

Impak Media Animasi Terhadap Kemahiran Komunikasi Interpersonal Kanak-Kanak

Media Animation Impact Towards Interpersonal Communications Skills Among Children

Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff

¹Maizatul Haizan Mahbob

Program Komunikasi Media
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Kebangsaan Malaysia

Correspondence: fahizariff@gmail.com

ABSTRAK

Terdapat pelbagai jenis media animasi di pasaran hari ini, namun pemilihan media yang sesuai adalah penting dalam memastikan pengaruh yang ditinggalkan oleh media animasi itu memberi impak yang positif kepada kanak-kanak khususnya kemahiran komunikasi interpersonal. Jika media animasi dimanfaatkan secara baik, ia akan membentuk keperibadian kanak-kanak yang seimbang dari segi fizikal, mental dan psikologikal. Kertas ini membincangkan penggunaan media animasi dan sejauh mana ia mempengaruhi kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak. Kanak-kanak adalah golongan paling terkesan dengan pendedahan media yang semakin sukar dikawal. Ini disebabkan sifat mereka yang mudah terpengaruh dengan apa yang dilihat menerusi media. Justeru impak yang ditinggalkan oleh media animasi dari segi kandungan mesej dan pembelajaran sosial terhadap kanak-kanak adalah wajar untuk diambil perhatian. Tiga dimensi impak media animasi telah dikaji untuk melihat hubungan dan pengaruh media animasi terhadap komunikasi interpersonal kanak-kanak. Tiga dimensi tersebut ialah kekuatan mesej positif (bukan verbal/verbal), kekuatan mesej negatif (bukan verbal/verbal) dan pembelajaran sosial kanak-kanak. Berdasarkan analisis min, dimensi media animasi menerusi kekuatan mesej positif (bukan verbal/verbal) terhadap komunikasi interpersonal kanak-kanak berada pada tahap tinggi. Manakala, untuk dimensi kekuatan mesej negatif (bukan verbal/verbal) dan pembelajaran sosial kanak-kanak, kedua-duanya berada pada tahap sederhana. Melalui ujian korelasi pula, wujud hubungan positif yang signifikan tetapi rendah antara kekerapan pendedahan media animasi dengan kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak. Sementara analisis regresi pelbagai pula menunjukkan kekuatan mesej positif (bukan verbal/verbal) dan pembelajaran sosial kanak-kanak memberi pengaruh yang signifikan ke atas kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak sebanyak 51.5 peratus. Dimensi lain yang dikaji iaitu kekuatan mesej negatif (bukan verbal/verbal) adalah tidak signifikan.

Kata kunci: *Kanak-kanak, media animasi, kemahiran komunikasi interpersonal, kandungan mesej, pembelajaran sosial.*

ABSTRACT

There are many types of media animation on the market today, but choosing the right media is important in ensuring the influence left by the media animation has a positive impact on children, especially in interpersonal communication skills. Media animation helps to create personality among children which physically, mentally and psychologically balanced if it is used properly. This paper discusses the use of media animation and to what extent this media influences children's interpersonal communication skills. Children are the most affected by this increasingly complex media exposure. This is due to the fact that they are easily influenced by what they see through the media. Therefore, the impact of content of media animation and social learning among the children should be addressed out. Three dimensions of media animation impact has been studied, to analyse the correlation and its impact on children's communication skill. The three dimensions are the strength of positive messages (non verbal/verbal), the strength of negative messages (non verbal/verbal) and children's social learning.

Based on the mean analysis, the strength of positive messages (non verbal/verbal) towards children's interpersonal communication are at a high level. Meanwhile, the strength of negative messages (non verbal/verbal) and children's social learning, both are at a moderate level. Correlation test showed that, there is a significant but low positive relationship between frequency of media animation exposure and children's interpersonal communication skills. On the other hand, multiple regression analysis showed that the strength of positive (non verbal/verbal) messages and children's social learning were significantly influenced the children's interpersonal communication skills by 51.5 percent. However, the strength of negative messages (non verbal/verbal), showed no significant impact on children's interpersonal communication skills.

Keywords: *Children, media animation, interpersonal communication skills, message content, social learning.*

1. Pengenalan

Media animasi merupakan suatu bentuk hiburan yang berupaya menarik perhatian dan mempengaruhi pemikiran kanak-kanak untuk suatu jangka masa yang tertentu. Ini kerana, melalui media animasi, elemen audio, video, animasi, teks dan grafik telah digarap secara kreatif yang bertujuan untuk menarik minat khalayak. Secara sinonimnya, media animasi dan kanak-kanak adalah golongan yang saling berkait rapat walaupun ia merupakan hiburan yang berbentuk universal yang boleh ditonton oleh kebanyakan golongan masyarakat. Istilah media di kala ini sudah tidak asing lagi di mata masyarakat. Ini kerana, media pada hari ini sudah berkembang pesat, daripada media tradisional kepada media digital. Perkataan “media” lumrahnya amat sinonim dan berkait rapat dengan fungsinya iaitu medium dalam menyampaikan maklumat. Kata “media” berasal daripada bahasa Latin iaitu “medius” yang bermaksud perantara atau pengantar. Manakala, terma “animasi” membawa makna suatu perbuatan atau proses yang menjadikan sesuatu seni bersifat hidup, Ibis (2002). Sufean (1989) menyatakan, perlakuan yang baik dapat dipupuk melalui nilai seperti hormat-menghormati, jujur dan amanah. Namun begitu, sekiranya nilai buruk seperti biadap dan mencuri menjadi perhiasan kepada kanak-kanak sejak di peringkat awal umur mereka, secara tidak langsung nilai tersebut akan kekal dalam diri mereka sehingga dewasa. Jika tidak diubah atau diperbaiki, nilai buruk ini akan menjadi parah. Oleh itu, kajian ini dibuat untuk melihat pengaruh media animasi terhadap komunikasi interpersonal kanak-kanak yang berumur lingkungan 5 hingga 6 tahun. Namun persoalannya di sini, sejauh manakah penggunaan media animasi boleh mendatangkan kesedaran, kefahaman dan pengetahuan terhadap kanak-kanak? Kajian ini dijalankan bertujuan untuk cuba mendasari dan memahami impak media animasi terhadap komunikasi interpersonal kanak-kanak.

2. Sorotan Literatur

Pada zaman ini, memiliki medium elektronik berangkai seperti televisyen, komputer mahupun telefon pintar merupakan keperluan dalam kehidupan masyarakat kini. Kanak-kanak juga tidak terkecuali dengan pendedahan kepada medium elektronik berangkai untuk kegunaan mereka seharian. Hal ini membuatkan segala kandungan media dapat diakses dengan mudah. Menurut Izham (2017), antara elemen yang sering kali menarik perhatian kanak-kanak sewaktu menonton kandungan seperti di Internet dan televisyen adalah kandungan yang mengandungi warna yang menarik dan kandungan yang menghiburkan. Kebiasaannya kanak-kanak akan mudah mempercayai dan tertarik kepada kandungan yang telah dilihat oleh mereka. Kanak-kanak adalah golongan paling terkesan dengan keadaan ini disebabkan sifat mereka yang mudah terpengaruh dengan apa dilihat terutamanya apabila melihat cerita animasi (kartun). Oleh itu, kapasiti impak boleh dilihat melalui tiga kategori iaitu:

a) *Impak langsung*

Impak langsung berlaku melalui interaksi aktiviti secara langsung dengan komponen alam sekitar, sosial, atau ekonomi. Contohnya, kanak-kanak akan meniru perbuatan menari seperti ayam selepas menonton animasi “chicken dance”. Impak secara langsung merujuk kepada dorongan naluri semulajadi atau kadangkala dipengaruhi oleh apa yang dilihat di sekeliling mereka, termasuklah meniru gaya pertuturan, perbuatan dan tingkah laku.

b) *Impak bersyarat*

Impak bersyarat atau tidak langsung pula ialah impak kedua yang dilihat berlaku dengan secara tidak sengaja. Misalnya, tiada dorongan yang diperlukan untuk menjerit seperti animasi “the hulk”. Bersyarat merujuk kepada pilihan tanggapan (perhatian, persepsi, pendedahan tertentu). Khalayak mempunyai kuasa untuk mengelak daripada terdedah atau terpengaruh dengan pendedahan media. Kesan media ke atas khalayak adalah berbeza sama ada berlaku serta merta atau setelah terdedah dengan mesej yang sama berulang kali. Ia bergantung kepada ciri khalayak bagaimana mereka melihat media. Antara cirinya ialah kategori sosial (tahap pendidikan, agama) atau hubungan sosial mereka.

c) *Impak kumulatif*

Impak kumulatif ialah impak terkumpul yang boleh diadaptasi oleh kanak-kanak seperti meniru perbuatan animasi dan menukarnya mengikut kreativiti dan kebolehan sendiri. Impak kumulatif merujuk kepada pengajaran lebih menarik, efektif, aktif dan menyeronokkan mudah terbentuk apabila khalayak bijak mengadaptasinya kerana ia melibatkan hampir semua sensori manusia. Impak kumulatif ini dinilai apabila, khalayak dapat didedahkan kepada pelbagai medium sambil berinteraksi melalui teknologi multimedia dalam pelbagai bentuk seperti animasi sehingga tercetusnya olahan idea-idea kreatif, seperti lukisan dan kraftangan.

Berdasarkan pernyataan Fauziah Hanim (2013), jika melihat kepada impak yang ditinggalkan oleh media animasi, impak secara langsung dapat dilihat pada kanak-kanak. Impak secara langsung ini mampu meninggalkan pengaruh yang pelbagai terhadap kanak-kanak baik bersifat positif mahupun negatif. Oleh itu, impak langsung bersifat negatif ke atas kanak-kanak yang terdedah dengan media animasi diandaikan boleh menghalang kecergasan interpersonal, iaitu hubungan sesama manusia dan menyebabkan kurangnya komunikasi dengan orang di sekeliling. Keasyikan melayari internet, menonton televisyen, menggunakan gajet dan pelbagai sumber teknologi moden yang lain menyebabkan kanak-kanak kurang berinteraksi dengan orang lain dan bersikap ‘introvert’ (Fauziah Hanim 2013). Dalam usaha untuk menghasilkan komunikasi dan perhubungan interpersonal yang baik, individu seharusnya memberi peluang kepada diri sendiri untuk menganalisis dengan penuh kepentingan, mentafsir dengan kefahaman dan melaksanakan yang terbaik daripada apa yang difahami dan dipercayai. Komunikasi antara individu adalah amat penting dalam setiap konteks hubungan sama ada dalam keluarga, hubungan kejiwaan, majlis sosial, organisasi, dan dalam kehidupan bermasyarakat. Terdapat tiga gaya tingkah laku interpersonal yang umum apabila berinteraksi dengan orang lain iaitu gaya pasif, agresif dan asertif (Ranjit 2004).

d) *Tingkah laku pasif*

Ciri utama tingkah laku pasif ialah mengalah kepada permintaan orang lain, tidak menyatakan perasaan atau pandangan diri sendiri dengan jujur dan memperkecil-kecilkan diri sendiri kepada orang lain. Tingkah laku pasif melambangkan kompleks rendah diri. Orang yang mempunyai tabiat begini biasanya selalu diarah-arahkan oleh orang lain kerana mereka tidak

mempertahankan hak sendiri. Tingkah laku ini disoroti dengan tekanan emosi, kekecewaan dan kemarahan.

e) *Tingkah laku agresif*

Tingkah laku agresif melibatkan perbuatan yang tidak menghiraukan hak orang lain, menyalahkan orang lain apabila timbul masalah atau kesilapan, mengugut, berperang mulut dan menyindir. Tingkah laku agresif umumnya melambangkan kompleks tinggi diri. Orang yang memiliki tabiat ini berusaha mencapai matlamat mereka dengan apa cara sekalipun termasuk memanipulasi orang lain. Tingkah laku ini menghasilkan tekanan dan menghalang asas perhubungan yang akrab dan boleh dipercayai.

f) *Tingkah laku asertif*

Kebanyakan pakar psikologi menyatakan bahawa gaya tingkah laku interpersonal yang paling berkesan bagi kebanyakan situasi ialah gaya asertif. Sifat asertif ialah mempertahankan hak peribadi dan menyatakan fikiran, perasaan dan kepercayaan secara terus-terang, jujur dan wajar tetapi tidak pula mencabuli hak orang lain. Empat ciri utama orang yang asertif ialah mempertahankan hak sendiri, menyatakan perasaan dengan jelas dan jujur, menghormati hak dan perasaan orang lain serta berani mengatakan “tidak” apabila tidak mahu melakukan sesuatu.

Oleh itu, media animasi dalam komunikasi interpersonal ini dilihat memberi kesan ke atas gelagat dan sikap kanak-kanak seperti cara berkomunikasi, bahasa, adab, tingkah laku dan cara berpakaian (Asiah 2018). Namun kesan animasi sama ada positif atau negatif perlu dilihat kepada pendedahan animasi secara individu atau spesifik.

Kajian ini menggariskan beberapa objektif iaitu:

1. Untuk menganalisis hubungan di antara kekerapan pendedahan pengaruh animasi dengan kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak.
2. Untuk menganalisis pengaruh mesej positif (verbal dan bukan verbal) yang disampaikan dalam media animasi ke atas kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak
3. Untuk menganalisis pengaruh mesej negatif (verbal dan bukan verbal) yang disampaikan dalam media animasi ke atas kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak.
4. Untuk menganalisis pengaruh peniruan pembelajaran sosial daripada media animasi ke atas kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak.

Berdasarkan objektif di atas, maka hipotesis kajian ini mengandaikan bahawa:

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara kekerapan pendedahan animasi dengan kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi.
2. Mesej positif (verbal dan bukan verbal) yang disampaikan dalam media animasi mempengaruhi kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi.
3. Mesej negatif (verbal dan bukan verbal) yang disampaikan dalam media animasi mempengaruhi kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi.

4. Peniruan pembelajaran sosial melalui media animasi mempengaruhi kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi.

Menurut Asiah (2018), media animasi meninggalkan impak yang terdiri daripada beberapa aspek. Aspek pertama iaitu pertuturan atau komunikasi. Dari sudut positif, animasi yang ditayangkan membantu dalam penguasaan bahasa Inggeris dari aspek pertuturan, dialek dan pemahaman. Malah turut membantu kemahiran bertutur dalam bahasa Melayu khususnya bagi kaum yang mempunyai bahasa pertuturan mereka sendiri (selain bahasa Melayu), manakala dari sudut negatif, terdapat kanak-kanak yang menukar dialek dan slanga bahasa mengikut percakapan dari luar negara yang secara perlahan-lahan mengikis personaliti bahasa anak Malaysia.

Aspek seterusnya, melihat kesan animasi ke atas tingkah laku dan adab. Animasi mendedahkan kanak-kanak dengan pelbagai sikap dan sifat positif seperti toleransi, tolak ansur, berunding dan mampu mengawal emosi diri ketika berdepan dengan orang sekeliling. Sebagai contoh animasi Robocar Poli dan Superwings menunjukkan nilai murni dalam pergaulan seharian seperti saling membantu, tidak mementingkan diri dan nilai persahabatan sebagaimana dititikberatkan dalam masyarakat Malaysia. Namun animasi juga memberikan kesan negatif dalam aspek ini. Mengambil contoh animasi Alvin and The Chipmunks, kanak-kanak kecil memanggil nama ayahnya 'Dave' dan animasi Pickle and Peanuts yang menyebut perkataan dan aksi lucu. Dalam contoh lain, watak Maruko dalam animasi Maruko Can yang suka memaksa orang tuanya mengikut kehendaknya dan memberontak jika permintaannya tidak dipenuhi. Ini sama sekali bertentangan dengan budaya Malaysia dan prinsip Rukun Negara kelima, iaitu kesopanan dan kesusilaan. Kesan negatif yang ketara adalah perlakuan aksi ganas kanak-kanak terhadap rakan mereka selepas melihat adegan berlawan di dalam animasi dengan meniru teknik dan kemahiran berlawan ditayangkan dalam program animasi yang dilihat.

Kesan animasi juga dapat dilihat terhadap pengaruh pemakaian. Pakaian adalah identiti sesuatu karektor dan melambangkan sesuatu bangsa. Watak animasi dari luar negara menampilkan imej dan budaya mereka yang tidak sesuai untuk masyarakat Malaysia yang lebih mementingkan aurat dan kesopanan. Contohnya, animasi Digimon dan Pokemon, karektor wanitanya berpakaian seksi yang menayangkan organ feminin mereka secara terbuka dalam hampir setiap episod. Senario hari ini juga dapat melihat kanak-kanak perempuan khususnya lebih tertarik memakai gaun seperti watak Elsa dalam animasi Princess berbanding memakai baju kebangsaan seperti baju kurung, cheongsam mahupun sari. Secara keseluruhannya, terdapat media animasi yang memberi kesan positif dan negatif, namun kesan ini perlu dinilai oleh ibu bapa dengan melihat animasi tersebut secara individu (Asiah 2018). Dengan ketersediaan rancangan media animasi di pelbagai platform selain televisyen, ibu bapa harus bijak memilih dan mengawal rancangan kartun yang bersesuaian agar animasi ini tidak hanya bersifat hiburan semata, tapi turut menyumbang kepada pembentukan personaliti anak-anak.

Perkembangan teknologi maklumat telah merangsang peralihan proses pembelajaran cara lama ke proses pembelajaran yang berbantuan komputer. Bahan pembelajaran dibentuk dengan aplikasi multimedia dan dibangunkan dalam bentuk perisian kursus. Kadar pembelajaran dikatakan berlaku dengan lebih baik dan ini disokong Teori Jarum Hiperdemik yang menyatakan pembelajaran lebih mudah berlaku melalui pengamatan dan pengecaman objek (visual, bunyi dan lain-lain) yang merujuk kepada elemen multimedia, berbanding pembelajaran cara lama yang bergantung kepada pembacaan bahan bertulis semata-mata seperti buku amnya (Siti Fadzilah Mat Noor & Shereena Mohd Arif 2002). Sememangnya peranan media animasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran tidak dapat dinafikan lagi kepentingannya kerana ia memberi banyak manfaat kepada khalayak.

3. Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah survei dan temu bual. Pengkaji mengambil sampel ibu bapa daripada salah satu pusat pendidikan awal kanak-kanak di sekitar Bandar Baru Bangi. Pusat pendidikan awal kanak-kanak yang dipilih adalah Tadika Islam Montessori Sri Ayesha. Pemilihan tersebut dibuat atas justifikasi bahawa pusat pendidikan awal kanak-kanak ini mempunyai bilangan ibu bapa yang optimum dan mudah untuk menjalankan proses pengumpulan jawapan. Sebanyak 100 set borang soal selidik diedarkan kepada 100 ibu bapa bagi kanak-kanak yang terlibat dan hanya 75 set soal selidik yang lengkap diisi dan sesuai dianalisis. Teknik temu bual turut digunakan dalam kajian ini. Temu bual dijalankan secara bersemuka selepas proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) dijalankan. Pengkaji menemubual guru yang terlibat dengan PdP di tadika yang dikaji untuk mendapatkan maklum balas tentang pelaksanaan PdP menggunakan media animasi. Beberapa soalan diajukan berkaitan PdP dan juga perasaan mereka terhadap PdP yang telah dijalankan. Temu bual direkod dan proses transkripsi dibuat iaitu rakaman temu bual dalam bentuk audio kepada bentuk bertulis dan bertaip supaya mudah dibaca dan difahami. Kajian ini juga menggunakan analisis regresi untuk menentukan impak media animasi terhadap kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha. Daripada ujian hipotesis, maka dapatlah dikenal pasti sejauh mana media animasi memberi impak ke atas kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak.

4. Hasil Kajian dan Perbincangan

Hasil kajian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif iaitu frekuensi, peratusan, min dan sisihan piawai. Statistik inferensi juga digunakan iaitu analisis korelasi dan regresi. Berdasarkan analisis deskriptif ke atas 75 maklumat demografi responden, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahawa dari segi jantina, wanita (para ibu) mewakili seramai 45 orang atau 60 peratus daripada responden. Dari segi umur pula, kebanyakan responden iaitu seramai 35 orang atau 46.7 peratus berusia seawal 20 hingga 30 tahun, manakala dari segi pekerjaan ibu bapa, seramai 30 responden (40.0%) bekerja di sektor swasta.

Dari segi tempoh kekerapan anak didedahkan dengan animasi dalam sehari, didapati kebanyakan responden iaitu seramai 32 orang (42.7%) memilih tempoh pendedahan 1 hingga 2 jam sehari. Pemboleh ubah bebas dalam kajian ini ialah kandungan media animasi iaitu kandungan mesej positif (verbal dan bukan verbal), kandungan mesej negatif (verbal dan bukan verbal), dan peniruan pembelajaran sosial. Pemboleh ubah bersandar yang dikaji pula ialah kemahiran komunikasi interpersonal yang terdiri daripada elemen keyakinan sosial, kebersamaan, daya ekspresif dan pengurusan interaksi. Penghasilan dan kupasan data diteliti menerusi statistik deskriptif dan statistik inferensi yang berkaitan diperincikan dalam huraian analisis kajian di bawah. Perkaitan yang dilakukan antara data dengan teori hanya menerapkan serta mengaplikasi prinsip teori yang bersesuaian dengan data kajian. Hal ini dilaksanakan bagi memperjelas serta memperincikan dapatan kajian yang berkait rapat dengan teori kajian, iaitu Teori Jarum Hiperdemik, Laswell (1927) dan Teori Pembelajaran Sosial, Bandura (1977). Analisis inferensi digunakan di dalam kajian ini, iaitu analisis korelasi dan analisis regresi berganda.

JADUAL 1: Hubungan antara Keperanan Pendedahan Animasi dengan Kemahiran Komunikasi Interpersonal

		Kanak-Kanak	
		Nilai Korelasi Pearson <i>r</i>	<i>p</i>
Kekerapan Pendedahan Animasi		0.381**	0.01*

*signifikan pada aras 0.01 (dua hujung)

Hasil kajian seperti yang dipaparkan dalam Jadual 1 menunjukkan kekerapan pendedahan animasi ($r = 0.381$, $p (0.01) < 0.05$) mempunyai hubungan positif yang signifikan dengan kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi. Dapatan ini menyatakan wujud hubungan yang signifikan antara kekerapan pendedahan animasi dengan kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak. Ini menunjukkan, semakin tinggi kekerapan pendedahan animasi terhadap kanak-kanak, maka semakin tinggi pula kemahiran komunikasi interpersonal mereka. Bagaimanapun kekuatan hubungan tersebut adalah rendah.

Jadual 2 Analisis Regresi Berganda Impak Media Animasi ke Atas Kemahiran Komunikasi Interpersonal

Kanak-Kanak				
Model	R	R ²	Adjusted R Square	Std.Error of the Estimate
1	.718a	.515	.508	8.011
2	.785b	.616	.605	7.178

- a. Model 1: Peramal (Tetap): Mesej Positif
- b. Model 2: Peramal (Tetap): Mesej Positif, Pembelajaran Sosial
- c. Pemboleh ubah bersandar: Komunikasi Interpersonal Kanak-Kanak

Jadual 3: Koefisien Analisis Regresi Berganda Bagi Sumbangan Mesej Positif (Verbal dan bukan Verbal) dan Impak Pembelajaran Sosial ke Atas Kemahiran Komunikasi Interpersonal Kanak-kanak.

Pemboleh Ubah	B	Std.Error	Beta	t	Signifikan t
(Tetap)	32.700	4.335		7.542	.000
Mesej Positif	1.170	.133	.718	8.806	.000
(Tetap)	24.027	4.366		5.503	.000
Mesej Positif	.915	.133	.561	6.890	.000
Pembelajaran Sosial	.587	.135	.354	4.351	.000

Merujuk Jadual 2, hasil analisis R² bagi Model 1 (mesej positif) = 0.515. Berdasarkan Jadual 3 pula, hasil analisis nilai Beta yang ditunjukkan bagi mesej positif = 0.718, $t = 8.806$, $p (0.00) < 0.01$. Ini bermakna model yang dicadangkan sesuai dengan data dalam nilai peratusan 51.5. Dapatan ini menunjukkan peramal bagi mesej positif memberi sumbangan 51.5 peratus perubahan terhadap komunikasi interpersonal kanak-kanak. Dengan erti kata lain, apabila konteks mesej positif meningkat seunit, maka skor komunikasi interpersonal kanak-kanak akan meningkat sebanyak 51.5 peratus. Bagi Model 2 (mesej positif, pembelajaran sosial) pula, analisis nilai R² adalah 0.616. Berdasarkan Jadual 3, hasil analisis nilai Beta bagi konteks mesej positif ialah 0.561, nilai $t = 6.890$ dan $p (0.000) < 0.01$, manakala analisis nilai

Beta bagi peniruan pembelajaran sosial ialah 0.354, nilai $t = 4.351$ dan $p (0.000) < 0.05$. Ini bermakna model yang dicadangkan sesuai dengan data dalam nilai peratusan 61.6. Dapatan ini menunjukkan peramal kedua iaitu peniruan pembelajaran sosial memberi **pertambahan sumbangan sebanyak 10.1 peratus** dengan menjadikan **61.6 peratus** perubahan terhadap komunikasi interpersonal kanak-kanak. Ini bermakna, apabila mesej positif digabungkan dengan peniruan pembelajaran sosial meningkat seunit, maka skor komunikasi interpersonal kanak-kanak akan meningkat sebanyak 61.6 peratus. Secara keseluruhan, dapatan ini menunjukkan **51.5 peratus mesej positif menyumbang terhadap kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak**. Peratus ini akan **meningkat kepada 61.6 peratus apabila sumbangan pembelajaran sosial diambil kira** terhadap perubahan kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak tersebut. Selebihnya sebanyak 38.4 peratus perubahan dalam kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak yang tidak dapat diramal mungkin disebabkan faktor lain yang tidak dikaji dalam kajian ini.

Hasil kajian ini menunjukkan mesej positif memberi pengaruh yang cukup besar dan signifikan ke atas kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak berbanding impak media animasi yang lain iaitu peniruan pembelajaran sosial dan mesej negatif (verbal dan bukan verbal). Oleh itu, hasil regresi menunjukkan hanya dua pemboleh ubah impak media animasi yang memberi pengaruh secara signifikan ke atas kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak iaitu mesej positif (verbal dan bukan verbal) dan peniruan pembelajaran sosial iaitu sebanyak 61.6 peratus. Ini menunjukkan betapa besarnya pengaruh kedua-dua dimensi tersebut ke atas kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak.

Manakala analisis temu bual dengan seorang guru yang merupakan pengetua di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi pula menjelaskan media animasi ini dapat membantu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi guru dalam sesi pengajaran dan pembelajaran bersama kanak-kanak. Namun, media animasi tidak digunakan secara total dan tempoh penggunaannya juga singkat. Pendedahan media animasi hanya mengambil masa selama 10 hingga 20 minit sahaja dalam sehari ketika sesi pembelajaran kanak-kanak di sekolah. Menurutnyanya, kanak-kanak perlu diasah kemahiran motor dan sensori dengan cara memperbanyakkan aktiviti fizikal dan media animasi akan digunakan sekiranya melibatkan tujuan untuk menarik perhatian dan fokus serta menambahkan lagi kefahaman dalam sesi pembelajaran kanak-kanak di sekolah. Sebagai contoh, penggunaan tayangan media animasi yang bercirikan muzik dan visual ada dimanfaatkan di dalam kelas sewaktu sesi pembelajaran kanak-kanak di sekolah.

Apabila diajukan soalan mengenai impak media animasi melalui kandungan mesej yang dibawa terhadap kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak, guru ini bersetuju bahawa sekiranya media animasi memaparkan kandungan positif, impak yang positif juga akan terhasil. Beliau mendapati kanak-kanak ini berupaya mengeluarkan idea untuk bercerita dan menunjukkan perilaku yang positif. Ini menandakan mereka menggemari kandungan media animasi tersebut. Beliau juga berpendapat, murid yang lemah dalam kemahiran komunikasi interpersonal ini memerlukan pengajaran kemahiran yang lebih efektif. Ini bermakna, sekiranya pengajaran kemahiran komunikasi menggunakan bahan media animasi dan murid diminta untuk menggambarkan situasi tersebut, sedikit sebanyak mampu memberikan idea kepada murid dalam membentuk kemahiran komunikasi yang progresif. Justeru, media animasi merupakan antara elemen yang dapat membantu dalam pengajaran dan pembelajaran bagi golongan kanak-kanak. Manakala, responden juga bersetuju bahawa peniruan pembelajaran sosial sangat berkait rapat dengan kemahiran interpersonal kanak-kanak. Media animasi merupakan lukisan yang membawa mesej jenaka atau lucu yang mampu membolehkan kanak-kanak mengingati setiap peristiwa yang dipamerkan melalui gambar animasi. Media animasi merupakan bahan pembelajaran yang ringan dan sesuai untuk kanak-kanak, katanya. Penggunaan media animasi sebagai bahan pembelajaran dan pembentukan kemahiran

komunikasi interpersonal kanak-kanak ini ternyata memudahkan kanak-kanak dalam mengingat peristiwa yang telah mereka pelajari dan sekaligus membolehkan mereka mengekspresi maklumat komunikasi yang lebih bermutu. Hal ini kerana media animasi merupakan suatu bahan yang menarik serta menghiburkan.

Secara keseluruhan, dapatan ini menghuraikan analisis data kajian secara deskriptif dan inferensi bagi mencapai objektif kajian. Dapatan kajian menunjukkan bahawa media animasi khususnya mesej positif dan peniruan pembelajaran sosial memberi impak yang besar terhadap kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi. Sebanyak empat hipotesis telah diuji dalam kajian ini. Daripada ujian tersebut, tiga hipotesis alternatif telah diterima, manakala satu hipotesis telah ditolak dalam kajian ini.

Jadual 4: Rumusan Hipotesis Kajian

	Hipotesis	Keputusan
H ₁	Wujud hubungan yang signifikan antara kekerapan pendedahan animasi dengan kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi.	Diterima
H ₂	Mesej positif (verbal dan bukan verbal) yang disampaikan dalam media animasi mempengaruhi kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi.	Diterima
H ₃	Mesej negatif (verbal dan bukan verbal) yang disampaikan dalam media animasi mempengaruhi kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi.	Ditolak
H ₄	Peniruan pembelajaran sosial melalui media animasi mempengaruhi kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi.	Diterima

5. Kesimpulan

Kajian ini membincangkan tentang hubungan dan impak media animasi terhadap kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak di Tadika Islam Montessori Sri Ayesha, Bandar Baru Bangi. Hasil analisis korelasi mendapati bahawa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kekerapan menonton media animasi dengan kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak. Hasil analisis regresi pula menunjukkan impak media animasi yang terdiri daripada dimensi mesej positif (verbal dan bukan verbal), dan peniruan pembelajaran sosial mempengaruhi secara signifikan ke atas kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak sebanyak 61.6 peratus. Ini menunjukkan betapa besarnya pengaruh kedua-dua dimensi tersebut ke atas kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak.

Rujukan

- Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman & Humaizah Hashim. (2012). Persepsi guru terhadap penggunaan kartun dalam transformasi pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu (Mylej)*, 2(1): 129–140.
- Aminordin Che Lah. (2007). Grafik animasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Tesis Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan, Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang.
- Bandura, A. (1997). *Social Learning Theory*. United States: New Jersey.
- Brendel, W. & Chou, C. (2016). Transforming organizational change through collaborative digital storytelling. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 9(1): 42
- Ee A.M. (2003). Pendidikan di Malaysia II. Shah Alam. Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Ismail Zain. (2002). Aplikasi Multimedia dalam Pengajaran. Kuala Lumpur: Sanon Pinting Corporation Sdn Bhd.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). Multimedia dalam pendidikan. Bentong: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Kayaoglu, M. Naci, Raside Dag Akbas, Zeynap Ozturk. (2011). A small scale experiment study: Using animations to learn vocabulary. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10: 24–30.
- Kania Anjani. (2011). Animasi pembelajaran bahasa inggeris pada taman kanak-kanak dengan adobe flash cs3 professional. Program Diploma III Teknik Informasi, Jabatan Matematik, Fakulti Matematik Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Univeristi Sumatera Utara Medan, Indonesia.
- Kerlinger, Fred N. (1973). *Foundation of behavioral research*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Kohlberg, L. (1984). *The psychology of moral development: The nature and validity of moral stages*. Harper & Row.
- Latifah Abdul Majid. (2012). Penerapan nilai murni dan pembentukan jati diri kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan multimedia. *Jurnal Hadhari*, Edisi Khas :51-65.
- Majorano, M., Rainieri, C. & Corsano, P. (2013). Parents' child-directed communication and child language development: Aa longitudinal study with Italian toddlers. *Journal Children Language*, 40(2): 836-859.
- Mares & Woodward. (2001). Prosocial Effects on Children's Social Interactions: *Handbook of Children and Media*. United States: Wiley
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. London: Cambridge University Press.
- Mohd Arif Ismail & Amla Salleh. (2008). Media penerapan dan pemupukan nilai. Selangor: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Mok Soon Sang. (2010). *Perkembangan Kanak-kanak*. Selangor: Multimedia Sdn.Bhd.
- Morena, R. (2007). Optimising learning from animations by minimising cognitive load: Cognitive and affective consequences of signalling and segmentation methods. *Applied Cognitive Psychology*, 21(6): 765-781.
- Noor Yusma Mohd Yusof Akbar. (2006). Perkembangan otak dan pemahaman kanak-kanak. *Dewan Kosmik*, Mei 2006: 48-49.
- Norainon Othman. (2013). Pantau elemen negatif pogram animasi. *Harian Metro*. Khamis.19 September 2013.
- Norkhairani Abdul Rawi. (2014). Pembangunan Perisian Kursus Multimedia Untuk Belajar Membaca: Satu Pendekatan Hybrid (Halr). Tesis Sarjana, Fakulti Teknologi Sains dan Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Perloff, R. (1997). *Mass Media Effects*. Virginia: University of Virginia.

- Rabiatul A'dawiyah Jamaluddin & Halimah Badioze Zaman. Pembangunan perisian cerita animasi interaktif untuk pendidikan sains. *Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia*, 1(4): 5-18.
- Rafiza Abdul Razak. (2013). Pembelajaran berasaskan penghasilan penceritaan digital multimedia dalam menganalisis novel Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 38(1): 54-64.
- Rideout, V.J. & E. Hamel. (2006). The media family: electronic media in the lives of infants, toddlers, preschoolers and their parents. California: Kaiser Family Foundation.
- Rideout, V.J., Vandewater & Watella. (2003). Zero to six: media use in the lives of infants, toddlers and preschoolers. California: Kaiser Family Foundation.
- Roberts, D.F., U.G. Foehr & V.J. Rideout. (2005). Generation M: media in the lives of 8-18-year-olds. California: Kaiser Family Foundation.
- Robert Heinich Et Al. (2002). Instructional media and technologies for learning. Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Rozinah Jamaludin. (2005). Multimedia dalam pendidikan. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Wyatt, A. (2010). The complete digital animation course: the principles, practice and techniques of successful digital animation. London: Thames & Hudson Ltd.
- Zamri Mahamod & Nur Aisyah Mohamad Noor. (2011). Persepsi guru tentang penggunaan aplikasi multimedia dalam pengajaran komponen sastra Bahasa Melayu. *Gema Online® Journal of Language Studies*, 11(3): 163-177.