekolah dan rakan-rakan sekerja yang banyak memahami dan memberikan kerjasama untuk melakukan penulisan ini sehingga berjaya. Akhir kata, semoga segala bakti yang dicurahkan oleh semua pihak sama ada secara langsung atau tidak langsung akan mendapat rahmat Tuhan. Segala yang baik itu datangnya daripada Yang Maha Berkuasa jua, manakala segala kekurangan itu adalah kelemahan saya sendiri.





PENGUNAAN ANIMASI KARTUN DALAM PEMBELAJARAN PENULISAN KARANGAN FAKTA BAHASA TAMIL

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan penggunaan animasi kartun dalam pembelajaran penulisan karangan fakta dalam Bahasa Tamil bagi murid Tahun 4. Kajian ini menggunakan pendekatan kaedah campuran dengan reka bentuk kuasi-eksperimen, melibatkan sampel seramai 64 murid Tahun 4 yang dipilih berdasarkan pencapaian akademik yang setara. Seramai 33 murid dalam kumpulan rawatan diajar menggunakan modul animasi kartun selama empat minggu, manakala 31 murid dalam kumpulan kawalan mengikuti kaedah pengajaran tradisional. Ujian pra dijalankan bagi menilai keupayaan awal murid dalam penulisan. Beberapa isu utama yang dikenal pasti termasuk pendahuluan yang tidak mempunyai kesinambungan, penggunaan kosa kata yang terhad, ketidakmampuan mengembangkan isi dengan berkesan, serta karangan yang tidak mencapai panjang minimum 80 patah perkataan. Intervensi bagi membantu mereka dalam penulisan karangan fakta dijalankan selama empat minggu. Dapatan kuantitatif daripada ujian pasca menunjukkan peningkatan ketara dalam pencapaian kumpulan rawatan selepas intervensi. Peratusan murid yang mencapai tahap cemerlang meningkat daripada 0% kepada 31%, tahap baik daripada 12% kepada 42%, dan tahap memuaskan daripada 21% kepada 27%, manakala tahap lemah menurun secara signifikan daripada 67% kepada 0%. Dapatan kualitatif menunjukkan bahawa animasi kartun membantu murid menghasilkan karangan yang lebih tersusun dengan pengolahan idea yang jelas, ayat yang gramatis, serta ejaan dan tanda baca yang tepat. Kajian ini memberikan implikasi penting kepada pendidik dalam merancang strategi pengajaran yang lebih menarik dan berkesan. Diharapkan hasil kajian ini dapat dijadikan rujukan dalam pembangunan kaedah pengajaran inovatif yang membantu meningkatkan kemahiran penulisan murid dalam Bahasa Tamil.



THE EFFECT OF CARTOON ANIMATION IN LEARNING TAMIL LANGUAGE FACTUAL ESSAY WRITING

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of using cartoon animations in learning factual essay writing in Tamil for Year 4 students. This study employed a mixed-method approach with a quasi-experimental design, involving a sample of 64 Year 4 students selected based on equivalent academic performance. A total of 33 students in the treatment group were taught using the cartoon animation module for four weeks, while 31 students in the control group followed traditional teaching methods. A pre-test was conducted to assess the students' initial writing abilities. Some of the key issues identified include introductions lacking continuity, limited vocabulary, inability to develop content effectively and essays failing to meet the minimum length of 80 words. The intervention to help them with their factual writing was conducted for four weeks. Quantitative findings from the post-test revealed a significant improvement in the performance of the treatment group after the intervention. The percentage of students achieving an excellent level increased from 0% to 31%, the good level from 12% to 42%, and the satisfactory level from 21% to 27%, while the weak level significantly dropped from 67% to 0%. The qualitative findings show that cartoon animations help students produce more structured essays with clear idea development, grammatically correct sentences, and accurate spelling and punctuation. This study has important implications for educators in designing more engaging and effective teaching strategies. It is hoped that the findings of this study will serve as a reference for developing innovative teaching methods that enhance students writing skills in Tamil.



KANDUNGAN

Muka surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI SINGKATAN	xvii
SENARAI LAMPIRAN	xx
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	5
1.3 Permasalahan Kajian	11
1.4 Objektif Kajian	17
1.5 Persoalan Kajian	18
1.6 Hipotesis Kajian	18
1.7 Kepentingan kajian	19
1.8 Batasan Kajian	23
1.9 Sumber Kajian	25
1.9.1 Sumber Primer	25
1.9.2 Sumber Sekunder	25



1.10	Model Pembelajaran dan Teori Konstruktivisme	26
1.11	Definisi Operasional	27
1.11.1	Pembelajaran Dan Pemudahcaraan	28
1.11.2	Penulisan Karangan	30
1.11.3	Karangan Fakta	30
1.11.4	Aplikasi Dalam Talian	32
1.11.5	Aplikasi Canva	33
1.11.6	Penggunaan Animasi	34
1.12	Kesimpulan	35

BAB 2 SOROTAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	37
2.2	Penggunaan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Dalam Pendidikan	39
2.3	Pengajaran dan Pembelajaran Berbantuan Komputer	41
2.4	Pembelajaran Abad Ke-21	44
2.5	Animasi Kartun	46
2.6	Kemahiran Bahasa	49
2.7	Kajian-Kajian Lepas	54
2.7.1	Kajian Berkaitan Kepentingan Penggunaan Animasi Kartun	55
2.7.2	Kajian Berkaitan Penggunaan Teknologi Maklumat Dalam Pembelajaran	60
2.7.3	Kajian Berkaitan Penulisan Karangan	66
2.7.4	Kajian Berkaitan Aplikasi Powtoon	73
2.8	Teori Dan Model Pengajaran Dan Pembelajaran Berbantuan Komputer	76
2.9	Teori Konstruktivisme	78
2.9.1	Aplikasi Teori Pembelajaran Konstruktivisme dalam Pengajaran Kemahiran Penulisan Karangan	86
2.9.1.1	Penggunaan Kemahiran Berfikir dalam	86
2.9.1.2	Pendekatan Proses dalam Pengajaran Kemahiran Mengarang Pengajaran Kemahiran Penulisan Karangan	88
2.10	Kesimpulan	90



BAB 3	METODOLOGI	92
3.1	Pendahuluan	93
3.2	Reka Bentuk Kajian	93
3.3	Populasi dan Sampel	95
3.4	Sampel Kajian	96
3.5	Lokasi Kajian	98
3.6	Instrumen Kajian	98
3.6.1	Ujian Pra	99
3.6.2	Ujian Pasca	100
3.6.3	Analisis Skrip Karangan	101
3.6.4	Soal Selidik	102
3.7	Pelaksanaan Modul Animasi Kartun	105
3.7.1	Rancangan Pengajaran Harian	106
3.8	Kajian Rintis	108
3.9	Kesahan Instrumen	110
3.9.1	Pemilihan Pakar	110
3.10	Kebolehpercayaan	113
3.11	Prosedur Pengumpulan Data	115
3.12	Prosedur Penganalisan Data	123
3.13	Kesimpulan	125
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	
4.1	Pendahuluan	126
4.2	Analisis Deskriptif	127
4.3	Demografi Responden	128
4.3.1	Taburan Peratus Responden Mengikut Jantina (Kumpulan Rawatan)	128
4.3.2	Taburan Peratus Responden Mengikut Jantina (Kumpulan Kawalan)	129
4.4	Masalah Yang Dihadapi Oleh Murid Tahun 4 Dalam Pembelajaran Penulisan Karangan Fakta Bahasa Tamil	130





4.4.1	Skema Penskoran Markah Karangan	131
4.4.2	Analisis Ujian Pra Kumpulan Kawalan	133
4.4.3	Analisis Ujian Pra Kumpulan Rawatan	139
4.5	Kandungan Yang Diperlukan Dalam Pembinaan Video Animasi Kartun Bagi Pembelajaran Karangan Berfakta Bahasa Tamil	144
4.5.1	Taburan Bilangan dan Peratusan Responden Borang Soal Selidik Berdasarkan Jantina	147
4.5.2	Taburan Bilangan Dan Peratusan Responden Berdasarkan Umur	148
4.5.3	Taburan Bilangan Dan Peratusan Responden Berdasarkan Kelulusan Akademik	149
4.5.4	Taburan Bilangan Dan Peratusan Responden Berdasarkan Pengkhususan	149
4.5.5	Taburan Bilangan Dan Peratusan Responden Berdasarkan pengalaman mengajar	150
4.5.6	Taburan Tahap Pengetahuan Dalam Bidang ICT	151
4.5.7	Taburan Tahap Kualiti Penggunaan Kandungan Dalam Pembinaan Modul Animasi Kartun	152
4.5.8	Pembangunan slaid animasi kartun	154
4.6	Perbezaan Terhadap Tahap Pencapaian Skor Ujian Pra Dan Pasca Antara Kumpulan Kawalan Dan Rawatan Selepas Penggunaan Animasi Kartun	158
4.6.1	Analisis Ujian Pasca Kumpulan Kawalan	158
4.6.2	Analisis Ujian Pasca Kumpulan Rawatan	163
4.6.3	Analisis Markah Ujian Pra dan Ujian Pasca Kumpulan Kawalan	168
4.7	Perbezaan markah ujian pra dan ujian pasca kumpulan rawatan	177
4.7.1	Perbezaan min dan sisihan piawai ujian pra dan ujian pasca kumpulan kawalan	180
4.7.2	Perbezaan min dan sisihan piawai ujian pra dan ujian pasca kumpulan Rawatan	181
4.7.3	Perbezaan yang signifikan antara skor min ujian pra dengan ujian pasca kumpulan kawalan dengan menggunakan kaedah tradisional dalam pembelajaran penulisan karangan fakta Bahasa Tamil	182





4.7.4	Perbezaan yang signifikan antara skor min ujian pra dengan ujian pasca kumpulan rawatan sebelum dan selepas didedahkan kepada kaedah animasi kartun dalam pembelajaran penulisan karangan fakta Bahasa Tamil.	183
4.7.5	Analisis karangan murid bagi tiga peringkat dalam ujian pra	184
4.7.6	Analisis Karangan Murid Bagi Ujian Pasca	188
4.8	Kesimpulan	193
BAB 5	RUMUSAN, PERBINCANGAN, IMPLIKASI DAN CADANGAN	
5.1	Pendahuluan	194
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	195
5.2.1	Rumusan Masalah Yang Dihadapi Oleh Murid Tahun 4 Dalam Pembelajaran Penulisan Karangan Fakta Bahasa Tamil	195
5.2.2	Rumusan Kandungan Yang Diperlukan Dalam Pembinaan Video Animasi Kartun Bagi Pembelajaran Karangan Fakta Bahasa Tamil	197
5.2.3	Rumusan Perbezaan Terhadap Tahap Pencapaian Skor Ujian Pra Dan Pasca Antara Kumpulan Kawalan Dan Rawatan Selepas Penggunaan Animasi Kartun	199
5.3	Implikasi Kajian	204
5.3.1	Kesimpulan	107
5.4	Cadangan Kajian Lanjutan	208
5.5	Kesimpulan	209
	RUJUKAN	212



SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka surat
2.1	Perubahan peranan Guru dan Murid akibat penggunaan teori konstruktivisme	81
3.1	Bilangan Murid Bagi Kumpulan Eksperimen dan Kumpulan Kawalan Mengikut Jantina	97
3.2	Instrumen untuk menjawab persoalan kajian	99
3.3	Skor dan kriteria pemarkahan penulisan karangan fakta bagi ujian pra dan pasca	100
3.4	Komen-komen Pakar yang mengesahkan kualiti kandungan animasi kartun	104
3.5	Skala Likert 5 mata	105
3.6	Topik-topik pembelajaran penulisan karangan fakta Bahasa Tamil	106
3.7	Contoh RPH yang disediakan oleh pengkaji	107
3.8	Kesahan pakar yang dibuat dalam kajian ini	112
3.9	Senarai profil pakar-pakar	113
3.10	Nilai Alpha Cronbach dan Tahap Kebolehpercayaan	114
3.11	Jadual Kesahan Muka	117
3.12	Skor dan kriteria pengolahan idea karangan	121
3.13	Aktiviti yang dijalankan semasa rawatan	122
3.14	Analisis Data	124
4.1	Ujian Kebolehpercayaan (Reliability test)	127
4.2	Taburan Bilangan Responden Kumpulan Rawatan	129
4.3	Taburan Responden Kumpulan Kawalan	130

4.4	Skema penskoran markah karangan	132
4.5	Kriteria Pemarkahan Karangan Fakta	133
4.6	Keputusan Ujian Pra Murid Kumpulan Kawalan	134
4.7	Keputusan Ujian Pra Kumpulan Rawatan	139
4.8	Kandungan dalam video animasi kartun	145
4.9	Taburan Responden Mengikut Jantina	147
4.10	Taburan Responden Mengikut Umur	148
4.11	Taburan Responden Mengikut taraf pendidikan tertinggi	149
4.12	Taburan responden mengikut pengkhususan	149
4.13	Taburan responden mengikut pengalaman mengajar	150
4.14	Analisis Tahap Pengetahuan Pakar Dalam Bidang ICT	151
4.15	Analisis Item Tahap Kualiti Penggunaan Kandungan Video	152
4.16	Keputusan Ujian Pasca Murid Kumpulan Kawalan	158
4.17	Keputusan Ujian Pasca Kumpulan Rawatan	164
4.18	Pencapaian Skor Ujian Pasca Antara Kumpulan Kawalan Dan Kumpulan Rawatan	169
4.19	Senarai Semak Analisis Karangan Ujian Pra dan Pasca Kumpulan Kawalan	172
4.20	Senarai Semak Analisis Karangan Ujian Pra dan Pasca Kumpulan Rawatan	175
4.21	Perbezaan Markah Ujian Pra Dan Ujian Pasca Kumpulan Rawatan Sebelum Dan Selepas Didedahkan Dengan Kaedah Animasi Kartun	177
4.22	Analisis markah ujian pra dan ujian pasca murid	177
4.23	Skor Min Dan Sisihan Piawai Ujian Pra Dan Ujian Pasca Kumpulan Kawalan	181
4.24	Skor Min Dan Sisihan Piawai Ujian Pra Dan Ujian Pasca Kumpulan Rawatan	181



4.25	Perbezaan Antara Skor Ujian Pra Dan Pasca Kumpulan Kawalan	182
4.26	Perbezaan Antara Skor Ujian Pra Dan Pasca Kumpulan Rawatan	183





SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka surat
2.1	Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham	84
2.2	Perbandingan Pembelajaran Tradisional dan Konstruktivisme	85
3.1	Reka bentuk kajian kuasi eksperimen bagi penyelidikan ini	94
3.2	Populasi Sasaran, Populasi Capaian dan Sampel	96
3.3	Kriteria Pemilihan Pakar	111
3.4	Langkah-Langkah Pengumpulan Data	115
3.5	Reka bentuk prosedur pengumpulan data antara kumpulan rawatan dan kawalan	119
3.6	Reka bentuk pelaksanaan kajian keberkesanan kaedah animasi kartun	120
4.1	Taburan Peratus Responden Mengikut Jantina Kumpulan Rawatan	128
4.2	Taburan Responden Mengikut Jantina Kumpulan Kawalan	129
4.3	Peratus Skor Ujian Pra Murid Kumpulan Kawalan	136
4.4	Salah Satu Perenggan Skrip Karangan Tahap Lemah	136
4.5	Salah Satu Perenggan Skrip Karangan Tahap Memuaskan	137
4.6	Salah Satu Perenggan Skrip Karangan Tahap Baik	138
4.7	Peratus Keputusan Ujian Pra Murid Kumpulan Rawatan	141



4.8	Salah Satu Perenggan Skrip Karangan Tahap Lemah	141
4.9	Salah Satu Perenggan Skrip Karangan Tahap Memuaskan	142
4.10	Salah Satu Perenggan Skrip Karangan Tahap Baik	143
4.11	Salah Satu Contoh Latar Belakang Yang Dipilih	154
4.12	Salah Satu Contoh Watak Kartun Yang Dipilih	155
4.13	Salah Satu Contoh Penggunaan Tulisan, Saiz Dan Warna Tulisan Serta Bahasa Yang Sesuai	156
4.14	Salah Satu Contoh Animasi, Grafik, Suara Dan Video Yang Menarik	157
4.15	Peratus Skor Ujian Pasca Murid Kumpulan Kawalan	160
4.16	Salah Satu Perenggan Skrip Karangan Peringkat Lemah	161
4.17	Salah Satu Perenggan Skrip Karangan Peringkat Memuaskan	162
4.18	Salah Satu Perenggan Skrip Karangan Peringkat Baik	163
4.19	Hasil penulisan murid peringkat cemerlang	166
4.20	Hasil penulisan murid peringkat Baik	166
4.21	Hasil penulisan murid peringkat Memuaskan	167
4.22	Analisis Markah Ujian Pra dan Ujian Pasca Kumpulan Kawalan	168
4.23	Perbezaan peratus bagi skor ujian pra dan pasca	171
4.24	Perbezaan Markah Ujian Pra dan Ujian Pasca Kumpulan Rawatan	179
4.25	Perbezaan Peratus Bagi Skor Ujian Pra Dan Pasca Kumpulan Rawatan	180
4.26	Skrip Karangan Ujian Pra Murid 1 (Peringkat Baik)	185
4.27	Skrip Karangan Ujian Pra Murid 2 (Peringkat Memuaskan)	186
4.28	Skrip Karangan Ujian Pra Murid 3 (Peringkat Lemah)	187



4.29	Skrip Karangan Ujian Pasca Murid 1 (Peringkat Cemerlang)	189
4.30	Skrip Karangan Ujian Pasca Murid 2 (Peringkat Baik)	191
4.31	Skrip Karangan Ujian Pasca Murid 3(Peringkat Memuaskan)	192





SENARAI SINGKATAN

ABM	Alat Bantu Mengajar
BBM	Bahan Bantu Mengajar
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
ICT	Information and Communication Technology
IPG	Institut Pendidikan Guru
KBAT	Kemahiran berfikir aras tinggi
KBAR	Kemahiran berfikir aras rendah
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSR	Kurikulum standard sekolah rendah
LCD	Liquid-crystal display
RPH	Rancangan Pengajaran Harian
PAK21	Pembelajaran abad ke-21
PBK	Pengajaran dan pembelajaran berbasiskan komputer
PBS	Public Broadcasting web
PDP	Pengajaran dan pembelajaran
PIPP	Pelan Induk Pembangunan Pendidikan
PPKBK	Pendekatan Penyebatian Kemahiran Berfikir Kreatif
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
PT3	Pentaksiran Tingkatan Tiga
SISC	Shool Improvement Specialist Coaches Plus





SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
STPM	Sijil Tinggi Persekolahan Malaysian
SPSS	Statistical Package for the social Sciences
TMK	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
UM	Universiti Malaya
UPM	Universiti Putra Malaysia
UPSI	Universiti Pendidikan Sultan Idris
UPSR	Ujian Pencapaian Sekolah Rendah
WHO	World Health Organization





SENARAI LAMPIRAN

- A Ujian Pra
- B Ujian Pasca
- C Borang Soal selidik
- D Surat Kebenaran Melakukan Kajian oleh Kementerian Pendidikan Malaysia
- E Surat Kebenaran Melakukan Kajian oleh Jabatan Pendidikan Negeri Sembilan





BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan



Guru ialah individu yang sangat penting dalam perjalanan murid menuntut ilmu. Proses pembelajaran mungkin tidak akan efektif jika tidak ada guru yang terlibat. Seorang guru yang dapat mewujudkan suasana pengajaran befektif ialah guru yang baik. Belajar menulis memang memerlukan seorang guru yang memiliki pengetahuan yang mendalam dalam bidang ini. Hal ini disebabkan oleh proses menulis atau menghasilkan sebuah karangan bukanlah proses yang mudah serta memerlukan kemampuan berfikir secara mendalam.

Dalam proses menghasilkan sesebuah penulisan karangan, murid perlu berpengetahuan luas. Murid harus rajin membaca untuk membolehkan proses penghasilan penulisan karangan berjalan dengan lancar dan sempurna. Terdapat





beberapa kajian yang membuktikan bahawa tahap minat membaca dalam kalangan rakyat Malaysia masih di tahap yang rendah. Ini boleh disahkan melalui kajian yang dijalankan oleh Abdul Munir Ismail, Norliza Abdullah dan Zulkifli Osman (2021). Amalan membaca di kalangan kanak-kanak masih dalam tahap rendah (Abdul Rashid Jamian, 2021). Ini membuktikan bahawa ketidak minatan membaca mendominasi setiap individu. Oleh itu, guru harus menghasilkan strategi yang lebih afektif dalam mengajar menulis karangan untuk memastikan berkesan pengajaran.

Dalam hal ini, terdapat pendekatan yang dapat digunakan untuk memudahkan penghasilan penulisan karangan. Menurut Ahmad Fikri Ab. Rahman & Zamri Mahamod (2019), terdapat empat pendekatan pengajaran penulisan, iaitu pendekatan terkawal, bebas, pendekatan gaya perenggan dan pendekatan komunikatif.

Berdasarkan pendekatan terkawal, guru boleh membantu serta menyelia murid daripada melakukan kesilapan. Pendekatan bebas memberi kebebasan kepada murid berkenaan topik atau tema penulisan. Namun begitu, pendekatan ini semata-mata untuk murid yang berkebolehan menguasai bahasa dengan baik. Seterusnya, pendekatan gaya perenggan pula menekankan ciri-ciri pewujudan perenggan yang tepat serta pendekatan ini boleh melatih murid supaya dapat memberi pendapat tentang perenggan secara kemas dan teratur. Berdasarkan pendekatan ini, ia juga boleh menolong murid memahami cara merumuskan penulisan dengan tepat. Seterusnya, pendekatan kepada struktur bahasa dan keupayaan murid untuk mema ayat tatabahasa yang tepat dan bersesuaian. Hasil karangan ini ialah untuk dibaca oleh orang lain atau orang ramai.





Melalui pendekatan ini, guru harus memperoleh pedagogi yang mencukupi untuk menyampaikan ilmu kepada murid. Guru yang mengaplikasikan pendekatan yang betul serta mendukungnya dengan alat bantu mengajar yang betul akan dapat mewujudkan pembelajaran yang memberangsangkan. Ia juga boleh menjadi sumber inspirasi dan memotivasi murid-murid untuk belajar. Lantaran itu, untuk menghasilkan manusia yang seimbang serta harmoni dari segi intelektual, emosi, rohani dan fizikal, guru perlu memainkan peranan penting dan meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran (Chua Yan Piaw, 2021).

Oleh itu, melibatkan pembelajaran penulisan karangan dengan menggunakan animasi kartun boleh mewujudkan suasana yang menyeronokkan dan memberi kesan kepada emosi murid, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih fokus. Kartun merupakan suatu yang unik yang dapat menarik minat pelbagai peringkat manusia (Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob, 2020).

Menurut Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob (2020), video animasi kartun yang boleh digunakan untuk pelbagai tujuan menjadi bahan untuk murid mengasah minda dan minat untuk menghujah serta berinteraksi mengikut topik yang mereka belajari. Video animasi kartun dan watak ini juga boleh dijadikan untuk menajamkan kreativiti serta imaginasi murid melalui aktiviti ramalan sebelum atau selepas cerita.

Video animasi kartun menyampaikan maklumat kelakar atau lucu yang dapat membuatkan murid mengingat situasi atau peristiwa yang ditayangkan dalam video berdasarkan watak kartun dan membolehkan mereka menghasilkan penulisan yang





lebih berkualiti. Ini kerana kartun ialah bahan yang menarik dan menghiburkan. Kartun juga dapat dijadikan bahan bacaan yang ringan dan sesuai terutamanya untuk kanak-kanak serta murid sekolah rendah secara umumnya (Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob, 2020). Kartun ialah simbol yang mudah difahami. Abdul Munir Ismail, Norliza Abdullah dan Zulkifli Osman (2021), menyatakan bahawa bahasa yang sering digunakan dalam kartun biasanya ringkas, mudah difahami, kadangkala terdapat unsur slanga serta seolah-olah ia adalah bahasa pasar (bersifat kolokial). Menurut Abdul Munir Ismail, Norliza Abdullah dan Zulkifli Osman (2021), bahan kartun dapat merangsang minat serta motivasi murid-murid agar mereka juga melibatkan diri dengan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, video animasi kartun sangat menyeronokkan, mewujudkan bilik darjah yang aktif dan berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang memberikan banyak faedah.



Beberapa kajian yang telah dilakukan untuk mengidentifikasi kesan penggunaan bahan kartun dalam proses pembelajaran. Biasanya, kartun dikaitkan dengan kanak-kanak (Shermala Sivabalan & Faridah Mydin Kutty, 2021). Kanak-kanak dapat dikaitkan dengan kumpulan yang fanatik dengan kartun. Oleh itu, kartun menjadi alat yang berguna untuk mengajar murid-murid sekolah rendah dalam menulis karangan. Kartun telah lama digunakan sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran. Kartun telah menjadi bahan pembelajaran yang banyak digunakan di negara-negara barat, terutamanya negara maju. Di samping itu, hasil kajian yang dilakukan oleh Husni Mubarak, Nadi Suprpto, Nurul Hidayati & Wahono Widodo (2019), mendapati kaedah kartun yang digunakan dalam pembelajaran perlu jelas, praktikal, dan berkesan untuk murid yang masih baru mempelajari subjek Sains. Untuk mengukur impak kaedah kartun terhadap guru Sains yang sedang dalam pra-





perkhidmatan, kajian yang dijalankan oleh Atasoy, Toksoy & Calik (2020), mendapati bahawa penggunaan kaedah kartun dapat meningkatkan interaksi guru dengan murid serta juga dapat membantu guru memilih alternatif untuk menyesuaikan persekitaran dengan konsep Sains. Bagi membuat perbandingan mengajar, hasil kajian oleh Kaplan & Ozturk (2015), terhadap perbezaan antara kaedah animasi kartun dengan kaedah tradisional berasaskan buku teks mendapati kaedah kartun secara signifikan lebih berjaya dari kaedah tradisional.

Tuntasnya, animasi kartun sewajarnya digunakan sebagai alat bantu pengajaran penulisan karangan. Ini berikutan animasi kartun itu sendiri sangat diminati oleh ramai orang amnya dan kanak-kanak khususnya (Eswaran Selvadurai,2023)



1.2 Latar Belakang Kajian

Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) telah menekankan kemahiran berfikir murid dalam bahagian aspirasi murid. Sejajar dengan kehendak dan kemahuan PPPM ini, inovasi dalam sistem pendidikan perlu dititikberatkan untuk meningkatkan lagi kemahiran berfikir murid. Sehubungan dengan itu, animasi kartun boleh meningkatkan kefahaman murid dalam menguasai penulisan karangan fakta Bahasa Tamil. Penulisan karangan adalah salah satu standard pembelajaran yang terdapat dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Bahasa Tamil Tahun 4. Standard pembelajaran ini adalah bahagian yang sukar dikuasai oleh murid.





Sehubungan dengan itu, Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) atau Information and Communication Technology (ICT) merupakan elemen penting dalam membantu mencapai matlamat Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP) 2006-2010. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dalam usaha ke arah meningkatkan tahap sekolah menitikberatkan inisiatif kerajaan dalam pembangunan ICT dalam pendidikan. Penyediaan dan pelaksanaan PIPP tersenarai merangkumi aspek infrastruktur, kakitangan dan tenaga kerja untuk menghasilkan pendidikan berkualiti untuk semua. Guru perlu mencari idea pembelajaran dan alat bantu mengajar yang hebat supaya mendorong serta menarik minat murid dalam proses pembelajaran kurikulum pendidikan (Sharifah Nor Puteh & Kamarul Azman Abd Salam, 2017).

Di peringkat SJK Tamil, mata pelajaran Bahasa Tamil diajar dari Tahun Satu sehingga Tahun Enam. Mata pelajaran lain seperti Pendidikan Moral, Pendidikan Seni, Pendidikan Jasmani serta Reka Bentuk Teknologi turut diajar dalam Bahasa Tamil. Di bawah keperluan KSSR, Bahasa Tamil dijadikan mata pelajaran teras. Dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran KSSR Bahasa Tamil SJKT (DSKP KSSR Bahasa Tamil SJKT) enam jenis unsur bahasa dan semua murid mesti menguasai kesemuanya. Di peringkat sekolah menengah juga, pelajar diberi pilihan untuk mengambil mata pelajaran Bahasa Tamil dan boleh mengambil peperiksaan di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) dan Sijil Tinggi Persekolahan Malaysian (STPM). Bahasa Tamil juga ditawarkan dan boleh dijadikan pilihan di Pusat Pengajian Tinggi Awam seperti Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) dan Universiti Malaya (UM). Enam buah Institut pengurusan di Malaysia juga melatih bakal-bakal guru Tamil (Maniyarasan Muniandy, 2022).





Sehubungan itu, pembelajaran berasaskan animasi kartun ini dibangunkan sebagai satu cara yang unik untuk membantu para murid dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan. Cara unik ini dapat membantu meningkatkan pemahaman para murid dan sekaligus memastikan penyampaian ilmu dapat dijalankan sebaik mungkin dan berkesan. Jika dikaji secara mendalam, kurikulum pendidikan untuk Sekolah Rendah Jenis Kebangsaan mementingkan lima kemahiran utama perlu dikuasai oleh setiap murid. Kemahiran yang dimaksudkan ialah membaca, bertutur, mendengar, menulis dan mengira. Dalam pengajaran Bahasa Tamil, penulisan karangan pada asasnya harus terjalin daripada tiga komponen penting iaitu pengenalan, isi karangan dan kesimpulan (Fadilah Isnin & Mohamed Noh Daipi, 2020). Kemahiran menulis karangan ialah satu aspek yang perlu diajar kepada semua murid kerana aspek ini terkandung dalam DSKP. Tema pengajaran merujuk kepada DSKP.



Justeru itu, boleh dikatakan bahawa kemahiran membaca merupakan suatu kemahiran yang paling utama tanpa memperlekehkan kemahiran lain. Hal ini kerana membaca merupakan kemahiran asas kepada kemahiran lain. Kemahiran mengira tidak dapat berkembang sekiranya tidak dapat membaca kehendak sesuatu soalan matematik. Justeru, boleh dikatakan bahawa kemahiran membaca merupakan kemahiran yang paling asas dan berharga.

Sementara itu, penulisan karangan ditakrifkan sebagai cebisan tulisan yang biasanya ditulis dari sudut pandangan peribadi seorang pengarang. Penulisan karangan boleh merangkumi beberapa elemen, termasuk kritikan kesusasteraan, hujah-hujah yang dikaji, pemerhatian terhadap kehidupan seharian, kenangan dan juga refleksi tentang seorang pengarang (Mohamed Noh Daipi & Fadilah Isnin,





2020). Oleh itu, kemahiran menulis karangan mengutamakan falsafah, keperibadian dan nilai murni rakyat berbilang kaum di Malaysia. Seterusnya, penulisan karangan yang terkandung dalam DSKP KSSR Bahasa Tamil SJKT sebagai bahan kajian menggunakan kaedah teknologi baharu dalam sistem pendidikan.

Penulisan karangan adalah kemahiran yang mementingkan murid mengetahui tajuk atau gambar sebagai rangsangan. Untuk menghasilkan karangan yang baik, murid dibantu oleh guru supaya menggabungkan maklumat untuk membentuk cerita, plot dan watak persekitaran dalam penulisan karangan. Ini boleh dilaksanakan dengan lebih berjaya sekiranya murid boleh mengaitkan pengetahuan sedia ada mereka dalam persekitaran serta kehidupan dengan perkara yang mereka ingin tulis dalam karangan. Ahmad Fikri Ab. Rahman & Zamri Mahamod (2019), dalam buku mereka “Pendekatan pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu” berpendapat bahawa kemahiran menulis menolong murid untuk belajar. Bagaimana ia dilaksanakan? Menurutnya, penulisan memantapkan ilmu murid tentang perbenderaan kata, tatabahasa dan penggunaan peribahasa. Kedua, apabila murid menulis karangan, mereka juga meneroka menggunakan bahasa secara kreatif dan melangkaui apa yang telah mereka pelajari. Ketiga, penulisan melibatkan mereka menyatakan idea supaya mengesahkan pembelajaran mereka.

Marzni Mohamed Mokhtar (2020), menyatakan bahawa menulis bukanlah sesuatu yang diperoleh secara langsung malah mementingkan usaha sedar yang menginginkan individu merenungkan idea yang akan diungkapkan melalui penulisan. Selaras dengan pendapat Baptise (2011), menulis merupakan satu proses berulang yang melibatkan kemahiran kognitif serta metakognitif supaya mewujudkan pencapaian kreatif. Menurutnya, guru harus mengajar murid dalam penulisan kreatif





dengan menggalakkan mereka menulis berdasarkan pandangan mereka. Ini merupakan sebahagian daripada proses kreativiti yang boleh menyumbang terhadap semua komponen penulisan karangan murid.

Baptise (2011), Che Zanariah Che Hassan dan Fadzilah dan Rahman (2011), menyatakan bahawa kemahiran menulis adalah suatu yang kompleks secara kognitif dan menjadi cabaran semasa menjalankan pembelajaran dalam penulisan karangan. Kajian mereka melibatkan pendapat guru dan sikap murid terhadap pelaksanaan penulisan dan penggunaan kemahiran strategik. Hasil penyelidikan mereka dengan jelas menyatakan adanya masalah dalam kemahiran menulis PdP kerana kaedah tradisional yang digunakan oleh guru tidak mampu membangkitkan minat murid. Ini juga ditekankan oleh Aman Shah Syed Ali (2021), dalam laporan projeknya, iaitu kaedah pengajaran mempengaruhi penulisan yang baik. Oleh itu, dalam proses penulisan, gaya bahasa juga difokuskan untuk memberi kesan kepada pembaca. Gaya bahasa yang menarik boleh meningkatkan nilai kepada kualiti penulisan murid.

Selain itu, antara strategi pembelajaran abad ke-21 ialah penerokaan penggunaan Flipped Classroom dalam pengajaran kemahiran menulis karangan (Andrew Emparan, Roselan Baki & Rozita Radhiah Said, 2019). Menurut kaedah ini, para murid diberi lebih awal bahan atau video berkenaan topik yang akan diajar pada hari berikutnya. Murid perlu melihat dan memahami isi kandungan bahan atau video tersebut yang akan diajar oleh guru. Walaupun terdapat sedikit kekangan seperti murid tiada bimbingan dan terpaksa berfikir sendiri, namun kaedah ini sebenarnya mempunyai banyak kelebihan. Selain menjimatkan masa guru untuk menerangkan tajuk baru di kelas, guru cuma perlu mengukuhkan pemahaman individu. Teknik ini





juga melatih murid untuk berfikir secara sendiri. Marzni Mohamed Mokhtar (2020), menekankan bahawa guru harus mengagihkan latihan yang mencabar murid untuk berfikir secara kritis sejak awal lagi. Oleh itu, murid perlu mengasah kemahiran peringkat tinggi mereka dari awal dan bukan pada akhir pembelajaran seperti yang berlaku dalam pengajaran konvensional sedia ada (Mohamed Noh Daipi & Fadilah Isnin, 2020).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam abad ke-21, ia berada di bawah penekanan dan guru digalakkan untuk menggunakan teknologi di dalam bilik darjah. Pendekatan ini, selain membantu murid mengikuti peredaran masa yang melibatkan penggunaan teknologi di semua peringkat, bahkan merupakan peralihan daripada penggunaan buku teks yang dianggap cara lama.

Penggunaan teknologi juga membolehkan murid mencari maklumat sendiri sekiranya mempunyai keraguan atau sebagai maklumat tambahan. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian murid supaya meninjau lebih mendalam mengenai ilmu yang mereka perolehi. Sistem lama yang lebih tertumpu kepada penggunaan buku teks sahaja. Ianya berbeza dengan penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi membolehkan para murid mengumpul maklumat sendiri serta mempertajam pemikiran, menambahkan pengalaman sedia ada serta mengekalkan asas perpaduan dalam kalangan rakyat berbilang kaum di Malaysia melalui sistem pendidikan yang sama (DSKP KSSR Bahasa Tamil SJKT Tahun Empat). Justeru, kajian ini mengkaji kesan penggunaan teknologi berupa video animasi kartun sebagai pendekatan baharu dalam pembelajaran penulisan karangan berfakta Bahasa Tamil di SJKT.





1.3 Permasalahan Kajian

Pada zaman ini, perkembangan dalam bidang sains dan teknologi telah memperluaskan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran bukan sahaja terhad kepada buku teks dan alat tulis serta pengajaran tradisional, malah ia juga menggunakan bahan bantu mengajar (BBM) berdasarkan teknologi seperti komputer, internet, projector LCD, cakera padat, kamera digital dan sebagainya. Komputer, komunikasi dan teknologi maklumat mendapat permintaan yang tinggi dan menarik perhatian generasi muda. Hal ini disebabkan oleh pendapat mereka yang menganggap bahawa kandungan yang dipaparkan dalam perisian komputer menarik (attractive) dan sesuai untuk era moden ini. Berdasarkan pandangan Abd Hakim Abdul Majid, Mokhairi Makhtar & Syadiah Nor Wan Shamsuddin (2018), terdapat perbezaan dalam memahami kehebatan seorang guru dalam era ini. Mereka berpendapat bahawa prestasi seseorang guru bergantung kepada penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi.

Kajian menunjukkan bahawa amalan pengajaran guru di bilik darjah yang menggunakan pendekatan tradisional masih diamalkan oleh guru-guru di negara ini (Awang Sariyan, 2016; Kavitha Ratnam, 2019 dan Marohaini Yusof, 2014). Berdasarkan penelitian kajian juga diketahui bahawa kaedah tradisional yang menjadikan guru sebagai sumber utama informasi sudah tidak lagi efektif digunakan (Jemaah Nazir, 1993; Kavitha Ratnam, 2019; Marohaini Yusoff dan Zulkifli A. Manaf 1997; Mohd Isa, 1997; Rozita Radhiah Said dan Abdul Rasid Jamian, 2021). Ini mengakibatkan para murid merasa menulis karangan sebagai suatu tugas yang membebani dan pada akhirnya akan menghilangkan minat mereka untuk belajar.





Selain itu, karangan yang mereka tulis juga tidak menarik serta tidak memberi impak bagi pembaca. Masalah murid dalam penulisan adalah jelas apabila berasaskan kajian, didapati bahawa hasil penulisan murid mencerminkan kelemahan mereka dalam pengolahan, kekurangan idea, bahasa tidak gramatis dan sebagainya (Laporan Panitia Bahasa Tamil, 2018; Lembaga Peperiksaan Malaysia, 2008).

Antara isu utama yang menjadi kekangan bagi guru yang mengajar penulisan karangan jenis fakta di sekolah rendah khususnya murid tahun empat merupakan murid masih di peringkat awal pembelajaran kemahiran penulisan karangan serta baru mula dibimbing menulis dalam bentuk perenggan. Ini menimbulkan kebimbangan dalam kalangan guru kerana murid lemah menulis pengenalan. Pengenalan yang ditulis tidak mempunyai kesinambungan dan mereka tidak dapat mengolah isi karangan dengan baik. Murid juga tidak dapat menulis idea dengan ayat tata bahasa, penggunaan perbendaharaan kata yang terhad, struktur ayat yang salah. Panjang karangan tidak mencukupi 80 patah perkataan dan pelbagai masalah lain yang berkaitan dengan aspek bahasa tidak dikuasai oleh murid. Kegagalan murid menguasai perbendaharaan kata yang tepat menyukarkan untuk memahami maksud ayat yang ditulis (KPM 2018b). Selain itu, kegagalan murid untuk mengolah kandungan karangan dengan baik berpunca daripada kegagalan menguasai aspek perbendaharaan kata. Perbendaharaan kata yang digunakan oleh murid adalah terhad dalam penulisan karangan, menyebabkan pengolahan ayat terlalu mudah dan ringkas (KPM 2018c).

Tambahan pula, kaedah pengajaran tradisional yang menggunakan nota, slaid dan buku telah berubah digantikan dengan bahan dari lingkungan pembelajaran maya





yang dicangkan oleh Kavitha Ratnam (2019), dalam kajian tentang kesan teknik eksplorasi internet terhadap penulisan karangan fakta. Di samping itu, kelemahan murid dalam penulisan yang dicangkan oleh Lai Lee Chung, Chin Hai Leng dan Chew Fong Peng (2017), terdapat satu kelemahan dibentangkan tentang murid-murid yang tidak mampu menghasilkan idea-idea yang bernas sehingga menyebabkan olahan idea dalam karangan menjadi kurang menarik. Isu yang sama turut dicangkan oleh Rozita (2018), Latifah dan Fadzilah (2017), Abdul Rasid, Nurul Nadiah dan Shamsudin (2016) dan Hasnah (2016) dalam kajian mereka yang memfokuskan kepada penulisan karangan terutamanya di sekolah rendah. Kesimpulan melalui penemuan mereka ialah penguasaan murid dalam menulis karangan fakta masih lemah dan mereka tidak dapat menghasilkan karangan fakta dengan baik walaupun mereka mempelajari kemahiran menulis karangan sejak daripada tahun satu lagi.



Sementara itu, ada beberapa murid yang masih belum menguasai kemahiran asas menulis sehingga mereka tidak dapat menyelesaikan tugas penulisan karangan dengan baik (Avralinetine Epin & Nurfaradillah Mohamad Nasri, 2021). Hal ini menyebabkan murid sukar memahami kehendak soalan sehingga mereka tidak dapat menghasilkan karangan dengan baik. Berasaskan hasil kajian oleh Alhaadi dan Zaitul Azma (2018), Maz Abu Supian dan Mohd Jasmy (2018), Nor Hashimah dan Adriana Santa (2016), Nur Eliani dan Che Ibrahim (2017) dan Wan Wan Muna Ruzanna, murid sering melakukan kesahan tatabahasa terutamanya dalam penghasilan karangan.

Tambahan pula, murid juga tidak memahami aspek kohesi (tautan) dan korehan (runtutan) dalam menulis karangan. Avralinetine Epin & Nurfaradillah





Mohamad Nasri (2021), menyatakan ramai murid lemah dalam menulis pengenalan. Karangan murid tidak mempunyai kesinambungan antara pengenalan dan idea atau isi kandungan yang ditulis. Mohamed Noh Daipi & Fadilah Isnin (2020), juga menyatakan perkara yang sama iaitu murid tidak boleh menulis pengenalan karangan dengan baik dan tidak dapat menerangkan tajuk karangan yang akan ditulis. Murid tidak dapat mengaitkan pengenalan dengan isi kandungan supaya kandungan karangan tidak memenuhi keperluan soalan (Mohamed Noh Daipi & Fadilah Isnin, 2020).

Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Lai Lee Chung, Chin Hai Leng dan Chew Fong Peng (2017), 39.4% guru mengalami kesulitan dalam menguasai penggunaan alat bantu mengajar (ABM) untuk mengajar penulisan karangan seperti menggunakan bahan pengajaran berdasarkan internet, grafik, video, kaset, penggunaan gambar rajah dan komputer. Kelemahan yang menguasai pelbagai jenis BBM untuk mengajar penulisan karangan dapat dilihat dari masalah yang dihadapi oleh sesetengah guru. Menurut Logambigai Bakthaselman & Muhammad Saiful Haq Hussin (2022), penggunaan BBM dan teknologi pengajaran adalah sesuatu yang didapati kurang digunakan oleh guru dalam pengajaran penulisan karangan di sekolah. Kelemahan dalam penggunaan BBM dan teknologi boleh menjejaskan daya tarikan dan penguasaan kemahiran mendengar dan bertutur. Di samping itu, Marzni Mohamed Mokhtar (2020) berpendapat bahawa guru sering kali mengajar penulisan karangan dengan cara yang membosankan dan kurang menarik perhatian murid. Ini adalah salah satu masalah yang membuatkan murid menjadi lemah dalam menguasai penulisan karangan dengan baik. Kegagalan guru dalam membuat perubahan





berdasarkan kaedah dan teknik melalui teknologi adalah rintangan yang perlu dihadapi dan ditangani segera (Marzni Mohamed Mokhtar, 2020).

Lantaran itu, diharapkan penggunaan animasi kartun sebagai BBM dalam pembelajaran boleh memenuhi keperluan dan kehendak murid. Ini kerana animasi kartun digunakan dalam pembelajaran adalah kerana ia memberikan suasana yang menyeronokkan (Abdul Munir Ismail, Norliza Abdullah dan Zulkifli Osman, 2021) serta menarik perhatian murid dengan cara berkesan dan ceria (Maizatul Haizan Mahbob & Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff, 2020). Selain daripada itu, penerapan teknologi animasi seperti penggunaan teks, grafik, audio dan video sepanjang pengajaran dan pembelajaran karangan fakta boleh membantu murid pada perkembangan kemampuan murid dalam mendengar dan bertutur (Marzni Mohamed Mokhtar, 2020). Sebaliknya, kesan menghafal apa yang diajar oleh guru bukan sahaja dapat membantu murid mempercepatkan proses pemahaman tetapi juga menjamin agar maklumat tersebut terus diingati dalam jangka masa yang lebih lama (Abdul Munir Ismail, Norliza Abdullah dan Zulkifli Osman, 2021). Oleh itu, tujuan kajian ini adalah untuk mengkaji penggunaan video animasi kartun sebagai bahan bantu mengajar dalam proses pembelajaran penulisan karangan fakta Bahasa Tamil. Oleh itu, semua murid tahap dua di sekolah rendah dapat belajar menulis karangan fakta berdasarkan video animasi kartun perlu dibangkitkan secara sistematik dan efektif.

Beberapa pengkaji menyatakan bahawa penggunaan video animasi kartun ini boleh memudaratkan proses pembelajaran murid (Shermala Sivabalan & Faridah Mydin Kutty, 2021). Namun, pembelajaran menggunakan video animasi menjadikan pembelajaran lebih menarik kerana pembelajaran menggunakan video animasi tidak





membosankan seperti pembelajaran tradisional yang berasaskan pengajaran guru sebenar (Maya Marselia & Sihomg, 2015). Penggunaan video animasi ini boleh membawa kepada kesan negatif dan positif. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran ini belum jelas keberkesanannya kerana kebanyakan murid kurang didedahkan dengan proses pembelajaran menggunakan video animasi (Abdul Munir Ismail, Norliza Abdullah dan Zulkifli Osman, 2021). Menurut Shermala Sivabalan & Faridah Mydin Kutty (2021), masih kurang bukti yang kukuh untuk menentukan sama ada penggunaan video animasi ini dapat membantu dalam menguasai penulisan karangan. Maka, kesan penggunaan video animasi ini perlu dikenalpasti supaya ia dapat digunakan dengan lebih meluas dalam pendidikan.

Di samping itu, belajar menggunakan animasi memberikan cabaran yang besar kepada sistem pemprosesan maklumat bagi manusia (Nur Asilah Anuar & Nor Hafizah Adnan, 2021). Mustahil bagi seseorang murid untuk tidak menghadapi sebarang masalah dalam usaha mempelajari penulisan karangan secara visual. Pemikiran dan pandangan setiap orang adalah berbeza (Abdul Rasid Jamian et al., 2017). Murid tidak akan lari daripada berhadapan dengan masalah ketika mempelajari penulisan karangan. Walaupun kita menggunakan bahan visual untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, penggunaan bahan pembelajaran yang berbentuk visual tetap mempunyai kelemahan dan masalah (Malini & Tan, 2020). Kekurangan minat dalam mempelajari penulisan karangan adalah antara masalah yang dihadapi oleh murid (Nor Hafizah Adnan & Nur Asilah Anuar, 2021). Masalah lain yang dilalui oleh murid perlu dikenalpasti agar ia boleh membantu dalam usaha untuk menambahbaik animasi kartun yang disediakan. Maka, dengan mengenalpasti





masalah yang dihadapi oleh murid, pengkaji boleh menentukan sama ada video animasi yang mereka lihat sesuai atau tidak.

Kajian ini cuba mengenal pasti modul untuk mengajar kemahiran menulis karangan fakta Bahasa Tamil berdasarkan video animasi kartun kerana pengajaran memberi tumpuan kepada penggunaan video animasi kartun masih kurang digunakan di Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil. Tambahan pula, pengetahuan guru mengenai penggunaan video animasi kartun dalam penulisan karangan fakta juga kurang dan pengajaran secara bertulis masih didapati berpusatkan guru. Video animasi kartun yang disarankan juga adalah hasil proses pengajaran dan pembelajaran guru yang berjaya mengaplikasikan ciri-ciri multimedia dalam pengajaran kemahiran menulis.



Justeru, dalam mengajar kemahiran menulis karangan fakta, guru harus mewujudkan proses pembelajaran menarik, menyeronokkan serta melibatkan murid secara aktif di setiap peringkat penulisan. Oleh itu, dengan mengambil kira masalah yang dihadapi oleh murid dalam pembelajaran menulis karangan fakta Bahasa Tamil, adalah perlu untuk mema modul video animasi kartun bagi memastikan tahap penguasaan murid dalam menulis karangan fakta dapat dipertingkatkan.

1.4 Objektif Kajian

Secara amnya, objektif kajian ini ialah:

- i. Menenal pasti permasalahan dalam penulisan karangan berfakta murid Tahun 4.



- ii. Mema modul animasi kartun bagi murid dalam pembelajaran karangan berfakta Bahasa Tamil.
- iii. Membandingkan tahap pencapaian skor karangan murid dalam ujian pra dan ujian pasca antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan selepas penggunaan animasi kartun.

1.5 Persoalan Kajian

Dalam menjawab objektif kajian, tiga persoalan kajian telah dibangunkan, iaitu seperti berikut:

- i. Apakah masalah yang dihadapi oleh murid Tahun 4 dalam pembelajaran penulisan karangan Bahasa Tamil?
- ii. Apakah kandungan yang diperlukan dalam Pembinaan modul animasi kartun bagi pembelajaran karangan berfakta Bahasa Tamil?
- iii. Sejauh manakah perbezaan terhadap tahap pencapaian skor ujian pra dan pasca antara kumpulan kawalan dan rawatan selepas penggunaan animasi kartun?

1.6 Hipotesis Kajian

Daripada persoalan kajian yang signifikan, satu hipotesis telah dikenal pasti dalam kajian ini. Hipotesis kajian ini adalah seperti yang berikut:

H₀₁: Tiada perbezaan antara min ujian pra dengan min ujian pasca selepas penggunaan modul animasi kartun dalam penulisan karangan.



1.7 Kepentingan Kajian

Pada masa ini, terdapat banyak kajian berasaskan pembelajaran abad ke-21 telah dijalankan dan juga sedang dijalankan. Namun, kajian melibatkan animasi kartun dan penggunaannya dalam pembelajaran penulisan karangan Bahasa Tamil belum pernah dikaji lagi.

Tambahan pula, sistem pendidikan negara kita juga memberi keutamaan kepada semua mata pelajaran tidak kira mata pelajaran teras atau tidak teras. Dalam konteks ini, Bahasa Tamil dikelaskan sebagai mata pelajaran teras, iaitu mata pelajaran wajib kepada semua murid di SJKT. Oleh yang sedemikian, pengkaji memilih mata pelajaran Bahasa Tamil sebagai fokus kajian ini. Ini kerana pengkaji berhasrat untuk membantu murid dalam proses pembelajaran serta pemudahcaraan penulisan karangan fakta Bahasa Tamil di SJKT.

Amirul Anwar Mohd Shafie (2020), berpendapat bahawa kreativiti seorang guru adalah kompenan yang diperlukan bagi mewujudkan satu bentuk pengajaran yang dinamik. Beliau juga menyatakan bahawa menggunakan pelbagai kaedah pengajaran atau teknik yang sesuai menjadikan pengajaran guru lebih menarik dan murid tidak cepat bosan. Berdasarkan pandangan sarjana ini, pengkaji telah memilih animasi kartun dalam pembelajaran penulisan karangan Bahasa Tamil kerana aplikasi ini dapat menjadikan proses pembelajaran dan pemudahcaraan menjadi lebih menarik dan berkesan dan boleh memenuhi kehendak pembelajaran abad ke-21.





Selanjutnya, penggunaan animasi kartun melalui suatu aplikasi iaitu aplikasi Canva dapat memperkenalkan murid kepada gaya pembelajaran abad ke-21. Sebelum ini, secara amnya dianggap bahawa gaya pembelajaran abad ke-21 ini cuma dapat diaplikasi dalam mata pelajaran seperti sains dan teknologi sahaja. Oleh itu, pengkaji telah terdorong untuk mengubah persepsi ini dan ingin membuktikan bahawa unsur bahasa seperti penulisan karangan Bahasa Tamil pun boleh diajar mengikut gaya pembelajaran abad ke-21. Justeru itu, pengkaji yakin bahawa penggunaan aplikasi canva ini dapat memperkenalkan gaya pembelajaran ini kepada murid yang terlibat serta dapat menarik minat mereka dalam proses pembelajaran serta pemudahcaraan yang dijalankan, selain dapat meningkatkan kefahaman dan pengaplikasian ilmu dalam penulisan karangan fakta Bahasa Tamil kelak.



Di samping itu, penggunaan animasi kartun ini turut dapat mendedahkan gaya pembelajaran abad ke-21 ini kepada pihak guru. Walaupun pihak guru bukan asing kepada terma pembelajaran abad ke-21 ini, namun pihak guru berpeluang untuk mendalami gaya pembelajaran ini apabila mengaplikasi idea ini, iaitu animasi kartun dalam mata pelajaran yang diajar. Pengkaji yakin bahawa pendekatan ini turut menarik minat guru untuk mengajar penulisan karangan dengan menggunakan teknik animasi kartun kerana pendekatan baru ini yang tidak pernah digunakan sebelum ini. Pendekatan ini juga mencetuskan minat guru terhadap topik yang diajar lalu lebih bersemangat dan lebih berusaha untuk menjalankan pembelajaran dan pemudahcaraan yang menarik dan berkesan.

Selain itu, pengkaji berharap bahawa penggunaan animasi kartun ini menjadi kaedah alternatif yang cepat dan mudah dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa





Tamil. Sementara itu, murid pula berpeluang untuk merasai sendiri gaya pembelajaran abad ke-21 dan impaknya atas topik yang dipelajari, terutama pembelajaran penulisan karangan. Pengkaji juga yakin bahawa penggunaan animasi kartun ini dalam pembelajaran penulisan karangan memenuhi kehendak dan cita rasa guru mahupun para murid.

Kajian ini bertujuan menggunakan animasi kartun dalam pembelajaran dan pemudahcaraan penulisan karangan fakta Bahasa Tamil terdapat dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran KSSR (SJKT) Bahasa Tamil dari tahun satu hingga tahun enam. Penggunaan pendekatan ini membolehkan murid menguasai kemahiran menulis karangan dengan baik, Penggunaan animasi kartun membantu mewujudkan satu situasi pembelajaran yang berbeza dan unik, namun masih mengekalkan elemen keseronokan. Hal ini kerana animasi kartun tidak terbatas kepada aktiviti pembelajaran semata-mata, tetapi turut mempunyai aktiviti untuk mengukuhkan tahap pemahaman seseorang murid. Penggunaan animasi kartun juga dapat mencetuskan sepenuh perhatian murid, sama seperti perhatian yang diberikan ketika menggunakan aplikasi dalam telefon pintar.

Sehubungan ini, kajian ini dijalankan untuk menyiasat keberkesanan animasi kartun untuk meningkatkan prestasi murid-murid dalam pembelajaran penulisan karangan dalam mata pelajaran Bahasa Tamil. Pendekatan ini juga adalah salah satu cara bagi meningkatkan pembelajaran berdikari dalam kalangan murid. Di samping itu, kajian ini juga penting untuk mendapatkan gambaran dan pandangan para guru dan pakar Bahasa Tamil tentang penggunaan teknologi dan pendekatan tertentu dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Tamil di SJKT.





Dalam kajian ini, pengkaji boleh meneroka dan mentaksir kekuatan serta kelemahan sesuatu pandangan dan kritikan menerusi penerapan teknologi animasi kartun dalam bidang bahasa. Ini secara tidak langsung boleh meningkatkan bidang penilaian dalam bidang pembelajaran abad ke-21 serta animasi kartun sebagai satu disiplin dan cabang ilmu yang selaras dengan bidang lain.

Akhir sekali, pengkaji ingin menegaskan kepentingan dan peranan video animasi kartun semasa berlaku sesuatu bencana atau keadaan pandemik. Kebelakangan ini, dunia kita kerap dilanda pelbagai bencana alam seperti penyebaran virus Covid 19 yang telah dikelaskan sebagai pandemik oleh WHO. Selain mengganggu perkembangan ekonomi, bencana seperti ini turut menjejaskan kehidupan sosial seharian masyarakat, khasnya proses pembelajaran dan pemudahcaraan.

Semasa covid 19, kerajaan terpaksa mengambil keputusan untuk menutup sekolah dan proses pembelajaran dan pemudahcaraan terpaksa dijalankan secara dalam talian. Menerusi animasi kartun, pembelajaran maya dapat dijalankan. Melalui pembelajaran secara dalam talian, para murid dapat berada dalam keadaan selamat dan selesa di rumah, di samping itu, masih dapat menimba ilmu baru walaupun tidak dapat hadir secara bersemuka ke sekolah.

Secara umumnya, animasi kartun merupakan satu pendekatan baharu dalam pembelajaran penulisan karangan Bahasa Tamil di SJKT. Pendekatan ini merupakan suatu kaedah alternatif yang cepat dan mudah dalam pengajaran penulisan karangan. Pendekatan ini juga menjadikan proses pembelajaran dan pemudahcaraan menarik dan berkesan. Di samping itu, pendekatan ini turut memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, animasi kartun ini berperanan penting dalam pembelajaran





maya. Kajian ini juga diharapkan dapat dijadikan rujukan oleh pengkaji pada masa hadapan.

1.8 Batasan Kajian

Penyelidikan ini terbatas kepada penulisan karangan yang tersenarai dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran KSSR (SJKT) Bahasa Tamil tahun empat. Pengkaji memilih penulisan karangan fakta kerana didapati murid-murid tahun empat menghadapi kesukaran untuk menulis karangan dengan mengolah idea sendiri daripada isi yang diberi. Ini menyebabkan murid-murid tidak dapat menguasai kemahiran menulis karangan fakta Bahasa Tamil. Oleh itu, pengkaji menggunakan modul animasi kartun agar dapat mengajar karangan fakta dengan lebih menarik dan berkesan. Kaedah kuasi-eksperimen dan analisis skor karangan murid diaplikasikan dalam kajian ini. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensi yang melibatkan eksperimen dan berstatistik.

Selanjutnya, pengkaji telah memilih dua kelas tahun empat di salah sebuah Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil daerah Seremban untuk menjalankan penyelidikan ini. Responden kajian ini adalah murid-murid tahun empat. Pengkaji memilih seramai 64 orang murid tahun empat sebagai responden kajian berdasarkan kuasi eksperimen. Pengkaji ingin mengkaji keberkesanan pendekatan animasi kartun dalam pembelajaran penulisan karangan fakta berdasarkan dua kumpulan responden ini.





Akhir sekali, pengkaji ingin membandingkan tahap pencapaian markah karangan murid dalam ujian pra dan pasca antara kumpulan kawalan dan rawatan selepas penggunaan modul animasi kartun. Pengkaji menggunakan beberapa instrumen seperti ujian pra, ujian pasca serta skor karangan murid untuk meneliti dan mengenalpasti pencapaian murid dalam penulisan karangan fakta dengan menggunakan animasi kartun ini. Sehubungan ini, pengkaji telah memilih Standard Kandungan 3.6 iaitu menghasilkan penulisan “பல்வகை வடிவங்களைக் கொண்ட எழுத்ப் படிவங்களைப் பகடப்பர்” serta Standard Pembelajaran 3.6.8 iaitu menulis karangan penerangan dalam 80 patah perkataan “80 கவொற்றைில் ுருத் வினைன்னை ைட்டுகர எழுவர்” dari Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran KSSR (SJKT) Bahasa Tamil Tahun 4 sebagai bahan kajian ini.



1.9 Sumber Kajian

Kepentingan sumber kajian dalam melaksanakan sesuatu kajian tidak boleh dipertikaikan. Sumber kajian inilah membekalkan data yang diperlukan dalam sesebuah kajian. Seseorang pengkaji bergantung sepenuhnya kepada data untuk menghurai, menjelas atau merumuskan fenomena yang dikaji. Secara amnya, data boleh diperoleh daripada dua sumber kajian, iaitu sumber primer dan sumber sekunder.





1.9.1 Sumber Primer

Menurut Abdul Hakim Abdul Majid et al., (2018) sumber primer merupakan data atau maklumat yang didapati secara langsung daripada dapatan kajian. Pengkaji telah menjalankan kajian di sebuah Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil daerah Seremban yang melibatkan 64 orang murid daripada dua buah kelas untuk mendapatkan data bagi kajian ini. Selain itu, kajian ini dilaksanakan secara dua peringkat iaitu ujian pra dan pasca. Data yang dikumpul daripada ujian pra dan pasca dimasukkan dalam perisian SPSS. Segala data dan maklumat yang dikumpul berdasarkan instrumen adalah data primer yang diuraikan dalam kajian.

1.9.2 Sumber Sekunder



Sumber sekunder kajian ini ialah kajian kepustakaan melibatkan aktiviti merujuk buku, kamus, ensiklopedia dan artikel untuk memperoleh maklumat tentang pendekatan animasi kartun dalam penulisan karangan jenis fakta dan perkara-perkara lain yang berhubung kait dengan kajian ini. Pengkaji juga merujuk kepada laman web, artikel e-prosiding, disertasi, artikel, tesis, buku-buku rujukan, jurnal, buku ilmiah, buku teks dan majalah sukatan pelajaran bagi mendapatkan maklumat sampingan yang berkaitan dengan kajian-kajian lepas dan hal-hal berkaitan dengan penulisan karangan untuk menjayakan kajian ini.





1.10 Model Pembelajaran dan Teori Konstruktivisme

Teori didefinisikan sebagai satu sistem idea yang digunakan untuk menerangkan sesuatu perkara berdasarkan idea-idea yang umum. Menurut Mohd Nazip Suratman et al., (2021) pula, teori ialah satu konsep yang saling berkaitan serta digunakan bagi menerangkan data dan meramalkan hasil kajian masa depan. Lantaran itu, teori pembelajaran merujuk kepada penjelasan tentang cara manusia dan haiwan mempelajari sesuatu perkara (Erda Wati ti Bakar, Jowati ti Juhary & Muhammad Affan Ahmad, 2022).

Pengkaji menggunakan teori Konstruktivisme dalam kajian ini. Konstruktivisme ialah teori yang menekankan pengetahuan serta pembelajaran (Syahida Nadia Zakaria, 2015). Dalam teori ini murid mema sendiri pengetahuan berdasarkan pengalaman terdahulu. Murid akan menyesuaikan pengetahuan yang telah ada dalam mengembangkan pemahaman mereka. Dalam penyelidikan ini, beberapa ciri pembelajaran konstruktivisme telah dikenal pasti dalam proses mengajar kemahiran menulis karangan fakta Bahasa Tamil murid tahun empat. Ciri-ciri ini termasuklah seperti mema pengetahuan baru berdasarkan pengalaman terdahulu, belajar secara berkumpulan, kesedaran sendiri, penekanan pengurusan murid, pembelajaran berfokuskan murid adalah antara perkara yang ditentukan dalam proses pembelajaran kemahiran menulis karangan fakta Bahasa Tamil murid tahun 4.

Seterusnya, mengikut Edi Elisa (2021), model pembelajaran ialah corak yang diaplikasikan untuk garis panduan dalam pembelajaran bilik darjah. Edi Elisa (2021), berpendapat bahawa model pembelajaran memberi tumpuan kepada pendekatan





pembelajaran yang digunakan untuk objektif pengajaran, peringkat dalam aktiviti pembelajaran, persekitaran pembelajaran dan pengurusan bilik darjah. Secara keseluruhannya, teori pembelajaran dapat dirumuskan bagi rangka kerja konseptual yang berfungsi sebagai panduan untuk perancangan dan pelaksanaan pembelajaran serta penyusunan dan penyeragaman pengalaman pembelajaran.

Pengkaji telah memilih untuk menggunakan adaptasi model Laidlaw (1992) dan Kurt Lewin (1946) untuk mereka bentuk dan melaksanakan kajian. Menurut Laidlaw (1992) dan Kurt Lewin (1946) dalam Mok Soon Sang (2010), kajian tindakan ialah satu kitaran langkah yang terdiri daripada empat langkah utama untuk setiap peringkat yang berbentuk lingkaran berdasarkan model ini. Lingkaran tersebut dimulai dengan langkah perancangan diikuti oleh tindakan, pemerhatian, dan refleksi.

Menurut Lewin (1946), masalah yang dianalisis dalam pusingan pertama dapat terus diatasi pada pusingan berikutnya, termasuk pusingan kedua, ketiga dan seterusnya sehingga semua isu yang timbul atau berkaitan diselesaikan dengan baik.

Dalam kajian ini, empat proses dijalankan yang terdiri daripada perancangan sebagai proses pertama dan pelaksanaan sebagai langkah seterusnya. Proses ini diikuti dengan pengamatan dan berakhir dengan proses membuat refleksi.

1.11 Definis Operasional

Dalam kajian ini, terdapat pelbagai konsep atau istilah yang harus difahami bagi memastikan perbincangan pengkaji selaras dengan objektif kajian. Oleh itu, pengkaji





menyenaraikan beberapa istilah atau konsep dan definisinya untuk menyenangkan pembaca dan pengkaji lain mentafsir istilah atau konsep yang digunakan dalam kajian ini.

1.11.1 Pembelajaran Dan Pemudahcaraan

Dalam usaha mencapai cita-cita yang tinggi dalam persekitaran persaingan global yang semakin sukar, kita tidak mampu mengamalkan sifat berlengah-lengah lagi dalam bidang pendidikan. Lantaran itu, Malaysia harus melakukan reformasi besar terhadap sistem pendidikan kini bagi meningkatkan prestasi semua murid. Tidak dapat dinafikan bahawa proses melaksanakan transformasi pendidikan menggunakan pendekatan dan strategi baharu supaya setiap murid dapat memperoleh dan menguasai kemahiran yang dikehendaki dalam abad ke-21. Lantaran itu, transformasi pendidikan bukan sahaja tentang meningkatkan bilangan tenaga pekerja dan infrastruktur, tetapi juga mengenai usaha yang memahami dan menambah baik proses pembelajaran dan pemudahcaraan dalam kemahiran menulis karangan fakta Bahasa Tamil yang memberi tumpuan kepada setiap aspek penting dalam penulisan karangan (Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia, 2013).

Menurut Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia, pembelajaran abad-21 adalah satu bentuk transformasi dalam sistem pendidikan negara yang memerlukan perubahan, khususnya terhadap proses pembelajaran dan pemudahcara abad ke-21 dengan tujuan untuk mengubah pemikiran kehidupan rakyat dan seterusnya





menjadikan Malaysia sebagai pusat kecemerlangan pendidikan di rantau Asia dan juga di peringkat antarabangsa (Tan Sri Datuk Dr. Madinah Mohamad, 2014).

Bekas Perdana Menteri Yang Berhormat Tan Sri Dato' Haji Muhyiddin Haji Muhammad Yassin, pernah menyatakan bahawa kerajaan dedikasi bagi melakukan transformasi sistem pendidikan negara untuk lima belas tahun akan datang. Transformasi pendidikan ini bertujuan untuk mempersiapkan setiap murid di negara ini dengan kemahiran baharu yang mereka perlukan agar dapat mengambil peluang dan menghadapi cabaran abad ke-21. Dalam usaha untuk bersaing dengan negara paling maju di dunia, sistem pendidikan negara harus memiliki fokus pada perkembangan generasi muda yang berpengetahuan luas, mampu berfikir secara kritis dan inovatif, memiliki kemahiran kepimpinan yang kuat serta mampu berkomunikasi secara berkesan di peringkat global.



Dalam Panduan Pelaksanaan Pendidikan Abad ke-21 (2017), ia juga dinyatakan bahawa Persatuan Pendidikan Amerika menekankan pentingnya menguasai kemahiran kritikal dalam konsep PAK21. Mereka juga menegaskan bahawa dalam PAK21 terdapat empat kemahiran khusus yang sangat penting, iaitu berfikir secara kritis, komunikasi, kerjasama dan kreativiti (4C). Safiek Mokhlis (2019) berpendapat baru-baru ini terdapat usaha bagi menambahkan 4C dengan 2C lagi dalam PAK21, iaitu kewarganegaraan (citizenship) dan watak (character).





1.11.2 Penulisan Karangan

Konsep penulisan dikaitkan secara khusus dengan proses menyalurkan pengetahuan, idea atau maklumat secara sistematik. Ini mementingkan aspek penulisan, penggunaan bahasa dan gaya penulisan untuk menggambarkan keadaan, alam persekitaran serta kehidupan secara lebih menyeluruh (Marzni Mohamed Mokhtar, 2020). Kemahiran menulis yang ditekankan dalam kajian ini adalah kemahiran menulis karangan fakta Bahasa Tamil yang memberi tumpuan kepada setiap aspek penting dalam perenggan karangan.

1.11.3 Karangan Fakta



Penulisan ialah menghasilkan teks karangan, yang membabitkan proses dan hasil. Proses penulisan karangan ialah menulis dan mengeluarkan idea, manakala hasil penulisan merupakan hasil pemikiran yang telah dikemukakan menjadi suatu cerita yang lengkap. Kurikulum baharu menekankan penulisan kerana menulis karangan memerlukan proses yang kompleks. Pada umumnya, karangan dibahagikan kepada dua, iaitu karangan berbentuk umum serta khusus. Antara karangan berbentuk umum ialah karangan gambaran dan keperihalan, fakta, cereka atau imaginasi, huraian dan sebagainya. Manakala karangan berbentuk khusus atau berformat ialah karangan surat kiriman rasmi dan tidak rasmi, laporan rencana, ucapan dan sebagainya.

Penulisan yang menjadi pilihan dalam kajian ini ialah karangan berformat umum, iaitu karangan jenis fakta. Karangan ini memerlukan murid menerangkan





setiap idea atau kandungan utama dalam bentuk fakta dan penjelasan yang jelas. Setiap maklumat yang dinyatakan hendaklah diperkukuh bersama penerangan sokongan yang mempunyai keterangan dan contoh. Penulisan yang mantap harus mengandungi unsur bahasa yang menarik, ringkas dan mudah difahami. Sesebuah karangan yang lengkap harus mempunyai pengenalan yang diolah berdasarkan tema. Kandungan karangan ditulis dengan cara yang teratur dan menunjukkan bahawa terdapat hubungan antara satu kandungan dengan kandungan yang lain. Kesimpulan karangan fakta mesti diolah dengan menyimpulkan sebagai keseluruhan karangan. Penutupan yang paling sesuai adalah memperoleh nilai dan ajaran atau jangkaan umum (Lembaga Peperiksaan Malaysia, 2014). Semua murid harus menghasilkan karangan fakta tidak melebihi 80 patah perkataan.



Karangan jenis fakta ditulis dalam bentuk format biasa. Karangan jenis fakta mementingkan murid memiliki pengetahuan yang meluas. Dalam hal ini, murid harus membaca banyak majalah, buku, akhbar dan sebagainya. Dalam Sukatan Pelajaran Bahasa Tamil Sekolah Rendah, kemahiran menulis dianggap sebagai salah satu kemahiran yang penting, antara beberapa kemahiran lain. Bagi konteks kurikulum, terdapat beberapa jenis karangan yang melibatkan kemahiran menulis. Salah satu contohnya adalah karangan fakta yang diperlukan untuk kemampuan dalam memahami maklumat dan mengembangkan pemikiran mereka untuk meningkatkan pemahaman, penggunaan bahasa dan pengolahan. Sebahagian besar topik karangan dalam latihan lebih banyak berfokus pada tema tertentu, terutamanya yang melibatkan isu-isu negara. Oleh itu, dalam membincangkan kandungan penting, murid perlu diajarkan dengan pelbagai pendekatan yang kreatif dan inovatif selain menerangkan fakta dalam penulisan karangan.





1.11.4 Aplikasi Dalam Talian

Menurut Bee Piang Tan (2022), teknologi pembelajaran abad ke-21 boleh dilihat melalui aplikasi atau perisian tertentu, sama ada mereka beroperasi dalam talian atau luar talian.

Istilah ‘Dalam Talian’ ialah terjemahan istilah Bahasa Inggeris dalam talian (ada yang menterjemahkannya sebagai ‘Dalam Talian’), yang bermakna *connected to and under the control of a central processor* (e-kamus 5.02 – *Dictionary of computer*, 2017) dan *actively using a computer system, especially the Internet* (<http://foldoc.org/online>, 29 Januari 2023). Menurut definisi ini, istilah ‘Dalam Talian’ adalah aktiviti yang melibatkan penggunaan komputer dan sambungan internet untuk mengakses sistem alat teknologi tertentu.



Maka, boleh membuat kesimpulan bahawa aplikasi dalam talian melibatkan penggunaan perisian yang boleh diakses melalui sambungan internet. Dalam kajian ini, aplikasi dalam talian merujuk kepada penggunaan Canva melalui laman webnya yang dikenali sebagai Canva. Laman web yang boleh diakses melalui sambungan internet menggunakan peranti teknologi seperti komputer, telefon pintar dan sebagainya.





1.11.5 Aplikasi Canva

Aplikasi Canva diasaskan pada 2013. Aplikasi ini adalah percuma dan berbayar dalam talian yang mudah digunakan terutamanya mereka bentuk media pembelajaran. Canva adalah aplikasi dalam talian yang boleh kita gunakan untuk mencipta media pembelajaran. Dalam canva, terdapat banyak templat yang tersedia yang boleh digunakan iaitu untuk infografik, grafik, poster, pembentangan, brosur, logo, kad jemputan, animasi, video dan sebagainya. Seterusnya, Canva membolehkan pengguna menghasilkan video animasi yang dapat dimuat naik dalam YouTube.

Canva ialah perisian animasi berdasarkan web yang membolehkan pengguna menghasilkan video persembahan animasi dengan menggunakan objek yang sedia ada, imej yang dimuat naik, muzik yang disediakan dan penggunaan suara manusia iaitu pengguna. Canva juga didapati di *Google Chrome Store*.

Perisian Canva ialah inovasi yang dihasilkan dalam bentuk bahan pembelajaran elektronik. Pembelajaran elektronik atau E-pembelajaran dapat diandaikan sebagai proses pembelajaran yang mengaplikasikan sistem atau aspek elektronik bagi mempelbagaikan kegunaan teknologi dalam meningkatkan kebolehpercayaan serta keberkesanan pembelajaran (Meor Ibrahim Kamaruddin & Assaadah Mohamad, 2021). Umumnya mengetahui bahawa penggunaan E-pembelajaran dalam proses PdP atau di luar PdP boleh menarik minat murid untuk belajar serta meningkatkan tahap penguasaan mereka terhadap pembelajaran tersebut. Oleh itu, ianya menjadi tanggungjawab sebagai seorang guru Bahasa Tamil untuk memastikan murid diberikan peluang dan ruang untuk belajar dalam suasana



Pembelajaran Abad ke-21 yang sememangnya dituntut oleh Kementerian Pendidikan Malaysia dengan memaksimumkan penggunaan teknologi dalam PdP.

Perkhidmatan *Canva.com* adalah percuma kecuali dalam menambahkan fungsi tertentu dan merupakan daya tarikan kepada pengguna bagi menggunakan laman web ini tanpa terhad. Kini, *Canva.com* amat popular dan adalah salah satu laman web Pendidikan yang terkenal di seluruh dunia. Berjuta-juta murid serta guru dari seluruh dunia menggunakan laman web ini.

Tambahan pula, misi *Canva.com* adalah untuk menyediakan perisian yang mesra serta menarik pengguna (mudah dikendalikan) dalam membantu murid serta gemar akan proses pembelajaran tersebut. Fungsi aplikasi atau perisian ini hampir sepenuhnya disediakan tanpa sebarang bayaran. Pengkaji menggunakan semua ciri yang terdapat dalam aplikasi Canva dalam kajian ini. Ciri-ciri ini boleh menarik perhatian murid-murid dalam pembelajaran penulisan karangan fakta Bahasa Tamil.

1.11.6 Penggunaan Animasi

Video animasi merupakan salah satu bahan yang berbentuk multimedia. Multimedia merupakan suatu komponen yang penting dalam pembelajaran secara talian yang membantu dalam bertindak sebagai medium penghantaran maklumat (Muhammad Rusli et al., 2017). Video animasi ditakrifkan sebagai suatu pergerakan sekumpulan gambar yang statik untuk berusaha dalam mendapatkan gambar yang realistik (Saritepeci & Cakir, 2019). Animasi juga ditakrifkan sebagai cara untuk



menghidupkan imej yang tidak sepatutnya bergerak dengan sendirinya (Nor Hafizah Adnan & Nur Asilah Anuar, 2021). Menurut mereka, animasi dapat membantu untuk penyampaian maklumat dengan lebih pantas berbanding media lain. Mempelajari pengaturcaraan Java menggunakan video animasi dapat mengubah persepsi pelajar terhadap pengaturcaraan dan pembelajaran secara visual. Setiap pelajar mempunyai cara belajar yang berbeza. Jadi, tidak semua pelajar mampu untuk belajar menggunakan multimedia dan animasi. Merujuk kepada kajian Muhammad Rusli et al., (2017), perbezaan dalam cara pembelajaran pelajar sama ada secara visual dan lisan boleh memberi perbezaan dalam hasil pembelajaran pelajar. Wong, W.S., & Kamisah, O (2018), menyatakan dalam kajian mereka bahawa pembelajaran berdasarkan multimedia mempengaruhi minat murid serta memberi impak yang besar kepada murid supaya belajar dengan cara pembelajaran yang berlainan. Impak positif menunjukkan bahawa mereka memiliki minat bagi belajar menggunakan video animasi dalam kemahiran menulis karangan fakta Bahasa Tamil.

1.12 Kesimpulan

Kajian ini memberikan tumpuan terhadap penggunaan video animasi kartun dalam pembelajaran penulisan karangan fakta Bahasa Tamil tahun empat. Terdapat empat elemen animasi iaitu teks, grafik, audio dan video digunakan sepanjang pengajaran dan pembelajaran karangan. Kajian ini turut mengemukakan tujuan kajian dilaksanakan serta permasalahan yang timbul akibat pengajaran kaedah tradisional. Secara keseluruhannya, kajian tentang penggunaan animasi kartun dalam pembelajaran penulisan karangan fakta mempunyai signifikan terhadap perkembangan KSSR.





Sementara itu, kajian ini juga membantu merealisasikan dasar pembangunan negara serta selaras dengan pembelajaran abad ke-21.

