



PAGGAMIT NG INTERAKTIV E-KOMIKS SA PAGTUTURO NG KUWENTONG PAMBATA AT PAG-UNAWA SA PAGBASA

MAIZEL C. PABELLANO¹
IMELDA G. CARADA, PHD²
16-s-fil-017@lspu.edu.ph¹
imelda.carada@lspu.edu.ph²
0000-0002-6224-2617¹
0000-0003-3843-2653²

Mangilag Sur Elementary School, Mangilag Sur, Candelaria, Quezon, Philippines¹
Laguna State Polytechnic University, San Pablo City, Laguna, Philippines²

ABSTRACT

Isang malaking hamon sa mga guro sa kasalukuyan ang pagtugon sa pangangailangan sa mga mabisang kagamitang pampagtuturo na sasagot sa hamon ng pagbabago ng panahon, magsisilbing tagapaghatid ng kaalaman at tagapaglinang ng mga kasanayan sa isang mag-aaral, kaya naman ang pag-aaral na ito ay isinagawa upang malaman ang antas ng pagtanggap ng mga mag-aaral sa paggamit ng interaktiv e-komiks sa pagtuturo ng kuwentong pambata at pag-unawa sa pagbasa. Ang mga tagasagot sa pagsasaliksik na ito ay 50 mag-aaral mula sa ikatlong baitang ng Mangilag Sur Elementary School sa taong panuruan 2020-2021 na pinili gamit ang purposive sampling. Sa pag-aaral na ito, binigyang katugunan ang mga sumusunod na katanungan: Ano ang antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa paggamit ng interaktiv e-komiks batay sa nilalaman, kaangkupan sa mag-aaral at kakayahang magamit; Ano ang mean score ng mga tagasagot sa paunang pagsusulit bago gamitin ang interaktiv e-komiks?; Ano ang mean score ng mga tagasagot sa panghuling pagsusulit matapos gamitin ang interaktiv e-komiks?; May makabuluhang pagkakaiba ba ang mean score sa paunang pagsusulit at panghuling pagsusulit ng mga tagasagot? At May makabuluhang kaugnayan ba ang antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa paggamit ng interaktiv e-komiks sa pag-unawa sa pagbasa? Ginamit ang pamamaraang eksperimental upang makalap ang mahahalagang impormasyong kinakailangan sa pag-aaral. Ang pananaliksik na ito ay ginamitan ng istatistikal na pamamaraang mean at standard deviation para sa antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa paggamit ng interaktiv e-komiks sa pagtuturo ng kuwentong pambata at ginamit din ito sa pagkuha ng mean score sa pauna at panghuling pagsusulit. Upang maipakita ang makabuluhang pagkakaiba sa mean score ng pauna at panghuling pagsusulit ay ginamit ang test of paired differences. Ginamit din ang Pearson r upang maipakita ang makabuluhang kaugnayan ng antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa paggamit ng interaktiv e-komiks at pag-unawa sa pagbasa. Sa kinalabasan ng pag-aaral, lubos na katanggap-tanggap ang pagtanggap ng mga tagasagot sa paggamit ng interaktiv e-komiks batay sa nilalaman, kaangkupan sa mag-aaral at kakayahang magamit. Sa paunang pagsusulit bago gamitin ang interaktiv e-komiks ay lumabas na kasiya-siya ang mean score ng mga mag-aaral. Sa panghuling pagsusulit matapos gamitin ang interaktiv e-komiks ay lumabas na lubhang kasiya-siya ang mean score ng mga tagasagot. Batay sa naging resulta, may makabuluhang pagkakaiba sa mean score ng mga mag-aaral bago at matapos gamitin ang interaktiv e-komiks. Lumabas din na may makabuluhang kaugnayan ang antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa paggamit ng interaktiv e-komiks sa pag-unawa sa pagbasa. Batay sa resulta ng pag-aaral, iminungkahi na gamitin ng mga guro ang



interaktiv e-komiks sa pagtuturo ng kuwentong pambata sa pagpapaunlad ng kasanayang nililinang lalo na ang pag-unawa sa pagbasa. Makatutulong ang paggamit nito upang maging mas kawili-wili ang pagtuturo at pagtalakay sa mga kuwentong pambata. Isaalang-alang ang paggamit ng mga makabagong pamamaraan ng pagtuturo gaya ng paggamit ng interaktiv e-komiks upang mas mapaunlad pa ang pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral. At ipagpatuloy ang paggamit ng interaktiv e-komiks sa pagtuturo ng mga aralin at kuwentong pambata upang mas maging matagumpay ang pagkatutong minimithi.

Keywords: Interaktiv E-komiks, Pagtuturo, Kuwentong Pambata, Pag-unawa sa Pagbasa