

Bisa sa paggamit ng graphic novel sa pag-unawa ng pagbasa ng mga mag-aaral sa sekundarya

Tancinco, Noel P. ✉

Biliran Province State University, Naval, Biliran, Philippines (noel.tancinco@bipsu.edu.ph)

Dela Cruz, Dharen G.

Margen National High School, District 9 Ormoc City, Philippines (garbodharen@gmail.com)



ISSN: 2243-7703
Online ISSN: 2243-7711

OPEN ACCESS

Received: 19 August 2024

Revised: 4 September 2024

Accepted: 7 September 2024

Available Online: 7 September 2024

DOI: 10.5861/ijrse.2024.24101

Abstract

This paper explored on the effect of graphic novels for the students' ability to comprehend Filipino literature after reading. One- group quasi- experimental, particularly the non-equivalent dependent variable was utilized as the research design. The scores during pre- and post- tests served as the primary source of data from the respondents of thirty- six (36) Grade 9 students in Filipino subject. The respondents were selected through purposive sampling. Results showed that the use of graphic novel in education is effective way to improve the students' ability to comprehend the Filipino content. The significant difference of the pretest and post- test results showed when reading graphic novels increased their comprehension scores to comprehend Filipino content information after reading Filipino literature and was remarkably improving from beginning to approaching proficiency level. This means that the use of graphic novels positively effective in helping the students in understanding the pure text. In addition, students were able to readily supply facts learned from reading with the use of graphic novel and they showed more interested in reading Filipino literature. Thus, the study recommends to use graphic novels in reading as an effective supplemental informational text for students' ability to comprehend and learning especially for Philippine literature.

Keywords: ability, comprehension, graphic novel, reading

Bisa sa paggamit ng graphic novel sa pag-unawa ng pagbasa ng mga mag-aaral sa sekundarya

1. Introduksyon

Ang *graphic novel* ay nagbibigay ng mga visual na pahiwatig na sumusuporta sa pag-unawa. Ang mga larawan sa mga graphic na nobela ay tumutulong sa mga mag-aaral na mailarawan ang kuwento, maunawaan ang mga ugnayan sa pagitan ng mga tauhan at mga kaganapan, at gumawa ng mga koneksyon sa pagitan ng teksto at mga visual na representasyon. Ang visual na suportang ito ay tumutulong sa pag-unawa at nagtataguyod ng mas malalim na pag-unawa sa teksto. Kapag nakahanap ang mga mag-aaral ng mga ganitong aklat na nakapagbigay interes sa kanila, mas gaganahan silang basahin ito at magkaroon ng pagmamahal sa pagbabasa.

Sinabi ni Pomplun (2010), pinagsasama ng mga *graphic novel* ang mga biswal na elemento sa teksto, na nagbibigay ng mga biswal na pahiwatig na sumusuporta sa pag-unawa. Ang kumbinasyon ng mga imahe at teksto ay tumutulong sa mga mag-aaral na gumawa ng mga koneksyon sa pagitan ng mga biswal na representasyon at mga nakasulat na salita, na nagpapahusay sa kanilang pag-unawa sa kuwento at kahulugan nito. Ang mga mag-aaral na umabot sa antas ng mataas na paaralan ay inaasahang maunlad ang kanilang mga kasanayan sa pagbabasa. Dahil sa malaking epekto ng pag-unawa sa pagbasa tungo sa pag-aaral. Ang mga guro ay nagsikap at gumawa nang paraan sa pagpapabuti ng kakayahan sa pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Margen National High School. Gayunpaman, hamon pa rin sa mga guro ang kakayahan sa pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral sa Baitang 9.

Batay nga sa resulta ng pagsusulit sa pagbasa gamit ang Phil-IRI para sa school year 2022-2023, nabatid na ang ilan sa pagganap sa pagbasa ng mga mag-aaral ng Baitang 9 ay kabilang sa “Di-Makabasa” at “Pagkabigo”. Napag-alaman din na sa taong panuruan 2023-2024 ay 80% ng mga estudyante sa Baitang 9 ng Pambansang Mataas na Paaralan ng ang nabibilang antas ng “Pagkabigo” na antas ng pagbasa. Gayundin sa Program for International Student Assessment (PISA) ng Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), ang mga resulta ng PISA noong 2018 ay nagsiwalat na ang Pilipinas ay nakakuha ng 353 sa Mathematics, 357 sa Science, at 340 sa Reading, lahat ay nasa ibaba ng average ng mga kalahok na bansa ng OECD. Sa resultang ito, kinikilala ng DepEd ang kailangang pagtugon sa mga isyu at mga hadlang sa pagkamit ng dekalidad na edukasyon.

Subalit, upang matugunan ang problema sa kasanayan sa pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral, kinakailangan nang bumuo ng interbensyon sa pagbasa at ito ay ang paggamit ng kagamitang panturo tulad ng *graphic novel*. Ilang mga may-akda naman ang nagsasaad mula sa kanilang naisagawang pananaliksik at pag-aaral tungkol sa *graphic novel* hinggil sa pagiging epektibo nito sa pagbuo ng mga kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral. Ilang pag-aaral ang nagbibigay ng istatistikal na katibayan na sinusuportahan ng mga naka-konteksto na *graphic novel* ang pagbuo ng mga kasanayan sa pag-unawa sa pagbasa sa Ingles sa mga mag-aaral (Brenna, 2012; Gillenwater, 2012; Cohn, 2013; Bucher and Manning, 2004; Fernandez, 2016). Ang mga pag-aaral na nabanggit ay nakatuon sa English. Samantala, ang mga pag-aaral tungkol sa paggamit ng *graphic novel* sa pagbuo ng kasanayan sa pagbasa sa Filipino ay isang bagong paksa ng pananaliksik na isinagawa. Samakatuwid, ito ay naghikayat sa mananaliksik na magsagawa ng pag-aaral tungkol sa pagsisiyasat ng bisa ng *graphic novel* bilang interbensyon sa pagpapaulad ng pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral sa sekundarya.

Mga Layunin ng Pag-aaral - Ang pag-aaral na ito ay naglalayong matukoy ang bisa sa paggamit ng *graphic novel* sa pag-unawa ng pagbasa ng mga mag-aaral sa sekundarya. Sinasagot nito ang mga sumusunod na tiyak na tanong:

- Ilarawan ang proseso ng pagsasagawa at paggamit ng *graphic novel*.

- Malaman ang performans ng mga mag-aaral sa pagbabasa sa pamamagitan ng mga sumusunod: pre-test at post-test.
- Mabatid ang bisa sa pamamagitan ng graphic novel base sa resulta kung may mahalagang pagkakaiba ang pre-test at post-test performas ng mga mag-aaral.
- Bumuo ng mga mungkahing kagamitan sa pagbasa.

2. Balangkas ng Pag-aaral

Sa bahaging ito tinalakay ang balangkas teoritikal at balangkas konseptwal hingil sa pag-aaral na ito.

Balangkas Teoretikal. Ang pag-aaral na ito ay nakaangkla sa Teoryang Multimodal ni Gunther Kress (2001) at Schema Theory ni Richard Anderson (1970). Ang orihinal na pahayag ng Multimodal Theory ay inilabas nina Kress at Van Leeuwen sa kanilang aklat na "Reading Images: The Grammar of Visual Design." Binibigyang-diin ng teorya ang kahalagahan ng iba't ibang paraan ng komunikasyon, tulad ng visual, spatial, at linguistic, sa paglikha ng kahulugan sa iba't ibang anyo ng media. Iminumungkahi nito na ang iba't ibang mga mode ay nagtutulungan upang maghatid ng mga mensahe at ang bawat mode ay nag-aambag ng kakaiba sa pangkalahatang kahulugan ng isang teksto o imahe. Binibigyang-diin ng teorya ang kahalagahan ng pag-aaral ng mga moda na ito nang sama-sama upang maunawaan kung paano binuo at naihatid ang kahulugan sa visual na komunikasyon.

Ang teoryang multimodal naman ay nagbibigay-diin sa kahalagahan ng maraming paraan ng komunikasyon, kabilang ang visual, verbal, at spatial, sa pag-unawa at pagbuo ng kahulugan. Ang mga graphic na nobela, kasama ang kanilang kumbinasyon ng mga teksto at mga larawan, ay nagbibigay ng isang multimodal na karanasan na umaakit sa mga mambabasa at sumusuporta sa pag-unawa. Ang teorya ng multimodal ay malapit na konektado sa pagtuturo ng mga kasanayan sa pag-unawa sa pagbasa sa mga mag-aaral. Binibigyang-diin ng teoryang ito ang kahalagahan ng paggamit ng maraming paraan ng komunikasyon, tulad ng teksto, mga larawan, at iba pang mga elemento ng visual at auditory, upang mapahusay ang pagkatuto at pag-unawa.

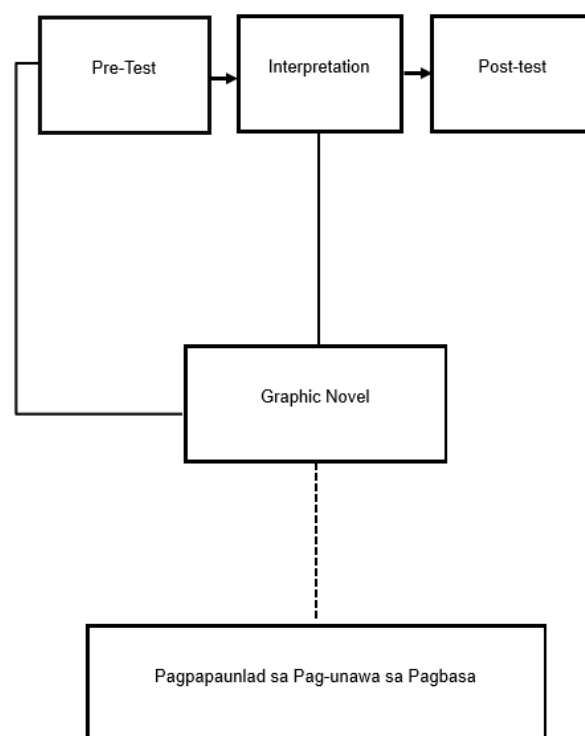
Ang isa pang teoryang na batayan sa pag-aaral na ito ay ang *Schema Theory*. Ang teorya ng schema ay may mahalagang papel sa pagdidisenyo ng mga materyales sa pagtuturo. Ayon kay Neumann at Kopcha (2018), ang teorya ng schema ay nagmumungkahi na ang mga indibidwal ay nag-aayos ng kaalaman sa mga istrukturang pangkaisipan na tinatawag na mga schemas. Kinakatawan ng mga schema ang ating pag-unawa sa mga konsepto, ideya, at karanasan. Kapag nagdidisenyo ng mga materyales sa pagtuturo, maaaring gamitin ng mga tagapagturo ang mga kasalukuyang schema upang mapadali ang pag-aaral sa pamamagitan ng pagkonekta ng bagong impormasyon sa dating kaalaman ng mga mag-aaral. Ang prosesong ito ay tumutulong sa mga mag-aaral na gumawa ng mga koneksyon at mas maunawaan ang mga bagong konsepto.

Ang pag-activate ng dating kaalaman ay isang mahalagang aspeto ng disenyo ng pagtuturo. Sa pamamagitan ng pag-activate ng mga nauugnay na schema, ang mga mag-aaral ay maaaring gumawa ng mga koneksyon sa pagitan ng bagong impormasyon at ng kanilang umiiral na kaalaman. Ang mga materyales sa pagtuturo tulad ng graphic novel ay maaaring magsama ng mga aktibidad, tanong, o senyas na humihikayat sa mga mag-aaral na alalahanin at ilapat ang kanilang dating kaalaman sa bagong nilalaman. Ang prosesong ito ay tumutulong sa mga mag-aaral na bumuo ng mga makabuluhang koneksyon at mapahusay ang mga resulta ng pagkatuto. Ang teoryang ito ay ang mga batayan ng mananaliksik upang higit na maimbestigahan ang bisa ng graphic novel sa pagpapa-unlad ng pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral.

Balangkas Konseptwal. Sa konteksto ng kasalukuyang pananaliksik, ang balangkas ng pag-aaral ay inilarawan sa Pigyur 1. Ang tatlong kahon ay nagpapakita ng proseso ng pagsasagawa ng pananaliksik upang mabatid ang bisa ng graphic novel sa pagpapaunlad ng pagbasa ng mga mag-aaral. Sa unang kahon ng dayagram ay nagpapakita ng pagsukat ng performans ng mga mag-aaral sa pag-unawa sa pagbasa. Nagbibigay ito ng

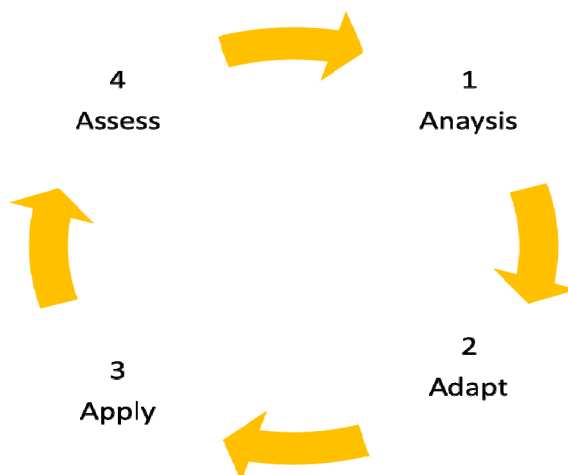
baseline na pagsukat ng variable ng interes. Magbibigay ng pre-test sa mag-aaral sa Ika-9 na Baitang upang masuri ang kanilang paunang pagganap sa pagbabasa. Magtatatag ito ng baseline para sa paghahambing. Ang pangalawang kahon na nasa gitna ay ang paggamit ng graphic novel bilang naibibigay sa mga mag-aaral sa Ika-9 na Baitang. Ang graphic novel ay nagsisilbing interbensyon upang mapaunlad ang performans sa pagbasa. Bibigyan ang eksperimental na grupo (Ika-9 na Baitang) ng mga graphic na nobela at isama ang mga ito sa kurikulum.

Ang panghuling kahon na nasa kanang bahagi ay nagpapakita ng proseso pagkatapos ng paggamit ng graphic novel. Pagkatapos ng interbensyon, ang dependent variable ay sinusukat muli sa mga kalahok ng pananaliksik. Nagbibigay-daan ito sa mga mananaliksik na masuri kung nagkaroon ng pagbabago sa baryabol bilang resulta ng interbensyon. Sa post-test dapat ay malalaman ang resulta ng performans ng mga mag-aaral sa pag-unawa sa pagbasa. Pagkatapos ay ikukumpara sa performans ng mga mag-aaral sa pag-unawa sa pagbasa bago gumamit ng Graphic Novel at pagkatapos gumamit ng Graphic Novel. At mabatid ang bisa sa pamamagitan ng graphic novel batay sa resulta kung may mahalagang pagkakaiba ang pre-test at post-test performans ng mga mag-aaral sa Ika-9 na Baitang. Batay sa pagsusuri ng mga datos, gumuhit ng mga konklusyon hinggil sa bisa ng paggamit ng mga graphic novel upang mapabuti ang pagganap ng pagbasa ng mga mag-aaral sa Baitang 9. Ang mga baryabol sa pag-aaral ay tinutukoy at tinasa gamit ang naaangkop na mga instrumento sa pananaliksik. Ang mga matutuklasan ng pag-aaral ay magiging batayan sa pagbuo ng mga iminungkahing kagamitan sa pagbabasa upang mapaunlad ang antas ng pagganap sa pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral sa sekundarya.



Pigyr 1. Balangkas Konseptwal ng Pag-aaral

Ang pagdisenyo ng isang *graphic novel* ay nagsasangkot ng kumbinasyon ng kasiningan, pagkukuwento, at visual na komunikasyon. Ang balangkas ng 4A ay naging isang kapaki-pakinabang na gabay sa pagbuo ng proseso ng disenyo. Narito ang balangkas kung paano disenyo ang graphic novel gamit ang 4A's na diskarte:



Pigur 2. Balangkas Konseptuwal sa Pagdesign ng *Graphic Novel*

Sa pamamagitan ng pagsunod sa balangkas ng 4A—Analyze, Adapt, Apply, at Assess—nakalikha ng mahusay na pagkakagawa at nakakaengganyo na graphic novel na epektibong pinagsasama ang pagkukuwento sa mga visual na elemento upang maakit ang mga mambabasa.

Analysis (Pagsusuri)

Pagsusuri ng Kwento: Inunawa ang salaysay, tauhan, tema, at plot ng graphic novel. Sinuri ang mga pangunahing elemento na kailangang ipakita sa paningin.

Pagsusuri ng Audience: Tinukoy ang target na audience para sa graphic novel. Isanaalang-alang ang kanilang pangkat ng edad, mga interes, at mga kagustuhan upang maiangkop ang disenyo at nilalaman nang naaayon.

Visual na Pagsusuri: Sinuri ang biswal na istilo, color palette, at artistikong elemento na gagamitin para mabisang maihatid ang kuwento.

Adapt (Ibagay)

Pagbabagay sa Kwento: Isinalin ang nakasulat na script o kuwento sa isang visual na format. Tinukoy kung paano isasama ang teksto sa mga ilustrasyon upang lumikha ng magkakaugnay na salaysay.

Masining na Direksyon: Tinukoy ang artistikong direksyon ng graphic novel, kabilang ang pangkalahatang visual na istilo, mga disenyo ng character, at mga layout ng panel.

Adaptation para sa Iba't Ibang Device: Isanaalang-alang kung paano titingnan ang graphic novel sa iba't ibang device at format, gaya ng print, digital, o mobile screen.

Apply (Pag-apply)

Visual Storytelling: Gumamit ng mga visual na elemento upang mapahusay ang proseso ng pagkukuwento. Nag-eksperimento sa komposisyon ng panel, mga transition, at pacing upang maakit ang mga mambabasa at maihatid ang mga emosyon nang epektibo.

Artistic Techniques: Nag-apply ng iba't ibang artistic technique, gaya ng shading, perspective, at color theory, upang lumikha ng depth at visual na interes sa mga ilustrasyon.

Typography at Lettering: Binigyang-pansin ang mga istilo ng typography at lettering upang matiyak na ang

teksto ay isinama nang walang putol sa mga visual at pinapahusay ang pangkalahatang karanasan sa pagbabasa.

Assess (Tayahin)

Feedback at Pag-ulit: Nangalap ng feedback mula sa mga kasamahang guro para masuri ang pagiging epektibo ng graphic novel. Ginamit ang feedback na ito upang gumawa ng mga pagpapabuti at umulit sa disenyo.

Pagsubok at Pagsusuri: Sinubukan ang graphic novel sa mga mag-aaral upang suriin ang epekto at pagtanggap nito. Mangolekta ng data sa pakikipag-ugnayan ng mambabasa, pag-unawa, at pangkalahatang kasiyahan.

Pagninilay at Pagkatuto: Pinagnilayan ang proseso ng disenyo, mga hamon na kinakaharap, at mga aral na natutunan sa paggawa ng graphic novel. Ginamit ang pagmuni-muni na ito upang ipaalam ang mga proyekto sa hinaharap at pahusayin ang mga kasanayan sa disenyo.

Saklaw at Delimitasyon ng Pag-aaral. Ang pag-aaral na ito ay naglalayong matukoy ang bisa sa paggamit ng graphic novel sa pag-unawa ng pagbasa ng mga mag-aaral sa Baitang-9. Ang mga respondente ng pananaliksik na ito ay ang isang seksyon na kasalukuyang pinagtuturuan ng mananaliksik. Ang mga guro ay hinihingan ng *feedback* batay sa pagsusuri sa proseso ng paggawa ng *graphic novel*. Ang pag-aaral na ito ay nabuo sa taong panuruan 2023-2024.

3. Metodolohiya

Inilalahad sa kabanatang ito ang pamamaraang ginamit sa pag-aaral tulad ng disenyo ng pananaliksik, lokal na lugar ng pag-aaral, mga respondente ng pag-aaral, instrumento ng pananaliksik, pagpapatunay sa angkop na ginamit na instrumento sa pananaliksik, pamamaraan ng pangangalap ng datos, at istatistikal sa mga nakalap na datos.

Disenyo ng Pananaliksik. Ang ginamit na disenyo sa pananaliksik na ito ay ang one-group quasi experimental research design. Ayon kina Cook at Campbell (1979), ang isang one-group na pre test-post test na disenyo, ang dependent variable ay sinusukat isang beses bago ipatupad ang paggamot at isang beses pagkatapos itong ipatupad. Ito ay isang uri ng disenyo ng pananaliksik na ginagamit kapag hindi posible o praktikal na magkaroon ng control group. Sa disenyong ito, ang isang grupo ng mga kalahok ay nalantad sa isang interbensyon, at ang kanilang mga kinalabasan ay inihahambing bago at pagkatapos ng interbensyon. Bagamat wala itong control group, pinapayagan ng disenyong ito ang mga mananaliksik na suriin ang mga epekto ng isang interbensyon sa loob ng isang grupo. Ang disenyo ng pananaliksik na ito ay angkop sa gawaing pananaliksik na ito sa kadahilanang ang kasalukuyang pag-aaral ay naka sentro sa pagtukoy ng bisa sa paggamit ng graphic novel bilang interbensyon sa pagpapaunlad sa pag-unawa ng pagbasa ng mga mag-aaral sa baitang 9. Ang pagganap ng mga mag-aaral sa Baitang 9 ay sinusukat bago at pagkatapos gamitin ang *graphic novel* bilang interbensyon sa pagpapabuti ng kanilang pagganap sa pagbasa.

Lugar ng Pag-aaral. Ang pag-aaral na ito ay isinagawa sa isa sa mga sekondarya ng Distrito 9 ng Sangay ng Syudad ng Ormoc. Sa kasalukuyan, ang paaralang ito ay mayroong curricular classification na Grade 7-10, Grade 11-12. Sa taong panuruan 2023-2024 mayroon itong 1,088 na mag-aaral mula Junior High School at Senior High School ito ay batay sa tala ng Learning Information System.

Kalahok ng Pag-aaral. Ang mga kalahok sa pananaliksik na ito ay ang lahat ng mga guro sa Filipino, English at Araling Panlipunan ay kabilang sa pagsuri sa proseso ng pagsasagawa at paggamit ng graphic novel at ang mga mag-aaral sa Baitang 9 ng sekondarya. Ang lahat ng mga mag-aaral sa Baitang 9 bilang 1 klase na mahina ang pag-unawa sa pagbasa ay maging mga respondente ng pag-aaral. Sa isang pangkat na quasi eksperimental na disenyo ng pananaliksik, ang sampling technique na ginamit ay karaniwang hindi random at batay sa kaginhawahan o availability. Dahil walang control group sa disenyong ito, ang mga kalahok ay

karaniwang pinili mula sa isang grupo na madaling ma-access at nakakatugon sa mga pamantayan para sa pagsasama sa pag-aaral.

Instrumentong Ginamit. Ginamit ng pag-aaral na ito ang *Pre-Test at Post-Test Performance* na gawa ng mananaliksik. Ang pre- test na ito ay binubuo ng mga *most learning competencies* sa Ikatlong Markahang Pagsusulit. Ang mga nilalamang katanungan sa pre-test ay kinuha sa Filipino 9 Quarter 3 *Modules* mula sa *Central Office at Regional Test Item Bank*. Ang mga aytem sa *Post-Test Performance* ay kapareho lamang ang laman sa *Pre-Test Performance*, subalit, ito’y binago lamang ang pagkakasunod-sunod ng mga bilang ng mga tanong para sa *Post-Test*. Samantala, ang materyal na ginamit bilang interbensyong kagamitan sa pagpapaunlad ng pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral ay ang *graphic novel* na gawa ng mananaliksik. Sa pagbuo ng mga linya ng kuwento at mga tauhan sa *graphic novel*, sinunod ng mananaliksik ang orihinal na kwento mula sa aklat ng Panitikang Asyano 9 modyul ng Mag-aaral sa Filipino.

Ang naging batayan sa paggawa ng *graphic novel* ay ang resulta ng *Pre-Test Performance*. Ang mga natukoy na least-learned na kasanayan batay sa *Pre-Test Performance* ay ang siyang ginawan ng *graphic novel*. Ang mga nagawang *graphic novel* ay sinuri ng labimpitong (17) guro, dalawang *master teachers*, at isang school head. Sa pagsusuri ng *graphic novel*, ginamit ng mga tagpagsuri ang Evaluation Rating Sheet for *PRINT Resources* mula sa LRMS ng Kagawaran ng Edukasyon (DepEd). Sinuri ang gawang *graphic novel* sa mga sumusunod na salik, 1. *Content*, 2. *Format*, 3. *Presentation and Organization*, 4. *Accuracy and Up-to-datedness of Information*. Ang kagamitan na ito ay isang *standardized* na *rubric*. Sa pamamagitan ng pagsusuri ng mga *graphic novel* bago ginamit ang mga ito sa pagtuturo sa mga mag-aaral na paunlarin ang kanilang mga kasanayan sa pag-unawa sa pagbasa, natiyak ng guro na ang mga materyal na napili ay tama sa pedagogical na usapin, nakakaengganyo, sensitibo sa kultura, at naaayon sa mga layuning pang-edukasyon. Ang proseso ng pagsusuri na ito ay nakatulong na ma-optimize ang paggamit ng mga *graphic novel* bilang mabisang gamit para sa pagpapahusay ng mga kakayahan sa pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral.

Paraan ng Pangangalap ng Datos. Ang mananaliksik ay humingi ng pahintulot sa pagsasagawa ng pag-aaral bago ang paggamit ng *graphic novel*. Nang mabigyan na ng pahintulot, sinimulan na ang pangangalap ng mga kinakailangang datos gamit ang *Pre-Test Performance* sa Filipino sa pagsusulit sa Baitang 9, oryentasyon at pagpapaliwanag sa layunin ng pag-aaral ang tinalakay sa mga mag-aaral upang makalap ang mga kinakailangang datos. Upang masukat ang performans ng mga mag-aaral sa Baitang 9, ang *Pre-Test at Post-Test Performans* ay ginamit. Ang *pre- test* na ito ay binubuo ng mga *learning competencies* sa Ikatlong Markahang Pagsusulit. Ang mga aytem sa *Post-Test Performance* ay kapareho lamang ang laman sa *Pre-Test Performance*, subalit ito’y binago lamang ang pagkakasunod-sunod ng mga bilang ng mga tanong para sa *Post-Test*.

Ang mga *least learned* na natukoy ay siyang pinagbatayan para sa paggawa ng *graphic novel*. Mayroong anim na kwento mula sa mga Panitikan ng Filipino 9 ang ginawan ng *graphic novel* at ito ang mga sumusunod: Alamat ni Prinsisa Manorah, Nang Minsang Naligaw si Adrian (Maikling Kwento) Elehiya sa Kamatayan ni Kuya, Talinghaga Tungkol sa May-ari ng Ubasan (Parabula) at Rama at Sita (Epiko). Ang lahat ng ito ay dumaan sa pagsusuri ng mga guro at punong- guro bago ginamit sa pagtuturo. Ang mga *graphic novels* na ito ay ginamit ng mananaliksik bilang kagamitang pampagtuturo sa loob ng ikatlong markahan. Pagkatapos ng paggamit ng interbensyon na ito sa loob ng eksperimental period ay binigyan ng panghuling pagtatasa ang mga mag-aaral upang masukat ang kanilang pag-unawa.

4. Resulta at Diskusyon

Ang bahaging ito ay naglalahad at nagpapakahulugan batay sa mga nakalap na datos ng pag-aaral.

4.1 Proceso ng Pagsasagawa at Paggamit ng Graphic Novel

Upang makamit ang bisa sa paggamit ng *graphic novel* para maisakatuparan ang pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral sa sekundarya at makapagbigay ng interes sa pagbasa, isinalang-alang ng mananaliksik ang

pagsunod sa proseso ng pagsasagawa ayon sa mga sumusunod. Una, ang proseso sa paggawa ng *graphic novel* ay nagsimula sa pamamagitan ng pagtukoy sa mga hindi gaanong natutuhang kasanayan ng mga mag-aaral batay sa *Pre-Test Performance*. Pangalawa, ang mananaliksik ay pumili ng nilalaman, tema, at mga linya ng kuwento para sa *graphic* na nobela na malapit na nauugnay sa mga lugar ng pagpapabuti na natukoy sa pagganap ng *pre-test*. Napili ang mga nakakaengganyo at makabuluhang paksa na sumasalamin sa mga mag-aaral at tumutugon sa mga partikular na hamon sa pag-unawa sa pagbasa na natukoy sa *pre-test*. Sa pagbuo ng mga linya ng kuwento at mga tauhan sa *graphic novel*, sinunod ng mananaliksik ang orihinal na kwento mula sa aklat.

Pangatlo naman, ay nakipagtulungan ang mananaliksik sa mga ilustrador o *graphic designer* upang bumuo ng mga *visual* na elemento, mga ilustrasyon, at mga *layout* na nagpapahusay sa pagkukuwento at sumusuporta sa pag-unawa ng mga mag-aaral. Pang-apat, humingi ng *feedback* ang mananaliksik mula sa mga tagapagturo, upang suriin ang *graphic novel* at mangalap ng *input* sa kalinawan, pagkakaugnay-ugnay, at halagang pang-edukasyon nito. Sa pagsuri ng nagawang mga *graphic novel*, ginamit ang *Evaluation Rating Sheet* para sa *PRINT Resources* ng LRMSD ng Department of Education (DepEd). Ang mga guro na nagsuri ng *graphic novel*, ay maingat na sinuri ang materyal at para sa bawat pamantayan sa pagsusuri ay isinasaalang-alang kung hanggang saan ang mapagkukunan ay nakakatugon sa pamantayan. Sinuri rin ang pagiging epektibo ng *graphic novel* sa pagtugon sa mga target na bahagi ng pagpapabuti na natukoy sa pagganap ng *pre-test* at gumawa ng mga pagsasaayos kung kinakailangan. Matutunghayan sa Talahanayan 1 ang resulta ng sinuring *graphic novel*.

Talahanayan 1

Resulta ng sinuring *graphic novel*.

Factor	Alamat ni Prinsesa Manorah		Nang Minsang Naligaw si Adrian		Elehiya sa Kamatayan Ni Kuya		Ang Talinghaga sa May-ari ng Ubasan		RAMA AT SITA	
	M	Deskripsyon	M	Deskripsyon	M	Deskripsyon	M	Deskripsyon	M	Deskripsyon
Nilalaman	3.96	Lubhang Kasiya-siya	3.96	Lubhang Kasiya-siya	4.00	Lubhang Kasiya-siya	3.98	Lubhang Kasiya-siya	3.98	Lubhang Kasiya-siya
Format	3.99	Lubhang Kasiya-siya	3.90	Lubhang Kasiya-siya	3.98	Lubhang Kasiya-siya	3.98	Lubhang Kasiya-siya	3.99	Lubhang Kasiya-siya
Presentasyon at Organisasyon	4.00	Lubhang Kasiya-siya	4.00	Lubhang Kasiya-siya	3.94	Lubhang Kasiya-siya	3.98	Lubhang Kasiya-siya	3.94	Lubhang Kasiya-siya
Factor Katumpakan at Up-to-datedness ng Impormasyon	4.00	Walang Mali	4.00	Lubhang Kasiya-siya	4.00	Lubhang Kasiya-siya	4.00	Lubhang Kasiya-siya	4.00	Lubhang Kasiya-siya

Note. M – Mean.

Batay sa ipinakita sa Talahanayan 1, ang pinakamataas na mean na nakuha ay 4.00 “lubhang kasiya-siya”. Samantala ang pinakamababang mean ay 3.90 ang “Matibay na pagbubuklod upang makatiis (withstand) sa madalas na paggamit, sa kadahilanang ang ginamit na papel sa pag-iimprenta ay ordinaryong papel lamang. Ang average mean na nakuha ay 3.97 na nagmumungkahi ng mataas na antas ng pinagkasunduan sa naaangkop na paggawa ng mga *graphic* na nobela. Sa paggamit ng *graphic novel*, ito ay ginamit sa loob ng talakayan sa klase. Sa pamamagitan ng pag-iskedyul ng paggamit ng *graphic novel* sa panahon ng talakayan ang mga mag-aaral ay nagtatag ng pare-parehong routine sa pagbabasa na nagtataguyod ng regular na pagsasanay.

Ang paglalaan ng oras para sa pagbasa ng *graphic novel* ay nagbigay sa mga mag-aaral ng isang nakabalangkas at nakatutok na pagkakataon upang ilaan ang kanilang sarili sa mga aktibidad sa pagbabasa. Ang pang-araw-araw na pakikipag-ugnayan sa mga *graphic novel* ay napabuti ang mga kasanayan sa pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral sa pamamagitan ng paglalantad sa kanila sa magkakaibang mga teksto, *visual* na pagkukuwento, at kumplikadong mga salaysay sa regular na batayan. Ang paggamit sa mga *graphic novel* sa panahon ng talakayan ay nag-aalok sa mga mag-aaral ng multimodal na karanasan sa pag-aaral na pinagsasama ang teksto at *visual*, nagpo-promote ng *visual literacy*, kritikal na pag-iisip, at interpretasyon ng mga *graphic* na elemento.

4.2 Performans ng Mga Mag-aaral

Talahanayan 2

Performans ng mga Mag-aaral sa Pre-test

Performans ng mga Mag-aaral sa Pre-test	F	%	Mean (SD)
Advanced	0	00.0	
Proficient	0	00.0	
Approaching Proficiency	0	00.0	20.1
Developing	0	00.0	(0.50)
Beginning	36	100.0	
Kabuuan	36	100.0	

Note. F – Frequency; % – percentage; SD – Standard Deviation appear in parenthesis just below mean.

Ang talahanayan ay nagpapakita ng pagganap ng mga mag-aaral sa isang pre-test. Batay sa talahanayan, walang mag-aaral na nakakuha ng marka na 75% pataas. Lahat ng 36 na mag-aaral (100%) ay nakakuha ng markang mas mababa sa 74%, na nangangahulugang sila ay nasa antas ng "Beginning." Ang kabuuang bilang ng mga mag-aaral na kumuha ng pagsusulit ay 36. Ang karaniwang marka (mean score) ng mga mag-aaral ay 20.1, at ang pamantayang paglihis (standard deviation, SD) ay 0.50. Ito ay nagpapahiwatig na ang mga marka ay malawak na nagkakaiba-iba at pangkalahatang mababa, na nagpapakita ng pangangailangan para sa karagdagang suporta o pagtuturo para sa mga mag-aaral upang mapabuti ang kanilang pagganap.

Talahanayan 3

Performans ng mga Mag-aaral sa Post-test

Performans ng mga Mag-aaral	F	%	Mean (SD)
Advanced	0	00.0	
Proficient	0	00.0	
Approaching Proficiency	5	13.9	35.0
Developing	12	33.3	(0.49)
Beginning	19	52.8	
Kabuuan	36	100.0	

Note. F – Frequency; % – percentage; SD – Standard Deviation appear in parenthesis just below mean.

Ang talahanayan para sa post-test ng mga mag-aaral ay nagpapakita ng kanilang pag-usad sa iba't ibang antas ng kasanayan. Ito ay nagpapakita ng ilang pagpapabuti sa pangkalahatang pagganap ng grupo kumpara sa pre-test, ngunit nagpapahiwatig din na kailangan pa rin ang karagdagang pagtutok at suporta para sa maraming mag-aaral upang sila ay patuloy na umunlad. Makikita sa resulta ng performans ng mga mag-aaral na hindi gaanong tumaas ang kanilang proficiency level. Ang maaring naging dahilan nito ay ang limitadong oras ng paggamit ng *graphic novel*. Ang limitadong oras na inilaan para sa mga mag-aaral na gumamit ng mga *graphic novel* na nobela, tulad ng sa maikling araw-araw na panahon, ay maaaring hindi nagbigay ng sapat na pagkakataon para sa malalim na pakikipag-ugnayan at komprehensibong pag-*explore* ng materyal.

Ang isa pang dahilan ay ang iilan lamang na magagamit na mga *graphic novel*. Maaaring nilimitahan ng pagkakaroon ng kaunting mga *graphic novel* na ginamit ng mga mag-aaral ang kanilang pagkakalantad sa iba't ibang genre, istilo, at tema, na posibleng maghihigpit sa kanilang mga karanasan sa pagbabasa at paglago ng pang-unawa. Ang di tamang paggamit ng *graphic novel* ay maaring makaapekto sa pagiging epektibo nito sa pagpapaunlad ng kasanayan sa pagbabasa ng mga mag-aaral. Isinaad ni Yildirim (2013), ang *graphic novel* na nobela ay hindi palaging tinatanggap sa mga kasanayang pang-edukasyon). May mga di-positibong resulta din sa paggamit ng mga *graphic novel* para sa pagtuturo.

4.3 Bisa Sa Pamamagitan Ng Graphic Novel

Talahanayan 4. Pagkakaiba ng Pre-test at Post-test Performans ng mga Mag-aaral.

Talahanayan 4

Pagkakaiba ng Pre-test at Post-test Performans ng mga Mag-aaral.

Measure	Pre-test	Post-test	t-value	p-value	Remarks
Mean	20.14	35.03	17.43***	<.001	Significantly
(SD)	(5.04)	(4.88)			Different

Note. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$. Standard Deviations appear in parentheses below means.

Ipinapakita ng Talahanayan 4 ang pagkakaiba ng pre-test at post-test na performans ng mga mag-aaral. Makikita sa datos na ang mean score ng mga mag-aaral sa pre-test ay 20.14 (SD = 5.04), samantalang ang mean score sa post-test ay 35.03 (SD = 4.88). Ang t-value na 17.43 at p-value na mas mababa sa .001 ay nagpapahiwatig na mayroong makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng mga iskor ng pre-test at post-test ng mga mag-aaral. Ipinapakita nito na nagkaroon ng makabuluhang pag-unlad sa performans ng mga mag-aaral mula pre-test patungong post-test. Ang mga natuklasan mula sa t-test ay nagbibigay-diin sa kahalagahan ng mga interbensyon na ginawa sa pagitan ng pre-test at post-test, na maaaring kinabibilangan ng mga bagong estratehiya sa pagtuturo, mga programa sa pagpapahusay, o iba pang mga suporta na pang-edukasyon. Ang malinaw na pagpapabuti sa mga marka ay nagpapahiwatig na ang mga mag-aaral ay nakinabang mula sa mga ito at ang pag-aaral na kanilang tinanggap ay epektibo.

Ilang mga kaugnay na pag-aaral ang nagsiwalat na ang graphic novel ay isang mabisang kasangkapan upang mapabuti ang mga kasanayan sa pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral. Sa ginawang pananaliksik nina Aldahash at Altalhab (2020), Nakita sa resulta na ang graphic novel ay nagdulot ng mabuting epekto sa kakayahan ng mga mag-aaral sa pag-unawa sa pagbasa. Dagdag pa nito, sa pag-aaral na ginawa ni Felsenthal (2019) napatunayan na ng graphic novel ay mabisang materyal sa pag papaunlad ng kasanayan sa pagbabasa ng mga mag-aaral. Gayun din sa ginawang pananaliksik nina Aldahash at Altalhab (2020), sinusuri ng pag-aaral na ito ang epekto ng pagbabasa ng isang graphic novel sa pag-unawa sa pagbasa. Samantala, iminungkahi ng pananaliksik na ang mga modernong *graphic novel* ay hindi madali para sa maraming estudyante basahin nang may sapat na pag-unawa (Boerman-Cornell et al., 2017; Carter, 2015; Cook, 2017; Jimenez & Meyer, 2016; Meyer & Jimenez, 2017). Mga bahagi ng pagbabasa ng mga graphic novel na hamon sa maraming pag-unawa ng mga mambabasa ang mga larawang nangangailangan ng mga diskarte sa visual literacy, mga partikular na graphic novel, at ang pangangailangang mag-synthesize ng mga salita at larawan sa bumuo ng kahulugan (Jaffre & Hurwich, 2019).

Ang paggamit ng *graphic novel* sa edukasyon ay maaaring magkaroon ng positibong implikasyon sa pagganap ng mga mag-aaral dahil ito ay isang inobatibong pamamaraan na pinagsasama ang teksto at biswal na sining. Sa pamamagitan ng *engaging at interactive* na format nito, ang *graphic novel* ay maaaring higit na makapukaw ng interes ng mga mag-aaral at mapabuti ang kanilang pag-unawa sa mga konsepto. Bilang isang masaklaw na kasangkapan sa pag-aaral, ito rin ay maaaring makatulong sa pagpapahusay ng kritikal na pag-iisip at literasiya, lalo na sa mga visual learners. Sa kabuuan, ang graphic novel ay hindi lamang nagpapayaman sa karanasan ng pag-aaral kundi nag-aambag din sa mas mahusay na pagsasaulo at aplikasyon ng kaalaman, magresulta sa mas mataas na antas ng pagganap sa iba't ibang larangan ng akademiko.

Samantala, ang resulta ng post-test ng mga mag-aaral na ito ay nagpapakita ng kanilang pag-usad sapagkat may mga mag-aaral na umabot sa antas ng *Approaching Proficiency at Developing Level*. Sa pangkalahatan ng pananaliksik na ito, napag- alaman batay sa resulta ng pag-aaral na ito na ang mga graphic novel ay maaring maging isa sa mga mahahalagang kasangkapan o *tool* na makatulong sa pag- unlad nang kasanayan sa pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral sa sekondarya habang ginagawang mas nakakaenganyo at kasiya-siya ang pag-aaral para sa mga mag-aaral. Kaya, bumuo ng *graphic novel* ang mananaliksik bilang *output* o resulta ng pag- aaral na ito na magsilbing modelo sa paglinang ng interes sa pagbasa ng mga mag-aaral.

5. Konklusyon at Rekomendasyon

Batay sa mga natuklasan ng pag-aaral na ito, ang paggamit ng graphic na nobela sa edukasyon ay isang

mabisang paraan sa pagpapabuti sa pagganap sa pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral. Ang makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng mga marka ng *pre-test* at *post-test* ay nagpapahiwatig na ang mga mag-aaral na gumamit ng *graphic novel* ay nagpapakita ng pinakamahasag na pag-unawa. Sa pangkalahatan, ang mga resulta ng pag-aaral na ito ay nagbigay ng matibay na katibayan para sa pagiging epektibo sa paggamit ng mga *graphic novel* sa *setting* ng edukasyon lalo na sa usaping pagbasa na higit na makakatulong sa pag-unawa nito, at ang karagdagang pananaliksik ay ginagarantiyahan upang tuklasin ang buong potensyal ng makabagong pamamaraan ng pagtuturo na ito. Gayon pa man, inirerekomenda ng mananaliksik ang mga sumusunod: Una, ang mga guro ay maaring isama ang mga *graphic* na nobela sa kurikulum upang pag-iba-ibahin ang mga babasahin at maakit ang mga mag-aaral. Pangalawa, mag-alok ng pagsasanay sa mga guro kung paano epektibong isama ang mga *graphic* na nobela sa pagtuturo upang ma-optimize ang mga resulta ng pag-aaral. Pangatlo, ang mga Punong Guro ay kailangan suportahan ang mga guro sa pagpapatupad ng mga *graphic novel* sa pamamagitan ng pagbibigay ng mga kinakailangang mapagkukunan at materyales, mag-organisa ng mga workshop o seminar tungkol sa mga benepisyo ng mga *graphic novel* sa edukasyon para sa mga kawani ng pagtuturo, maglaan ng badyet para sa paggawa ng mga *graphic novel*. Pang-apat, ang Superbisor ng Distrito ng mga Paaralan ay maaring itaguyod ang pagsasama ng mga *graphic* na nobela sa kurikulum ng distrito. Panglima, ang Superbisor ng Distrito ng mga Paaralan ay maaring magbigay ng gabay at suporta sa mga paaralan sa distrito sa epektibong pagpapatupad ng mga *graphic novel*. Ang Kagawaran ng Edukasyon ay maaaring *i-update* ang mga patakarang pang-edukasyon upang isama ang mga *graphic* na nobela bilang mahalagang mapagkukunan para sa pagpapahusay ng mga kasanayan sa pagbabasa. Pang-anim, para sa mga susunod na mananaliksik, iminumungkahi na magkaroon pa ng kahalintulad na pananaliksik upang mapagtibay at mapalawak pa ang pag-aaral na ito. Pangpito, maaaring mapanatili ang paggamit ng *graphic novel* upang mapabuti ang pag-unawa sa pagbasa ng mga mag-aaral.

6. Talangsanggunian

- Aldahash, R., & Altalhab, S. (2020). The effect of graphic novels on EFL learners' reading comprehension. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 9(5), 19. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.9n.5p.19>
- Brenna, B. (2012). How graphic novels support reading comprehension strategy development in children. *The United Kingdom Literacy Association*, 47(2), 88-94.
- Bucher, K., & Manning, M. (2019). Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum. *The Clearing House*, November / December 2004.
- Carter, J. B. (2007). *Building Literacy Connections with Graphic Novels: Page by Page, Panel by Panel*.
- Carter, J. B. (2015). PIM Pedagogy: Toward a loosely unified model for teaching and studying comics and graphic novels. *SANE journal: Sequential Art Narrative in Education*, 2(1). Retrieved from <http://digitalcommons.unl.edu/sane/vos2/iss1/4>
- Cohn, Neil (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury.
- Cook, T. D., & Campbell, D. T. (1979). *Quasi-experimentation: Design & analysis issues in field settings*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Cook, M. (2014). *Reading Graphically: Examining the Effects of Graphic Novels on the Reading Comprehension of High School Students*. All Dissertations. 1351.
- Cook, M. P. (2017). Now I "see": The impact of graphic novels on reading comprehension in high school English classrooms. *Literacy Research & Instruction*, 56, 21-53.
- DeHart, J. (2022). *Using Comics and Graphic Novels to Support Literacy*. Kinuha mula sa: <https://www.edutopia.org/article/using-comics-and-graphic-novels-support-literacy>
- Felsenthal, M (2019). Student engagement within the use of graphic novels. *Graduate Research Papers*, 1023. <https://scholarworks.uni.edu/grp/1023>
- Fernandez, D. (2016). *Effectiveness of contextualized graphic novel in developing the reading comprehension of the grade seven students of a school*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34763.75047>

- Gillenwater, C. (2019). *Graphic novels in advanced English / Language arts classrooms: A Phenomenological case study*. Dissertation, Doctor of Philosophy in the School of Education, University of North Carolina at Chapel Hill.
- Goldsmith, E. (2005). *Graphic novels now: Building managing and marketing a dynamic collection*. Chicago: American Library Association.
- Hargadon, E. E. (2019). Using Graphic Novels to Motivate Readers. *Reading Teacher*, 72(4), 529–530.
- Hewson, P. W., & Posner, G. J. (1984). The use of schema theory in the design of instructional materials: A physics example. *Instr Sci* 13, 119–139 (1984). <https://doi.org/10.1007/BF00052381>
- Jaffe, M., & Hurwich, T. (2019). *Worth a thousand words; Using graphic novels to teach visual and verbal literacy*. Jossey-Bass.
- Jimenez, L. M. & Meyer, C. K. (2016). First impressions matter: Navigating graphic novels utilizing linguistic, visual, and spatial resources. *Journal of Literacy Research*, 48, 432-447.
- Kelley, J. (2020). What's the difference between graphic novels and trade paperbacks? *How to love comics*. Retrieved April 4, 2021.
- Kennedy, U. (2019). *Effect of the scaffolded reading experience using a graphic novel on the English reading comprehension and reading motivation of Thai EFL students*. Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD). 8897. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/8897>
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge.
- Lavin, M. (2010). A guide for librarians. *Graphic Novels Resources for Teachers & Librarians*. <http://library.buffalo.edu/libraries/guides/graphicnovels/>
- Marima, E. W. (2017). The availability of instructional materials/resources teachers use to enhance teaching of reading in early childhood classes in Dagoretti and Westlands Divisions, Nairobi County, Kenya. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 7(5), 16-19.
- Meyer, C. K., & Jimenez, L. M. (2017). Using every word and image: Framing graphic novel instruction the Expanded Four Resources Model. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 61, 153-161. <https://doi.org/10.1002/jaal.666>
- Miller, A. (2012, January 11). Using graphic novels and comics in the classroom. *Edutopia*. <https://www.edutopia.org/blog/graphic-novels-comics-andrew-mil>
- Neumann, K. L., & Kopcha, T. J. (2018). The use of schema theory in learning, design, and technology. *TechTrends*, 62, 429–431. <https://doi.org/10.1007/s11528-018-0319-0>
- Phoenix, J. (2020). *Maximizing the impact of comics in your library: Graphic novels, manga, and more*. Santa Barbara, California.
- Philstar (2010). *How do Filipino students rate in reading?* Retrieved from: <https://www.philstar.com/lifestyle/health-and-family/2010/03/02/553720/how-do-filipino-students-rate-reading#f6OxmQm3VPSD5miT.99>
- Pomplun, T. (Ed.) (2010). *Graphic classics: Edgar Allan Poe* (Vol. 1—Fourth Edition). Mount Horeb, WI: Eureka Productions.
- Yildirim, A. (2013). Using graphic novels in the classroom. *Dil ve Edebiyat Egitimi Dergisi*, 2(8), 118-131.