

**Article Info:**

Published Date: 22 April 2024

\*Corresponding Author: nuratikahmusa00@gmail.com

**Pendekatan Grafik Gerakan dalam Pembelajaran Abjad terhadap Murid Berkeperluan Khas Pendengaran (MBKP) DI PRASEKOLAH**

*Motion Graphic Approach in Learning the Alphabet for Students with Special Needs Hearing Impairment (MBKP) in Preschool*

Nurul Nur Atikah Musa

Sekolah Menengah Kebangsaan Muadzam Shah, Kota Sarang Semut,  
06800 Alor Setar Kedah, Malaysia

**To cite this article (APA):** Musa, N. N. A. (2024). Motion Graphic Approach in Learning the Alphabet for Students with Special Needs Hearing Impairment (MBKP) in Preschool. *KUPAS SENI*, 12(1), 81–92. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol12.1.10.2024>

**To link to this article:** <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol12.1.10.2024>

**ABSTRAK**

Pendidikan ialah satu proses yang dijalankan dengan tujuan penyampaian dan penerimaan ilmu. Proses pendidikan yang berkesan memainkan peranan penting dalam pembangunan bangsa dan negara. Penggunaan media bantu mengajar yang berkesan mempunyai peranan dalam mencapai matlamat pendidikan. Sebagai contoh, media grafik gerakan yang dibawa dalam teknologi pada era ini. Grafik gerakan ialah sejenis grafik yang menggabungkan teks, grafik, bunyi, animasi, video dan elemen lain untuk melakukan reka bentuk kreatif dan mencipta visual yang menarik dan dinamik. Grafik gerakan sering digunakan untuk menyampaikan idea, menyampaikan maklumat atau penceritaan kepada semua murid tanpa mengira latar belakang murid. Perkara ini boleh dilihat dalam pembelajaran abjad bagi murid-murid pendidikan awal. Abjad merupakan piawaian huruf bertulis yang mewakili bunyi pertuturan tertentu dalam sesuatu bahasa. Perancangan media grafik gerakan dalam pembelajaran abjad untuk kanak-kanak ini merupakan sebuah usaha yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif, interaktif dan memudahkan kanak-kanak ini menerima ilmu.

**Kata Kunci:** Grafik gerakan, PdP, Abjad, Keperluan khas, Prasekolah

**ABSTRACT**

*Education is a process carried out with the purpose of imparting and receiving knowledge. An effective education process plays an important role in the development of the nation and the country. Effective use of teaching aids has a role in achieving educational goals. For example, motion graphics media brought in technology in this era. Motion graphics is a type of graphics that combines text, graphics, audio, animation, videos and other elements to perform creative designs and create interesting and dynamic visuals. Motion graphics are often used to convey ideas, convey information or storytelling to all students regardless of student background. This can be seen in learning the alphabet for early education students. An alphabet is a standard of written letters that represent certain speech sounds in a language. The planning of motion graphic media in learning the alphabet for children is an effort that aims to provide an effective, interactive learning experience, and make it easier for these children to receive knowledge.*

**Keywords:** Motion graphics, PdP, Alphabet, Special needs, Preschool

## **PENGENALAN**

Perkembangan teknologi yang maju menyebabkan pembelajaran menjadi lebih moden dan boleh dijalankan secara bebas di mana-mana sahaja. Dewi Surani (2019), menyatakan pada era ini, industri mulai menyentuh dunia virtual yang berbentuk aktiviti manusia, mesin dan data yang semuanya sudah ada di mana-mana dan ianya dikenali sebagai *Internet of Things (IoT)*. Dengan anjakan paradigma yang menginginkan pendidikan ke arah digital, pembangunan teknologi dijadikan sebagai medium pendidikan. Liza Yulianti, Juju Jumadi dan Leni Natalia (2013) menyatakan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan maklumat pembelajaran. Salah satu medium tersebut ialah grafik gerakan yang berasaskan gambar statik yang direka menggunakan teknologi digital sehingga menjadi sesuatu yang bergerak dan mempunyai unsur tiga dimensi. Ramin Hajianfard dan Muhamad Firdaus Ramli (2023) menyatakan bentuk dan konsep gerakan yang digunakan bagi menciptakan pemahaman diteliti untuk menunjukkan pendekatan dan kecenderungan formal dan konseptual. Grafik gerakan selain digunakan dalam bidang pendidikan, ia juga digunakan dalam permainan, filem, perubatan, perniagaan, pengiklanan dan sukan. Grafik gerakan digunakan secara meluas kerana kelebihan media mampu mendominasi pembelajaran murid. Ini kerana grafik gerakan menggabungkan imej, audio dan video yang boleh merangsang otak untuk mendapatkan perhatian, pemahaman dan ingatan. Pendidikan yang efektif bagi murid berkeperluan khas pendengaran (MBKP) memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif. Dalam konteks ini, perancangan media pembelajaran yang menggunakan grafik gerakan dapat menjadi alternatif yang sesuai dalam mengajar bahasa isyarat abjad kepada MBKP. Musa, Ramli, Mohd Khairuddin dan Abindinhazir (2019) persekitaran beban pengajaran merupakan aspek penting yang perlu dititik beratkan dalam gerakan. Penelitian ini dilakukan adalah untuk merancang dan mengembangkan grafik gerakan sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah difahami dan sesuai dengan keperluan MBKP di prasekolah. Media ini diguna bertujuan membantu kanak-kanak dalam menguasai dan memahami bahasa isyarat abjad yang merupakan alat komunikasi yang utama bagi mereka. Dalam konteks ini, grafik gerakan menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan abjad kepada MBKP.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan ialah satu proses yang dijalankan dengan tujuan penyampaian dan penerimaan ilmu. Setiap negara perlu memastikan sistem pendidikan benar-benar dapat menjamin pembangunan yang seimbang dari segi fizikal dan mental (Awang, 2010). Bahasa merupakan medium yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain. Tidak semua orang dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik dalam persekitaran mereka. Perkara ini dapat dilihat pada individu yang secara amnya berkelainan upaya atau berkeperluan khas pendengaran. Murid Berkeperluan Khas (MBK) kurang upaya pendengaran adalah murid yang diperakukan oleh pengamal perubatan, ahli optik, ahli audiologi atau ahli psikologi, mengikut mana-mana yang berkenaan, sama ada dalam perkhidmatan kerajaan atau tidak, sebagai murid yang mempunyai ketidakupayaan pendengaran (Warta Kerajaan Persekutuan, 2013). Kanak-kanak ini biasanya menghadapi halangan dalam komunikasi, interaksi sosial, tingkah laku dan emosi yang menyebabkan kemahiran sosial mereka menjadi perlahan. Abdul Munir Ismail (2012), bagi orang pekak yang tidak dapat berbahasa lisan, mereka menggunakan bahasa isyarat sebagai alat komunikasi sama ada untuk menyampaikan fikiran, perasaan dan sebagainya. Keterbatasan komunikasi MBKP merupakan cabaran terbesar yang mereka hadapi apabila berinteraksi dengan dunia luar. Oleh kerana kefahaman mereka yang terhad tentang bahasa pertuturan, kanak-kanak ini mengalami kesukaran untuk memahami perbualan daripada orang lain. Ramli (2023) melihat pembelajaran diserlahkan dengan menekankan kesederhanaan, interaktiviti dan kebolehsesuaian mengikut keperluan individu murid. Ini menyukarkan mereka untuk mengikuti sesuatu perbualan atau memahami maklumat yang disampaikan secara lisan. Mereka tidak dapat membalas isyarat lisan atau mengenal ekspresi muka orang lain dengan baik. Untuk mengatasi batasan komunikasi ini, adalah penting untuk MBKP memahami bahasa isyarat yang merupakan alat komunikasi

utama bagi mereka dengan sempurna. Bahasa isyarat boleh juga digunakan oleh golongan yang mempunyai masalah dalam bertutur, golongan yang tidak boleh mempelajari bahasa melalui pertuturan dan golongan yang tidak boleh mendengar (Wilbur, 2013). Bahasa isyarat membolehkan mereka berkomunikasi dengan orang lain, meluahkan fikiran dan perasaan, serta melibatkan diri dalam interaksi sosial dan pembelajaran. Wright (2010) telah meneroka bagaimana kanak-kanak prasekolah boleh dipengaruhi oleh makna melalui simbol dan gambaran. Muhamad Firdaus dan Rofidah Musa berpendapat pendidikan seni visual perlu digabungkan dengan keperluan dan pengajaran yang setara dengan arus praktik oleh guru dan kesediaan ibu-bapa. Kebolehcapaian pembelajaran yang terhad untuk MBKP di prasekolah menjadi cabaran dalam mendapatkan pendidikan berkualiti disebabkan akses yang terhad kepada bahan dan kemudahan pembelajaran yang sesuai dengan keperluan mereka. Menganalisis ciri-ciri keperluan pembelajaran golongan murid semasa dengan mencadangkan strategi gerakan ke dalam pembangunan adalah sebahagian penambahbaikan sistem pendidikan oleh Zhang dan Ramli (2023). Oleh itu, bantuan media seperti penggunaan grafik gerakan dibawa kepada golongan ini. Dalam paparan grafik gerakan, ia bermula dengan huruf animasi, diikuti dengan imej dan kata nama di sekelilingnya. Konsep pembelajaran disampaikan dalam bentuk tayangan yang bergerak yang mengandungi unsur pendidikan agar MBKP tidak bosan semasa belajar.

## **DEFINISI**

### **Grafik Gerakan**

Grafik gerakan ialah sejenis grafik yang menggabungkan teks, grafik, bunyi, animasi, video dan elemen lain untuk melakukan reka bentuk kreatif dan mencipta visual yang menarik dan dinamik. Grafik gerakan sering digunakan untuk menyampaikan idea, menyampaikan maklumat, atau penceritaan. Ia adalah medium yang popular dalam bidang pengiklanan, pendidikan, hiburan seperti filem dan projek multimedia lain. Ramli (2022 a) menyatakan hala tuju guru perlu terkesan langsung terhadap cara murid-murid belajar. Selain itu, perlu bertanggungjawab terhadap kesejahteraan yang pengaruh yang paling besar terhadap pembangunan dasar pendidikan. Sebagai contoh, grafik gerakan boleh digunakan untuk menerangkan cara produk berfungsi, menunjukkan data statistik atau mencipta identiti visual untuk sesuatu jenama. Menurut Lu Geng (2016), beliau mengatakan bahawa visi reka bentuk grafik dalam percetakan tradisional adalah statik dan dalam media baharu, reka bentuk grafik mempersembahkan prestasi dinamik yang melibatkan berbilang deria. Penghasilan grafik gerakan ini perlu mengaplikasikan elemen elemen grafik untuk mendapatkan hasil yang berkualiti seperti elemen tipografi, warna, komposisi dan pergerakan. Tipografi merujuk kepada penggunaan teks dalam grafik bergerak, manakala warna dan komposisi digunakan untuk mencipta reka bentuk yang menarik dan seimbang secara visual. Pergerakan adalah elemen yang paling kritikal dalam grafik gerakan, kerana ia adalah yang membezakannya daripada reka bentuk grafik statik. Pergerakan elemen boleh dicapai melalui pelbagai teknik, termasuk animasi kerangka utama, pemodelan 3D dan pengubahan. Teknik ini membolehkan pereka bentuk mencipta visual yang kompleks dan dinamik yang menarik perhatian penonton dan menyampaikan mesej dengan berkesan.

### **Pembelajaran Abjad**

Abjad ialah set piawai huruf bertulis yang mewakili bunyi pertuturan tertentu dalam sesuatu bahasa. Pembelajaran abjad ialah proses awal dalam pembelajaran yang memerlukan kanak-kanak memahami dan mengenal sesuatu huruf. Pengetahuan abjad melibatkan proses mengenal dan menamakan huruf besar dan huruf kecil, serta mengenal simbol huruf dalam cetakan. Ramli (2022 b) melihat kepada keadaan generasi muda masa kini yang lebih cenderung kepada aktiviti pengajaran kepada gajet yang bersifat gerakan elektronik. Prinsip abjad diajar dengan mengasingkan huruf dan bunyi dan murid perlu terlebih dahulu memahami hubungan antara huruf dan bunyi sebelum menggunakan pengetahuan ini. Pemahaman terhadap

turutan abjad adalah bahagian penting dalam proses pembelajaran terutama bagi kanak-kanak di peringkat awal persekolahan. Terdapat pelbagai cara untuk membantu kanak-kanak menghafal urutan huruf dalam abjad, seperti menyanyi lagu abjad dan membaca buku abjad. Mengetahui urutan huruf adalah penting untuk membaca dan menulis, kerana ia menyediakan asas untuk memahami bagaimana perkataan dibentuk dan dieja. Dengan menguasai urutan abjad, kanak-kanak boleh membina asas yang kukuh untuk perkembangan bahasa dan literasi masa hadapan.



**Rajah 1:** ABJAD topik pembelajaran bagi murid prasekolah (sumber daripada pixabay.com, 2015)

Rajah 1 menunjukkan foto bagi abjad yang menjadi pembelajaran asas bagi kanak-kanak di peringkat awal persekolahan. Sebelum menguasai mana-mana kemahiran lain, kanak-kanak akan diajar untuk mengenali dan mengolah abjad ini terlebih dahulu untuk membolehkan mereka mengeja, membaca dan bertutur. Ramli, Rambeli, Rahmatullah, Mustafa dan Yassin (2021) teknik dalam pendekatan pendidikan unsur seni dapat meningkatkan kefahaman artistik kepada faktor penerimaan intelek guru-guru dan murid-murid.



**Rajah 2:** Bahasa isyarat abjad yang digunakan dalam pembelajaran abjad bagi murid berkeperluan khas pendengaran di prasekolah (sumber daripada bimsignbank.org, 2021)

Rajah 2 adalah foto bagi bahasa isyarat abjad yang digunakan oleh individu berkeperluan khas pendengaran di Malaysia. Bahasa Isyarat Malaysia (BIM) ini juga menjadi rujukan kepada para pendidik di Malaysia dalam mengajar dan menyampaikan maklumat kepada golongan berkeperluan khas pendengaran ini. Ramli (2021) menyatakan perubahan kurikulum dalam penilaian yang menekankan profil, pencapaian, perkembangan dan penglibatan murid. Pendidik perlulah menggunakan maklumat yang sah seperti BIM ini yang telah disahkan oleh Persekutuan Orang Pekak Malaysia (MFD) untuk digunakan. Grafik bagi bahasa isyarat yang direka perlulah tepat supaya tidak menyampaikn ajaran yang salah kepada murid.

## PERNYATAAN MASALAH

Bahasa adalah sistem komunikasi yang kompleks dan memiliki banyak fungsi seperti komunikasi, fungsi sosial dan fungsi kognitif. Tidak semua orang mempunyai kebolehan bertutur dengan baik sejak lahir. Golongan yang dimaksudkan ialah golongan berkeperluan khas pendengaran dan pertuturan. Ramli (2020 a) antara objektif yang menjadi keperluan adalah untuk menunjukkan konsep identiti budaya tempatan untuk disesuaikan dengan ruang lapangan pengajaran persekolahan. Kanak-kanak berkeperluan khas pendengaran ini mempunyai keterbatasan dalam berkomunikasi, interaksi sosial dan tingkah laku. Mereka bahkan mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasa. Jika ini dibiarkan berterusan, kanak-kanak ini akan mengalami masalah dalam menerima maklumat. Keterbatasan komunikasi kanak-kanak berkeperluan khas ini menjadi halangan utama untuk berinteraksi dengan dunia luar. Hal ini dikatakan kerana mereka tidak menguasai kemahiran mengenal huruf dan membaca pada peringkat awal persekolahan. Kesukaran untuk berkomunikasi dengan masyarakat sekeliling menyebabkan mereka kehilangan hak untuk sama-sama merasai kenikmatan hidup (Siti Muhibbah, Zetty, 2018). Bagi golongan ini, mereka memerlukan pengajaran yang berkesan dengan menggunakan media yang menyokong sesi PdP yang boleh menarik perhatian mereka dan tidak bosan. Dalam masa yang sama, guru mempunyai peranan penting dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran awal seperti pengajaran abjad untuk membolehkan kanak-kanak ini menguasai abjad. Guru perlu membuat persediaan yang rapi agar proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih berkesan. Don Skinner (2010) berpendapat guru perlu menguasai kaedah pedagogi yang sinonim dengan pengetahuan sedia ada murid, menggunakan bahan bantuan mengajar yang sistematik dan menarik agar objektif yang dirancang dapat dicapai. Pembelajaran abjad ini penting disebabkan ianya merupakan asas kepada kemahiran lain seperti mengeja, membaca dan bertutur. Oleh itu, pendekatan grafik gerakan sebagai bahan bantu mengajar bagi pembelajaran abjad kanak-kanak ini merupakan alternatif yang baik untuk menggalakkan penglibatan murid prasekolah untuk belajar.



**Rajah 3:** Penulis sedang menunjukkan grafik gerakan bahasa isyarat abjad kepada MBKP di prasekolah (Sumber dari penulis, 2023)

Rajah 3 merupakan foto penulis sedang menayangkan grafik gerakan pembelajaran abjad kepada murid di prasekolah. Ramli (2020 b) menyarankan dalam menjana pengetahuan yang mengelirukan tetapi murid akan mudah menyalin imej visual yang dipaparkan. MBKP diberi peluang untuk mempelajari abjad dengan bahan bantu mengajar yang baru dan dalam masa yang sama mendapat pengalaman nyata dalam mempelajari grafik gerakan bahasa isyarat abjad.

### **Hubungan Grafik Gerakan Terhadap Murid Berkeperluan Khas Pendengaran**

Dalam suatu proses pendidikan iaitu mengajar dan belajar, ada dua unsur penting yang perlu diutamakan iaitu kaedah dan media pengajaran. Kedua unsur ini saling berkaitan, dimana kaedah mengajar akan dipengaruhi oleh media pengajaran yang digunakan. Ratna Hanin (2018) menyatakan sikap kreatif dan inovatif perlu ditanam dalam diri setiap guru pendidikan khas. Sebagai contoh, penggunaan media pembelajaran grafik gerakan. Grafik gerakan dapat digunakan sebagai cara yang efektif untuk menterjemahkan konsep dan bahasa isyarat melalui gambar bergerak yang menarik dan jelas. Penggunaan teknologi ini membantu MBKP di prasekolah lebih memahami dan mampu mengolah hasil pembelajaran dengan cara mereka sendiri. Muhamad Firdaus Ramli, Noor Alhusna Madzlan, Abdul Aziz Zalay Zali dan Ridzuan Hussin (2020) melihat seni visual telah ditentukan oleh beberapa perkara yang terlibat dengan parameter seperti psikologi, latar belakang peribadi, aspek sosial dan emosi murid. Media grafik gerakan berperanan menjadikan pengajaran lebih aktif dan menyeronokkan kerana ia melibatkan hampir semua sensori manusia. Dengan penggunaan grafik gerakan, kanak-kanak dapat didedahkan kepada pelbagai media sambil berinteraksi melalui teknologi multimedia dalam pelbagai bentuk seperti animasi, audio dan video. Hampir semua kanak-kanak suka akan teknologi digital yang melibatkan animasi. (Fortina Verawati, 2022) mengatakan salah satu media yang menarik untuk anak PAUD adalah media animasi, kerana sesuai dengan karakteristik usia PAUD mereka masih sangat menyukai video yang bergambar kartunis. Menurut kajian yang telah dilakukan oleh (Ariani, Kadek, & Ujianti, 2021) ia membuktikan bahwa media video animasi ini sangat sesuai digunakan untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan kemahiran mendengar kanak-kanak. Ini menunjukkan penggunaan multimedia dalam kalangan kanak-kanak dapat menjadikan komunikasi atau interaksi dalam kalangan mereka lebih berkesan sekaligus teknik pengajaran yang berunsurkan multimedia seperti ini akan lebih menambahkan minat kanak-kanak untuk belajar dan juga yang paling penting dapat memudahkan kanak-kanak ini memahami setiap perkara yang telah diajar kepada mereka. Dalam pembelajaran bahasa isyarat abjad yang menggunakan bantuan media grafik gerakan, beberapa faktor perlu diambil kira seperti karakter animasi yang ramah, gerakan yang jelas, penggunaan warna yang sesuai dengan situasi, audio sarikata dan penggunaan simbol. Penghasilan grafik gerakan yang menarik perlu dirancang dengan terperinci untuk mendapatkan hasil yang efektif dan memenuhi keperluan MBKP.

### **DAPATAN KAJIAN**

Dalam penghasilan grafik gerakan bahasa isyarat untuk MBKP, ada beberapa elemen yang perlu diterapkan iaitu pemilihan warna yang bertepatan dengan situasi. Ini sangat penting untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang berkesan. Ramli dan Musa (2020 a) melihat secebis pengetahuan artistik adalah kedudukan untuk menunjukkan bagaimana perkembangan berharga berlaku melalui amalan metafora visual. Penggunaan warna yang betul ini dapat memberikan maklumat kepada MBKP ini dari segi penegasan amaran, isyarat, penceritaan dan banyak lagi. Selain itu, faktor tipografi yang melibatkan penggunaan jenis muka taip yang sesuai dan besar untuk membolehkan MBKP membaca. Di samping itu, faktor ilustrasi. Ilustrasi dalam perancangan grafik gerakan bagi pembelajaran abjad di prasekolah dapat menjadi alat yang kuat untuk membantu visualisasi gerakan isyarat, menggambarkan konsep dan objek, membangun ikatan emosional dan meningkatkan penglibatan kanak-kanak ini dalam proses pembelajaran bahasa isyarat.

Elemen yang mempengaruhi hasil grafik gerakan:

a. Warna

Pemilihan warna yang bertepatan dengan situasi yang ingin digambarkan adalah penting untuk memberi pengalaman belajar yang berkesan.



**Rajah 4:** Paparan grafik gerakan yang menerangkan perkataan dari abjad 'B'  
(Sumber dari penulis menggunakan laman sesawang Canva, 2024)

Rajah 4 adalah salah satu paparan grafik gerakan yang menerangkan perkataan yang bermula dari abjad yang dinyatakan iaitu abjad 'B'. Dalam paparan grafik gerakan ini juga mengaplikasikan elemen warna yang bersesuaian dengan kandungan yang ingin disampaikan iaitu maklumat penegasan amaran yang menggunakan warna merah.

b. Tipografi

Pemilihan jenis fon atau tipografi berperanan dalam menyatakan maklumat dengan lebih jelas dan bersesuaian dengan maklumat yang ingin disampaikan. Berikut merupakan antara jenis fon atau tipografi yang dipertimbangkan.

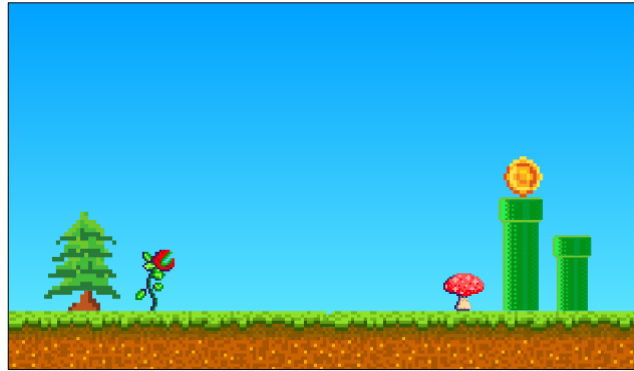


**Rajah 5:** Paparan grafik terhadap perkataan dari abjad 'B'  
(sumber daripada penulis menggunakan laman sesawang Canva, 2024)

Rajah 5 menerangkan paparan grafik gerakan terhadap perkataan yang dapat dieja menggunakan abjad 'B'. Ramli, Musa, Mohd Khairuddin dan Basiron (2020) menyatakan untuk sebahagian besar murid boleh menghasilkan gaya tersendiri melalui corak karya seni yang dimanipulasi sebaik mungkin. Pada paparan ini, grafik gerakan mengaplikasikan elemen tipografi yang menarik dan bersesuaian dengan tema grafik gerakan supaya dapat mencipta pengalaman nyata kepada MBKP ketika belajar.

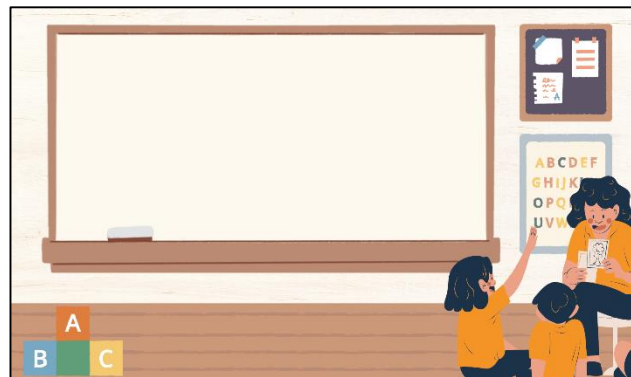
c. Ilustrasi

Ilustrasi menjadi bantuan visualisasi untuk menggambarkan konsep penyampaian dan sekaligus menarik perhatian kanak-kanak berkeperluan khas pendengaran. Ilustrasi yang dihasilkan mestilah mempunyai tema atau konsep yang boleh difahami oleh penonton grafik. Pilihan tema atau konsep bagi grafik gerakan abjad kepada MBKP ini adalah permainan dan bilik darjah.



**Rajah 6:** Pilihan pertama ilustrasi bertemakan permainan  
(sumber dari penulis menggunakan laman sesawang Canva, 2024)

Rajah 6 di atas adalah pilihan pertama bagi ilustrasi berkonsepkan permainan digital yang terkenal dalam kalangan kanak-kanak suatu ketika dahulu. Ilustrasi ini dijadikan latar belakang grafik gerakan untuk menjadikan grafik gerakan lebih menyerlah berbanding dengan latar belakang yang kosong.



**Rajah 7:** Pilihan ilustrasi kedua bertemakan bilik darjah  
(sumber dari penulis menggunakan laman sesawang Canva, 2024)

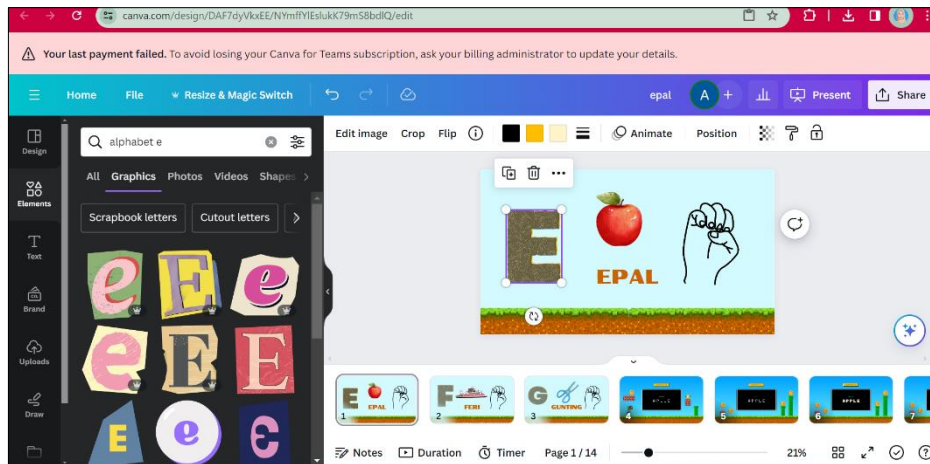
Rajah 7 adalah ilustrasi kedua yang menjadi pilihan penulis dalam menghasilkan grafik gerakan iaitu bertemakan bilik darjah. Tema ini dipilih adalah untuk menjadikannya serasi dengan situasi semasa iaitu MBKP yang belajar abjad di dalam bilik darjah. Ilustrasi yang menarik ini adalah untuk memastikan MBKP sentiasa fokus dengan paparan di hadapan kelas.

### **Proses Penghasilan Grafik Gerakan Bahasa Isyarat Abjad**

Proses menyunting grafik gerakan memerlukan perancangan yang jelas terhadap keperluan kanak-kanak berkeperluan khas. Ramli dan Musa (2020 b) pendefinisan makna yang pelbagai berlaku dengan melibatkan parameter dalam psikologi, kehidupan sosial dan budaya seni visual. Perkara ini melibatkan



perancangan jalan cerita untuk menetapkan konsep visual yang akan diterapkan seterusnya diikuti elemen grafik yang lain untuk memastikan mereka memperoleh isi pembelajaran yang tepat.



**Rajah 9:** Proses penghasilan grafik gerakan abjad  
(sumber dari penulis menggunakan laman sesawang Canva, 2024)

Rajah 9 menunjukkan satu paparan tangkap layar daripada laman sesawang Canva terhadap proses penghasilan grafik gerakan bahasa isyarat abjad. Idea grafik gerakan ini direka dan dihasilkan menggunakan Canva terlebih dahulu sebelum diteruskan ke bahagian penyuntingan untuk menjadikan grafik abjad itu menjadi gambar yang bergerak. Muhamad Firdaus, Abdul Aziz dan Nurazry (2019) pola yang telah dimanipulasikan dengan sebaik mungkin oleh pembina mampu mewujudkan penerimaan umum yang berbeza. Dalam bahagian ini, penulis mengaplikasikan tiga unsur penting pembelajaran abjad iaitu huruf, perkataan, objek dan bahasa isyarat tangan.

### **Implikasi Grafik Gerakan Dalam Pembelajaran Abjad**

Grafik gerakan dalam pembelajaran mendatangkan pelbagai kebaikan kepada murid bahkan terhadap guru itu sendiri. Menurut Nur Syafiqah dan Nurul Nazirah (2018) penggunaan grafik berkomputer dan multimedia dalam proses Pdp mampu memberikan potensi serta impak yang besar dalam mengubah seseorang belajar, cara memperoleh pengetahuan, cara menyesuaikan setiap data dan maklumat. Melalui rekaan, persepsi dan kognisi penghayat dapat digabungkan untuk memahami tindakan luaran fizikal aspek sesuatu produk yang disampaikan (Ramli, 2019). Perkara ini dikatakan demikian kerana dalam proses menghasilkan grafik gerakan, ianya melibatkan proses melakar reka bentuk, papan cerita dan penyuntingan. Jadi, dalam proses penghasilan tersebut, guru itu sendiri turut memperoleh sesuatu yang baru dan secara langsung menambahkan pengetahuan. Dalam masa yang sama, menggunakan grafik gerakan yang sesuai dan direka dengan baik menjadikan murid tidak bosan dan dapat menambah motivasi belajar murid (Enden Siti, 2019). Media grafik gerakan ini juga mudah untuk bergerak seiring dengan perubahan paradigma pendidikan dan isi kandungan subjek pembelajaran selaras dengan matlamat pendidikan. Dalam pada masa yang sama, penggunaan grafik gerakan ini juga dapat menjimatkan masa guru kerana ia dapat dipaparkan secara berulang-ulang bagi kelas yang berbeza tanpa perlu bergerak ke bengkel atau bilik peralatan lebih mudah (Zaidatun Tasir & Cecelia Likun, 2005). Usaha menggunakan media grafik gerakan dalam pembelajaran abjad kepada murid berkeperluan khas pendengaran ini merupakan usaha yang berkesan di mana murid ini memerlukan penyampaian yang jelas untuk mereka menguasai asas mengenal, membaca dan bertutur sebelum mereka meneruskan murid ke tahap sekolah rendah khas.

## KESIMPULAN

Teknologi pendidikan yang ada kini banyak membantu dalam bidang pendidikan sebagai alat bantu mengajar. Tan Choo Lin (2022) menyatakan bahawa pengajaran yang dilaksanakan haruslah melibatkan pelbagai teknik agar tidak hanya menghasilkan pengajaran yang mendatar, justeru dengan adanya penggunaan BBM berbentuk multimedia dalam proses PdPC, dipercayai akan merealisasikan objektif pendidikan berkualiti untuk semua. Perancangan media grafik gerakan dalam pembelajaran abjad untuk kanak-kanak ini merupakan sebuah usaha yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif, interaktif dan memudahkan kanak-kanak ini menerima ilmu. Menurut Naimie, Khairul, Fuad dan Syaiful (2020) tugas mengajar ini menjadi tanggungjawab bersama dalam membantu OKU kategori kurang pendengaran agar mereka juga boleh berjaya seperti manusia normal yang lain. Media grafik gerakan ini dapat dikatakan sebagai media yang baik untuk kanak-kanak berkeperluan khas pendengaran ini disebabkan ianya merangkumi elemen ilustrasi, warna, tipografi dan lain-lain. Hal ini kerana mereka tidak dapat mendengar, oleh itu mereka memerlukan sesuatu media yang dapat dilihat dan dinilai dengan jelas.

## PENGHARGAAN

Sebesar besar penghargaan ditujukan kepada Ts. Dr. Firdaus Ramli yang telah banyak membantu dan memberikan tunjuk ajar, perhatian, semangat dan nasihat di dalam menjalankan kajian ini. Selain itu, terima kasih kepada pihak sekolah SMK Muadzam Shah di atas perkongsian maklumat sepanjang saya menghasilkan penulisan ini. Turut berterima kasih kepada ibu-bapa yang tidak jemu memberikan nasihat, semangat dan sokongan fizikal serta mental sepanjang tempoh saya menyiapkan penulisan ini. Penghargaan juga ditujukan kepada sahabat-sahabat seperjuangan saya kerana turut menyumbang ilmu dan buah fikiran dalam usaha membantu menyiapkan penulisan artikel ini. Diharapkan artikel ini dapat memberi manfaat dan menjadi rujukan kepada umum.

## RUJUKAN

- Abdul Munir Ismail. (2012). Mengenali kaedah orang pekak berkomunikasi. In: 3rd International Conference on Public Policy and Social Science (ICOPS 2012). Faculty of Administrative Science and Policy Studies, Melaka. Diperoleh daripada [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/55348/1/55348.pdf](https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/55348/1/55348.pdf)
- Ariani, Kadek, N., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43-52. Diperoleh daripada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/35690/19036>
- Awang, S. (2010). Sistem Pendidikan baru Malaysia: Suatu pendekatan holistik-komprehensif. *Journal of Governance and Development (JGD)*, 6, 69-82. Diperoleh daripada <https://ejournal.uum.edu.my/index.php/jgd/article/view/14045/3199>
- Dewi Surani. (2019). Studi Literatur: Peran teknologi pendidikan dalam pendidikan 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. 2(1), 456-469). Diperoleh daripada <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5797/4150>
- Don Skinner. (2010). *Effective Teaching and Learning in Practice*. London: Continuum International Publishing Group. Diperoleh daripada <http://hdl.handle.net/11162/65478>
- Enden Siti Romadonah., & Isma Nasiti Maharani. (2019). Motions Graphic sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5 (1), 115-122. Diperoleh daripada [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.ukm.my/ijit/wp-content/uploads/2020/12/IJIT-Vol-18-Dec-2020\\_2\\_13-26.pdf](https://www.ukm.my/ijit/wp-content/uploads/2020/12/IJIT-Vol-18-Dec-2020_2_13-26.pdf)

- Fortina Verawati Sianturi., & Nasriah, Anita Yus. (2022). Video Animasi Berbasis Lingkungan Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8600-8613. Diperoleh daripada <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3829/pdf>
- Liza Yulianti., Juju Jumadi., & Leni Natalia. (2013). Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Media Infotama*, 9(1). Diperoleh daripada <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/27/25>
- Muhamad Firdaus Ramli., Noor Alhusna Madzlan., Abdul Aziz Zalay Zali., & Ridzuan Hussin. (2020). COGNITIVE THERAPY TECHNIQUE OF PEOPLE WITH DISABILITIES THROUGH VISUAL ARTS EDUCATION APPROACH. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(2), 3952-3966.
- Musa, R., Ramli, M., Mohd Khairuddin, N., & Abindinhazir, Z. (2019). Eksplorasi lakaran bertema kenderaan serta kesan terhadap kreativiti kanak-kanak. *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 7, 72-80. Retrieved from <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JSPS/article/view/2708>
- Nor Syafiqah Isa., & Nurul Nazirah Mohd Imam Ma'arof. (2018). Keberkesanan penggunaan grafik berkomputer sebagai alat bahan bantu mengajar dalam kalangan murid reka bentuk dan teknologi. *Sains Humanika*, 10(3-3). Diperoleh daripada <https://sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/1519/807>
- Ramin Hajianfard., & Muhamad Firdaus Ramli. (2023). The Reflection of Peace and Violence in Visual Art Works of Malaysian Artists, *Peace Review*, DOI: 10.1080/10402659.2023.2188115
- Ramli, M, F.; Rambeli, N.; Rahmatulah, B, Mustafa, M, and Yassin, S. (2021). Development of Teachers in Visual Art Sketching Skills Approach in the Early Childhood Education Professionalism. *Review of International Geographical Education (RIGEO)*, 11 (5), 469-475.doi:10.48047/rigeo.11.05.48
- Ramli, M. F. (2019). Argumentasi Terhadap Pergerakan Fesyen Jalanan Tempatan. *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 6. Retrieved from <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JSPS/article/view/2278>
- Ramli, M. F. (2020 a). Assigning Features and Experiences During the Physical Movement Control Conditions Throughout Pandemic COVID-19. *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 8(2), i-iv. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol8.2.editorial.2020>
- Ramli, M. F. (2020 b). Addressing Experiencing Prior To Pre-Control of Physical Movement Affected by COVID-19 Pandemic Issue. *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 8(1), i-iv. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JSPS/article/view/5497>
- Ramli, M. F. (2021). Debating Sensation of Studies During Restriction of Physical Progress Influenced by Coronavirus Disease (COVID-19). *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 9(1), i-v. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol9.1.editorial.2021>
- Ramli, M. F. (2022 a). Signifying The Continuity of Experience in Confronting the Realm of Visual Art. *KUPAS SENI*, 10, i-xi. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.editorial.2022>
- Ramli, M. F. (2022 b). Exploration of Unity in Dignifying Reviews of Visual Art. *KUPAS SENI*, 10, i-ix. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol10.sp.editorial.2022>
- Ramli, M. F. (2023). Defining an Understanding of Art Issues from A Cross-Cultural Teaching Perspective. *KUPAS SENI*, 11(1), i-v. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol11.1.editorial.2023>
- Ramli, M. F., & Musa, R. (2020 a). An exploration of thematic sketch through visual arts activities towards the preschool children. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 9(2), 132-143. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/SAECJ/article/view/3920>
- Ramli, M. F., & Musa, R. (2020 b). Ekplorasi seni visual melalui aktiviti lakaran asas terhadap kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 9, 35-47. Retrieved from <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/3712>
- Ramli, M. F., Musa, R., Mohd Khairuddin, N. E., & Basiron, N. (2020). Cultural Sharing Through Visual Art Exhibition 'Dalam Bingkai' by JSRB-UPSI with FSRD-ISBI. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 6(2), 25-34. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol6.2.3.2020>
- Ramli, Muhamad Firdaus and Zalay @ Zali, Abdul Aziz and Basiron, Nurazry. (2019). *Pendekatan pendidikan seni visual terhadap terapi kognitif orang kurang upaya / Muhamad Firdaus Ramli...[et al.]*. In: e-proceedings Design Decoded 2019, 19 - 20 June 2019, Mangrove Tourism Complex, Sungai Merbok 08000 Sungai Petani, Kedah.
- Ratna Hanin Salleh Udin. (2018). Perkembangan Pertuturan Murid-Murid Bermasalah Pendengaran Menggunakan Video Latihan Pertuturan. Disertasi Ijazah Sarjana. Universiti Pendidikan Sultan Idris. Diperoleh daripada [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ir.upsi.edu.my/files/docs/2020/4196\\_4196.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ir.upsi.edu.my/files/docs/2020/4196_4196.pdf)
- Siti Muhibah Hj Nor., & Zetty Nurzuliana Rashed. (2018). Peranan Dan Cabaran Guru-Guru Pendidikan Khas Membentuk Kemenjadian Murid-Murid Masalah Pendengaran Dalam Abad Ke 21. *JQSS-Jurnal Of Quran*

- Sunnah Education and Special Needs. 1(1),1-8. Diperoleh* daripada *chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://oarep.usim.edu.my/jspui/bitstream/123456789/5319/1/Peranan%20dan%20cabaran%20guru%20guru%20pendidikan%20khas%20membentuk%20kemenjadian%20murid%20murid%20masalah%20pendengaran%20dalam%20abad%20ke%2021.pdf*
- Tan Choo Lin. (2022). Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Berbentuk Multimedia Dalam Mengajar Operasi Tambah Bagi Murid-murid Berkeperluan Pendidikan Khas. *Amalan Terbaik Dalam Pendidikan Khas Dan Inklusif*, (1), 95-102. Diperoleh daripada <https://publication.seameosen.edu.my/index.php/amalanterbaik/article/view/289/293>
- Warta Kerajaan Persekutuan. (2013). Peraturan-peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas). Putrajaya: Jabatan Peguam Negara. Diperoleh daripada *chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://lamanpendidikankhaslms.yolasite.com/resources/PERATURAN%20PENDIDIKAN%20KHAS%202013.pdf*
- Wilbur, R. B. (2013). The point of agreement: Changing how we think about sign language, gesture, and agreement. *Sign Language & Linguistics*, 16(2), 221-258. Diperoleh daripada <https://doi.org/10.1075/sll.16.2.05wil>
- Wright, S. (2010). *Understanding creativity in early childhood: Meaning-making and children's drawings*. London: Sage Publications. Diperoleh daripada <https://www.torrossa.com/en/resources/an/4913826>
- Zaidatun Tasir., & Cecelia Likun. (2005). Perisian multimedia bagi pembelajaran mengenal huruf dan nombor untuk murid prasekolah. Diperoleh daripada *chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/45980690/1-bab1-libre.pdf?1464321078=&response-contentdisposition=inline%3B+filename%3DPerisian\_Multimedia\_bagi\_Pembelajaran\_Me.pdf*
- Zhang, Q., & Ramli, M. F. (2023). Aesthetic Education for Silver Hair: A Study of Chinese Elderly University Students' Art Learning Needs. *Journal of Education and Educational Research*, 6(3), 47-50. <https://doi.org/10.54097/0fv1m271>