

**PENERIMAAN PELAJAR TERHADAP ANIMASI
UPIN & IPIN SEBAGAI ALAT BANTU
MENGAJAR**
(*STUDENT ACCEPTANCE OF UPIN & IPIN ANIMATION AS
A LEARNING TOOLS*)

**Muhamad Syahman Mahdi
Yusmilayati Yunos
Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff**
Universiti Kebangsaan Malaysia

Email: muhamadsyahman@yahoo.com
yusmila@ukm.edu.my
yuszaidy@ukm.edu.my

(*Dihantar: 24 September 2020; Diterima: 7 November 2020*)

Abstrak

Revolusi dalam sistem pendidikan dan cabaran globalisasi pada masa kini telah menggalakkan eksplorasi kreatif dan kreativiti merentasi bidang dan sempadan pemikiran sejagat. Mengimbuai sambutan tahun kreatif dan inovasi di Malaysia pada 2010, iaitu pembudayaan ini memerlukan usaha serta sokongan yang berterusan bagi memastikan eksplorasi kreatif ini tidak terkubur dan terpendam begitu sahaja. Penghasilan animasi *Upin & Ipin* yang diterbitkan oleh produksi Les Copaque ini bertujuan menjadi alat bantu mengajar dan medium pembelajaran di Kolej Komuniti Tanjung Piai khususnya. Sealiran dengan tujuan menghasilkan pembelajaran secara kreatif, persepsi pelajar dalam membawa dan memahami sesebuah topik itu kelihatan positif dengan bantuan daripada animasi *Upin & Ipin* dalam aktiviti pembelajaran. Penulisan ini dihasilkan bagi melihat penerimaan pelajar terhadap animasi *Upin & Ipin* sebagai alat bantu mengajar yang interaktif dan berinformasi. Animasi *Upin & Ipin*

menjadi medan penyampaian mesej rangkaian idea, kreativiti, minat dan imaginasi dalam menggalakkan penyatuan pembudayaan menghasilkan sesuatu di luar kotak. Ini seiring dengan pandangan ramai penyelidik yang menegaskan akan kepentingan kreativiti dalam pendidikan sebagai asas perkembangan ekonomi dan kemahiran hidup seharian (Craft 2005, Sternberg dan Lubart, 1999). Elemen penghasilan animasi ini menjadi sisipan menarik sebagai medium dan model permainan yang mempunyai reka bentuk menarik dan cetusan reka bentuk turut diambil kira melalui penelitian bahan yang meliputi aspek tertentu. Ini bagi memastikan alat bantuan mengajar animasi *Upin & Ipin* dapat digunakan secara langsung dalam meningkatkan kefahaman pelajar-pelajar di Kolej Komuniti Tanjung Piai. Kajian ini menggunakan Statistical Packages For Social Sciences (SPSS) versi 23.0, iaitu data dianalisis bagi memperolehi purata data. Kajian yang dijalankan berbentuk kuantitatif kerana data dianalisis menggunakan peratusan, kekerapan, sisihan piawai dan analisis skor min. Seramai 60 orang pelajar semester satu hingga tiga Kolej Komuniti Tanjung Piai yang terdiri daripada pelajar kelas Keusahawanan, Pengajian Malaysia, Bahasa Kebangsaan A dan Kemahiran Insaniah telah dipilih untuk menilai maklum balas soal-selidik berkaitan persepsi terhadap animasi *Upin & Ipin* sebagai alat bantuan mengajar ini. Melalui analisis yang dibuat purata data menunjukkan bacaan sebanyak 4.41 yang memperlihatkan kedudukan di tahap tinggi bagi kesemua soal selidik yang dijawab oleh responden. Analisis secara keseluruhannya menzahirkan persepsi yang positif terhadap animasi *Upin & Ipin* sebagai alat bantu mengajar secara interaktif. Rangkaian kepelbagaian idea yang diwakili oleh animasi ini menjadi medium komunikasi interaktif dalam sesi pembelajaran. Aktiviti penyelidikan berkaitan telah mendedahkan betapa ruang dalam sumbangan kreatif mampu memberi kaedah baharu kepada agenda pembelajaran di Kolej Komuniti yang merupakan langkah awal diambil dalam menyahut cabaran industri 4.0 terutamanya dalam skop pendidikan.

Kata kunci: Alat bantu, Animasi, Kolej Komuniti, Kreativiti, Upin & Ipin

Abstract

The revolution in the education system and the challenges of globalization today have encouraged creative exploration and creativity across fields and boundaries of universal thought. Recalling the celebration of the year of creative and innovation in Malaysia in 2010, this culture requires continuous effort and support to ensure that this creative exploration is not left forgotten. The production of Upin & Ipin animation published by Les Copaque production aims to be a teaching aid and learning medium in Tanjung Piai Community College in particular. Along with the purpose of creative learning production, students' perception in bringing and understanding a topic has become increasingly positive with the help of Upin & Ipin animation in learning activities. This writing was

produced to see the students' acceptance of Upin & Ipin animation as an interactive and informative teaching aid. Upin & Ipin animation is a field of message delivery of ideas, creativity, interest and imagination in encouraging cultural unification to produce something out of the box. This is in line with the views of many researchers who emphasize the importance of creativity in education as the basis of economic development and daily life skills (Craft 2005, Sternberg and Lubart, 1999). This animated production element becomes an interesting insert as a medium and game model that has an interesting design and design trigger is also taken into account through the study of materials covering certain aspects. This is to ensure that Upin & Ipin animation teaching aids can be used directly in improving the understanding of students at Tanjung Piai Community College. This study uses Statistical Packages For Social Sciences (SPSS) version 23.0, which is data analyzed to obtain average data. The study was conducted in quantitative form because the data were analyzed using percentage, frequency, standard deviation and mean score analysis. A total of 60 students in semester one to three of Tanjung Piai Community College consisting of students in Entrepreneurship, Malaysian Studies, National Language A and Soft Skills classes were selected to evaluate the feedback of the questionnaire on perception of Upin & Ipin animation as a teaching aid. Through the analysis made, the average mean of the data shows a reading of 4.41 which shows the position at a high level for all questionnaires answered by the respondents. The analysis as a whole reveals a positive perception for Upin & Ipin animation as an interactive teaching aid. The range of diversity of ideas represented by this animation becomes an interactive communication medium in learning sessions. Related research activities have revealed how space in creative contributions can provide new methods to the learning agenda in Community Colleges which is an initial step taken in responding to industry 4.0 challenges especially in the scope of education.

Keywords: Tools, Animation, Community College, Creativity, Upin & Ipin

1.0 Pengenalan

Cetusan idea kreatif dalam menggalakan pemikiran di luar kotak ini melahirkan masyarakat yang lebih berdaya saing dan maju seiring dengan revolusi industri 4.0. Proses pembelajaran dan pengajaran yang lebih interaktif dan kreatif adalah salah satu usaha untuk menarik minat pelajar dalam menjalani proses pembelajaran yang kian mencabar. Nilai-nilai kreatif dan inovatif mampu memberikan impak yang besar dalam

aspek kehidupan, tindakan atau menzahirkan kelainan dalam rutin harian terutamanya bagi mereka yang terlibat dalam sistem pendidikan. Menurut El Murad dan West (2004), istilah kreativiti ini juga sering dianggap mempunyai kaitan dengan istilah seperti pemikiran atau kebolehan kreatif, penyelesaian masalah, imaginasi ataupun inovasi. Aktiviti-aktiviti yang menjurus kepada kreativiti dan inovasi mula rancak ke seluruh dunia dan tidak terkecuali menerima gelombangnyanya di negara ini. Implikasi kerancangan ini memberikan gambaran yang baik dalam menjana pemikiran di luar kotak. Cetusan ini telah membuka rentak baharu pembelajaran bagi merangsang pencambahan kreativiti untuk direalisasikan sebagai aplikasi menarik dalam kehidupan seharian sebagai seorang tenaga pengajar untuk melalui proses pembelajaran dan pengajaran yang lebih efektif dan proaktif.

Pembangunan modal insan mengambil tempat untuk disenaraikan sebagai sebuah kepentingan. Jika diimbaz kembali pada Rancangan Malaysia ke-9, iaitu pada tahun 2006 hingga 2010 yang bertarih pada 31 Mac 2006, Perdana Menteri Malaysia Datuk Seri Abdullah Ahmad Badawi telah menggariskan perkara utama dalam rancangannya iaitu Penghasilan Modal Insan, perkara ini telah digariskan melalui tiga elemen, iaitu peningkatan keupayaan pengetahuan, kreativiti dan inovasi yang memfokuskan rangkuman pembangunan modal insan dalam kepentingan berhadapan cabaran globalisasi (Roselina Shakir, 2009). Pengistiharan 2010 sebagai tahun inovasi oleh kerajaan Malaysia mula meletakkan pembudayaan inovasi yang mencabar minda kreatif bagi menggapai status negara maju. Institusi pendidikan mula menghasilkan

idea dan kreativiti dalam reka cipta sekaligus menyumbang kepada produktiviti dalam pembangunan ekonomi negara. Menyahut tanggung jawab bersama dalam merealisasikan cabaran minda yang kreatif sejajar kehendak negara, peluang menghasilkan sesuatu adalah langkah yang perlu diterjemahkan bersama. Tidak ketinggalan juga dalam industri kreatif, iaitu bidang perfileman negara terutamanya dalam bidang animasi juga turut terkena tempiasnya dalam melahirkan karya-karya yang kreatif, segar serta berinovatif dan sebagai contoh dengan kemunculan siri animasi *Upin & Ipin* pada tahun 2007 telah merancakkan lagi industri animasi 3D di Malaysia ini. Menurut Siti Ezaleila Mustafa (2014), komunikasi dan interaksi sosial tidak lagi terbatas kepada komunikasi berasaskan teks, tetapi ia boleh menjadi lebih menyeronokkan dan realistik dengan kemajuan teknologi realiti maya dan teknologi animasi sehingga ia digunakan untuk membentuk dunia maya pada masa kini.

2.0 Penyataan Masalah

Richard Florida (2005), menjelaskan regim ekonomi telah berubah daripada berasaskan input fizikal seperti tanah dan buruh kepada sebuah ekonomi berasaskan intelektualan input dan juga modal insan yang kreatif dan ianya turut memberikan cabaran terhadap mewujudkan suasana baru terhadap alat bantuan mengajar adalah satu cabaran cara berfikir diluar kotak. Sebahagian daripada kita tidak dapat memupuk kreativiti pelajar sekaligus telah membenamkan kemahiran modal insan yang terdapat dalam individu setiap pelajar itu. Pada era globalisasi, cabaran bersilih ganti dan perubahan serta

saingan sering terjadi. Keadaan ini menuntut tenaga akademik menghasilkan kreativiti dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Proses mengedarkan maklumat perlu dilakukan secara kreatif agar tarikan kepada ilmu yang hendak disampaikan membuka ruang positif kepada sisi pendengar iaitu para pelajar. Menghampiri orang perseorangan atau sekumpulan pelajar bagi menyampaikan helaian maklumat berkaitan dengan topik yang diajari memberikan suatu cabaran yang tersendiri. Memilih medium interaksi dalam proses pengajaran kebiasaan membentuk pecahan kreativiti dalam penghasilan sesuatu produk atau alatan yang digunakan. Ianya juga dikenali sebagai pemudahcara bagi memecah tembok interaksi yang kebiasaannya dingin dan tanpa minat untuk didekati serta didengari bagi tujuan pendidikan ini dalam memenuhi keperluan matlamatnya.

Altiers (1988), telah mentakrifkan kreativiti sebagai sesuatu yang mempunyai hubungan dengan sesuatu produk atau alat yang baru. Dalam usaha memperkenalkan kepada pelajar khususnya di satu-satu institusi di mana alat bantu mengajar yang akan digunakan akan menuntut sesebuah kreativiti dalam penyampaian. Cabaran mendekati pelajar untuk berinteraksi dalam suasana yang menarik dan kekal dalam perhatian serta kekaguman terhadap topik yang dibawa adalah asas kepada cabaran tersebut. Oleh itu, untuk membawakan maklumat berkaitan dengan pembelajaran secara kreatif dalam interaksi yang singkat dan santai memerlukan pendekatan yang lain daripada yang lain. Tinjauan mendapati kaedah konvensional dengan cara mengedar lembaran informasi, nota-nota dan artikel di dalam perkuliahan khususnya

kurang menarik perhatian pelajar untuk berinteraksi di dalam kelas. Kaedah berkenaan kelihatan membosankan dan tidak menonjolkan kekuatan tenaga pengajar berkenaan dalam menghasilkan kreativitinya terhadap topik-topik yang diajar di sesebuah institusi pengajian. Ruang interaksi ini dilihat membosankan dan memerlukan anjakan yang lebih jauh ke hadapan. Pemerhatian yang dijalankan mendapati kehadiran tenaga pengajar adakalanya ‘kurang disedari’ oleh pelajar. Keadaan ini menyebabkan kaedah interaktif untuk berinteraksi dengan pelajar tidak tercapai dengan sepenuhnya. Usaha untuk menarik perhatian pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran boleh dilakukan dengan bantuan siri animasi *Upin & Ipin*. Animasi ini menjadi sebahagian daripada kaedah pengajaran yang bervariasi selain proses pengajaran dan pembelajaran sedia ada di Kolej Komuniti Tanjung Piai.

3.0 Objektif dan Persoalan Kajian

Objektif penulisan ini ialah untuk (i) mengenal pasti alat bantuan mengajar yang mempunyai imej kreatif dan mudah difahami oleh pelajar, (ii) menjelaskan reka bentuk watak dan jalan cerita yang menarik menerusi animasi *Upin & Ipin* Les' Copaque Production Malaysia (yang ditonton melalui youtube) dan (iii) menganalisis ciri-ciri interaksi dalam penyampaian maklumat oleh pengajar kepada pelajar. Selain itu, adakah animasi *Upin & Ipin* dapat menarik perhatian pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta meningkatkan daya kreatif pelajar ketika berinteraksi dengan tenaga pengajar di dalam kelas.

4.0 Kepentingan Kajian

Animasi *Upin & Ipin* dilihat mampu menjadi medium jurucakap yang interaktif dalam mewakili pengajar di sesebuah institusi semasa mengendalikan proses pembelajaran dan pengajaran agar menjadi lebih menarik dan kreatif. El Murad dan West (2004), mencadangkan bahawa idea yang kreatif perlulah mempunyai ciri-ciri yang baru, unik dan produk yang dihasilkan mestilah relevan dengan sasaran pengguna supaya ianya berguna sebagai salah satu daripada penyelesaian masalah. Elemen inilah yang sedang diterapkan kepada pelajar Kolej Komuniti Tanjung Piai. Penilaian terhadap para pelajar tidak hanya bergantung kepada keputusan peperiksaan dan ujian sahaja, malah mereka dinilai melalui daya kreatif yang berjaya dihasilkan melalui animasi *Upin & Ipin*. Penulisan ini memberi fokus kepada penerimaan pelajar terhadap animasi *Upin & Ipin* sebagai alat bantu mengajar menerusi subjek Keusahawanan, Pengajian Malaysia, Bahasa Kebangsaan dan Kemahiran Insaniah di Kolej Komuniti Tanjung Piai. Peningkatan imej kreatif dalam penyampaian maklumat berkaitan subjek dan topik dengan menggunakan episod di dalam siri animasi *Upin & Ipin* dilihat sebagai langkah awal dalam melahirkan minat pelajar untuk terus memberikan tumpuan terhadap sesi pembelajaran. Penghasilan alat bantuan mengajar, iaitu siri animasi *Upin & Ipin* yang bersifat interaktif secara langsung dapat menarik minat pelajar memahami sesuatu topik yang dibincangkan dengan lebih cepat kerana dapat dilihat secara visual.

Penggunaan alat bantu mengajar ini telah meminimumkan sumber tenaga pengajar dan mencipta keseronokan baharu dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan pengajaran. Maklum balas daripada 60 orang pelajar Kolej Komuniti Tanjung Piai, iaitu pelajar semester satu hingga tiga telah menjadi kayu ukur dalam kajian ini. Dapatan hasil penulisan ini mampu menjadi landasan kepada warga Kolej Komuniti dalam mewujudkan suasana baru proses pembelajaran dan pengajaran khususnya kepada pelajar-pelajar Sijil Sistem Komputer dan Rangkaian. Pendekatan animasi *Upin & Ipin* sebagai salah satu alat bantuan mengajar semasa proses pembelajaran dan pengajaran berlangsung dapat membentuk daya pemikiran kreatif dalam kalangan pelajar.

5.0 Metodologi Kajian

Penulisan ini berbentuk kuantitatif kerana data dianalisis dengan menggunakan peratusan, kekerapan, sisihan piawai dan analisis skor min. Penulisan ini meliputi pelbagai rangkuman seperti proses mengenal pasti metodologi yang akan digunakan dalam reka bentuk kajian, pemilihan pensampelan, jenis dan cara maklumat dikumpulkan, kaedah mentafsir maklumat, iaitu analisis data serta kaedah hasil kajian dilaporkan. Mohd. Majid Konting (2000), menyatakan kajian tinjauan digunakan untuk mengukur pembolehubah-pembolehubah yang berkaitan dengan sesuatu fenomena tanpa menyoal mengapa pembolehubah tersebut wujud. Kajian dibuat adalah dalam bentuk soal selidik yang diedarkan kepada responden terlibat. Menurut beliau lagi,

penggunaan soal selidik dapat meningkatkan ketepatan dan kebenaran yang diberikan oleh sampel kerana ia tidak dipengaruhi oleh penyelidik. Selain tidak memerlukan kos yang banyak, soal selidik juga memudahkan pihak responden untuk menjawab soalan yang diberikan. Kaedah kajian yang dijalankan adalah untuk menilai penerimaan animasi *Upin & Ipin* sebagai alat bantu mengajar di Kolej Komuniti Tanjung Piai.

Seramai 60 orang responden yang terdiri daripada pelajar semester satu hingga tiga dipilih bagi memberi maklumbalas terhadap penghasilan model interaksi iaitu animasi *Upin & Ipin*. Pemilihan responden ini adalah berdasarkan kepada pelajar-pelajar yang mengambil subjek, iaitu Keusahawanan, Pengajian Malaysia, Kemahiran Insaniah dan Bahasa Kebangsaan A yang terdiri daripada pelajar semester satu hingga tiga. Data yang diperolehi diklasifikasikan sebagai jenis kuantitatif, kerana data dianalisis menggunakan kekerapan dan peratusan serta analisis skor min kerana penyelidikan deskriptif merupakan penyelidikan yang bermatlamat untuk menerangkan sesuatu fenomena yang sedang berlaku. Selain itu, penggunaan kaedah sampel dan populasi turut digunakan dan menurut Krejcie dan Morgan (1970), penetapan jumlah sampel kajian adalah berdasarkan kepada jumlah populasi. Saiz sample bagi kajian yang dilaksanakan adalah seramai 60 orang pelajar, iaitu terdiri daripada pelajar semester satu hingga tiga merujuk jadual penentuan saiz sampel. Hasil tinjauan hanya melibatkan responden di Kolej Komuniti Tanjung Piai sahaja. Instrument kajian adalah borang soal selidik yang dibahagikan kepada tiga bahagian. Data dianalisis menggunakan perisian *Static Package for Social Science (SPSS) ver 23.0* iaitu borang

soal selidik kajian ini mengandungi 36 item soalan yang mengemukakan soalan-soalan seperti berikut:

- i. Soalan Bahagian A terdiri daripada 12 soalan yang bertujuan untuk mengenal pasti alat bantuan mengajar yang mempunyai imej kreatif dan mudah difahami oleh para pelajar.
- ii. Soalan Bahagian B mengandungi 12 soalan yang mempunyai tujuan untuk menjelaskan tentang reka bentuk watak dan jalan cerita yang menarik menerusi siri animasi *Upin & Ipin*. Animasi ini berupa siri Upin Ipin yang ditayangkan dalam televisyen dan;
- iii. Soalan di Bahagian C pula mempunyai 12 soalan yang bertujuan untuk menganalisis ciri-ciri interaksi dalam penyampaian maklumat oleh tenaga pengajar kepada pelajar.

Terdapat dua kaedah analisis yang digunakan dalam mendapatkan jawapan untuk soal-selidik kajian ini. Kaedah tersebut ialah Skala Likert dan Penilaian Skor Min. Jawapan soalan dalam bahagian A, B dan C adalah menggunakan Skala Likert seperti Jadual 1 di bawah:

Jadual 1 : Skala Likert

Skala	Taksiran
1	Sangat Tidak Setuju

2	Tidak Setuju
3	Tidak Pasti
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Manakala bagi penilaian skor min, jadual tahap penilaian yang dicadangkan oleh Mohamad Najib (1999), menjadi panduan untuk menentukan nilai skor min yang diperolehi dalam penganalisan seperti Jadual 2 di bawah.

Jadual 2: Panduan Untuk Menentukan Nilai Skor Min

Julat Skor Min	Tahap Nilai Skor Min
1.00 – 1.49	Amat Rendah
1.50 -2.49	Rendah
2.50 – 3.49	Sederhana
3.50 – 4.49	Tinggi
4.50 – 5.00	Amat Tinggi

6.0 Hasil Kajian

Sebelum kajian sebenar dijalankan, seramai 10 orang wakil pelajar dipilih bagi menjalani kajian rintis. Kajian rintis bertujuan mendapatkan keesahan dan kebolehpercayaan yang tinggi (*Reliability Coefficient*). Nilai *Cronbach's Alpha*

ditunjukkan seperti di Jadual 3. Ini menggambarkan soal selidik ini mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi serta boleh digunakan dalam kajian sebenar.

Jadual 3 : Keputusan Nilai Pekali Alpha Cronbach

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>No of Items</i>
0.946	36

Melalui kaedah SPSS, analisis soalan Bahagian A menyatakan penghasilan alat bantu mengajar yang mempunyai imej kreatif dan mudah difahami oleh pelajar menunjukkan purata min 4.49. Berikut adalah jadual yang menunjukkan hasil kajian ini.

Jadual 4 : Analisis Animasi *Upin & Ipin* Memaparkan Imej Kreatif

Bil	Item	Min	Sisihan Piawai	Tahap Nilai Skor Min
1	Perkataan <i>Upin & Ipin</i> dapat di lihat dengan jelas.	4.50	.502	Amat Tinggi
2	Perkataan yang terdapat pada tajuk setiap episod <i>Upin & Ipin</i> disusun dengan teratur	4.50	.502	Amat Tinggi
3	Kolaborasi warna pada animasi <i>Upin & Ipin</i> mencerminkan imej yang menarik perhatian	4.40	.494	Tinggi
4	Paparan interaktif diletakkan di bahagian hadapan <i>Upin & Ipin</i> bagi memaparkan pengenalan pada setiap episod.	4.40	.494	Tinggi

5	Apabila menonton animasi <i>Upin & Ipin</i> ini ia telah membantu tahap kreativiti dan menyerlahkan potensi diri saya	4.30	.462	Tinggi
6	Gambar dan teks yang digunakan jelas, konsisten, dan mudah dilihat	4.40	.494	Tinggi
7	Gambar yang realistik memberi kesinambungan dalam interaksi	4.60	.494	Amat Tinggi
8	Dapat meningkatkan interaksi dengan imej yang dipaparkan	4.65	.481	Amat Tinggi
9	Setiap episod <i>Upin & Ipin</i> menggunakan integrasi warna yang bersesuaian.	4.55	.502	Amat Tinggi
10	<i>Upin & Ipin</i> mempunyai logo berkaitan yang terang dan jelas.	4.60	.494	Amat Tinggi
11	<i>Upin & Ipin</i> menggunakan topik yang bersesuaian dalam penghasilan ceritanya	4.50	.502	Amat Tinggi
12	<i>Upin & Ipin</i> mempunyai sisi kreatif yang sesuai bagi mewakili institusi di ruangan interaksi interaktif	4.50	.502	Amat Tinggi
	Purata Min	4.49		

Analisis soal selidik di atas menunjukkan purata min pada tahap nilai skor yang tinggi, iaitu pada 4.49. Kajian ini menunjukkan bahawa imej kreatif yang dibawakan oleh

siri animasi *Upin & Ipin* ini memberi keputusan analisis yang tinggi bagi menggambarkan imej kreatif. Perkataan *Upin & Ipin* dapat dilihat dengan jelas dan disusun dengan teratur dalam setiap episod yang ditayangkan menunjukkan skor min yang amat tinggi, iaitu 4.50. Bagi kolaborasi warna pada animasi *Upin & Ipin*, paparan interaktif yang memaparkan pengenalan kepada watak-watak yang terdapat dalam animasi berkenaan mempunyai nilai skor yang sama iaitu 4.40 manakala bagi soalan tahap kreativiti mengendalikan animasi *Upin & Ipin* dan gambar serta teks yang digunakan dilihat turut mendapat nilai skor yang tinggi iaitu 4.30 dan 4.40. Beberapa item lain yang memberi skor yang amat tinggi adalah gambar yang realistik sebanyak 4.60, dapat meningkatkan interaksi sebanyak 4.65, integrasi warna yang bersesuaian sebanyak 4.55, logo berkaitan yang terang dan jelas, bahan yang bersesuaian dalam pengendalian serta animasi *Upin & Ipin* menunjukkan dan mempunyai sisi kreatifnya yang tersendiri turut mendapat skor nilai yang amat tinggi dan sama iaitu sebanyak 4.60 dan 4.50.

Paparan imej yang kreatif ini telah dapat membantu para pelajar dalam meningkatkan proses daya ingatan mereka apabila sesi soal jawab dan kuiz dilaksanakan. Setiap jalan episod yang ditayangkan kepada pelajar berkaitan dengan subjek yang dipelajari seperti Bahasa Kebangsaan A, Pengajian Malaysia, Keusahawanan dan Kemahiran Insaniah. Salah satu cara yang diaplikasikan oleh tenaga pengajar ialah dengan memberikan soalan dan tugas berkaitan subjek dengan memberikan contoh video daripada siri animasi *Upin & Ipin* ini. Para pelajar

memberikan respon yang sangat baik apabila mereka menonton siri animasi ini kerana mereka dengan mudah dan cepat dapat memberikan reaksi terhadap sesuatu isu dalam topik berkenaan dengan menyatakan bahawa animasi *Upin & Ipin* ini telah membantu meningkatkan daya kreativiti mereka dalam mengeluarkan idea-idea yang baru dan bernas. Selain itu, penggunaan topik yang sesuai semasa proses pembelajaran dan pengajaran berlangsung dengan menggunakan bahan pengajaran dan pembelajaran daripada animasi *Upin & Ipin* ini telah menarik minat pelajar kerana bagi mereka penggunaan topik yang bersesuaian dengan episod telah membantu memberikan kefahaman yang lebih jelas terhadap mereka. Hal ini dapat dilihat dengan nilai skor min bagi soalan ini iaitu mendapat skor yang tinggi 4.50. Secara keseluruhannya, analisis soalan ini menunjukkan animasi *Upin & Ipin* ini telah membawa imej kreatif menurut pelajar-pelajar di Kolej Komuniti Tanjung Piai. Para pelajar sangat teruja dengan pendekatan yang digunakan oleh tenaga pengajar dalam mengendalikan proses pembelajaran dan pengajaran.

Berdasarkan kepada objektif Bahagian B yang menghuraikan persoalan tentang reka bentuk yang menarik dan mudah dikendalikan serta difahami oleh pelajar telah mendapat skor min yang tinggi, iaitu sebanyak 4.40. Jadual 5 di bawah menunjukkan *Upin & Ipin* yang mempunyai ciri rekabentuk yang menarik, mudah dikendalikan dan difahami oleh penonton terutamanya para pelajar yang terlibat dalam kajian ini.

Jadual 5 : Analisis Penghasilan Reka Bentuk Animasi *Upin & Ipin* Mempunyai
 Daya Penarik dan Mudah Difahami

Bil	Item	Min	Sisihan Piawai	Tahap Nlai Skor Min
1	Setiap episod yang terdapat pada <i>Upin & Ipin</i> adalah jelas dan mudah difahami	4.40	.494	Tinggi
2	Pengendalian perisian animasi 3D yang digunakan adalah mesra pengguna	4.25	.541	Tinggi
3	Susunan jalan cerita dan watak memudahkan penonton untuk memahami jalan cerita	4.40	.494	Tinggi
4	Pergerakan setiap watak dalam <i>Upin & Ipin</i> adalah lancar dan teratur	4.50	.502	Amat Tinggi
5	Penonton boleh mengetahui setiap fungsi watak dalam <i>Upin & Ipin</i> dengan baik	4.35	.481	Tinggi
6	<i>Upin & Ipin</i> telah berjaya melaksanakan tugasnya mengikut kehendak penonton sebagai cerita yang baik	4.40	.494	Tinggi
7	Rekaan watak dalam <i>Upin & Ipin</i> dilihat dapat membawa penonton meneroka kebolehannya secara interaktif	4.30	.462	Tinggi
8	<i>Upin & Ipin</i> sangat relevan pada masa kini untuk semua lapisan penonton	4.35	.577	Tinggi
9	Setiap penghasilan reka bentuk <i>Upin & Ipin</i> berfungsi	4.50	.502	Amat

	dengan baik dan boleh difahami			Tinggi
10	Elemen yang ada pada <i>Upin & Ipin</i> menyerlah dan konsep yang mudah untuk difahami.	4.50	.502	Amat Tinggi
11	<i>Upin & Ipin</i> kukuh dan seimbang dalam rekaan reka bentuk	4.50	.502	Amat Tinggi
12	Secara keseluruhannya, rekabentuk <i>Upin & Ipin</i> dekat dihati saya dan saya berpuas hati dengan animasi <i>Upin & Ipin</i>	4.40	.588	Tinggi
	Purata / Min	4.40		

Purata hasil analisis penghasilan animasi *Upin & Ipin* yang mempunyai reka bentuk menarik dan mudah dikendalikan oleh tenaga pengajar serta pelajar di Kolej Komuniti Tanjung Piai adalah sebanyak 4.40. Terdapat lapan item yang berada pada tahap nilai skor min yang tinggi, antaranya fungsi pada animasi *Upin & Ipin* mudah dikendali sebanyak 4.35, pengendalian animasi *Upin & Ipin* adalah mesra pengguna mendapat skor min sebanyak 4.24, rekaan animasi *Upin & Ipin* membawa penonton untuk meneroka kebolehan secara interaktif dan proaktif sebanyak 4.30, animasi *Upin & Ipin* kelihatan lebih dinamik dan kreatif serta sangat dekat dihati penonton sebanyak 4.40. Manakala pergerakan watak-watak dalam animasi *Upin & Ipin* ini kelihatan adalah lancar, tersusun dan menarik dengan kombinasi warna dan latar belakang yang kelihatan berfungsi dengan baik mendapat nilai skor min pada tahap 3.30 sehingga

4.40. Seterusnya adalah elemen-elemen yang ada di dalam animasi *Upin & Ipin* ini telah menyerlah dan kelihatan seimbang dalam penghasilan reka bentuknya telah mendapat skor min yang amat tinggi iaitu 4.50 dan gabungan beberapa faktor yang menyumbang kepada reka bentuk menarik ini telah membantu dalam memberi kefahaman kepada penonton yang melihatnya turut mendapat nilai skor min yang sama. Dapatan ini dikukuhkan dengan pandangan daripada Faryna Mohd Khalis dan Normah Mustaffa (2017), yang menyatakan selain jalan cerita yang baik, animasi haruslah mempunyai reka bentuk watak yang kuat dan menarik dengan garapan yang baik dalam membentuk keperibadian watak, pakaian dan aksesori yang sesuai. Oleh itu, gambaran ini menunjukkan bahawa budaya Malaysia masih teguh dalam memberi inspirasi kepada penghasilan rekabentuk watak di dalam siri animasi *Upin & Ipin* ini.

Pada bahagian C kajian ini mengandungi 12 soalan yang telah dijawab oleh para pelajar dengan nilai purata bagi jadual ini adalah sebanyak 4.34. Jadual 6 di bawah ini menunjukkan penghasilan alat bantuan mengajar yang mempunyai ciri-ciri interaksi dalam penyampaian maklumat oleh tenaga pengajar kepada pelajar.

Jadual 6 : Analisis Animasi *Upin & Ipin* Mempunyai Ciri-Ciri Interaksi dalam Penyampaian Maklumat yang Berkesan

Bil	Item	Min	Sisihan Piawai	Tahap Nilai Skor Min
1	Animasi <i>Upin & Ipin</i> dapat dijadikan alat bantuan mengajar dalam menciptakan kesan interaksi pertama	4.50	.502	Amat Tinggi

	kepada pelajar.			
2	Reka bentuk watak <i>Upin & Ipin</i> membantu interaksi kali pertama kepada pelajar.	4.50	.502	Amat Tinggi
3	Pendekatan <i>Upin & Ipin</i> dengan pergerakan yang terkawal menyumbang kepada interaksi kepada pelajar	4.40	.494	Tinggi
4	Saya bermotivasi menggunakan alat bantuan mengajar animasi <i>Upin & Ipin</i> serta optimis dalam berinteraksi di dalam kelas	4.40	.494	Tinggi
5	<i>Upin & Ipin</i> bertindak menjadi pembicara pertama dalam memulakan interaksi interaktif semasa permulaan kuliah	4.50	.502	Amat Tinggi
6	Aksi dalam setiap animasi <i>Upin & Ipin</i> memenuhi ciri-ciri untuk memecah tembok interaksi	4.50	.502	Amat Tinggi
7	<i>Upin & Ipin</i> adalah salah satu alat bantu mengajar yang mudah untuk meningkatkan interaksi serta fokus dalam memberi kefahaman kepada pelajar	4.30	.462	Tinggi
8	Saya berasa positif dalam penyampaian maklumat sepanjang menggunakan <i>Upin & Ipin</i> sebagai medium PdP	4.15	.481	Tinggi
9	<i>Upin & Ipin</i> telah berjaya menarik minat saya selaku pelajar untuk menggunakannya bagi tujuan	4.25	.437	Tinggi

	pembelajaran			
10	Alat bantu mengajar dari siri animasi <i>Upin & Ipin</i> telah menyakinkan saya untuk berinteraksi dengan rasa yakin	4.20	.514	Tinggi
11	Interaksi bersama <i>Upin & Ipin</i> membuatkan saya lebih rasa ingin tahu tentang topik yang dibincangkan	4.20	.514	Tinggi
12	Saya mahu <i>Upin & Ipin</i> menjadi alat bantuan mengajar kerana ia memudahkan urusan pembelajaran dan pengajaran dengan gaya yang bersahaja dalam berinteraksi	4.25	.541	Tinggi
	Purata /Min	4.34		

Hasil analisis di atas menunjukkan siri animasi *Upin & Ipin* yang ditayangkan mengikut episod yang bersesuaian dengan subjek ini mempunyai ciri-ciri interaksi dalam penyampaian maklumat kepada pelajar-pelajar di Kolej Komuniti Tanjung Piai terutamanya bagi pelajar semester satu hingga tiga. Purata min bagi soal-selidik pada bahagian ini adalah tinggi iaitu 4.34. Item yang mempunyai tahap kualiti amat tinggi yang dijawab oleh responden antaranya ialah animasi *Upin & Ipin* telah mencipta interaksi pertama menjadi pembuka bicara dan memenuhi ciri-ciri memecah tembok interaksi sebanyak 4.50. Antara lain-lain item yang mempunyai tahap kualiti tinggi seperti pergerakan setiap watak dalam animasi yang sangat terkawal, serta para pelajar

sangat bermotivasi menggunakan animasi *Upin & Ipin* sebagai medium pembelajaran, sebagai salah satu alat bantu mengajar yang berkesan adalah untuk meningkatkan interaksi dan kreativiti terhadap pelajarannya, sikap positif pelajar dalam interaksi penyampaian dan menarik minat mereka bagi tujuan pembelajaran mendapat nilai purata di antara 4.15 sehingga 4.40. Pernyataan ini menunjukkan keselesaan pelajar-pelajar dengan menjadikan animasi *Upin & Ipin* sebagai alat bantuan mengajar yang sangat berkesan. Gambaran ini diperkukuhkan lagi dengan kajian yang dilakukan oleh Normaliza Abd Rahim, Hazlina Abdul Halim dan Roslina Mamat (2014). Mereka menyatakan bahawa kartun dapat menarik perhatian penonton dan dijadikan sebagai satu bentuk hiburan di masa santai. Kartun juga amat berguna dalam membantu proses penyampaian maklumat jika digunakan sebagai alat bantuan mengajar kepada penonton.

6.0 Penghasilan Alat Bantu Mengajar Menerusi Episod dalam Animasi *Upin & Ipin*

Cabaran membentuk aspek baharu dalam ruang pembelajaran dan pengajaran sedikit sebanyak memberi gambaran imej institusi yang diwakili oleh tenaga pengajarnya. Usaha berterusan menuntut idea baru yang lebih kreatif dan inovatif dalam penyampaian maklumat berkaitan dengan setiap topik yang diajarkan kepada pelajar menjadikan seseorang tenaga pengajar itu kelihatan berdaya saing dengan perubahan arus globalisasi yang mendatang. Penghasilan alat bantuan mengajar iaitu animasi

Upin & Ipin bertujuan membantu tenaga pengajar untuk menarik perhatian pelajar lebih fokus semasa sesi perkuliahan berlangsung. Kebanyakan episod-episod yang dihasilkan dalam animasi *Upin & Ipin* ini telah memberi cetusan buah fikiran yang menarik bagi menyokong kaedah pembelajaran sedia ada, dan merupakan nilai tambah yang boleh dimanfaatkan serta boleh dijadikan sebagai alat bantu mengajar. Kajian yang menjurus kepada penghasilan alat bantu mengajar yang mempunyai imej kreatif direalisasikan dengan hasil analisis menunjukkan animasi *Upin & Ipin* membawa kepentingan kepada kreativiti tenaga pengajar dalam mengendalikan sesebuah kelas. Animasi *Upin & Ipin* ini telah memberikan persepsi yang lebih positif dalam rangkuman penyampaian maklumat yang merujuk kepada topik dalam subjek berkaitan.

Reka bentuk yang dihasilkan dengan penggunaan warna yang menyerlah serta mudah dikendalikan oleh tenaga pengajar dan pelajar menjadi salah satu kekuatan alat bantuan mengajar ini dapat diterima pakai oleh semua pihak. Penjanaan kombinasi reka bentuk dan medium interaktif memberi pengisian ruang pembelajaran yang lebih berstruktur dan kondusif. Pembentukan binaan fizikal animasi *Upin & Ipin* ini dilihat amat mudah dalam proses pengendaliannya. Tarikan dalam elemen yang diberikan dalam sentuhan animasi *Upin & Ipin* menzahirkan variasi dalam penyampaian maklumat berkaitan subjek yang diajar. Konsep penyampaian maklumat mudah difahami dan ringkas. Abdullah Hassan dan Ainon Mohd (2007), menjelaskan bahawa pemikiran kreatif ditandai oleh keupayaan melihat sesuatu daripada pelbagai sudut dan menghasilkan pelbagai cara untuk melakukan sesuatu yang baru atau dari sudut yang

baru. Secara keseluruhannya, segala objektif dan persoalan dalam kajian ini telah terjawab dengan hasil mendapati bahawa siri animasi *Upin & Ipin* ini sewajarnya mempunyai tarikan tersendiri dan berjaya menjadi alat bantuan mengajar yang mempunyai imej kreatif dan mudah difahami oleh pelajar. Selain itu, didapati bahawa animasi ini mampu menjelaskan rekabentuk watak dan jalan cerita yang menarik pada setiap episodnya iaitu mampu dikaitkan dengan topik-topik pembelajaran dalam subjek seperti Keusahawanan melalui episod “Usahawan Muda”, “Jari Jemari Salleh” dan “Berkebun”. Bagi subjek Pengajian Malaysia 1 pula melalui episod “Adat”, “Riang Raya” dan “Boria Suka-Suka”, seterusnya subjek Kemahiran Insaniah melalui episod “Kail dan Laga”, “Cuai, Cuai, Cuai” dan “Perangi Rasuah”. Manakala bagi subjek Bahasa Kebangsaan A pula episod yang digunakan adalah seperti “Pesta Pantun”, “Ambil Galah Tolong Tunjukkan” dan “Seronoknya Membaca”.

Selain daripada itu, penggunaan animasi dalam pembelajaran juga turut diakui keberkesananannya oleh Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, Hazlina Abdul Halim dan Nor Shahila Mansor (2018) melalui penulisan yang bertajuk ‘Penggunaan Manga dan Anime sebagai Media Pembelajaran dalam Kalangan Pelajar Bahasa Jepun di Universiti Awam Malaysia’. Hasil dapatan kajian mereka menunjukkan bahawa responden berpendapat manga dan anime mengubah kehidupan mereka dan manga dan anime membantu mereka meningkatkan kemahiran berbahasa Jepun. Manakala dapatan kajian ini pula menunjukkan bahawa penggunaan animasi sebagai medium pendidikan mampu untuk meningkatkan kefahaman pelajar secara jelas dan kreatif.

Penghasilan visual di setiap episod pada siri animasi ini mampu untuk memberikan ingatan yang kuat terhadap para pelajar yang menonton untuk menguasai sesuatu topik yang sedang dipelajari dan memudahkan para pelajar untuk mengingat setiap topik berkenaan.

7.0 Kesimpulan

Animasi *Upin & Ipin* ini dilihat sebagai alat bantu mengajar kepada tenaga pengajar dalam membantu proses interaksi pertama dalam sesi pembelajaran. Persepsi terhadap animasi *Upin & Ipin* ini akan meletakkan rasa ingin tahu yang tinggi berkaitan subjek atau topik yang bakal dibincangkan. Ciri-ciri interaksi yang diisi bagi menyumbang pada penyampaian maklumat dalam proses pengajaran dan pembelajaran juga memberikan suasana santai. Penyampaian berbentuk interaktif juga dilihat mampu meninggalkan kesan ingatan yang lebih mendalam. Penyampaian berbantuan gambar dan audio turut membantu proses pengajaran dan pembelajaran yang sangat proaktif dan interaktif. Penghasilan animasi *Upin & Ipin* sebagai alat bantu mengajar dapat dilihat sebagai satu langkah alternatif yang menjadi cabang inovasi dalam pendidikan di negara ini. Penggunaan animasi *Upin & Ipin* oleh tenaga pengajar juga memberi persepsi positif melalui hasil analisis yang dilakukan terhadap 60 orang pelajar di Kolej Komuniti Tanjung Piai. Cadangan untuk mempelbagaikan lagi alat bantu mengajar berpandukan cerita animasi wajar diketengahkan pada masa akan datang. Tujuannya untuk memastikan daya kreativiti dalam penyampaian ilmu pengetahuan

Muhamad Syahman Mahdi, Yusmilayati Yunos & Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff,
“Penerimaan Pelajar Terhadap Animasi Upin & Ipin Sebagai Alat Bantu Mengajar” JMS
Vol. 3 Issue 1 (2020):48 - 78

sentiasa di perbaharui dan mengikut perkembangan semasa. Penggunaan animasi *Upin & Ipin* sebagai medium pendidikan telah memberi keyakinan kepada tenaga pengajar dan pelajar dalam penyampaian ilmu. Daya tarikan yang ada dalam animasi *Upin & Ipin* sangat membantu pelajar fokus dalam pembelajaran mereka dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih santai dan interaktif.

Muhamad Syahman Mahdi, Yusmilayati Yunos & Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff,
“Penerimaan Pelajar Terhadap Animasi Upin & Ipin Sebagai Alat Bantu Mengajar” JMS
Vol. 3 Issue 1 (2020):48 - 78

BIODATA

Muhamad Syahman Mahdi ialah calon Ijazah Doktor Falsafah (Program Pengurusan Persembahan Seni) di Pusat Kajian Bahasa, Kesusasteraan dan Kebudayaan Melayu, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor.

Yusmilayati Yunos ialah Pensyarah Kanan di Pusat Kajian Bahasa, Kesusasteraan dan Kebudayaan Melayu, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor. Bidang kajian beliau ialah Kajian Manuskrip Melayu, Herba dan Kebudayaan Melayu.

Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff ialah Pensyarah Kanan di Pusat Kajian Bahasa, Kesusasteraan dan Kebudayaan Melayu, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor. Bidang kajian beliau ialah Warisan, Pemuziuman dan Kebudayaan Melayu.

Rujukan

Abdullah Hassan & Ainon Mohd. (2007). *Kuasa berfikir kreatif: Teknik menyelesaikan masalah secara kreatif*. PTS Profesional Publishing Sdn Bhd.

Altier & W. J. (1988). From experience: A perspective on creativity. *The Journal of Innovation Management* (5):154-161.

Adat. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=obsugYlfpFg>

Berkebun. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZEo1x5jAXVM>

Boria Suka-Suka. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=arTIEMBGMRw>

Craft A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. London: Sternberg.

Cuai Cuai Cuai. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nWEep2JpVks>

El-Murad J. & West D.C. (2004). The definition and measurement of creativity: What do

Muhamad Syahman Mahdi, Yusmilayati Yunos & Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff,
“Penerimaan Pelajar Terhadap Animasi Upin & Ipin Sebagai Alat Bantu Mengajar” JMS
Vol. 3 Issue 1 (2020):48 - 78

Faryna Mohd Khalis & Normah Mustaffa (2017). Cultural Inspirations towards Malaysian
animation character design. *Jurnal Komunikasi*, 33(1) 2017: 487-501.

Jari Jemari Salleh [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HM2gIrWS6Cg>

Kail dan Laga. [video]. YouTube.

[https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=kail+dan+laga+upin
+ipin+full](https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=kail+dan+laga+upin+ipin+full)

Krejcie, R.V. & Morgan D.W. (1970). Determining sample size for research activities.
educational and psychological measurement. 30 (3). 607 – 610.

Mohd Majid Konting. (1990). *Kaedah penyelidikan pendidikan*. Dewan Bahasa dan
Pustaka, Kuala Lumpur,

Mohd Majid Konting. (2000). *Kaedah penyelidikan pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan
Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.

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): 164-178.

Muhamad Syahman Mahdi, Yusmilayati Yunos & Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff,
“Penerimaan Pelajar Terhadap Animasi Upin & Ipin Sebagai Alat Bantu Mengajar” JMS
Vol. 3 Issue 1 (2020):48 - 78

Muhamad Syahman Mahdi, Yusmilayati Yunos & Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff. (2018).
Impak positif siri animasi Upin Ipin dalam membentuk perpaduan sosial
masyarakat ASEAN. Kertas Kerja dibentangkan di *International Conference of
Social Science (ICOSH)*, 12-15 November, UKM Bangi.

Normaliza Abd Rahim, Hazlina Abdul Halim, & Roslina Mamat. (2014). Learning via
television cartoon. *Asian Social Science Journal*. 10(15): 8-15.

Siti Ezaleila Mustafa. (2014). Penghijrahan dari dunia realiti ke dunia maya: tinjauan
umum terhadap dunia maya sosial terpilih. *Jurnal Komunikasi, Jilid 30 (Special
Issue) 2014*: 243-258.

Seronoknya Membaca. [video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=xg62U3Pw0lw>

Upin & Ipin. (2018). Wikipedia.org . https://en.wikipedia.org/wiki/Upin_%26_Ipin [10
Julai 2018].

Usahawan Muda [video]. YouTube. Diperolehi dari
<https://www.youtube.com/watch?v=F4dczaFqJ1I>

Muhamad Syahman Mahdi, Yusmilayati Yunos & Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff,
“Penerimaan Pelajar Terhadap Animasi Upin & Ipin Sebagai Alat Bantu Mengajar” JMS
Vol. 3 Issue 1 (2020):48 - 78

Pesta Pantun [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ibhZt2nCiGo>

Perangi Rasuah. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=x2cPrvqW64M>

R.J. & Lubart T.I. (1999). The concept of creativity: prospects and paradigms. In
Sternberg, R.J. Handbooks of Creativity. Cambridge: Cambridge University
Press: 3-15.

Riang Raya. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=obsugYlfpFg>

Richard Florida. (2005). *Creative Class, The New Global Competition for Talent*.
<http://www.creativeclass.com> [27 September 2019].

Roslina Mamat, Roswati Abdul Rashid, Hazlina Abdul Halim & Nor Shahila Mansor.
(2018). Penggunaan manga dan anime sebagai media pembelajaran dalam
kalangan pelajar bahasa Jepun di Universiti Awam Malaysia. *Jurnal Komunikasi*,
Jilid 34(3) 2018: 298-313.