

Artikel

**E-Komik sebagai Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Sinopsis dalam Novel Naratif Ogonshoto**  
(*E-Comics as a Teaching and Learning Method for Synopsis in the Narrative Novel Ogonshoto*)

Siti Norshahira Mohd Shafie & Rohayati Junaidi\*

Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris,  
35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

\*Pengarang Koresponden: [rohayati@fbk.upsi.edu.my](mailto:rohayati@fbk.upsi.edu.my)

Diserah: 30 Julai 2025

Diterima: 16 Oktober 2025

**Abstrak:** Komik merupakan media yang menyampaikan naratif melalui gabungan gambar dan teks yang menarik. Namun, dengan perkembangan teknologi, kini wujud e-komik yang dibangunkan menggunakan teknologi digital. E-komik digunakan secara meluas di dalam bidang pendidikan pada masa kini. Walaupun begitu, pengaplikasian e-komik terhadap sesuatu karya dalam bidang Kesusasteraan Melayu Komunikatif masih tidak mendapat penyertaan yang memberangsangkan daripada guru sastera. Justeru, guru sastera seharusnya sebagai nadi penggerak untuk memulakan e-komik sebagai kaedah pengajaran dalam sesuatu sub topik. Oleh hal yang demikian, kajian ini dilaksanakan bagi menyelesaikan isu berkenaan sikap negatif murid yang kurang minat dalam pembacaan yang kian menjadi barah dalam dunia pendidikan. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti keperluan aplikasi multimedia dalam PdP serta mengaplikasikan e-komik dalam pengajaran dan pembelajaran sinopsis novel *Naratif Ogonshoto* berteraskan Teori Konstruktivisme. Kajian dijalankan di salah sebuah sekolah di daerah Bachok, Kelantan. Seramai 31 Orang Murid Tingkatan 4 dan seorang guru KMK telah dipilih sebagai responden. Hasil kajian menunjukkan bahawa pengaplikasian e-komik membawa perubahan yang positif dalam meningkatkan kefahaman murid serta mampu meningkatkan minat dan motivasi murid dalam pembacaan terhadap sesuatu karya. Kajian ini dapat membantu guru dalam menyediakan bahan interaktif yang menarik dan kreatif sekali gus menyediakan suasana pengajaran dan pembelajaran yang lebih aktif serta bermakna. Oleh itu, penggunaan e-komik yang berteraskan elemen multimedia seperti grafik, audio, animasi kartun dan dialog mampu membuka ruang kepada murid untuk menyelami karya dengan lebih mudah. Malah, pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman murid berbanding pengajaran yang hanya bergantung pada bahan maujud seperti buku teks semata-mata.

**Kata kunci:** E-Komik; kaedah pengajaran; teori konstruktivisme; kefahaman; minat

**Abstract:** Comics are a narrative medium that combines text and visuals in an engaging way. With technological advancements, e-comics developed through digital applications have emerged and are now widely used in education. However, their application in *Kesusasteraan Melayu Komunikatif* (KMK) remains limited and has not gained significant attention from literature teachers. Therefore, this study was conducted to identify the need for multimedia applications in teaching and learning (PdP) and to examine the effectiveness of e-comics in teaching the synopsis of the novel *Naratif Ogonshoto*, based on Constructivist Theory. The study was carried out in a secondary school in Bachok, Kelantan, involving 31 Form Four students and one KMK teacher as respondents. The findings reveal that the use of e-comics enhances students' comprehension of literary texts while fostering greater interest and motivation in reading.

Multimedia elements in e-comics, such as graphics, audio, animations, and dialogues, create a more interactive, creative, and meaningful learning environment compared to teaching that relies solely on textbooks. This study highlights the potential of e-comics as an alternative medium that supports teachers in delivering literature lessons more effectively, thereby strengthening students' engagement and understanding of literary works.

**Keywords:** E-Comics; teaching methods; constructivist theory; understanding; interest

---

## Pengenalan

Seiring dengan era Revolusi Industri 4.0 yang menuntut manusia untuk bergerak maju ke hadapan dan mencipta pelbagai inovasi bagi menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan seharian, bidang pendidikan turut mengalami transformasi yang signifikan. Hal ini termasuk dalam bidang pendidikan Kesusasteraan Melayu Komunikatif yang memerlukan guru untuk mencipta dan mengadaptasi pelbagai inovasi dalam isi kandungan pengajaran agar seiring dengan perkembangan teknologi semasa. Menurut Iqbal et al. (2018), keupayaan guru dalam mengadaptasikan kaedah pengajaran yang inovatif mampu memberikan impak positif terhadap perkembangan dan pencapaian pelajar. Oleh itu, guru harus proaktif mengaplikasikan inovasi teknologi dalam pedagogi agar pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Permasalahan utama yang menjadi titik tolak kajian ini adalah sikap negatif murid yang kurang minat dalam pembacaan karya sastera. Perdana Menteri Malaysia, Datuk Seri Anwar Ibrahim dalam Berita Harian (2023) menyatakan kebimbangannya terhadap kecenderungan pelajar dan mahasiswa yang semakin berkurangan dalam mendalami sastera, bahasa dan budaya, khususnya karya tokoh tempatan. Fenomena ini berlaku kerana kebanyakan pelajar mengalami kesukaran dalam memahami isi kandungan karya sastera yang disampaikan oleh sasterawan negara. Penggunaan bahasa tinggi, gaya bahasa puitis serta struktur naratif yang kompleks dalam karya sastera sering menyebabkan pelajar berasa bosan dan kurang berminat untuk membaca. Apabila pembacaan dan penghayatan terhadap karya sastera berkurangan, penyampaian isi kandungan yang ingin disampaikan oleh pengarang tidak dapat difahami dengan baik, sekali gus menjejaskan objektif pembelajaran sastera di peringkat sekolah.

Sehubungan dengan itu, kajian ini memberi tumpuan kepada pengaplikasian e-komik sebagai salah satu kaedah inovatif dalam pengajaran sinopsis novel *Naratif Ogonshoto* di sekolah. Novel *Naratif Ogonshoto* mengangkat tema realiti kehidupan manusia berkaitan dengan aspek ekonomi, alam sekitar, politik dan sosial yang merangkumi pengalaman masyarakat di Ogonshoto. Dengan mengambil pendekatan yang lebih interaktif dan visual melalui penggunaan e-komik, murid dapat memahami sinopsis novel dengan lebih mudah serta menarik. Penggunaan e-komik sebagai alat bantu pembelajaran dapat mengatasi cabaran yang dihadapi oleh murid dalam memahami teks sastera yang kompleks, sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap pembacaan dan penghayatan karya sastera. Kajian ini mempunyai kaitan rapat dengan bidang pedagogi serta membuktikan bahawa penginovasian dalam kaedah pengajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif mampu memberikan impak positif bagi mengubah sikap negatif murid terhadap pembacaan. E-komik bukan sahaja dapat membantu murid memahami teks sastera dengan lebih baik, malah dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyeronokkan. Oleh itu, pendekatan inovatif ini diharapkan dapat menjadi model dalam memperkasa pengajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif di sekolah agar lebih relevan dengan perkembangan teknologi semasa.

## Sorotan Literatur

Kajian ini memfokuskan kepada beberapa aspek yang berkaitan dengan e-komik, novel dan Teori Konstruktivisme. Setakat ini, telah banyak kajian tentang e-komik dalam dunia Pendidikan, namun kebanyakannya tertumpu kepada mata pelajaran teras semata-mata. Kajian Raja Krishnan et al. (2022) tertumpu kepada Mata Pelajaran Perniagaan Tingkatan 4. Berlandaskan kajian yang bersifat kuantitatif, kajian tersebut dapat mengetahui sejauh mana keberkesanan Modul Komik yang memfokuskan kepada Mata Pelajaran Perniagaan Tingkatan 4. Kajian tersebut mendapati persepsi murid tinggi terhadap modul komik

perniagaan dalam meningkatkan pencapaian penguasaan fakta bagi mata pelajaran perniagaan tingkatan 4. Kajian oleh Hamid dan Ghazali (2021) menganalisis e-komik yang dibangunkan berdasarkan *Hikayat Patani: Putera Pewaris Kerajaan* dari segi tekstual. Kajian yang dilakukan menekankan kepentingan dan kekangan yang dihadapi setelah membangunkan e-komik berdasarkan lima prinsip komik yang diperkenalkan oleh Hall di dalam penulisan yang bertajuk *Five Essential Principles of Comics and Cartooning*. Hasil daripada kajian tersebut mendapati bahawa e-komik mempunyai mutu yang tinggi dan ilustrasi yang dihasilkan kaya dengan jati diri Melayu serta kandungan yang menarik. Hal ini mampu menarik minat generasi muda untuk mempelajari teks tradisional serta menjadi satu alat untuk memupuk minat membaca dalam kalangan generasi muda.

Seterusnya, Guob (2020) menumpukan kepada pemahaman murid melalui komik *Toondoo* yang dilaksanakan dengan menggunakan teori konstruktivisme bagi membina pengetahuan baharu, iaitu berkaitan gaya bahasa yang dipelajari. Hasil kajian menunjukkan murid-murid mempunyai persepsi yang positif dan penggunaan komik *Toondoo* menarik minat mereka untuk belajar serta membantu meningkatkan pemahaman terhadap gaya bahasa. Di samping itu, dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan komik dapat merangsang kreativiti murid. Mohd Radzi (2020) meninjau kaedah yang digunakan oleh guru untuk menarik minat murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran khususnya dalam prosa tradisional komsas dengan penerapan komik. Hasil kajian membuktikan bahawa bahan pendidikan komik yang diterapkan oleh guru dalam PdPc PTK dapat meningkatkan kefahaman bahasa klasik dalam kalangan murid dan minat murid terhadap PTK. Kajian Mamat et.al (2018) pula meneliti penggunaan manga dan anime Jepun dalam kalangan pelajar Universiti Awam, khususnya di Universiti Putra Malaysia (UPM) dan Universiti Malaya (UM), serta kesannya terhadap kehidupan seharian mereka. Hasil kajian menunjukkan bahawa pelajar yang meminati manga dan anime memperoleh markah yang lebih baik dalam penulisan dialog dan perbualan kerana penggunaan kosa kata dan frasa yang lebih sesuai serta kontekstual. Secara keseluruhan, kajian ini membuktikan bahawa manga dan anime memberi kesan positif dalam pembelajaran bahasa Jepun serta kehidupan pelajar secara signifikan.

Mohamad et al. (2022) menegaskan bahawa permainan digital dapat meningkatkan minat serta pencapaian murid, sekali gus memberi justifikasi bahawa pendekatan interaktif seperti e-komik berpotensi mengukuhkan pemahaman sastera. Selain itu, Jumaat et al. (2022) menyokong konsep bahawa penggunaan pedagogi inkuiri dan elemen digital seperti *Google Classroom* bukan sahaja dapat meningkatkan literasi dalam bidang Sains, tetapi juga memperbaiki pencapaian murid. Hal ini relevan dalam konteks penggunaan e-komik dan teknologi digital lain, menunjukkan bahawa bahan digital boleh efektif, asalkan murid bersedia dan guru mampu mengadaptasi pendekatan yang sesuai. Namun, fokus literasi sastera masih kurang diberi perhatian, maka penggunaan e-komik dalam novel *Naratif Ogonshoto* dapat mengisi jurang tersebut. Zabir (2025) pula menegaskan peranan karya digital semasa pandemik dalam menyampaikan mesej kepada pembaca muda, yang menunjukkan bahawa bentuk bahan bacaan alternatif seperti e-komik semakin relevan dalam pendidikan kontemporari. Dari sudut keberkesanan, Raja Krishnan et al. (2022) membuktikan bahawa modul komik mampu meningkatkan kefahaman konsep abstrak, manakala Kamarudin dan Mahamod (2020) menunjukkan penerimaan guru yang positif terhadap penggunaan komik, meskipun wujud cabaran penyediaan. Kajian lepas menegaskan potensi besar media digital visual untuk meningkatkan motivasi dan kefahaman pelajar, tetapi masih wujud jurang dari segi aplikasi dalam pengajaran teks sastera. Justeru, kajian e-komik untuk sinopsis *Naratif Ogonshoto* dilihat mampu mengisi ruang kosong tersebut dengan menawarkan inovasi pedagogi yang bersifat interaktif, kontekstual dan relevan dengan keperluan semasa.

Seterusnya, kajian berkaitan novel *Naratif Ogonshoto* dilakukan oleh Abdul Karim & Wahid (2025) meneliti prinsip dan langkah pengurusan dalam pembinaan insan menerusi novel *Naratif Ogonshoto* menggunakan pendekatan kualitatif berbentuk analisis teks. Kajian mendapati novel tersebut menampilkan elemen perancangan strategik, pelaksanaan pendidikan nilai, kepimpinan berintegriti, serta pemantauan berterusan melalui simbol perjuangan dan kesedaran sosial. Prinsip pengurusan seperti penetapan masalah, pelaksanaan strategi, dan penilaian kesan diterapkan melalui konflik serta tindakan watak. Dapatan membuktikan bahawa karya sastera berpotensi menjadi medium penyampaian nilai pengurusan dan pembinaan insan secara interdisiplin. Kajian yang dilakukan oleh Azman & Abdullah (2023) pula

menjelaskan aspek kritikan sosial yang dikemukakan oleh Anwar Ridhwan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat pelbagai isu sosial yang diterapkan oleh pengarang dalam novel *Naratif Ogonshoto*, iaitu kekejaman terhadap rakyat, penindasan ke atas rakyat, rasuah dalam kalangan ahli politik, perebutan kuasa antara golongan atasan, penyelewengan kuasa oleh pemimpin, sikap kurang amanah, amalan kronisme dalam kalangan orang atasan serta pemerintahan diktator di sebalik sistem demokrasi.

Jaafar dan Wahid (2024) pula memfokuskan kepada konsep kepimpinan keusahawanan dalam dua karya Anwar Ridhwan, iaitu *Hari-Hari Terakhir Seorang Seniman* dan *Naratif Ogonshoto*. Berdasarkan pendekatan pengurusan sastera yang menumpukan kepada dua prinsip utama iaitu perancangan dan kepimpinan. Kajian ini dilakukan melalui analisis struktur teks seperti watak, perwatakan, nilai, persoalan, isu, latar, dan pemikiran. Hasil penyelidikan ini menemui tiga gaya kepimpinan yang dikenal pasti dalam kedua-dua novel, iaitu autokratik, demokratik, dan laissez-faire. Dalam *Hari-Hari Terakhir Seorang Seniman*, strategi perancangan kepimpinan digarap secara tersusun dan berkesan, manakala dalam *Naratif Ogonshoto*, perancangan kepimpinan digambarkan secara berlawanan, dengan menonjolkan watak pemimpin yang kejam dan menindas. Elemen kepimpinan keusahawanan dalam kedua-dua novel turut disokong oleh nilai kerohanian Islam yang menekankan kecekapan dan integriti seorang pemimpin. Watak-watak pemimpin dipaparkan bukan hanya dalam konteks keusahawanan, tetapi juga sebagai cerminan kepimpinan insan yang membawa perubahan dalam masyarakat. Mahamad et al. (2020) meneliti keunggulan kepengarangan novel *Naratif Ogonshoto* dan novel *Penyeberang* dengan menggunakan teori Teksdealisme yang memfokuskan kepada empat prinsip iaitu kehadiran, pelanggaran, pengukuhan dan keindividualan. Hasil dapatan membuktikan kajian ini sebagai asas memahami proses kepengarangan selain turut membantu pembaca memilih karya yang benar-benar unggul serta mendorong pengarang mempertingkatkan karya bagi mencapai tahap unggul.

Seterusnya, Chai dan Abdul Karim (2023) menjalankan kajian berkaitan teori konstruktivisme bagi menangani masalah penyampaian maklumat konsep pecahan dalam kalangan murid tahun tiga. Ahmad et al. (2022) mengenal pasti ciri-ciri pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran seni bahasa serta menjelaskan kompetensi guru dalam melaksanakan KBAT berdasarkan teori konstruktivisme. Hasil kajian dapat disimpulkan bahawa perkaitan kompetensi guru dengan pendekatan konstruktivisme bagi penerapan KBAT dalam seni bahasa mempunyai impak yang positif dalam pengajaran guru. Subramaniam & Mahmud (2022) pula memfokuskan kepada pelaksanaan pendekatan sosial konstruktivisme melalui aplikasi *Google Jamboard* terhadap subjek Matematik bagi murid tahun 4. Hasil kajian membuktikan bahawa aplikasi *Google Jamboard* mampu menggalakkan murid menjadi lebih aktif dan memberi peluang kepada pelajar untuk berkongsi pendapat yang bernas dalam penyelesaian masalah matematik. Kajian Voon dan Amran (2021) pula memberikan gambaran bagaimana guru boleh mengaplikasikan teori konstruktivisme. Hasil kajian membuktikan penerapan teori konstruktivisme dalam pengajaran matematik mampu membantu murid membina dan menyesuaikan maklumat baharu untuk diaplikasikan dalam pembelajaran agar lebih dinamik serta responsif.

Berdasarkan kajian lepas, dapat dirumuskan bahawa penggunaan e-komik dalam pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif masih kurang meluas, kerana e-komik lebih banyak digunakan dalam mata pelajaran teras seperti Matematik, Pendidikan Islam, dan lain-lain. Kajian novel *Naratif Ogonshoto* juga hanya tertumpu kepada kajian teks dan kritikan karya dari segi struktural. Malah kajian yang dilaksanakan hanya berdasarkan struktural karya dan tidak ke arah kaedah pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan Kesusasteraan Melayu Komunikatif. Manakala kajian berkaitan penggunaan teori Konstruktivisme memperlihatkan bahawa teori konstruktivisme menjadi teras dalam mendapatkan respons murid yang aktif dan positif bagi menghindarkan murid yang pasif. Justeru, Teori Konstruktivisme akan diaplikasikan dalam kajian ini.

## Metodologi

Kajian ini menggunakan pendekatan kaedah kualitatif dengan reka bentuk kajian lapangan bagi menilai pelaksanaan pengajaran menggunakan e-komik dalam sinopsis Bab 3, *Penyamaran*, novel *Naratif Ogonshoto*. Kajian lapangan dipilih kerana ia membolehkan penyelidik mengumpul data secara langsung di

lokasi sebenar, seterusnya memahami konteks pengajaran dan interaksi dalam bilik darjah. Sampel kajian terdiri daripada seorang guru yang mengajar mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) dan 31 orang murid tingkatan empat yang mengambil mata pelajaran KMK di salah sebuah sekolah menengah di daerah Bachok, Kelantan. Saiz sampel yang kecil dipilih bagi membolehkan kajian dilakukan secara mendalam, memberi tumpuan kepada interaksi guru-murid dan pemahaman murid terhadap e-komik, serta memudahkan pemerhatian dan temubual dijalankan dengan teliti. Sampel kecil ini juga sesuai dengan pendekatan kualitatif, di mana penekanan diberikan kepada kualiti data dan pemahaman konteks secara menyeluruh, bukan kepada generalisasi populasi. Creswell dan Poth (2018) menegaskan bahawa dalam kajian kualitatif, saiz sampel yang kecil adalah mencukupi kerana tujuan utama bukan untuk generalisasi, tetapi untuk memahami fenomena secara mendalam.

Data dikumpul melalui tiga kaedah utama iaitu temubual, pemerhatian, dan kajian kepustakaan. Temubual dijalankan bersama seorang guru menggunakan protokol yang telah disediakan untuk menilai strategi pengajaran dan pengalaman guru dalam menggunakan e-komik. Pemerhatian dilaksanakan berdasarkan senarai semak berteraskan teori konstruktivisme untuk menilai penglibatan murid, interaksi, dan cara guru menyampaikan isi pelajaran melalui e-komik. Kajian kepustakaan pula melibatkan pengumpulan data sokongan daripada bahan pengajaran, modul, dan rujukan literatur berkaitan. Kesahan instrumen kajian telah diperoleh melalui penilaian oleh dua orang pakar dari Jabatan Kesusasteraan Melayu, Universiti Pendidikan Sultan Idris. Semua data dianalisis secara tematik, di mana penyelidik mengenal pasti tema dan subtema utama berdasarkan maklum balas guru dan murid serta pemerhatian interaksi semasa PdP. Analisis tematik membolehkan dapatan disusun secara sistematik, menggambarkan corak pengajaran, tahap penglibatan murid, dan kesan penggunaan e-komik dalam pembelajaran sinopsis novel secara menyeluruh.

Etika kajian turut diberi perhatian dengan surat permohonan kebenaran menjalankan penyelidikan telah diberikan kepada pihak sekolah sebelum pelaksanaan kajian (No rujukan: UPSI/FBK/AKAD/6). Ini memastikan kajian dijalankan secara sah, dengan persetujuan pihak sekolah serta memberi jaminan bahawa hak dan keselamatan murid dan guru terpelihara sepanjang proses pengumpulan data.

## Hasil Kajian

E-Komik atau lebih dikenali sebagai komik digital ini merupakan sejenis seni visual yang menggabungkan grafik dan teks secara bersamaan bagi menarik minat pembaca pada sesuatu jalan cerita yang dipaparkan. Peter Gilis merupakan orang pertama yang mencipta e-komik pertama bertajuk *Shatter* pada tahun 1985 dengan menggunakan komputer *Apple Macintosh* generasi pertama (Styles, 2019). E-komik digunakan secara meluas di dalam bidang pendidikan sehingga pada masa kini. Menurut Zulkifli dan Latiff (2021) e-komik memenuhi keperluan pendidikan abad ke-21 kerana ia boleh digabungkan dengan teknologi mudah alih seperti *tablet* dan telefon pintar. Ini menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel dan boleh dilakukan di luar waktu kelas. Berdasarkan pernyataan tersebut jelas menunjukkan bahawa e-komik merupakan satu keperluan yang membantu proses PdP. Perkara ini berlaku kerana dalam subjek KMK masih tidak mendapat penyertaan yang memberangsangkan daripada guru sastera.

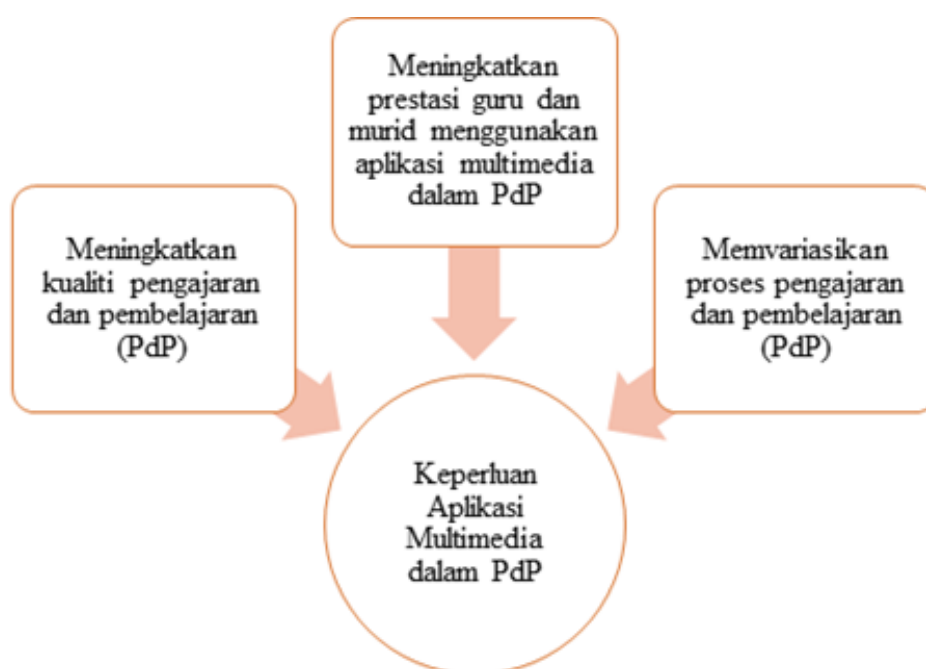
Dalam era digital yang serba moden, pendidikan tidak lagi terhad kepada kaedah tradisional yang hanya bergantung kepada buku teks dan papan hitam. Aplikasi multimedia kini sudah menjadi satu alat yang tidak terpisahkan dalam memodenkan proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) malah ia sudah sehati dalam kehidupan seharian masyarakat kini. Menelusuri pandangan Kementerian Pendidikan Malaysia berkenaan Anjakan Ketujuh PPPM memperlihatkan bahawa aplikasi multimedia menjadi teras dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini jelas apabila guru disarankan untuk memanfaatkan teknologi dan aplikasi multimedia bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2020). Oleh hal yang demikian, peranan pendidik sangat dominan bagi menerapkan aplikasi multimedia dalam pengajaran agar dapat merealisasikan impian tersebut.

Oleh itu, kajian ini dilaksanakan bagi meneroka keperluan aplikasi multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) sinopsis novel *Naratif Ogonshoto*. Kajian ini juga menilai peranan aplikasi tersebut sebagai bahan bantu mengajar dan alat pemudahcara untuk guru serta murid. Kajian ini berfokus kepada persepsi seorang guru KMK melalui temu bual dan pemerhatian, dengan tujuan memahami bagaimana e-

komik dapat meningkatkan kefahaman murid, minat dan motivasi murid dalam pengajaran sinopsis novel tersebut. Hasil dapatan yang diperoleh menerusi temubual dapat dikelaskan kepada dua tema utama, iaitu keperluan aplikasi multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) dan keperluan e-komik dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP).

### 1. Keperluan Aplikasi Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)

Dalam konteks pendidikan masa kini, pengintegrasian aplikasi multimedia dalam PdP dilihat sebagai satu keperluan untuk memastikan proses pembelajaran yang lebih berkesan dan relevan dengan tuntutan abad ke-21. Selain itu, penerapan aplikasi multimedia secara tidak langsung berpotensi menjadi pendekatan yang konstruktif dalam menangani pelbagai isu yang semakin kritikal berkaitan dengan pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif. Oleh itu, menerusi kajian ini telah menemukan tiga sub-tema bagi keperluan aplikasi multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) seperti rajah berikut;



Rajah 1. Keperluan aplikasi multimedia dalam PdP

#### *Meningkatkan Kualiti Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)*

Menerusi kajian ini, Guru A menegaskan bahawa penggunaan aplikasi multimedia dalam PdP berupaya meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran. Dapatan ini sejajar dengan kenyataan Kementerian Pendidikan Malaysia yang menzahirkan komitmen untuk mengintegrasikan aplikasi multimedia sebagai usaha mempertingkatkan mutu pembelajaran di negara ini, khususnya dalam mata pelajaran yang dikategorikan sebagai kritikal (Jia Ling & Mohd Matore, 2021). Perkongsian Guru A ini secara jelas memperlihatkan bahawa penggunaan aplikasi multimedia bukan sahaja mampu menjadikan penyampaian isi pembelajaran lebih menarik dan berkesan, malah turut menyediakan kemudahan kepada murid untuk mengakses semula maklumat bagi tujuan ulang kaji. Implikasi ini memperkukuh kedudukan aplikasi multimedia sebagai medium yang relevan dan signifikan dalam mempertingkatkan kualiti PdP, sebagaimana dapat dilihat dalam petikan berikut:

*“Guru juga boleh mengakses daripada pelbagai bahan dan maklumat. Jadi apa yang disampaikan itu sudah tentunya lebih menarik dan berkesan. Jadi pada pendapat saya juga ia dapat meningkatkan kualiti pembelajaran kerana guru yang mahir menggunakan aplikasi multimedia Sini dapat menyampaikan isi pembelajaran dengan lebih berkesan. Aplikasi ini juga turut boleh diakses sendiri oleh murid-murid.”*

(Guru A, 2024)

Guru A turut menegaskan bahawa setiap pendidik perlulah meneroka aplikasi multimedia dan beradaptasi dengan perubahan zaman dalam bidang pendidikan selaras dengan tema hari guru pada tahun ini iaitu “Guru Jauhari Digital, Aspirasi Negara Madani” yang sangat menekankan kepada PdP berteraskan multimedia dan digital. Kenyataan ini turut disokong oleh Roni & Mohamad (2024) bahawa guru KMK perlu sentiasa bersiap siaga dari aspek pengetahuan, kemahiran dan sikap dalam mendepani perubahan serta inovasi dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat menerusi petikan berikut;

*“Kepentingan setiap guru meneroka aplikasi multimedia selaras dengan tema hari guru tahun ini, saya rasa amat besarlah. Jadi guru-guru mahu tidak mahu perlulah beradaptasi dengan perkembangan teknologi terkini. Jadi ini menjadikan penglibatan murid lebih meningkat kerana aplikasi multimedia ini ia dapat menjadikan satu PdPc lebih menarik.”*

(Guru A, 2024)

Perbincangan ini menunjukkan bahawa penguasaan guru terhadap aplikasi multimedia bukan sahaja meningkatkan daya tarikan PdP, tetapi juga melahirkan murid yang lebih berdikari dalam pembelajaran. Aplikasi multimedia menyediakan ruang untuk pembelajaran sendiri melalui akses bahan digital secara berulang kali, sekali gus menyokong perkembangan kemahiran abad ke-21 seperti pemikiran kritis, kreativiti, komunikasi dan kolaborasi. Dalam konteks novel *Naratif Ogonshoto*, pengaplikasian multimedia mampu membantu murid memahami aspek sinopsis dan tema yang kompleks melalui paparan visual dan animasi yang lebih jelas berbanding penerangan konvensional. Hal ini bukan sahaja mengurangkan beban guru dalam menjelaskan topik yang sukar, tetapi juga memberi peluang kepada murid untuk menilai semula kefahaman mereka secara lebih fleksibel.

Selain itu, penggunaan multimedia turut memperlihatkan keberkesanan dari sudut pedagogi kontemporari yang menekankan *student-centered learning*. Penglibatan aktif murid melalui elemen interaktif multimedia meningkatkan tahap motivasi mereka untuk belajar, sekali gus mengubah suasana bilik darjah daripada hanya berfokuskan guru kepada satu ekosistem pembelajaran dua hala yang lebih dinamik. Integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran mampu meningkatkan pencapaian akademik murid melalui peningkatan minat, motivasi dan kefahaman terhadap sesuatu mata pelajaran. Berdasarkan kajian integrasi permainan media *word wall* dalam pendidikan mendapati bahawa penggunaan teknologi dan permainan media dapat memupuk minat dan meningkatkan pencapaian murid dalam Sejarah. Pembelajaran yang berpusatkan murid dan penggunaan media TMK mampu menarik minat murid dan meningkatkan penguasaan pengetahuan dalam Sejarah (Joon Woei et al., 2021; Ahmad & Ahmat, 2018). Menerusi hasil temu bual, dapat disimpulkan bahawa pengintegrasian aplikasi multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran bukan sahaja meningkatkan kualiti PdP, malah berfungsi sebagai pemangkin kepada transformasi pendidikan digital di sekolah. Ia terbukti mampu meningkatkan penglibatan murid secara aktif dan memperkukuh kefahaman mereka, khususnya apabila berhadapan dengan topik-topik kompleks yang sukar difahami melalui kaedah konvensional.

#### *Meningkatkan Prestasi Guru dan Murid dalam menggunakan Aplikasi Multimedia dalam PdP*

Menelusuri dapatan kajian ini, Guru A menegaskan bahawa aplikasi multimedia memainkan peranan penting bagi meningkatkan prestasi guru dan murid dalam PdP. Hal ini sejajar dengan perkembangan semasa yang dipacu oleh kemajuan teknologi moden dalam bidang pendidikan. Walau bagaimanapun, tidak semua guru berkemahiran menggunakan aplikasi multimedia, terutamanya dalam kalangan guru veteran. Dunia pendidikan masa kini menuntut guru untuk menguasai aplikasi multimedia bagi menarik minat murid. Justeru, guru veteran turut berusaha menyesuaikan diri dengan meningkatkan kemahiran mereka, meskipun hanya pada tahap asas. Kenyataan ini disokong oleh Roni dan Mohamad (2024) yang menegaskan bahawa guru perlu meneroka potensi aplikasi multimedia bagi memastikan penggunaannya dapat dioptimumkan dalam pengajaran dan pembelajaran. Perubahan era pendidikan sememangnya pada awalnya menjadi cabaran besar kepada guru veteran untuk beradaptasi, namun akhirnya mendapat penerimaan yang positif dalam kalangan mereka. Hal ini dapat dilihat dengan jelas menerusi hasil temu bual bersama Guru A.

*“Pada pendapat peribadi saya, tidak semua guru mahir dalam menggunakan aplikasi multimedia terutamanya dalam kalangan guru veteran namun ada peningkatan dalam penggunaan aplikasi multimedia dalam kalangan guru-guru. Memang kita tidak nafikan kita perlu mengikut peredaran zaman. Jadi kita boleh lihat daripada buktinya mendapat penerimaan positif dari kalangan guru-guru. Kita boleh lihat sekarang ramai guru-guru mula menunjukkan minat dalam menggunakan aplikasi multimedia walaupun pada perkara yang paling asas. Seterusnya, peningkatan guru-guru yang melaksanakan pdp dalam talian sebagai contohnya, Google Classroom bersama murid-murid. Jadi itu rasanya satu peningkatan ke arah positif. Selain itu, sekarang kita lihat banyak Youtube berkaitan dengan pembelajaran yang dihasilkan dan dimuat naik di platform Youtube dan ramai juga guru-guru yang menggunakan sumber itu sebagai bahan Pdpc.”*

(Guru A, 2024)

Berdasarkan temu bual tersebut, Guru A menekankan bahawa penggunaan aplikasi multimedia semakin mendapat sambutan positif dalam kalangan guru, termasuk guru veteran. Misalnya, aplikasi *Google Classroom* dan *YouTube* telah menjadi medium utama untuk berkongsi isi pengajaran serta menyediakan akses kepada bahan sokongan pembelajaran. Fenomena ini bukan sahaja membantu guru menyesuaikan diri dengan teknologi, malah turut melahirkan budaya pedagogi yang lebih terbuka, dinamik, dan interaktif. Dari perspektif pedagogi, perkembangan ini sejajar dengan konsep *blended learning* yang menggabungkan kaedah tradisional dengan teknologi digital bagi memperkukuh keberkesanan PdP.

Selain itu, penggunaan aplikasi multimedia dalam PdP memberi kesan langsung kepada murid dengan meningkatkan penguasaan kemahiran teknologi mereka. Murid bukan sahaja menjadi pengguna pasif, malah berpeluang menjadi penghasil kandungan melalui projek kreatif seperti video pendek, filem mini, atau drama berunsur sastera. Hasil ini memperlihatkan bagaimana multimedia menyokong pembelajaran berasaskan projek (*project-based learning*) yang menggalakkan pemikiran kritis, kreativiti, dan kerjasama murid dengan guru. Dapatan ini turut memperkukuh hujah bahawa integrasi teknologi bukan sahaja berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai medium yang membentuk ekosistem pembelajaran abad ke-21.

*“Okey baik, rasanya kalau kita menggunakan aplikasi multimedia sepenuhnya mungkin boleh menggalakkan murid bekerjasama dengan guru untuk menghasilkan video atau filem pendek, drama pendek tentang genre yang dipelajari. Jadi pembelajaran yang menggunakan audio dan visual ini lebih menarik minat murid.”*

(Guru A, 2024)

Secara keseluruhannya, penggunaan aplikasi multimedia bukan sahaja berpotensi meningkatkan prestasi guru dan murid, malah turut mengubah landskap pedagogi ke arah yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berfokuskan murid. Ia juga membuka ruang eksplorasi kepada pelbagai bentuk penghasilan kreatif seperti video, filem pendek, dan drama mini yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta selaras dengan keperluan pendidikan digital masa kini.

#### *Memvariasikan Proses PdP dan Pemudahcaraan*

Seterusnya, dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi multimedia mampu memvariasikan sesuatu proses PdP dan menjadi pemudahcara. Hal ini dikatakan demikian kerana penggunaan bahan yang bervariasi dalam pengajaran dan pembelajaran mampu menjadikan PdP lebih menarik dan berkesan. Justeru itu, penggunaan aplikasi multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) membolehkan guru merancang pelbagai aktiviti yang bersesuaian dengan topik pembelajaran. Pendekatan ini bukan sahaja bersifat inovatif, malah berupaya meningkatkan tahap pemahaman pelajar dalam sesi PdP (Roni & Mohamad, 2024). Guru A turut menyatakan bahawa aplikasi multimedia telah memberikan sinar dalam kaedah pengajaran beliau dimana sekarang ia amat menyukai aplikasi Canva. Buktinya, dapat dilihat menerusi hasil temubual berikut;

*“Bagi saya aplikasi multimedia ini sedikit sebanyak mampu menambah baik saya punya cara mengajar di dalam kelas dimana saya mula variasikan bahan pengajaran saya dimana kadang-kadang saya buat video, slide, kuiz dan aplikasi ini juga memudahkan saya melakukan hal pengurusan sekolah dimana memerlukan*

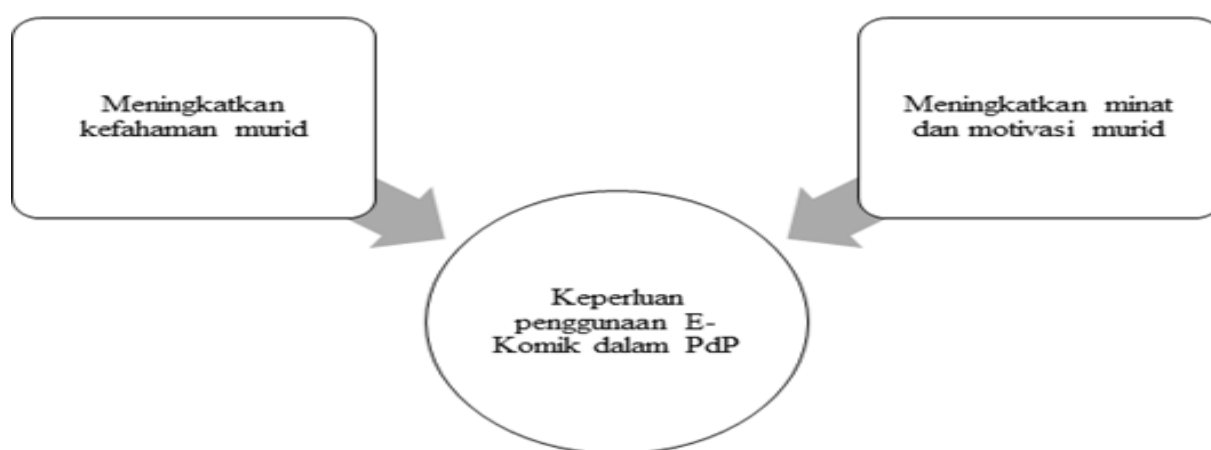
*pembuatan poster untuk sesuatu majlis terutamanya. Jadi yang boleh saya berikan contoh disini ialah satunya aplikasi Canva yang mana ianya boleh menghasilkan poster ataupun slide yang menarik dan kreatif sebab kalau kita lihat terdapat banyak sumber yang pelbagai. Sebagai contohnya kita boleh menghasilkan template dan pelbagai elemen grafik yang lebih menarik dan apa yang menarik tentang aplikasi Canva ini ia boleh juga meningkatkan kreativiti murid. Seterusnya, aplikasi ini juga turut boleh diakses sendiri oleh murid-murid. Okey itu sahaja yang boleh saya kongsi berkenaan aplikasi Canva.”*

(Guru A, 2024)

Pengalaman Guru A ini memperlihatkan bahawa aplikasi multimedia bukan sahaja berfungsi dalam aspek pedagogi, tetapi juga menyokong tugas pengurusan sekolah. Dalam konteks ini, Canva telah dimanfaatkan bukan hanya untuk menghasilkan bahan pengajaran seperti video, slaid, dan kuiz, tetapi juga untuk tujuan penyediaan poster atau hebahan majlis rasmi. Hal ini menunjukkan fleksibiliti aplikasi multimedia yang dapat memenuhi pelbagai keperluan pendidikan dan pentadbiran. Lebih penting lagi, dapatan ini menegaskan bahawa penggunaan Canva turut memberi impak positif kepada murid kerana aplikasi tersebut boleh diakses secara langsung oleh mereka. Pendedahan murid kepada elemen grafik, reka bentuk poster, dan penyediaan slaid secara kreatif berupaya mengembangkan daya imaginasi serta kemahiran digital mereka. Ini membuktikan bahawa aplikasi multimedia bukan sahaja meningkatkan keupayaan guru, tetapi juga mendorong murid untuk terlibat secara lebih aktif dalam pembelajaran kreatif dan kolaboratif.

## 2. Keperluan Penggunaan E-komik dalam PdP

Menerusi dapatan kajian ini membuktikan bahawa pemilihan kaedah pengajaran yang interaktif sememangnya bersesuaian dengan kehendak murid pada masa kini. Hal ini dikatakan demikian kerana murid generasi Z dan generasi Alfa sudah sejak awal membesar dalam perkembangan dunia digital baharu. Justeru itu, menjengah pandangan yang dilontarkan oleh Sopian et.al (2021) menyatakan bahawa kaedah pengajaran yang dilaksanakan oleh guru mempengaruhi penglibatan murid dari segi motivasi dan tingkah laku di dalam kelas. Oleh hal yang demikian, penggunaan e-komik jelas merupakan satu inisiatif dalam memilih gaya pembelajaran murid kini. Oleh itu, terdapat beberapa sub-tema yang dibentuk menerusi temubual berstruktur yang menunjukkan bahawa penggunaan e-komik menjadi keperluan dalam PdP. Hal ini dapat dilihat pada rajah berikut;



Rajah 2. Keperluan penggunaan e-komik dalam PdP

### *Meningkatkan Kefahaman Murid*

Penggunaan e-komik dalam proses pengajaran dan pembelajaran mampu meningkatkan kefahaman murid dan menjadi keperluan pada era digital kini. Hal ini dikatakan demikian kerana penerapan elemen multimedia seperti grafik, audio, dan visual yang digunakan dalam e-komik bersesuaian dengan gaya pembelajaran VAK (Visual, Audio dan Kinestetik) yang secara tak langsung mampu meningkatkan

kefahaman murid. Manginyog dan Ambayon (2024) dalam kajian yang dijalankan di Filipina mendapati bahawa penggunaan bahan pengajaran berasaskan multimedia seperti podcast, video dan modul digital telah memberikan kesan yang signifikan terhadap peningkatan pencapaian pelajar bagi mata pelajaran Kesusasteraan selepas pelaksanaannya. Perkara ini selari dengan hasil temubual di bawah;

*“Pada pendapat saya memang ia amat perlu kerana ianya memudahkan pemahaman kerana kadang-kadang dalam konsep KMK ini sukar difahami. Jadi dengan menggunakan e-komik, murid-murid dapat melihat sendiri contoh dalam bentuk visual selain hanya mendengar. Jadi ini banyak membantu dalam pemahaman murid.”*

(Guru A, 2024)

*“...kerana ianya boleh meningkatkan kefahaman murid kerana dalam e-komik ini seperti yang kita tahu terdapat ilustrasi yang amat menarik dan biasanya dalam Kmk ini ia banyak konsep yang mendorong murid itu meneroka sesuatu konsep yang tidak boleh dibaca dan mempunyai makna tersirat yang memerlukan pandangan dan pendapat peribadi daripada murid itu sendiri. Jadi e-komik ini yang mengilustrasikan sesuatu secara tak langsung dapat memberikan mereka gambaran yang lebih jelas tetapi sekiranya hanya sekadar gambar atau visual dan tidak disertakan dengan audio ini akan menyebabkan murid akan kurang memahaminya terutamanya murid-murid dari kelas belakang. Namun bagi murid yang kelas hadapan ia tidak menjadi satu halangan bagi mereka kerana mahu tidak mahu mereka akan berusaha untuk memahaminya tetapi bagi kelas yang belakang atau murid yang sederhana ini sekiranya kita hanya memberi isi pengajaran dalam bentuk visual, hanya bercakap atau konvensional ini murid tidak akan dapat memahami sepenuhnya. Namun sekiranya disertakan dalam bentuk grafik atau gambar lebih faham dan lebih mudah memahami. Okey itu pendapat saya bagi e-komik ianya banyak membantu.”*

(Guru A, 2024)

*“Namun jika ingin murid belajar sendiri dan lebih kreatif dan interaktif secara langsung, jadi murid dapat memahami sinopsis ini daripada awal hingga akhir sebab ianya disertakan gambar. Sebab novel Naratif Ogonshoto ini sememangnya sukar difahami dan memerlukan murid-murid untuk membaca novel tersebut berulang kali baru dapat faham. Oleh itu, guru juga perlu memberikan penerangan yang terperinci melalui bentuk penceritaan sekiranya guru hanya memberikan dalam bentuk ulasan sahaja ini sememangnya menyebabkan murid tidak akan faham. Jadi saya rasa E-Komik ini merupakan satu inisiatif yang baik dan banyak membantu untuk memberikan gambaran yang jelas berkaitan jalan cerita novel Naratif Ogonshoto.”*

(Guru A, 2024)

Menelusuri hasil temubual, Guru A menegaskan bahawa penggunaan e-komik satu platform yang diperlukan dan sangat membantu dalam meningkatkan kefahaman murid. Hal ini dikatakan demikian kerana e-komik mampu mengurangkan beban guru dalam usaha untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak. Sehubungan itu, Guru A turut menyatakan bahawa penggunaan e-komik amat sesuai bagi mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif kerana subjek ini menuntut murid untuk meneroka sendiri konsep yang sukar ditafsir secara langsung dan sarat dengan makna tersirat. Melalui medium ini, murid bukan sahaja dapat mengembangkan pandangan serta tafsiran peribadi mereka, malah turut digalakkan untuk berfikir secara kritis dan kreatif. Justeru, e-komik dilihat mampu menyokong pembelajaran berpusatkan murid dengan menyediakan ruang interaktif yang lebih menarik, dinamik, dan berkesan. Oleh hal yang demikian, penggunaan e-komik membantu guru memperkenalkan pelajaran dengan cara yang lebih berkesan. Selain itu, e-komik turut memudahkan penerimaan murid terhadap topik pembelajaran terutamanya bagi murid yang dari kelas belakang atau kelas sederhana. Pembelajaran melalui gambar dan visual lebih mudah difahami kerana otak manusia cenderung memproses imej lebih cepat berbanding teks. Dengan melihat proses secara visual, murid dapat memahami secara mendalam dan mengingatnya lebih lama.

### *Meningkatkan Minat dan Motivasi Murid*

Kaedah pembelajaran menggunakan e-komik terbukti mampu menarik minat serta meningkatkan motivasi murid dalam PdP. Hal ini demikian kerana e-Komik berfungsi sebagai medium pembelajaran yang menggalakkan penglibatan murid secara aktif dan dinamik. Pandangan ini selari dengan Mohd Nor et al. (2021) yang menegaskan bahawa elemen interaktif dalam platform pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan penglibatan murid, terutamanya apabila kandungan yang disampaikan relevan serta bermakna. Dapatan kajian ini turut bertepatan dengan hasil temu bual bersama Guru A yang menekankan peranan e-komik sebagai platform yang efektif untuk menarik minat murid:

*“Okey saya rasa itu satu platform yang sememangnya mampu menarik minat murid.”*

(Guru A, 2024)

*“Jadi ini menjadikan penglibatan murid lebih meningkat kerana multimedia ini ia dapat menjadikan satu PdPc lebih menarik.”*

(Guru A, 2024)

*“itu saya sangat setuju sebab seperti yang kita sedia maklum novel Naratif Ogonshoto ini sememangnya amat sukar untuk difahami kerana satu bab ke satu bab dalam novel tersebut tiada kesinambungan. Jadi sekiranya murid hanya sekadar baca. Saya rasa murid agak sukar memahami tanpa huraian daripada guru. Jadi apabila adanya e-komik ini mampu meningkatkan minat dan motivasi murid untuk memahami karya itu sendiri tanpa perlu berusaha keras untuk membaca karya dan memahami makna tersirat.”*

(Guru A, 2024)

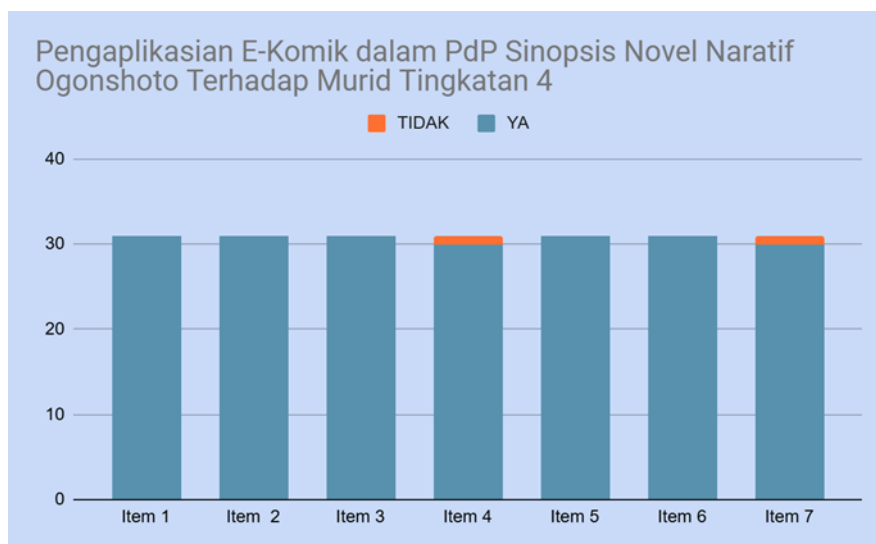
Guru A menegaskan bahawa e-komik sangat bersesuaian diaplikasikan dalam pengajaran novel *Naratif Ogonshoto*, khususnya kerana teks berkenaan bersifat kompleks dan kurang kesinambungan antara bab. Justeru, penggunaan e-komik memudahkan murid memahami isi kandungan novel secara visual dan interaktif, sekali gus mengurangkan kebergantungan penuh kepada guru. Kaedah ini bertepatan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penerokaan sendiri murid dalam memahami teks sastera. Selain itu, dapatan ini memperlihatkan bahawa e-komik dapat meningkatkan tahap penglibatan murid melalui pembelajaran yang lebih menyeronokkan, bermakna, dan dekat dengan dunia digital mereka. Perkara ini amat relevan dengan ciri generasi Z dan Alfa yang lebih cenderung kepada medium visual, audio, dan interaktif. Ali (2011) turut menegaskan bahawa karya sastera sering mengandungi makna abstrak yang memerlukan pengapresiasian mendalam untuk menembusi maklumat tersirat. Dalam konteks ini, e-komik berperanan sebagai jambatan yang membantu murid menghubungkan makna tersurat dengan makna tersirat, seterusnya menjadikan pengalaman pembelajaran lebih mudah dihayati.

Namun demikian, hasil kajian turut mendapati wujud beberapa kekangan dalam mengadaptasi aplikasi multimedia, terutamanya dalam kalangan guru veteran. Masih terdapat guru yang kurang berkemahiran mengendalikan aplikasi tertentu sehingga mewujudkan fenomena *technophobia*, iaitu keengganan untuk meneroka teknologi baharu. Hal ini menjadi penghalang kepada mereka untuk memanfaatkan potensi penuh aplikasi multimedia dalam PdP. Mohamed Mokhtar et al. (2024) juga menegaskan bahawa fenomena *technophobia* memberi kesan ketara terhadap pengajaran kerana proses penerimaan teknologi dalam kalangan guru berlaku secara perlahan dan terbatas, khususnya kepada aplikasi asas sahaja. Meskipun begitu, dapatan temu bual menunjukkan wujud peningkatan penerimaan secara beransur-ansur dalam kalangan guru terhadap penggunaan multimedia. Walaupun sebahagian masih terhad kepada platform asas, penerimaan positif ini membuktikan bahawa aplikasi multimedia berpotensi besar menjadi medium utama dalam pengajaran sastera, khususnya novel yang kompleks seperti *Naratif Ogonshoto*.

### *3. Pengaplikasian E-komik dalam Pengajaran dan Pembelajaran Sinopsis Novel Naratif Ogonshoto*

Satu sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) telah dilaksanakan terhadap murid Tingkatan 4 bagi melihat penerimaan murid terhadap bahan bantu mengajar, iaitu e-komik berdasarkan sinopsis Bab 3 (*Penyamaran*) dalam novel *Naratif Ogonshoto*. Dapatan pemerhatian dianalisis menggunakan senarai semak yang

disediakan. Justeru itu, hasil kajian telah membuktikan bahawa e-komik sebagai kaedah pengajaran dan pembelajaran sinopsis novel *Naratif Ogonshoto* mampu menjadi satu medium penyampaian yang bermakna. Hal ini dapat dilihat menerusi rajah 1;



Rajah 3. Pengaplikasian e-komik dalam pdp sinopsis novel naratif Ogonshoto terhadap murid tingkatan 4

Jadual 1. Senarai item pemerhatian

| ITEM   |                                                                                                       |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Item 1 | menghubungkan alur cerita atau sinopsis dalam karya yang dibaca.                                      |
| Item 2 | berfikir di luar kotak                                                                                |
| Item 3 | membina dan berkongsi pengetahuan sedia ada untuk membentuk idea baru                                 |
| Item 4 | menunjukkan minat dalam membaca karya sastera                                                         |
| Item 5 | membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada |
| Item 6 | menstruktur semula idea sedia ada dengan menghubungkan idea baru dengan yang lama                     |
| Item 7 | membuat analisis, tafsiran dan amalan sendiri setelah pembacaan dilakukan.                            |

Menerusi rajah tersebut menunjukkan bahawa seramai 31 orang murid mengalami perubahan dan peningkatan yang positif setelah e-komik diaplikasikan terhadap murid Tingkatan 4. Hal ini demikian kerana daripada keseluruhan 31 orang murid, seramai 30 orang telah menunjukkan peningkatan yang ketara apabila mereka lebih berminat membaca novel *Naratif Ogonshoto* (Bab 3 Penyamaran) yang disimulasikan dalam bentuk e-komik, sekali gus memberikan gambaran yang lebih jelas tentang sinopsis dan alur cerita novel tersebut. Hal ini terbukti penyampaian cerita berbantuan e-komik membantu murid memahami dan mengaitkan alur cerita yang kompleks dengan mudah kerana e-komik memaparkan gambaran situasi yang kompleks atau yang mempunyai makna tersirat dengan menggunakan elemen grafik dengan baik. Murid lebih mudah tertarik kepada PdP yang berasaskan multimedia gabungan elemen visual, audio dan teks, berbanding kaedah konvensional (Madar et al., 2009).

Pengaplikasian e-komik dalam pengajaran dan pembelajaran sinopsis membuktikan bahawa murid mampu menghuraikan peristiwa atau situasi yang dipaparkan dengan lebih mendalam, jelas, dan tepat melalui sesi soal jawab semasa proses PdP. Murid dapat berkongsi pengetahuan sedia ada mereka dalam kumpulan dan membentuk idea baru berdasarkan e-komik yang dipaparkan dengan penerangan yang baik. Hal ini berbeza sebelum pengaplikasian e-komik yang menunjukkan murid hanya sekadar mengetahui secara ringkas peristiwa yang berlaku dalam bab 3. Hal ini selaras apabila penggunaan animasi yang bersesuaian mampu mengukuhkan pengetahuan sedia ada murid. Misalnya, murid menyatakan bahawa penyamaran itu dilakukan bagi menghentikan protes yang dilakukan oleh penduduk Tubua dan ini

menyokong firasatnya dengan maklumat sedia ada bahawa lelaki tua dari Kuri dan Presiden adalah orang yang sama. Pengaplikasian e-komik berjaya menjadikan murid yang pasif menjadi semakin aktif di dalam kelas terutamanya apabila e-komik dengan jayanya mampu menarik minat dan meningkatkan kefahaman murid. Hal ini terbukti dalam satu kajian yang diperkatakan oleh Mahat et al. (2022) bahawa elemen animasi merupakan satu pendekatan yang berkesan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyeronokkan. Selain itu, elemen animasi turut menjadi daya penarik kepada murid serta membantu menyampaikan maklumat dengan lebih cepat dan berkesan. Oleh itu, pengaplikasian e-komik mampu mewujudkan pengalaman membaca yang bermakna dalam kalangan murid tingkatan 4.

Menerusi pengaplikasian e-komik dalam pengajaran dan pembelajaran sinopsis novel *Naratif Ogonshoto*, dapat disimpulkan bahawa kaedah pengajaran berasaskan e-komik mampu memberikan perspektif baharu kepada guru dalam mempertingkatkan mutu penyampaian kepada murid. Hal ini demikian kerana berdasarkan pemerhatian yang berpaksikan teori Konstruktivisme, pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran berasaskan e-komik telah mendapat sambutan yang menggalakkan dalam kalangan murid Tingkatan 4. Keberhasilan ini secara tidak langsung membuktikan bahawa objektif kajian telah berjaya dicapai. Hal ini dapat dilihat dengan jelas apabila secara dominan memaparkan murid mampu menghubungkan alur cerita atau sinopsis dalam karya yang dipelajari dengan menggunakan e-komik dengan baik. Pelaksanaan kajian ini membuktikan bahawa penggunaan bahan yang kreatif dan segar dalam PdP menjadi medium penting untuk meningkatkan penglibatan aktif murid dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Hal ini demikian kerana mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif kebiasaannya ditawarkan kepada murid kelas sederhana dan adakalanya hanya dianggap sebagai pelengkap kepada subjek elektif.

Oleh hal yang demikian, tahap penerimaannya terhadap e-komik lebih efektif dan mampu menarik minat mereka terhadap karya sastera kerana penggunaan elemen multimedia yang secara tak langsung mendorong mereka berfikir secara kritis serta terdedah dengan pengalaman sebenar. Hal ini menyebabkan mereka mampu memahami karya tersebut tanpa perlu bertungkus lumus memahami makna yang tersembunyi di balik karya yang dibaca. Oleh itu, pengaplikasian e-komik terhadap murid Tingkatan 4 terbukti mampu meningkatkan daya tumpuan dan kefahaman mereka dalam mempelajari karya yang sukar ditafsir atau yang tiada kesinambungan cerita di setiap bab.

## Kesimpulan

Kesimpulannya, pengaplikasian e-komik sebagai kaedah pengajaran sinopsis novel *Naratif Ogonshoto* merupakan satu pendekatan yang efektif dan relevan dengan kehendak murid Generasi Z dan Generasi Alfa. Pendekatan ini terbukti berupaya memenuhi keperluan dalam mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif, khususnya dalam membantu murid memahami isi pengajaran secara mendalam. Hal ini demikian kerana setiap karya sastera menuntut pengapresiasian yang tinggi, di mana murid perlu menyelami teks dengan jiwa dan emosi bagi memahami konsep yang kompleks serta makna tersirat. Oleh itu, e-komik membawa kelainan sebagai bahan bantu mengajar yang bukan sahaja menarik, malah seiring dengan kehendak semasa guru dan murid. Penggunaan e-komik dalam pengajaran dan pembelajaran sinopsis *Naratif Ogonshoto* membuka ruang kepada guru untuk menambah baik kaedah penyampaian, menjadikannya lebih kreatif dan berkesan. Untuk memastikan keberkesanan, pembangunan modul e-komik perlu dilaksanakan secara sistematik melalui analisis keperluan, pemilihan kandungan yang sesuai, reka bentuk interaktif, integrasi multimedia, serta ujian rintis sebelum pelaksanaan meluas. Secara keseluruhannya, pelaksanaan pendekatan ini membuktikan bahawa bahan yang bersifat kreatif dan kontemporari berpotensi besar dalam meningkatkan penglibatan murid secara aktif sepanjang sesi PdP berlangsung.

**Penghargaan:** Penghargaan yang tidak terhingga ditujukan kepada para responden yang sudi meluangkan masa dan memberikan kerjasama sepenuhnya dalam pengumpulan data kajian.

**Kernyataan Persetujuan Dimaklumkan:** Persetujuan dimaklumkan telah diperoleh daripada semua subjek yang terlibat dalam kajian ini.

**Konflik Kepentingan:** Penyelidik mengisytiharkan tiada konflik kepentingan bagi penyelidikan ini.

## Rujukan

- Ali, A.H. (2011). Konsep keindahan dalam kesusasteraan Melayu tradisional. *PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature*, 2, 1–12. <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/PENDETA/article/view/1109>
- Abd Karim, M. M. F., & Wahid, A. (2025). Pengurusan pembinaan insan dalam teks Naratif Ogonshoto. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 11(2), 10–32. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol11.2.2.2025>
- Ahmad, M. A., Bakar, E. W., & Juhary, J. (2022). Kemahiran berfikir aras tinggi melalui pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran seni bahasa. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(7), 45–58. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i7.1597>
- Ahmad, N. A., & Ahmat, N. (2018). Kajian kepentingan penggunaan teknologi pengajaran untuk subjek Sejarah dan Tamadun di UteM. *Journal of Human Capital Development (JHCD)*, 11(2), 99–108. <https://jhcd.utem.edu.my/jhcd/article/view/5148>
- Azman, A. N., & Abdullah, N. A. V. (2023). Kritikan sosial dalam novel *Naratif Ogonshoto*. *Jurnal Melayu*, 22 (1), 34–51. <https://ejournal.ukm.my/jmelayu/article/view/63371/13989>
- Chai, M. A., & Abdul Karim, A. (2023). Penerapan teori konstruktivisme bagi menangani miskonsepsi pengetahuan konseptual pecahan dalam kalangan murid tahun tiga. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 8(5), 100–115. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i5.2325>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Guob, K. A. (2020). *Aplikasi komik Toondoo dalam pengajaran dan pemudahcaraan gaya bahasa puisi Melayu moden* [Tesis sarjana muda, Universiti Pendidikan Sultan Idris]. UPSI Institutional Repository.
- Hamid, M. N. S. S., & Ghazali, M. N. S. (2021). E-komik Hikayat Patani: Putera Pewaris Kerajaan (satu analisis tekstual, kepentingan dan cabaran). *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 37(2), 171–194. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2021-3702-11>
- Iqbal, M., Rosramadhana, R., Amal, B. K., & Rumapea, M. E. M. (2018). Penggunaan *Google Forms* sebagai media pemberian tugas mata kuliah Pengantar Ilmu Sosial. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 120–127. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.9652>
- Jaafar, R., & Wahid, A. (2024). Pengurusan kepimpinan keusahawanan dalam karya terpilih Anwar Ridhwan. *Management Research Journal*, 13(2), 43–54. <https://doi.org/10.37134/mrj.vol13.2.4.2024>
- Jia Ling, T., & Mohd Matore, M. E. @ E. (2021). The use of information and communication technology in the teaching and learning of mathematics: A systematic literature review. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematik Malaysia*, 11(1), 45–59. <https://doi.org/10.37134/jpsmm.vol11.1.5.2021>
- Joon Woei, R. L., Bikar, S. S., Rathakrishnan, B. & Rabe, Z. (2021). Integrasi permainan media word wall dalam pendidikan Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(4), 69 - 78. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i4.765>
- Jumaat, N. F., Saupian, Y. & Che Lah, N. H. (2022). Pembelajaran berasaskan inkuiri dalam meningkatkan kemahiran literasi Sains dan pencapaian murid menerusi persekitaran pembelajaran dalam talian. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(1), 73 - 84. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i1.1250>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2020). *Sistem pendidikan*. <https://www.moe.gov.my/dasarmenu/sistem-pendidikan>
- Mahat, H., Azri, M. A., Salleh, Y., Nayan, N., & Hashim, M. (2022). Penggunaan elemen animasi untuk meningkatkan kefahaman pelajar dalam mata pelajaran geografi. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 8(2), 45–59. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol8.2.1.2022>

- Madar, A. R., Mohaiyiddin, M. Z., Mustafa Karim, M. Z., & Buntat, Y. (2009). Kesan penggunaan koswer terhadap tahap pencapaian pelajar berdasarkan gaya kognitif *field independence-dependence*. *Proceeding of the International Conference of Teaching & Learning in Higher Education (ICTLHE 09)*, 1–12. <https://www.researchgate.net/publication/277866057>
- Mahamad, M. R., Din, G., & Jehwae, P. (2020). Keunggulan kepengarangan novel-novel terpilih Anwar Ridhwan. *PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature*, 11(1), 68–87. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol11.1.5.2020%20>
- Mamat, R., Abdul Halim, H., Mansor, S., & Abdul Rashid, R. (2018). Penggunaan manga dan anime sebagai media pembelajaran dalam kalangan pelajar bahasa Jepun di universiti awam Malaysia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 34(3), 298–313. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2018-3403-18>
- Manginyog, C. P. & Ambayon, C. M. (2024). Multimedia-based instructional materials and students' learning achievement in literature. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 9(6), 253-260. <https://dx.doi.org/10.22161/ijels.96.42>
- Mohamed Mokhtar, M., Ahmadi, M. A. S., Shauqi, M. A., Abdullah, M. I. D., & Mohd Isa, M. I. (2024). Tahap, pengetahuan, kemahiran dan sikap bakal guru Bahasa Melayu terhadap aplikasi kahoot, quizizz, dan padlet dalam pengajaran KOMSAS. *PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature*, 15(2), 65-78. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol15.2.5.2024>
- Mohd Nor, M. A., Hashim, A., & Ali, Z. (2021). Interactive learning platforms in Malaysian schools: An overview. *Asian Journal of Education*, 15(3), 123–138. <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/12295>
- Mohamad, R., Yusof, N., & Hamid, S. (2022). Impact of digital games on preschool learning: An exploratory study. *e-Bangi: Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(3), 112–124. <https://doi.org/10.17576/ebangi.2025.2203.01>
- Mohd Radzi, W. R. (2020). *Penerapan bahan pendidikan komik dalam pembelajaran dan pemudahcaraan prosa tradisional KOMSAS* [Tesis sarjana muda, Universiti Pendidikan Sultan Idris]. UPSI Institutional Repository.
- Roni, N. S., & Mahamod, Z. (2024). Pengetahuan teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran guru Kesusasteraan Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 14(1), 51–61. <https://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/article/view/369/249>
- Kamaruzaman, N.K.H., Osman, K. & Arsad, N. M. (2025). A systematic literature review on the role of e-learning in enhancing environmental literacy among primary school students. *e-Bangi: Journal of Social Sciences and Humanities*, 22(2), 76–90. <http://dx.doi.org/10.17576/ebangi.2025.2203.31>
- Raja Krishnan, C. D., Radin A. R. S. A., & Othman, N. (2022). Keberkesanan modul komik mata pelajaran perniagaan tingkatan 4. *Akademika*, 92 (Isu Khas), 45–60. <https://doi.org/10.17576/akad-2022-92IK1-13>
- Sapian, N. A., Mahamod, Z., & Mahad, I. (2021). Penglibatan murid-murid sekolah kebangsaan di kawasan bandar dalam pembelajaran bahasa Melayu dalam talian daripada persepsi guru bahasa Melayu. *PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature*, 12 (2), 80–97. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol12.2.7.2021>
- Subramaniam, G. & Mahmud, M. S. (2022). Pelaksanaan pendekatan sosial konstruktivisme menggunakan google jamboard dalam PdP Matematik terhadap pelajar tahun 4. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(12), 1-9. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i12.1923>
- Voon, S. H., & Amran, M. S. (2021). Pengaplikasian teori pembelajaran konstruktivisme dalam pembelajaran matematik. *Sains Insani*, 6(2), 73–82. <https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol6no2.285>
- Zabir, A. (2025). The Malay translations of children's books during the Covid-19 period: An overview. *e-Bangi: Journal of Social Sciences and Humanities*, 22(3), 247–258. <http://dx.doi.org/10.17576/ebangi.2025.2203.20>
- Zulkifli, N. A., & Latiff, A. H. A. (2021). E-komik dalam pendidikan: Satu pendekatan inovatif dalam PdPR. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 9(2), 12–20. <https://doi.org/10.17220/mojet.2021.02.002>