



INTERNATIONAL JOURNAL OF
MODERN EDUCATION
(IJMOE)
www.ijmoe.com



**KEBERKESANAN ANIMASI CERITA RAKYAT INDIA
TERHADAP MOTIVASI DALAM KALANGAN MURID TAHUN
LIMA DI SJK(T) DAERAH KULIM**

*EFFECTIVENESS OF INDIAN FOLKLORE ANIMATION ON MOTIVATION
AMONG YEAR FIVE PUPILS IN KULIM DISTRICT*

Chitra Suparmaniam¹, Maizatul Hayati Mohamad Yatim^{2*}

- ¹ Jabatan Reka Bentuk Komunikasi Visual, Politeknik Tuanku Syed Sirajuddin, Malaysia
Email: chitra@ptss.edu.my
- ² Department of Computing, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia
Email: maizatul@fskik.upsi.edu.my
- * Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 08.10.2020
Revised date: 13.10.2020
Accepted date: 21.10.2020
Published date: 07.12.2020

To cite this document:

Suparmaniam, C., & Yatim, M. H. M.. (2020). Keberkesanan Animasi Cerita Rakyat India Terhadap Motivasi Dalam Kalangan Murid Tahun Lima di SJK(T) Daerah Kulim. International Journal of Modern Education, 2(7), 01-12.

DOI: 10.35631/IJMOE.27001

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak:

Artikel ini membincangkan kajian yang mengukur keberkesanan Animasi Cerita Rakyat India dalam kalangan murid Tahun Lima SJK(T) di daerah Kulim. Kajian ini menggunakan data kualitatif untuk meneroka 12 prinsip animasi manakala data kuantitatif sebagai pendekatan kaedah kajian. Bagi data kualitatif, sepuluh orang animator telah dipilih untuk menganalisa 12 prinsip animasi dalam tiga siri Animasi Cerita Rakyat India menggunakan senarai semak prinsip animasi. Bagi data kuantitatif, reka bentuk eksperimen ujian-pra ujian-pasca telah digunakan untuk mengukur keberkesanan Animasi Cerita Rakyat India menggunakan borang soal-selidik. Instrumen ini mengandungi persoalan berkaitan dengan empat skala Model Motivasi ARCS oleh Keller. Seramai 108 murid dari tiga buah sekolah telah dipilih sebagai responden dan diagihkan kepada dua kumpulan (kumpulan rawatan dan kawalan) yang mengandungi 54 murid setiap satunya. Data yang dikumpul dianalisa menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferens untuk menjawab objektif kajian yang disenaraikan. Hasil kajian mendapati terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor min bagi ujian pra dan ujian pasca yang membuktikan Animasi Cerita Rakyat India memberikan kesan motivasi kepada murid. Ini memberi implikasi bahawa Animasi Cerita Rakyat India boleh dibangunkan bagi menghargai Cerita Rakyat India dan untuk memupuk nilai moral yang baik melalui animasi.

Kata Kunci:

Animasi, Cerita Rakyat India, Keberkesanan, Motivasi

Abstract:

The article discusses a study to measure the effectiveness of Indian Folklore Animation among Year Five SJK(T) pupils in the Kulim district. The study uses qualitative data for exploring twelve principles of animation and quantitative data for the research methodology approach. For qualitative data, ten animators were selected to analyse the twelve principles of animation in three series of selected Indian Folklore Animation using an animation principles checklist. For quantitative data, a pre-test post-test experimental design was used to measure the effectiveness of Indian Folklore Animation using a questionnaire. The questionnaire consists of four scales of Keller's ARCS Model of Motivation. A total of 108 pupils from three schools was selected as respondents and were assigned into two groups (treatment and control group) consisted of 54 pupils each. Data collected were analysed using descriptive and inference statistics to answer the listed research objectives. Findings show that there are significant differences in mean scores for pre-test and post-test to show that the Indian Folklore gave motivational effects to the pupils. This implies that Indian Folklore Animation could be developed for Indian Folklore appreciations and for fostering good moral values through animation.

Keywords:

Animation, Indian Folklore, Effectiveness, Motivation

Pengenalan

Industri animasi turut dikenali sebagai salah satu sektor dari industri perfileman. Pengeluaran produksi animasi meningkat setiap tahun dari pelbagai negara seperti Amerika Syarikat, Jepun, negara Eropah, China, Korea dan termasuklah dari Malaysia (Fadli & Md, 2016). Kepelbagaian produk animasi bermula dari hanya animasi kertas, animasi gerak-henti (*stop-motion*) sehinggalah animasi yang menggunakan dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) (Faryna & Normah, 2017). Animasi yang mendapat tempat dalam kalangan kanak-kanak dan orang dewasa adalah siri animasi kartun yang turut dibarisi dengan watak adiwira yang diminati dan menjadi ikonik di dunia (Healy, 2020; Painter, 2017).

Perkembangan industri animasi turut membuka penggunaannya dalam bidang lain selain dari industri perfileman terutamanya dalam bidang pendidikan (Noor & Maizatul, 2019). Teknologi dan bahan kandungan animasi dikatakan mampu meningkatkan pemprosesan kognitif, pemikiran dan pemahaman berbanding bahan kandungan yang bersifat statik bergantung kepada kaedah dan situasi penggunaannya (Wang, Zhao, Mayer & Wang, 2020). Selain dari meningkatkan pemahaman, teknologi dan bahan kandungan animasi turut digunakan bagi menaikkan semangat dan motivasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Saritepeci & Çakır, 2019; Hsu, 2016), meningkatkan perkembangan kognitif (Azniah, Maizatul, Nor & Nor, 2016), menimbulkan suasana pembelajaran aktif (Masuch, Maizatul, & Gadegast, 2015), meningkatkan perilaku serta sikap belajar pelajar terhadap sesuatu subjek (Maizatul & Masuch,

2007) dan membantu memerlihara ingatan kolektif dari segi sejarah, bahasa mahupun penceritaan (Azhar & Mohd, 2017; Carpe Pérez & Pedersen, 2017; Sustainable Heritage Network, 2016).

Di negara India, industri animasi semakin berkembang dengan pulangan keuntungan kepada negara sebanyak 85% (Menon, 2017) terutama dalam pembikinan animasi untuk tayangan di televisyen, animasi kartun atau sektor perfileman. Perkembangan ini turut melibatkan peningkatan peranan penggiat industri animasi dalam mengimbangi permintaan kandungan animasi tempatan dalam kalangan penyedia saluran *Television and Over the Top* (OTT) di India. Merujuk kepada kandungan animasi dalam perfileman dan animasi kartun, juruanimasi di India lebih menekankan aspek kesan visual dalam kandungan animasi yang dibina. Kemahiran mereka turut digunakan oleh penggiat animasi di seluruh dunia termasuklah dari Hollywood kerana kos pembikinan animasi, kos buruh dan kos pekerja mahir yang dikatakan lebih murah.

Di Malaysia, inisiatif pembikinan produk animasi bermula sejak tahun 1946 dengan penubuhan *Malayan Film Unit* yang kini dikenali sebagai Filem Negara Malaysia. Pada ketika itu, kandungan animasi hanya terbatas pada teks dan objek yang bergerak pada waktu itu daripada merujuk kepada siri televisyen dan filem (Muhamad Syahman, Yusmilayati & Mohd Yuszaidy, 2019). Hikayat Sang Kancil telah menjadi sebuah animasi pendek pertama di Malaysia dan diikuti dengan animasi Sang Kancil & Monyet, Sang Kancil & Buaya, Burung Gagak yang Bijaksana, Naga yang Sombong, dan Naga Haloba dari tahun 1984 hingga 1987. Sejak itu, beberapa siri animasi mula ditayangkan di beberapa saluran televisyen di Malaysia seperti Usop Sontorian, Keluang Man, Yokies, Anak-Anak Sidek dan sebagainya (Faryna, Normah, Mohd Nor, & Neesa Ameera, 2019). Namun krisis ekonomi yang berlaku dalam tahun 1998 telah menjejaskan perkembangan dan penghasilan produk animasi.

Siri animasi Upin-Ipin telah menjadikan sektor industri animasi di Malaysia melonjak semula. Watak karekter anak kecil Upin dan Ipin bukan sahaja popular di Malaysia tetapi juga di Singapura, Indonesia, dan Brunei. Dengan mendapat sokongan dari Perbadanan Ekonomi Digital Multimedia Malaysia (MDEC), Upin dan Ipin serta siri animasi seterusnya iaitu Boboiboy dan Agen Ali turut mewarnakan industri animasi. Siri animasi ini ianya telah menjadi penanda aras yang bagus untuk sektor animasi di Malaysia (Mohamad Razeef Shah, Norasikin & Norsham, 2020).

Khazanah budaya masyarakat India umpamanya boleh memanfaatkan teknologi animasi dengan menghasilkan kandungan animasi yang berkisarkan kepada pembentukan watak, adat resam, cerita lisan dan cerita rakyat yang berkisar kebudayaan masyarakat India di Malaysia. Kajian berkaitan dengan aspek kebudayaan masyarakat India di Malaysia harus di dokumentasikan sebagai satu koleksi dokumentasi dalam bentuk digital terutama dalam aspek sistem normatif, kepercayaan, budaya ekspresif dan budaya kebendaan (Ponniamah, 2016). Hasil positif dari kajian terdahulu telah mencetuskan motivasi bagi kajian ini dilaksanakan dalam memastikan pemerliharaan khasanah budaya dapat disimpan dan dijadikan koleksi dokumentasi bagi generasi akan datang.

Penyataan Masalah

Pemerlihaan khasanah budaya masyarakat India di Malaysia dalam bentuk digital terutamanya dalam industri animasi masih agak kecil (Benny & Wenny, 2017; Faryna, Normah, & Mohd, 2016). Walaupun animasi di Malaysia dimulakan dengan siri animasi pendek *Hikayat Sang Kancil* pada tahun 1978 (Hassan, 2007), siri animasi dalam konteks budaya dan masyarakat India di Malaysia perlu diberi perhatian. Salah satu masalah yang diutarakan dalam menghasilkan siri animasi terutamanya di Malaysia adalah berkaitan dengan naratif dan penceritaan (Muhammad & Dahlan, 2019). Naratif dan penceritaan wujud dalam cerita rakyat dalam kalangan masyarakat India di Malaysia, namun penghasilan kandungan dalam bentuk animasi perlu digiatkan. Tidak dinafikan kewujudan watak Mutu, Jarjit, Raju dan Uncle Muthu (animasi *Upin & Ipin*), watak Gopal (animasi *BoBoiBoy*) dan watak Jeneral Rama (animasi *Agen Ali*) sedikit sebanyak memberi ruang dalam memperkenalkan konteks masyarakat majmuk di Malaysia (Dahlan, 2015).

Kajian terdahulu turut melihat kesan penggunaan animasi dalam kalangan masyarakat terutama dari aspek nilai dan budaya. Normaliza, Awang dan Nik (2017) mendapati integrasi nilai dan budaya memberi pengaruh yang tinggi dalam siri animasi *The Kingfisher Stories* yang berlandaskan sepuluh cerita rakyat Melayu. Nilai dan budaya yang dimaksudkan berkaitan dengan nilai kebaikan, berdikari, beradab, sikap hormat, kasih sayang, adil, berani, kebersihan fizikal dan mental, jujur, kerja keras, kerja sama, kesedaran, bersyukur, rasional dan semangat bermasyarakat (Normaliza, Awang, & Nik, 2017). Integrasi nilai dan budaya yang diterapkan dalam siri animasi berkenaan dapat membantu generasi muda memahami dan mengamalkan nilai dalam kehidupan seharian. Ianya bertepatan dengan penerapan nilai murni seperti yang dinyatakan dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2020).

Kajian berkaitan dengan elemen pendidikan yang diterapkan dalam kandungan animasi turut diberi perhatian. Kandungan animasi telah dijadikan sebagai bahan bantu mengajar bagi guru menyampaikan ilmu dalam subjek tertentu (Quah & Roseline, 2020). Seringkali subjek matematik, sains, bahasa dan sejarah dikatakan sukar dikuasai oleh murid dan animasi dikatakan berjaya meningkatkan motivasi (Roghdaryanti & Maizatul, 2019), pemahaman (Aizu, Nor & Norasikin, 2017; May, Maizatul & Amri, 2017) dan pencapaian akademik (Theinmoli & Maizatul, 2017) dalam kalangan murid. Dari aspek motivasi, kajian Roghdaryanti & Maizatul mendapati terdapat hubungan yang signifikan antara faktor motif (dorongan semula jadi) dan insentif (galakan ganjaran) dengan pencapaian akademik murid. Murid yang kurang bermotivasi dikatakan tiada semangat dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Bentuk insentif juga berbeza dalam meningkatkan motivasi seperti ganjaran markah, gred, hadiah, pujian dan sebagainya. Kajian ini menggunakan Animasi Cerita Rakyat India sebagai bentuk insentif yang digunakan untuk meningkatkan motivasi murid dalam penggunaan Animasi Cerita Rakyat India sebagai bahan pembelajaran mereka.

Tujuan dan Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan untuk mengukur keberkesanan Animasi Cerita Rakyat India sebagai bahan pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dalam kalangan murid Tahun Lima SJK(T) di daerah Kulim. Objektif kajian ini adalah untuk:

- 1) Menganalisa 12 prinsip animasi dalam tiga siri Animasi Cerita Rakyat India,
- 2) Menguji keberkesanan Animasi Cerita Rakyat India sebagai bahan pembelajaran dalam kalangan murid Tahun Lima, dan
- 3) Mengukur tahap motivasi murid Tahun Lima berlandaskan Model Motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction*) dalam penggunaan Animasi Cerita Rakyat India sebagai bahan pembelajaran.

Kaedah Kajian

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini dibahagikan kepada dua fasa iaitu fasa keperluan asas dan fasa pelaksanaan. Fasa keperluan asas melibatkan analisis 12 prinsip animasi dalam siri Animasi Cerita Rakyat India. Bagi mencapai objektif pertama kajian, reka bentuk tatacara kumpulan berfokus (*focus group*) telah dilaksanakan menggunakan senarai semak prinsip animasi. Tatacara kumpulan berfokus merupakan satu perbincangan yang melibatkan lima hingga sepuluh orang pakar bagi memperolehi maklumat berkaitan dengan pengalaman, tanggapan, reaksi atau kepercayaan pakar terhadap produk atau kandungan yang dibina. Fasa pelaksanaan melibatkan pengujian keberkesanan Animasi Cerita Rakyat India sebagai bahan pembelajaran dalam kalangan murid Tahun Lima dan pengukuran tahap motivasi mereka. Bagi mencapai objektif kedua dan ketiga kajian, reka bentuk kajian eksperimen yang melibatkan ujian pra dan ujian pasca bagi mengukur keberkesanan Animasi Cerita Rakyat India dan tahap motivasi murid berlandaskan Model Motivasi ARCS.

Responden Kajian

Sepuluh orang animator (tujuh orang lelaki dan tiga orang perempuan dengan purata umur 39 tahun) telah dipilih dalam fasa keperluan asas. Ianya bertujuan untuk menganalisa 12 prinsip animasi dalam siri Animasi Cerita Rakyat India menggunakan senarai semak prinsip animasi. Seramai dua orang mempunyai pengalaman dalam industri animasi dan setara selama 1-3 tahun, enam orang berpengalaman selama 4-6 tahun dan dua orang mempunyai pengalaman melebihi tujuh tahun dalam industri animasi dan setara. Bagi fasa pelaksanaan yang melibatkan reka bentuk kajian eksperimen seramai 108 murid Tahun Lima dari tiga buah sekolah dari daerah Kulim telah dipilih sebagai responden. Memandangkan bilangan murid Tahun Lima agak sedikit, kesemua murid Tahun Lima dari ketiga-tiga sekolah dipilih menjadi responden. Mereka telah diagihkan kepada dua kumpulan (kumpulan rawatan dan kawalan) dengan masing-masing mengandungi 54 orang responden. Pengagihan murid kepada dua kumpulan ini dilaksanakan oleh guru kelas masing-masing dan penyelidik tidak mempunyai penglibatan secara langsung bagi proses pengagihan ini.

Instrumen Kajian

Instrumen pertama yang digunakan bagi menganalisis 12 prinsip animasi di dalam tiga siri Animasi Cerita Rakyat India adalah senarai semak prinsip animasi. Senarai semak prinsip animasi ini diambil dari 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh animator dari Disney Studio (Gottlieb, 2017). Prinsip berkenaan adalah *squash and stretch* (tekan dan lentur), *staging* (penataan gerak), *secondary action*, (gerakan pendukung), *timing* (sela masa), *solid drawing*, (lakaran padu), *appeal* (daya tarikan), *follow through and overlapping action* (gerakan mengikut dan aksi pertindanan), *slow in, slow out* (gerakan perlahan masuk dan keluar), *exaggeration* (melebihi-lebih), *arch* (lengkungan), *anticipation* (antisipasi) dan *straight ahead and pose to pose* (kehadapan dan

peraga). Senarai semak ini telah melalui proses kesahan kandungan oleh tiga orang pakar yang dilantik. Nilai kesahan kandungan bagi senarai semak ini didapati tinggi dengan 81 peratus. Bermakna, senarai semak berkenaan boleh ditadbir dalam kajian ini kerana nilai kesahannya yang melebihi 70 peratus (Sidek & Jamaludin, 2005). Manakala, terdapat tiga Animasi Cerita Rakyat India yang terpilih untuk kajian ini iaitu *The Blind Vulture* dihasilkan oleh studio animasi Maha Cartoon TV berlandaskan dari sastera *Panchatantra*, *Robber's Sacrifice* yang berlandaskan dari sastera *Hitopadesha* dan *Rabbit's Dream* berlandaskan dari sastera *Jathaka* dihasilkan oleh studio animasi MagixBox. Kedua-dua studio animasi ini berpusat di India. Pemilihan tiga Animasi Cerita Rakyat India adalah berlandaskan faktor populariti setiap siri animasi sebagai cerita rakyat, penggunaan Bahasa Inggeris sebagai bahasa pengantar dan elemen nilai murni yang dibawa oleh setiap penceritaan.

Instrumen kedua adalah ujian pemahaman berkaitan dengan pengetahuan dalam Animasi Cerita Rakyat India. Ujian pemahaman ini disediakan oleh guru Bahasa Tamil Tahun Lima dan diambil dari ujian pemahaman yang biasa digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran murid Tahun Lima di SJK(T) di Malaysia. Sebanyak 23 soalan terkandung di dalam ujian pemahaman (UP_pra) yang berkaitan dengan Animasi Cerita Rakyat India. Bagi ujian pasca, kedudukan 23 soalan telah diubah bagi mendapatkan keputusan yang lebih jitu (UP_pasca).

Instrumen ketiga adalah borang soal-selidik yang dibina berpandukan Model Motivasi ARCS. Model ini merupakan model instruksi khusus untuk menganalisis motivasi yang melibatkan empat skala iaitu perhatian (*attention*), relevan (*relevance*), keyakinan (*confidence*) dan kepuasan (*satisfaction*) (Karabatak & Polat, 2019). Borang soal-selidik kajian ini mengandungi persoalan berkaitan dengan empat skala Model Motivasi ARCS berkenaan dan turut melalui proses kesahan kandungan oleh tiga orang pakar yang dilantik. Nilai kesahan kandungan bagi borang soal-selidik pula adalah tinggi dengan 87 peratus.

Prosedur Menjalankan Kajian

Kajian yang terbahagi kepada dua fasa ini dimulakan dengan fasa keperluan asas dengan tatacara kumpulan berfokus bersama sepuluh animator dalam menganalisis 12 prinsip animasi dalam tiga siri Animasi Cerita Rakyat India yang terpilih. Proses analisis menggunakan senarai semak yang telah disahkan kandungannya oleh tiga orang pakar. Setelah keputusan pemetaan siri Animasi Cerita Rakyat India dengan 12 prinsip animasi diperolehi dan ketiga-tiga siri ini telah dipersetujui pakar untuk digunakan dalam kajian ini, fasa kedua bermula.

Fasa kedua melibatkan reka bentuk kajian eksperimen di tiga buah sekolah di daerah Kulim. Kesemua murid Tahun Lima dari tiga buah sekolah berkenaan telah diagihkan kepada dua kumpulan (kumpulan rawatan dan kawalan) dengan masing-masing mengandungi 54 orang responden. Jadual 1 menunjukkan data demografi bagi responden yang terlibat dari tiga sekolah berkenaan.

Jadual 1: Data Demografi Responden

Sekolah	Kumpulan			
	Rawatan		Kawalan	
	Lelaki	Perempuan	Lelaki	Perempuan
Sekolah A	7	7	11	14
Sekolah B	8	8	9	9
Sekolah C	12	12	6	5
Jumlah berdasarkan gender	27	27	26	28
Jumlah berdasarkan kumpulan	54		54	
Jumlah keseluruhan responden	108			

Pelaksanaan kajian eksperimen dimulakan dengan Sekolah A dan diikuti dengan Sekolah B dan Sekolah C. Prosedur yang sama digunakan bagi ketiga-tiga eksperimen. Prosedur kajian dimulakan dengan ujian pra bagi kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Bagi ujian pra, semua responden dari kedua-dua kumpulan diminta untuk menjawab ujian pemahaman (UP_pra) dengan 23 soalan Animasi Cerita Rakyat India dalam masa 20 minit. Semua jawapan ujian seterusnya dikumpulkan dan ditanda oleh guru yang terlibat.

Seterusnya, kedua-dua kumpulan dibahagikan kepada dua ruangan pembelajaran yang berbeza. Bagi kumpulan rawatan yang ditempatkan di makmal komputer sekolah, responden diminta untuk menonton ketiga-tiga siri Animasi Cerita Rakyat India melalui saluran YouTube secara sendiri dimulai dengan *The Blind Vulture* dan seterusnya *Robber's Sacrifice* dan diakhiri dengan *Rabbit's Dream*. Prosedur selama 60 minit ini turut dipantau oleh guru pelatih dan penyelidik. Bagi kumpulan kawalan yang ditempatkan di bilik darjah, pengajaran konvensional oleh guru selama 60 minit menggunakan kaedah penceritaan secara verbal.

Usai 60 minit pengajaran guru dan tontonan siri animasi, semua responden dari kedua-dua kumpulan dikumpulkan semula untuk pelaksanaan ujian pasca. Semua responden diminta untuk menjawab 23 soalan dari ujian pemahaman (UP_pasca) yang disediakan berkaitan pengetahuan mereka dalam Animasi Cerita Rakyat India. Guru yang terlibat menanda jawapan bagi ujian berkenaan. Akhir prosedur, semua keputusan dikumpulkan untuk dianalisis.

Analisis Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah statistik deskriptif yang menjelaskan data kuantitatif menggunakan peratusan, purata (min) dan sisihan piawai. Kaedah inferensi turut digunakan bagi menghuraikan keputusan skor ujian yang dilaksanakan oleh responden yang diuji secara ujian pra dan ujian pasca.

Dapatan Kajian

Dapatan kajian dibahagikan kepada dua iaitu keputusan pemetaan dan keputusan eksperimen.

Keputusan Pemetaan

Keputusan pemetaan siri Animasi Cerita Rakyat India dengan 12 prinsip animasi yang diperolehi dari senarai semak prinsip animasi adalah seperti di Jadual 2. Keputusan ini menjelaskan objektif kajian yang pertama iaitu menganalisa 12 prinsip animasi dalam tiga siri Animasi Cerita Rakyat India.

Jadual 2: Pemetaan Senarai Semak Siri Animasi Cerita Rakyat India dengan 12 Prinsip Animasi

Siri Animasi Cerita Rakyat	<i>The Blind Vulture</i> (<i>Panchatantra</i>)	<i>Robber's Sacrifice</i> (<i>Hitopadesha</i>)	<i>Rabbit's Dream</i> (<i>Jathaka</i>)
12 Prinsip Animasi			
<i>Squash and Stretch</i> (Tekan dan Lentur)		✓	✓
<i>Staging</i> (Penataan Gerak)		✓	✓
<i>Secondary Action</i> (Gerakan Pendukung)		✓	
<i>Timing</i> (Sela Masa)	✓	✓	✓
<i>Solid Drawing</i> (Lakaran Padu)	✓	✓	✓
<i>Appeal</i> (Daya Tarikan)			
<i>Follow Through and Overlapping Action</i> (Gerakan Mengikut dan Aksi Pertindanan)			✓
<i>Slow In, Slow Out</i> (Gerakan Perlahan Masuk dan Keluar)	✓		
<i>Exaggeration</i> (Melebih-lebih)		✓	
<i>Arch</i> (Lengkungan)			
<i>Anticipation</i> (Antisipasi)			✓
<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> (Kehadapan dan Peraga)	✓	✓	✓

Berdasarkan Jadual 2, animasi *The Blind Vulture* dari sastera *Panchatantra* menggunakan empat prinsip animasi berbanding *Robber's Sacrifice* dari sastera *Hitopadesha* dan *Rabbit's Dream* dari sastera *Jathaka* yang masing-masing menggunakan tujuh prinsip animasi. Perbezaan penggunaan prinsip animasi ternyata bergantung kepada faktor populariti setiap siri animasi yang mana animasi *Hitopadesha* (497 likes; 4 September 2020) dan *Rabbit's Dream* (335 likes; 4 September 2020) dari studio animasi MagixBox lebih popular berbanding dari *The Blind Vulture* (210 likes; 4 September 2020) yang dihasilkan oleh studio animasi Maha Cartoon TV. Dari jadual berkenaan didapati terdapat dua prinsip animasi yang tidak digunakan dalam ketiga-tiga animasi yang dipilih iaitu prinsip *appeal* (daya tarikan) dan *arch* (lengkungan).

Keputusan Eksperimen

Bagi menguji keberkesanan Animasi Cerita Rakyat India sebagai bahan pembelajaran dalam kalangan murid Tahun Lima, skor ujian dilaksanakan melalui ujian pra dan ujian pasca.

Jadual 3: Perbezaan Min bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca bagi Kumpulan Rawatan

Kumpulan		N	Min	Sisihan Piawai	df	T	Sig(2-tailed)
Rawatan	Ujian Pra	54	76.11	10.90	53	-3.782	.000*
	Ujian Pasca	54	84.22	10.11			

*a = .05

Perbandingan skor bagi min ujian murid sebelum (ujian pra) dan selepas (ujian pasca) dari setiap sekolah dilakukan menggunakan ujian-t untuk pengukuran berulangan (*paired-samples t-test*). Ia digunakan apabila pelbagai data pengukuran bagi individu yang sama digunakan untuk dibuat perbandingan. Dapatan secara keseluruhannya menunjukkan murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan tiga siri Animasi Cerita Rakyat India (responden kumpulan rawatan) berada pada tahap tinggi [$t=3.782, p>.05$] berbanding responden kumpulan kawalan. Ini menunjukkan wujud perbezaan skor ujian selepas eksperimen antara kumpulan murid yang menggunakan berbanding kumpulan murid dengan pembelajaran konvensional.

Bagi mengukur tahap motivasi murid Tahun Lima dalam penggunaan Animasi Cerita Rakyat India sebagai bahan pembelajaran, ujian-t telah digunakan terhadap empat skala motivasi iaitu perhatian, relevan, keyakinan dan kepuasan untuk kumpulan rawatan sahaja. Tujuannya untuk menganalisis tahap motivasi murid Tahun Lima selepas menggunakan tiga siri Animasi Cerita Rakyat India oleh 54 orang responden yang terlibat. Data dikumpulkan menggunakan borang soal-selidik yang telah dibina berpandukan Model Motivasi ARCS. Keputusan analisis tahap motivasi murid Tahun Lima dalam penggunaan Animasi Cerita Rakyat India digambarkan melalui Jadual 4.

Jadual 4: Perbezaan Min dan Sisihan Piawai bagi Empat Skala Motivasi (Perhatian, Relevan, Keyakinan dan Kepuasan)

Skala	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	95 % Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Perhatian	52.92	53	.000	4.10	3.94	4.25
Relevan	65.66	53	.000	4.22	4.09	4.35
Keyakinan	60.06	53	.000	4.30	4.16	4.44
Kepuasan	59.53	53	.000	4.19	4.05	4.33

Kesemua skala motivasi iaitu perhatian, relevan, keyakinan dan kepuasan mencatatkan perbezaan min yang tinggi dengan masing-masing sebanyak 4.10, 4.22, 4.30 dan 4.19. Ini menunjukkan kesemua responden dalam kumpulan rawatan memberikan perhatian yang tinggi dalam penggunaan tiga siri Animasi Cerita Rakyat India sebagai bahan pembelajaran. Mereka juga memberikan persetujuan signifikan yang tinggi berkaitan dengan skala relevan tentang penggunaan tiga siri Animasi Cerita Rakyat India sebagai bahan pembelajaran. Semua responden juga memberikan indikator keyakinan yang tinggi bagi ketiga-tiga siri Animasi Cerita Rakyat India ini. Kepuasan tinggi turut dicatatkan oleh responden bagi penggunaan tiga siri Animasi Cerita Rakyat India sebagai bahan pembelajaran.

Rumusan

Secara umumnya, hasil kajian mendapati terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor min bagi ujian pra dan ujian pasca yang membuktikan Animasi Cerita Rakyat India memberikan kesan motivasi kepada murid. Ini memberi implikasi bahawa Animasi Cerita Rakyat India boleh dibangunkan bagi menghargai Cerita Rakyat India dan untuk memupuk nilai moral yang baik melalui animasi.

Rujukan

- Aizu Khalili Zohedi, Nor Hasbiah Ubaidullah, & Norasikin Fabil (2017). Aplikasi prinsip animasi exaggeration, kemahiran berfikir kritis dan kreatif serta model motivasi ARCS terhadap topik integer matematik tingkatan satu. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, 4(1), 52-65.
- Azhar Ahmad & Mohd Mahzan Awang (2017). Perbezaan aplikasi TMK dalam pengajaran dan pembelajaran sejarah berpandukan demografi guru. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan*, 18, 92-104.
- Azniah Ismail, Maizatul Hayati Mohamad Yatim, Noor Azida Sahabudin & Nor Zuhaidah Mohamed Zain (2016). Keupayaan murid sekolah rendah mempelajari dan menerokai bahasa pengaturcaraan visual. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, 3(1), 89-97.
- Benny Muhdaliha & Wenny Maya Arlena (2017). Representasi etnisitas Melayu, China dan India Malay. *Global Komunika*, 1(1), 40-50.
- Carpe Pérez, I.C. & Pedersen, H. (2017). Preserving the collective memory and re-creating identity through animation. Proceedings from the *3rd International Conference on Computer Graphics & Animation*.
- Dahlan Abdul Ghani (2015). Upin & Ipin: Promoting Malaysian culture values through animation. *Historia y Comunicacion Social*, 20(1), 241-258.
- Fadli Abdullah & Md Sidin Ahmad Ishak (2016). *Developing animation curricula for institutions of higher learning in Malaysia: Industry and academic perspectives*. Kuala Lumpur: University of Malaya Press.
- Faryna Mohd Khalis & Normah Mustaffa (2017). Cultural inspirations towards Malaysian animation character design. *Malaysian Journal of Communication*, 3(1), 487-501.
- Faryna Mohd Khalis, Normah Mustaffa, & Mohd Nor Shahizan Ali (2016). The sense of local identity characteristic in Malaysian animation. *International Journal of Arts & Sciences*, 9(3), 485- 496.
- Faryna Mohd Khalis, Normah Mustaffa, Mohd Nor Shahizan Ali, & Neesa Ameera Mohamed Salim. (2019). The evolution of Malaysian cartoon animation. In e-proceedings of *Design Decoded 2019*, 19 - 20 June 2019, Sungai Petani, Kedah.
- Gottlieb, J.V. (2016). Neville Chamberlain's Umbrella" 'Object' lessons in the history of appeasement. *Twentieth Century British History*, 27(3), 357-388.
- Hassan Abdul Muthalib (2007). From mousedeer to mouse: Malaysia animation at the crossroads. *Inter-Asia Cultural Studies*, 8(2), 288-297.
- Healy, M. (2020). The art of Disney costuming: Heroes, villains, and space between. *Fashion, Style & Popular Culture*, 7(4), 571-574.
- Hsu, K-C. (2016). *Social gamification in multimedia instruction: Assessing the effects of animation, reward strategies, and social interactions on learners' motivation and academic performance in online settings*. PhD Dissertation: University of Kansas.

- Karabatak, S. & Polat, H. (2019). The effects of the flipped classroom model designed according to the ARCS motivation strategies on the students' motivation and academic achievement levels. *Education and Information Technologies*, 25, 1475-1495.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2020, 4 Sept). Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Diperolehi dari <https://www.moe.gov.my/>
- Maizatul Hayati Mohamad Yatim & Masuch, M. (2007). GATELOCK: A game authoring tool for children. Proceedings of the 6th International Conference on Interaction Design and Children. 173-174.
- Masuch, M., Maizatul Hayati Mohamad Yatim, & Gadegast, P. (2015). Developing software for children: Experiences from creating a 3D drawing application. *Mensch & Computer Interaktion 2007: Interaktion im Plural*, 179.
- May Asliza Tan Zalilah, Maizatul Hayati Mohamad Yatim, & Amri Yusoff (2017). Explanation identity of basic programming and conceptual change through the game scene. *Journal of Engineering and Science Research*, 1(2), 93-100.
- Mohamad Razeef Shah Mohmad Rafik, Norasikin Alimom, & Norsham Firdaus. (2020). Cultural imperialism in Malaysian animation. *International Journal of Social Science Research*, 2(1), 76-89.
- Muhamad Syahman Mahdi, Yusmilayati Yunos, & Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff (2019). Wacana identiti Melayu dalam animasi Upin & Ipin: Episod dugaan dan nikmat. *Jurnal Melayu*, 18(2).
- Muhammad Nurakram Mohammed Ghazali & Dahlan Abdul Ghani (2019). The importance of great storytelling in Malaysia animation industries. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, 8(11S2), 231-235.
- Noor Fatasya Idla Abdullah & Maizatul Hayati Mohamad Yatim (2019). Tahap persetujuan pelajar tingkatan dua terhadap penggunaan koswer penceritaan digital bagi matapelajaran sejarah. *International Journal of Heritage, Art and Multimedia*, 2(6), 51-61.
- Normaliza Abd Rahim, Awang Azman Awang Pawi, & Nik Rafidah Muhamad Affendi (2017). Integration of values and culture in Malay folklore animation. *Pertanika Journal Social Sciences & Humanities*, 26(1), 359-374.
- Normaliza Abd Rahim, Awang Azman Awang Pawi, & Nik Rafidah Muhamad Affendi (2017). Dissemination of values and culture through the e-folklore. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(1), 32-36.
- Painter, M. (2017). HEROES: A duet in mixed reality. Proceedings of the ACM SIGGRAPH, 8, 1-2.
- Ponniamah M. Muniandy (2016). *Kebudayaan masyarakat Tamil Malaysia dalam antologi cerpen RE.Karthigesu*. Tesis Doktor Falsafah. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Quah, W.B. & Roseline Anak Kok (2020). "Alangkah baik dengan adanya alat bantu mengajar": Persepsi pelajar terhadap penggunaan fotokit bagi subjek kaunter hadapan. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, 7(1), 16-29.
- Roghdaryanti Hashim & Maizatul Hayati Mohamad Yatim (2019). Hubungan antara motivasi dan penerimaan dengan pencapaian akademik pelajar dalam pembelajaran menggunakan m-pembelajaran di kolej vokasional. *International Journal of Humanities, Management and Social Science*, 2(2), 89-94.
- Saritepeci, M. & Çakır, H. (2019). The effect of digital storytelling activities used in a social studies course on student engagement and motivation. *Educational Technology and the New World of Persistent Learning*, (pp. 24-55). IGI Global.

- Sidek Mohd Noah & Jamaludin Ahmad. (2005). *Pembinaan modul: Bagaimana membina modul latihan dan modul akademik*. Serdang: Penerbit Universiti Putra Malaysia.
- Sustainable Heritage Network (2016, 25 February). Decolonizing language through animation: The Monash Country Line Archive [Video file]. Retrieved from <https://vimeo.com/154645531>
- Theinmoli Munusamy & Maizatul Hayati Mohamad Yatim (2017). Keberkesanan penggunaan kaedah Frog VLE terhadap pencapaian matematik sekolah rendah. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, 4(1), 66-73.
- Wang, F., Zhao, T., Mayer, R.E., & Wang, Y. (2020). Guiding the learner's cognitive processing of a narrated animation. *Learning and Instruction*, 69, 101357.