

**KESAN PENGGUNAAN KOMIK BERGERAK TERHADAP PRESTASI
PELAJAR DALAM MATAPELAJARAN SEJARAH**

Mohd Ekram Al Hafis Bin Hashim

**LAPORAN DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN MULTIMEDIA MOD
PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS**

**FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2014

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti potensi penggunaan motion comic dalam meningkatkan prestasi pelajar bagi matapelajaran Sejarah tingkatan empat. Reka bentuk eksperimen kumpulan kawalan dengan ujian pasca sahaja digunakan dalam kajian ini. Sampel kajian terdiri daripada 120 orang pelajar tingkatan empat yang dipilih secara rawak di sebuah sekolah di Hilir Perak. Sampel tersebut diagihkan secara rawak kepada dua kumpulan pelajar seramai 60 orang bagi setiap kumpulan, iaitu kumpulan rawatan (*motion comic*) dan kumpulan kawalan (konvensional). Analisis data telah dijalankan menggunakan ujian-T sampel bebas dengan skor ujian pasca sebagai pembolehubah bersandar. Hasil dapatan menunjukkan perbezaan yang signifikan dan lebih baik bagi prestasi pelajar dalam kumpulan rawatan (*motion comic*) berbanding kumpulan kawalan (konvensional). Kajian ini membuktikan bahawa penggunaan *motion comic* berkesan dalam pembelajaran matapelajaran Sejarah tingkatan empat.

Abstract

The study was aimed to identify the potential use of motion comic to improve the performance of form four students in History subject. Control group experiment with post-test only was opted as research design in this study. A random sample of 120 form four students was selected from a school at Hilir Perak. The sample was randomly divided into two groups consisted of 60 students each, I.e.experiment group (motion comic) and control group (conventional). Data analysis was performed using independent sample T-test with post-test score as dependent variables. The results from this study indicated that there was a significant improvement in students' performances in the experiment group (motion comic) compared to the control group (conventional). The study shows that the use of motion comic is effective in learning History subject for form four.

KANDUNGAN

Pengakuan	iii
Penghargaan	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Isi Kandungan	x
Senarai Jadual	xi
Senarai Rajah	xii
BAB 1	
PENGENALAN	1
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar belakang kajian	3
1.3 Penyataan masalah	6
1.4 Objektif kajian	8
1.5 Soalan kajian	8
1.6 Skop kajian	9
1.7 Batasan kajian	10
1.8 Definasi Istilah	11
1.9 Rumusan	14

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 ICT dalam pendidikan	16
2.2 Multimedia dalam pendidikan	21
2.3 Teori pembelajaran	30
2.5 Model A.D.D.I.E	39
2.6 Pembelajaran Sejarah melalui multimedia	41
2.7 Komik	44
2.7.1 Digital komik	48
2.7.2 <i>Motion comic</i>	50
2.8 Komik dalam pendidikan	53

BAB 3 PROSES PENGHASILAN *MOTION COMIC*

3.1 Pendahuluan	59
3.2 Pra-produksi	62
3.2.1 <i>Scriptment</i>	62
3.2.2 Lakaran watak dan karektor	68
3.2.3 Ilustrasi konsep	70
3.2.4 Papan cerita	71
3.3 Produksi	76
3.4 Pasca-produksi	80

BAB 4 METHODOLOGI KAJIAN

4.1 Pendahuluan 83

4.2 Reka bentuk kajian 84

4.3 Persampelan 85

4.4 Instrumen kajian 88

4.4.1 *Motion comic* 89

4.5 Prosedur kajian 91

4.6 Penganalisan data 92

4.6.1 Ujian T 93

4.7 Rumusan 93

BAB 5 DAPATAN KAJIAN 94

5.1 Pengenalan 94

5.2 Penganalisan data 95

BAB 6 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN 104

6.1 Pengenalan 104

6.2 Perbincangan dan dapatan kajian 105

6.3 Implikasi dapatan kajian 111

6.4 Cadangan kajian lanjutan

112

6.5 Rumusan dan kesimpulan kajian

113

Rujukan

Lampiran



SENARAI JADUAL

Jadual		Muka surat
2.1	Lima proses kognitif pembelajaran multimedia	37
2.2	Komponen dan fasa lima langkah dalam model A.D.D.I.E	40
3.1	<i>Scriptment</i> untuk <i>motion comic</i> Sejarah	63
5.1	Jumlah skor sampel pelajar menggunakan kaedah <i>motion comic</i> dengan kaedah konvensional	95
5.2	Statistik deskriptif untuk min skor ujian	98
5.3	<i>Independent T-test</i>	99
5.4	Pecahan peratus soalan berdasarkan fakta Sejarah	103



SENARAI RAJAH

Rajah	Muka surat
1.1 Skop kajian secara umum	9
2.1 Kerangka tinjauan literature secara umum	21
2.2 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Mayer (2001)	36
2.3 Lima langkah-langkah dalam proses model A.D.D.I.E	41
2.4 Novel grafik <i>Sinkha</i> 1995	49
2.5 <i>Motion comic Watchmen</i> 2008	50
2.6 Komik <i>The Battle for Planet Science</i>	55
2.7 Komik <i>Adventures In Synthetic Biology</i>	56
2.8 McCloud <i>Comics Of Google Chrome Web Browser</i>	56
3.1 Kaitan antara proses produksi animasi, model A.D.D.I.E dan Prinsip komik McCloud.	61
3.2 lakaran watak dan karektor	69
3.3 Lakaran ilustrasi konsep	70
3.4 Papan cerita <i>thumbnail</i>	72
3.5 Papan cerita komprehensif	75
3.6 Proses lakaran dan pemindahan lakaran kepada digital	76
3.7 Proses lakaran latarbelakang dan pemindahan kepada digital	77
3.8 Lukisan karektor pada proses <i>clean-up</i>	78
3.9 Penyusunan babak <i>motion comic</i> dalam perisian Adobe After Effect	79
3.10 Rakaman dan suntingan muzik <i>motion comic</i> menggunakan perisian Adobe Soundooth	80
3.11 Proses suntingan babak visual dan audio	

	menggunakan perisian Adobe Premiere	81
4.1	Reka bentuk kajian	85
4.2	Rekabentuk penyelidikan	88
4.3	<i>Taxonomy bloom's</i>	89
4.4	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Mayer(2001)	90
5.1	Perbezaan skor kaedah <i>motion comic</i> dan kaedah konvensional	100
5.2	Pecahan peratus berdasarkan soalan fakta Sejarah	103



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Sistem pendidikan dewasa ini mengalami perkembangan yang amat pesat. Ramai pakar dan penyelidik pendidikan memperkenalkan kaedah-kaedah baru di dalam pengajaran dan pembelajaran bagi membantu guru menyampaikan kandungan pelajaran dengan lebih berkesan.

Kementerian Pelajaran Malaysia (kini dikenali sebagai Kementerian Pendidikan Malaysia) telah melancarkan Sekolah Bestari pada awal 1999 yang bertujuan untuk melakukan perubahan sistematik terhadap budaya sekolah dengan

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

menggunakan teknologi sebagai alat pemudah cara dalam pengajaran dan pembelajaran (Rohani, 1999).

Implikasi daripada dasar baru ini, sekolah dan guru perlu membuat perancangan yang rapi bagi mempersiapkan diri ke arah mempertingkatkan daya kemahiran menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dan multimedia. Sejak beberapa tahun kebelakangan kaedah pengajaran dan pembelajaran berbantuan ICT dan multimedia begitu banyak digunakan (Jamalludin & Zaidatun, 2003). Fenomena ini seiring dengan kemajuan di dalam bidang teknologi maklumat dan komunikasi semasa.

Perkembangan terkini menyaksikan (ICT) menjadi alat pemangkin utama untuk menyebarkan dan menyimpan maklumat dan seterusnya membantu pelajar membina pengetahuan baru (Lechner & Boli, 2000). Teknologi multimedia telah memberi satu impak yang besar di dalam sistem pendidikan. Perkembangannya mampu merubah cara seseorang belajar, cara memperoleh maklumat dan cara menyesuaikan setiap maklumat (Jamalludin & Zaidatun, 2003).

Kehadiran teknologi multimedia sedikit sebanyak telah mengurangkan kebergantungan terhadap kaedah pembelajaran dan pengajaran bersifat konvensional. Kaedah konvensional boleh ditakrifkan sebagai proses sehalu di antara guru dan pelajar. Terdapat pula guru yang menggunakan kaedah konvensional untuk menghabiskan sukatan pelajaran yang ditetapkan, justeru berlakulah pendekatan untuk membolehkan pelajar mencapai skor yang tinggi di dalam peperiksaan dan berlaku juga pelajar diajar untuk peperiksaan (Hooper & Rieber, 1999).

Kaedah pengajaran konvensional, komunikasi sehalu banyak berlaku di mana seseorang guru memainkan tugas utama sebagai penyalur maklumat manakala pelajar

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

hanya perlu duduk, mendengar dan mencatatkan isi penting yang diperlukan. Dalam sistem pendidikan konvensional juga proses pengajaran dan pembelajaran hanya melibatkan dua entiti utama sahaja iaitu di antara guru dan pelajar. Di samping itu, ia juga lebih banyak menggunakan konsep hafalan terhadap fakta-fakta yang diberikan oleh guru (Jamalludin & Zaidatun, 2003).

Walau bagaimanapun, timbul persoalan tentang bagaimanakah ICT dan multimedia ini digunakan sebagai bahan bantu mengajar sekaligus mewujudkan satu persekitaran baru di dalam kelas atau pun hanya memindahkan bahan bersifat konvensional kepada ICT dan multimedia sahaja. Justeru itu, penggunaan ICT dan multimedia harus dilihat kesesuaiannya agar penggunaannya dapat dimanfaatkan sebaik mungkin.

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Muhyiddin Yassin yang merupakan Menteri di Kementerian Pendidikan Malaysia mengumumkan bahawa mata pelajaran sejarah akan dijadikan subjek wajib lulus di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) mulai 2013 (Utusan Malaysia 2010).

“Selaras dengan pandangan yang telah dikemukakan oleh sebahagian besar jurucakap dalam perhimpunan Agung Umno kali ini, Saya ingin mengumumkan bahawa Kementerian Pelajaran memutuskan menjadikan mata pelajaran sejarah sebagai subjek wajib lulus”.

Dalam isu yang sama, Presiden Majlis Permuafakatan Ibu Bapa dan Guru Nasional (PIBGN), Mohamad Ali Hassan berkata langkah mewajibkan subjek sejarah ini sebagai syarat mendapat SPM akan menjadikan pelajar lebih serius dan mengambil perhatian terhadap subjek itu.

Chandra Muzaffar pula menekankan, “kaedah pembelajaran dunia bersifat ‘dari atas ke bawah’ kini dikritik dan ia seharusnya bersifat komunikasi dua hala melalui perbincangan terbuka bilik darjah. Kaedah pembelajaran penting bagi memastikan pelajar memahami serta menerima apa yang diajar”.

Katanya lagi, “Pengisian subjek itu perlulah lebih dari sekadar menghafal tarikh untuk lulus periksa dan lebih penting mereka memahami falsafah di sebalik subjek sejarah yang bertujuan meningkatkan kefahaman di antara kaum di negara ini”.

Profesor Sosio-Linguistik Bahasa Melayu Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) menyatakan bahawa penekanan dalam subjek sejarah tepat pada masanya kerana sebilangan generasi muda kini semakin buta sejarah dan ini dapat dibuktikan dengan perdebatan beberapa isu seperti kontrak sosial tersirat dalam perlembagaan Negara.

“Sebab itu kita Nampak kontrak sosial dicabar terutama dalam media baru, Nampak sangat mereka jahil mengenai sejarah”. Katanya menegaskan bahawa sejarah Malaysia bukan bermula dengan kemerdekaan 1957, tetapi dengan kesultanan Melaka sebelum itu yang gagal difahami malah diputarbelitkan segelintir pihak”

Sehubungan dengan itu, pihak Institut Pendidikan Guru (IPG) sedia merangka kaedah pembelajaran dan pengajaran baru terhadap subjek yang bersesuaian dengan kehendak semasa selaras dengan dasar Kementerian menetapkan sejarah sebagai mata pelajaran wajib lulus bagi SPM 2013. Walaupun rekod pencapaian subjek sejarah SPM dianggap baik namun realitinya ia masih kurang diminati (Haili Dohlan, 2010).

Terdapat penyelidikan baik di peringkat nasional mahupun antarabangsa yang membincangkan isu seumpama ini khususnya dalam mencari kaedah pembelajaran dan pengajaran yang bersesuaian dan mampu untuk menarik minat pelajar dalam mata pelajaran Sejarah. Penggunaan ICT dan multimedia dilihat antara peluang yang boleh diterokai oleh para pendidik bagi menangani isu ini.



1.3 PENYATAAN MASALAH

Mengikuti sebuah kajian tindakan yang dihasilkan oleh Hwa (2004) menegaskan bahawa, terdapat pelajar yang seringkali menghadapi masalah dalam pembelajaran sejarah khususnya dari segi keupayaan untuk mengingat fakta sejarah yang dipelajari. Masalah mengingati dan menghuraikan fakta sememangnya merupakan satu perkara yang agak umum bagi pelajar dan juga guru sejarah khususnya bagi pelajar yang lemah dari segi akademik. Hwa (2004) sendiri di dalam kajian tindakannya menggunakan kaedah STAD (Student Team Achievement Divisions) bagi membantu pelajar mengingat fakta-fakta sejarah di mana kaedahnya ialah dengan menggunakan strategi pembelajaran dalam bilik darjah yang mengaplikasikan konsep pembelajaran koperatif.

Berdasarkan kajian lepas juga, pelbagai kaedah telah digunakan bagi menyelesaikan masalah mengingat fakta-fakta sejarah telah dilakukan. Antaranya kaedah '*Mneumonik*'. Kaedah ini ialah salah satu kaedah yang membantu ingatan pelajar dengan mengaitkan sesuatu bahan atau rangkai kata berdasarkan huruf-huruf pangkal untuk diingati dengan sesuatu yang bermakna kepada pelajar itu (Rahil, Jami'ah & Kasnani, 2000).

Penggunaan kaedah Sistem Trek juga digunakan di mana guru meminta pelajar mencatat fakta-fakta pembelajaran dan disalin semula di dalam kertas sistem trek mengikut tarikh pelaksanaan yang telah diberikan sebelum ianya digabungkan untuk menjadikan sistem trek yang lengkap.

Sebuah lagi kajian tindakan yang dihasilkan Hwa (2007) mendapati bahawa murid-murid tidak serius belajar untuk menghadapi peperiksaan, tidak membuat

latihan dan tidak dapat mengingat fakta sejarah dalam hayat yang lama. Kajian ini juga telah memfokuskan terhadap masalah murid yang gagal menguasai sukatan sejarah tingkatan empat. Fokus terhadap masalah ini mendapati masalah mereka ialah, tidak dapat mengingat nama tajuk atau bab tingkatan empat, gagal memberi respon kepada peristiwa sejarah penting yang di tanyakan dan gagal menghubungkan antara satu peristiwa dengan peristiwa sejarah yang lain. Mereka juga tiada kaedah belajar sejarah yang boleh dimodelkan.

Kaedah-kaedah yang dinyatakan terdahulu merupakan kaedah pedagogi konvensional yang tidak menggunakan sebarang teknologi ICT dan multimedia di dalam bilik darjah. Di dalam kajian ini, penyelidik cuba menggunakan kaedah ICT dan multimedia dengan menggunakan *motion comic* sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dalam memberi sebuah gambaran cerita berdasarkan Sejarah kepada pelajar untuk mengingat fakta-fakta sejarah dengan kesan cerita yang lebih dramatik.

1.4 OBJEKTIF KAJIAN

Di dalam penyelidikan ini, penyelidik telah menetapkan dua objektif utama yang perlu dicapai. Objektif kajian seterusnya akan dijadikan sebagai garis panduan dalam merangka persoalan kajian.

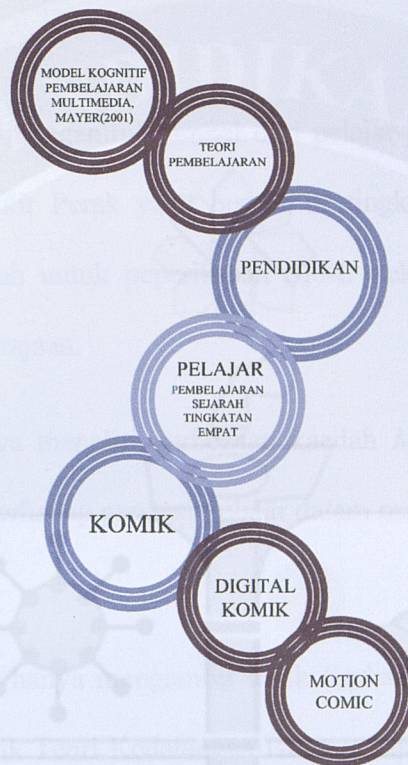
1. Membangunkan *motion comic* sebagai instrumen untuk menguji keberkesanan sebagai alat bantu mengajar.
2. Meningkatkan keupayaan pelajar mengingati fakta sejarah bagi mata pelajaran sejarah tingkatan 4.

1.5 SOALAN KAJIAN

Berdasarkan objektif kajian, adalah diharap agar penyelidikan ini mampu menjawab kepada dua persoalan kajian yang telah dirangka. Persoalan kajian ini adalah:

1. Adakah kaedah *motion comic* memberikan kesan positif terhadap keupayaan pelajar mengingati fakta Sejarah (Tokoh, tahun, tempat dan peristiwa) berbanding kaedah konvensional?

1.6 SKOP KAJIAN



Rajah 1.1 : Skop kajian secara umum

Rajah di atas menunjukkan skop kajian secara umum yang akan dikaji oleh penyelidik. Penyelidik telah memilih untuk menggunakan komik sebagai kaedah pembelajaran dan pengajaran bagi mata pelajaran Sejarah tingkatan empat. Lapangan komik difokuskan kepada digital komik seterusnya kepada *motion comic*. Penyelidik

juga menggunakan model pembelajaran kognitif multimedia Mayer (2001) sebagai model integrasi komik terhadap topik yang dipilih bagi mata pelajaran tersebut.

1.7 BATASAN KAJIAN

1. Kajian ini juga mengambil sampel dari pelajar-pelajar (Sek.Men.Keb. Sultan Abdullah) di hilir Perak yang berada di tingkatan 4 dan mengambil mata pelajaran Sejarah untuk peperiksaan SPM. Sekolah ini merupakan Sekolah tajaan penuh kerajaan.
2. Kajian ini hanya meneliti perbezaan kaedah *Motion Comic* dengan kaedah konvensional terhadap prestasi Pelajar dalam mata pelajaran Sejarah tingkatan 4.
3. Kajian ini juga hanya mengambil topik Kedatangan Islam di Asia Tenggara dengan sub-topik Teori Kedatangan Islam sahaja kerana topik ini antara topik yang banyak melibatkan fakta-fakta seperti, tokoh, tahun, tempat dan peristiwa.

1.8 DEFINASI ISTILAH

1.8.1 Komik

McCloud (1993) mengutarakan terma *Sequential Art* sebagai asas definasi terhadap komik. Sehubungan itu McCloud memberi definasi komik sebagai gambar atau imej yang berjjukan atau berjajaran yang mewujudkan jalan cerita.

Sequential Art menghasilkan kepelbagaian yang tidak terbatas tentang gaya persembahan dan pengisian terhadap media fizikal. Di dalam komik ianya menyentuh pelbagai isu seperti, fiksyen kontemporari, sejarah, cerita dongeng, pendidikan, misteri, biografi dan satira.

Penggunaan ink di atas kertas merupakan media utama yang digunakan dalam komik untuk menyampaikan ceritanya. Komik ini dicetak di dalam surat khabar atau majalah dengan petak-petak empat segi yang berjjukan yang merupakan format biasa di dalam persembahan komik. Pengarahan bacaannya juga mengikut prinsip membaca iaitu dari kanan ke kiri, kiri ke kanan dan atas ke bawah serta mengandungi belon dialog memenuhi petak-petak jalan cerita.

Umum mengetahui komik adalah satu medium penyampaian maklumat yang menyeronokan. Apabila membacanya kita akan rasa terhibur dan mendapat maklumat dengan lebih santai. Komik di sertakan dengan kekuatan visual yang disusun dengan kreatif. (Steven Heller, 2005).

1.8.2 Digital Komik

Seiring dengan kemajuan dan perkembangan pesat dunia teknologi ICT dan multimedia, banyak perkara yang dahulunya dijalankan secara manual kini telah berkembang kepada bentuk digital.

Begitu juga dengan perkembangannya terhadap komik. Komik konvensional biasanya dilukis di atas kertas dengan menggunakan ink, pen, warna dan sebagainya serta akan dicetak melalui surat khabar atau majalah dan di bukukan namun kini ianya telah berubah secara holistik melalui ICT dan multimedia.

Komik digital didefinisikan sebagai komik yang mungkin dihasilkan secara manual ataupun digital tetapi menggunakan platform digital sebagai medium persembahan dan penerbitannya. Di dalam era ICT dan multimedia ini, definisi komik digital diperluas dengan lebih cenderung terhadap persekitaran maya. Komik digital kini diterbitkan di laman sesawang, secara atas talian, peti televisyen, dan secara mobil.

McCloud (2000) di dalam bukunya *Reinventing Comics* menjelaskan bahawa multimedia menawarkan lebih kesan visual dengan penambahan dari segi kesan bunyi, pergerakan dan interaktiviti. Kolaborasi komik dan multimedia telah menjadikan komik sebagai multimedia dengan *Cd-Rom*, persekitaran digital dan internet mengambil alih peranannya.

McCloud menjelaskan lagi, dengan menggabungkan ciri-ciri komik seperti stail, genres, belon dialog, struktur panel dan sebagainya dengan interaktif media, suara watak dan latar seolah-olah membaca belon dialog, sedikit elemen pergerakan

animasi dan pembaca boleh memilih plot kesukaan menjadikan komik tersebut hidup didalam persekitaran maya. Sebagai contoh, novel grafik *Sinkha* pada tahun 1995 menggunakan *Cd-Rom* dihasilkan menggunakan imej janaan digital 3D dengan imej statik dan imej bergerak diiringi muzik latar, disusun secara berjujukan dan dikombinasi dengan teks.

1.8.3 *Motion Comic*

Secara umumnya *motion comic* adalah salah satu cabang yang lahir dari komik digital apabila pelukis-pelukis komik mula melahirkan inovasi daripada komik tradisional kepada komik dalam persekitaran maya. Idea-idea komik mula diterjemahkan melalui skrin digital dengan perisian-perisian tertentu.

Pada Julai 2008, *Warner Bros* telah melancarkan 12 episod *Watchmen* di dalam format yang dipanggil sebagai *motion comic*. *Motion comic* yang dihasilkan memenuhi ciri-ciri komik digital seperti panel komik yang telah dianimasikan dengan penambahan teknik *panning* dan *zoom* dan diberikan kesan bunyi, suara latar dan watak, muzik serta kesan khas. *Warner Bros* juga telah menerbitkan siri ini secara atas talian dan dalam format *DVD*.

McCloud (2000) mendefinisikanya sebagai *Infinite Canvas* yang mana konsep, jalan cerita, gaya dan elemen komik masih terdapat di dalamnya cuma ianya dipersembahkan di dalam persekitaran digital dengan struktur panel yang multi-dimensi, suara, bunyi, kesan khas dan sedikit limitasi terhadap animasi atau pergerakan.

Infinite Canvas yang diperkenalkan McCloud (2000) memberi solusi terhadap persoalan cetakan dan simpanan bahan komik. Melalui persekitaran digital tiada lagi masalah untuk menghasilkan lebih banyak muka surat komik dengan hanya satu skrin. Pengarahan bacaannya bersifat multi-dimensi sama ada secara menegak atau memanjang dan dibantu dengan skor muzik, bunyi, suara dan kesan khas.

Ringkasnya *motion comic* adalah satu format baru yang terhasil dari perkembangan komik digital. Ianya mempunyai ciri-ciri multimedia seperti bunyi, suara latar dan watak, panning dan zoom, teks, grafik dan kesan khas. Biarpun konsep asal komik tidak diubah secara drastik tetapi penambahan seperti panel struktur yang lebih multi-dimensi dan diletakkan sedikit elemen animasi menjadikan motion komik berbeza dari segi persembahan berbanding komik tradisional.

1.9 Rumusan

Secara kesimpulannya, penyelidikan ini adalah untuk melihat kesan penggunaan *motion comic* terhadap pencapaian pelajar terhadap pembelajaran sejarah tingkatan empat. Menyedari bahawa kepentingan matapelajaran sejarah semakin hari semakin mendapat perhatian sampai ke peringkat Kementerian, adalah perlu untuk penyelidik mengkaji dan melihat kaedah baru dalam medium penyampaian matapelajaran tersebut. Penggunaan ICT dan multimedia juga digunakan secara menyeluruh dengan mengaplikasikan model-model tertentu di dalam multimedia contohnya, model Mayer, VAK dan bahasa komik itu sendiri. Umum mengetahui bahawa pembelajaran berasaskan multimedia adalah menggunakan video, animasi, teks, imej, dan grafik menjadikan sesebuah pembelajaran itu lebih menarik, variasi, dan dinamik. Kajian ini