

DIGITAL COMICS: KAGAMITANG PANTURO SA PAGLINANG NG GRAMATIKANG FILIPINO

Kim R. Asotea ¹, Aurora S. Sion, MAEd ²

¹(Senior High Department, Northern Quezon College, Inc., Infanta, Quezon, Philippines)

²2(College of Teacher Education, Laguna State Polytechnic University-Siniloan, Laguna, Philippines)

ABSTRACT : Ang pag-aaral na ito ay naglalayong tuklasin ang epekto ng Digital Comics sa paglinang ng kakayahang panggramatika sa Filipino. Ang pag-aaral na ito ay gumamit ng experimental na pamamaraan. Ang mga respondente ay pinili sa pamamagitan ng purposive sampling sa Baitang 11 na may kabuuang 60 na mag-aaral sa Northern Quezon College, Inc. antas ng Senior High School. Ang mananaliksik ay gumamit ng Digital Comics, isang self-made checklist questionnaire at pre-test at post-test bilang instrumento. Batay sa nakalap na mga datos, ang antas ng Balidasyon sa Digital Comics batay sa Biswal, Istruktura ng Kuwento, Karakter, Diyologo Aksyon, kakayahan sa bahagi ng panalita, kakayahan sa wastong gamit ng kataga at salita at Wastong gamit ng bantas ay lubos na sumasang-ayon. Dahil sa hindi nagkakalayong iskor ng dalawang pangkat sa paunang pagsusulit ang kanilang pag-unawa sa Filipino ay may punang medyo tanggap. Ayon naman sa resulta ng panapos na pagsusulit, ang antas ng pag-unawa ng pangkat kontrol ay may medyo katanggap-tanggap. Samantalang ang antas naman ng pag-unawa ng pangkat eksperimental ay may punang katanggap-tanggap. Bukod pa rito, lumitaw sa pagsusuri ng datos na may malinaw at makabuluhang pagkakaiba sa naging resulta ng pagsusulit ng dalawang pangkat.

Keywords – Digital Comics, Kagamitang Panturo, Gramatikang Filipino, Pretest, Posttest

I. PANIMULA

Sa ating pang-araw-araw na pakikipagtalastasan, ang wikang Filipino ang pangunahing ginagamit bilang tulay sa pagkakaunawaan. Dahil sa patuloy na paggamit ng ating wika ay mas napa-uunlad at napagayayaman natin ito. Bukod rito, naipapamalas din natin ang mayamang kultura ng ating bansa sa paggamit ng ating wika. Sa kabilang banda, sinasabi ring wika ay kakambal ng gramatika kung kaya't hindi lamang dapat natin ginagamit ang ating wika bagkus ay nararapat na wasto at angkop ang paggamit dito.

Ayon kina Rodriguez et.al sa pag-aaral ni Fundivilla (2017), mahalaga ang retorika at balarila sa pagpapahayag. Ang retorika ay isang mahalagang karunungan ng pagpapahayag na tumutukoy sa sining ng kagandahan at kaakit-akit na pagsasalita at pagsulat. Ito ay sining ng maayos na pagpili ng wastong salita sa pagbuo ng pahayag upang maunawaan at mahikayat ang nakikinig o bumabasa. Dagdag pa ni Prof Catalig mula sa pag-aaral ni Fundivilla (2017) na ang wastong paggamit ng mga salita at kataga ay tungo sa epektibong pagpapahayag.

Batay sa obserbasyon ng kasalukuyang mananaliksik, maraming mga mag-aaral gayundin ang mga tagapagturo ng wika ang nalilito at nahihirapan sa pagpili at paggamit ng mga salita at pagbuo ng tamang pangungusap sa paraang pasalita o pasulat man. Sa pagpili ng wastong salita, may mga salita tayong ginagamit na ang akala natin ay tama o wasto at maari itong magpalitan o malayang magpalitan ayon sa pagkakagamit, ngunit hindi naman, kung ibabatay natin ito sa istriktong tuntuning pambalarila tulad ng paggamit ng eupemismong pahayag o paglulumay na pahayag upang mas maganda at kaaya-ayang pakinggan kaysa sa orihinal nitong kahulugan. Ayon kina Bernales, R. A., et al. (2013), gaano man kasining ang isang pahayag, kung mali naman ang gramatika nito, maari itong maging hindi katanggap-tanggap lalo na sa mga iskolar, edukado at kritiko. Bukod pa rito maari itong maging hindi kapani-paniwala at maging katawa-tawa.

Sa pananaliksik na isinagawa nina Revellame at Aycardo (2024) na pinamagatang *I-Books: Lokalisadong materyal sa paglinang ng kasanayan sa akademikong pagsulat sa pagganap ng mga mag-aaral* ay tumatalakay sa kahalagahan ng mga lokalisadong materyal tulad ng I-Books sa pagpapabuti ng kasanayan ng mga mag-aaral sa akademikong pagsulat. Ang mga materyal na ito, bagamat hindi direktang gumagamit ng digital comics, ay may pagkakatulad sa pamamagitan ng visual at interaktibong presentasyon ng impormasyon. Ang mga digital comics, tulad ng I-Books, ay maaaring magsilbing isang makabago at engaging na pamamaraan upang matulungan ang mga mag-aaral na maunawaan at magamit ng tama ang mga bahagi ng pananalita, wastong gamit ng salita, at kataga sa mas masaya at madaling paraan.

Kaya naman ang mananaliksik ay nakaisip na bumuo ng isang kagamitang makakatutulong upang mapaunlad ang kakayahan ng mga mag-aaral upang mas maiitindihan nila ang wastong at angkop na paggamit ng gramatika sa wikang Filipino. Ang ginawang materyal ay hindi lamang hahasa sa kaalaman ng mag-aaral sa pag-unawa sa wastong paggamit bagkus mapauunlad pa nito ang iba't ibang kasanayan pagdating sa asignaturang Filipino.

II. LAYUNIN

Nilayong malaman sa pag-aaral na ito ang: (1) lebel ng balidasyon ng paggamit ng Digital Comics bilang kagamitang panturo sa pagpapataas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa senior high school batay sa: (mga elemento ng digital comics) biswal, istruktura ng kuwento, karakter, diyologo, at aksyon. (2) lebel ng kaalaman sa paggamit ng Digital Comics bilang kagamitang panturo sa pagpapataas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa Filipino batay sa: kakayahan sa bahagi ng panalita, kakayahan sa wastong gamit ng kataga at salita, kakayahan sa paggamit ng mga bantas. (3) antas ng kakayahan ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental sa gramatikang Filipino ayon sa kanilang iskor sa paunang pagsusulit. (4) antas ng kakayahang natamo ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental sa kakayahang panggramatika ayon sa kanilang iskor sa panapos na pagsusulit. (5) may makabuluhang pagkakaiba ba ang antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental ayon sa kanilang paunang pagsusulit. (6) may makabuluhang pagkakaiba ba ang antas ng kakayahang pangramatika ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental ayon sa kanilang panapos na pagsusulit. (7) may makabuluhang pagkakaiba ba sa antas ng kakayahang pangramatika ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol sa pauna at panapos na pagsusulit. (8) may makabuluhang pagkakaiba ba sa antas ng kakayahang pangramatika ng mga mag-aaral ng pangkat eksperimental ayon sa kanilang pauna at panapos na pagsusulit. (9) may makabuluhang epekto ba ang Digital Comics bilang kagamitang pampagtuturo sa pagpapataas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa Senior High School sa asignaturang Filipino.

III. METODO NG PANANALIKSIK

Ang pag-aaral na ito ay gumamit ng disenyong Quasi-Experimental. Ang quasi-experimental na pananaliksik ay ginamit upang tantiyahin ang mga kondisyon ng eksperimento sa isang setting. Kabilang dito ang paggamit ng isang interbensyon, ngunit hindi ang random na pagtatalaga ng mga kalahok sa mga pangkat. (Cook & Campbell, 1979). Isang pamamaraan upang madaling makuha ang mga resulta ng datos at ang naging relasyon ng mga ispisipikong baryabol. Ang disenyong ito ay naging angkop sa pangangailangan pag-aaral upang malaman ang kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral gamit ang Digital Comics. Ang disenyong ginamit ng mananaliksik sa pag-aaral na ito ay eksperimental. Sang-ayon kay Tanner (2018) na ang eksperimental na pag-aaral ay may makabuluhang impluwensiya sa paghihinuha ng balidong resulta ng pag-aaral na isinasagawa. Ito rin ang ginamit sa pagsusog sa sanhi at bunga sa pagitan ng mga baryabol. Ang pananaliksik na ito ay sumasaklaw sa pagamit ng Digital Comics bilang kagamitang pampagtuturo sa paglinang ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa Filipino.

Sa isinagawang pag-aaral na ito, ang mananaliksik ay gumamit ng tinatawag na “Purposive Random Sampling”. Nabanggit ni Etikan et al. (2016), ito ay ang pagpili ng mga respondante na tutugon at makatutulong sa isang pananaliksik dahil sa mga katangiang dulot ng mga ito.

Isinaalang-alang sa pag-aaral na ito, ang kabuuang animnapu (60) na mag-aaral ng baitang 11 ng Northern Quezon College, Inc., kumuha ng dalawang seksyon animnapu (60) ay isinailalim sa pag-aaral. Ang

unang seksyon ay ang tatawaging Pangkat Eksperimental na gagamit ng Digital Comics bilang kagamitang pampagtuturo sa asignaturang Komunikasyon at Pananaliksik sa Wika at Panitikan at ang ikalawang seksyon ay ang pangkat kontrol na hindi gagamit ng Digital Comics bilang kagamitang pampagtuturo.

Ang ginamit na instrumento sa pananaliksik ay talatanungan-tseklist para sa balidasyon ng kagamitang panturo, talatanungan na pinasagutan sa mga mag-aaral, paunang pagsusulit at panapos na pagsusulit. Sa pagbuo ng talatanungan sa pananaliksik na ito, ang mananaliksik ay bumatay sa mga kasanayang pagkatuto na kaugnay at dapat matamo ng mga mag-aaral sa asignaturang Filipino ng ikalabing-isang antas. Ang talatanungang ito ay nagsilbing survey questionnaire patungkol sa kakayahang panggramatika sa paggamit ng Digital Comics. Ang talatanungan ay may dalawang bahagi (2) bahagi. Ang unang bahagi ay kinapapalooban ng Biswal, Istruktura ng Kwento, karakter, Dayalogo, at aksyon samantalang ang ikalawang bahagi ay kinabibilangan ng mga sumusunod; pagbabaybay, wastong gamit ng salita, wastong gamit ng bantas.

Likert scale ang ginamit ng mananaliksik upang masukat ang paggamit ng Digital Comics bilang kagamitang panturo sa paglinang ng kakayahang panggramatika. Bumuo rin ang mananaliksik ng paunang pagsusulit at panapos na pagsusulit na sumukat sa kaalamang natamo ng mga mag-aaral matapos itong ibigay upang malaman ang kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral gamit ang Digital Comics.

Upang mabatid ang kabisaan ng Digital Comics sa pagpapahusay sa gramatikang Filipino ng mga estudyante sa Baitang 11, ang mananaliksik ay isinagawa ang naaayon sa proseso ng ADDIE model sa pagbuo ng kagamitang panturong komiks at paggamit nito.

(1) Analisis sa pag-aanalisa ng mga datos na lalamanin ng binuong interaktibong kagamitan, sumangguni ang mananaliksik sa kanyang tagapayo upang iangkop sa balangkas ng kurso ang mga araling pangwika at gramatika. Isinaalang-alang ang mga aralin sa layunin ng programa na magkaroon ng aktwal na pagkatuto sa wika at gramatika ang mga mag-aaral gamit ang Digital Comics. Sa yugtong ito, kinikilala ang kasalukuyang antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral. Dito, mahalagang alamin ang mga kahinaan at pangangailangan nila sa pagbuo ng wastong pangungusap, tamang paggamit ng mga bahagi ng pananalita, at pag-iwas sa mga karaniwang pagkakamali sa gramatika. Ginamit din ang pagsusuri upang tukuyin ang mga partikular na layunin sa paggamit ng digital comics bilang isang makabagongistratehiya upang mas mapadali ang pagkatuto at maengganyo ang mga mag-aaral.

(2) Disenyo at Debelop sa pagdisenyo at pagdebelop ng interaktibong kagamitan ay isinaalang-alang ang mga aralin mula sa umiiral na programang pangwika ng pamantasan para sa mga mag-aaral ng Senior High School. Binubuo ito ng mga: Aralin 1: Wika; Aralin 2: Mga Teoryang Pinagmulan ng Wika; Aralin 3: Mga Barayti ng Wika; Aralin 4: Antas ng Wika; Aralin 5: Pitong Gamit ng Wika; Aralin 6: Ang Filipino Bilang Pambansang Lingua Franca at Opisyal na Wika; Aralin 7: Mga Usapin sa Bilingguwal at Multilinguwal na Edukasyon; Aralin 8: Mga Kakayahang Komunikatibo at Etnograpiya ng Komunikasyon; Aralin 9: Ang Diskurso sa Pahiwatig sa Komunikasyong Pilipino; Aralin 10: Mga Katangian ng Maka-Pilipinong Pananaliksik; Aralin 11: Kakayahang Lingguwistik/ Estruktural/ Gramatikal; Aralin 12: Morpolohiya o Palabuuan; Aralin 13: Mga Bahagi ng Panalita; Aralin 14: Sintaks o Palaugnayan; Aralin 15: Leksikon at Semantika; Aralin 16: Kakayahang Sosinglingguwistik, gayundin, lakip ng pagdidisenyo ng interaktibong kagamitang ito ang mga biswal na ginamit na umaayon sa wasto at angkop na pagkatuto ng mga mag-aaral. Sa yugto ng pagbuo, ginamit ang mga disenyo mula sa naunang hakbang upang malikha ng mga aktuwal na digital comics. Dito, puwedeng gumamit ng mga software o online tools upang makabuo ng mga visual at diyologo. Ang mga comics ay inilagay sa isang digital platform na madaling ma-access ng mga mag-aaral, tulad ng mga Google Slides, Canva, o iba pang platform na angkop para sa presentasyon ng comics.

(3) Implementasyon sa implementasyon ng interaktibong kagamitan, ipinasubok sa mga estudyante ang Digital Comics na nasa Senior High School na may Strand Na HUMSS sa loob ng dalawang buwan. Ginamit ang Digital Comics bilang kanilang supplementaryong kagamitan o modyul upang malinang ang kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral.

(4) Ebalwasyon sa pagtukoy sa kabisaan ng nabuong Digital Comics, nagsagawa ng pauna at pangwakas na pagsusulit sa mga mag-aaral na mula sa Senior High School HUMSS-1A bilang pang-eksperimental upang malaman kung naging epektibo ang ginamit na kagamitang panturo.

Ang mananaliksik ay may mga hakbang na isinagawa upang makakalap ng mga kinakailangang datos sa pag-aaral. Mula sa pagbuo ng kagamitang panturo na Digital Comics at pagpapabaledeyt nito sa mga eksperto

at pagbuo ng pauna at panapos na pagsusulit. Matapos ang balidasyon ay humingi ng pahintulot sa kinauukulan sa pagpapasimula ng pag-aaral at pangangalap ng mga datos. Gayundin, ang mananaliksik sa pagbuo ng Digital Comics ay kumalap ng mahuhusay sa paguhit gamit ang Digital na pamamaraan, buhat dito ay idinisenyo rin ang iba't ibang karakter. Kalakip din nito ang kuwentong magsisilbing kombersasyon ng mga karakter gamit ang salitang panggramatika na lalabas sa isasagawang pagtataya na hindi nabibigayang-pansin ang wastong paggamit.

Nagbigay ang mananaliksik ng paunang pagsusulit sa mga mag-aaral ng Pangkat Eksperimental at Pangkat Kontrol na naglalaman ng limampung (50) aytem na katanungan mula sa asignaturang Komunikasyon at Pananaliksik sa Wika at Kulturang Pilipino. Ang mananaliksik ay nagturo sa pangkat kontrol ng asignaturang Komunikasyon at Pananaliksik sa Wika at Kulturang Pilipino na hindi gumamit ng Digital Comics bilang kagamitang pampagtuturo, ganoon din ang pagtuturo sa pangkat Experimental ng asignaturang Komunikasyon at Pananaliksik sa Wika at Kulturang Pilipino gamit ang Digital Comics bilang kagamitang pampagtuturo. Matapos ang pagtuturo ang mananaliksik ay nagbigay ng panapos na pagsusulit matapos gamitin ang Digital Comics bilang kagamitang pampagtuturo. At ang panghuli ay ang pagkuha ng resulta ng mananaliksik sa pauna at panapos na pagsusulit na naging basehan ng mananaliksik sa naging resulta ng kaniyang pag-aaral.

Ang mananaliksik ay gumamit ng Digital Comics bilang makabagong pagdulog at estratehiya sa pagtuturo ng asignaturang Filipino partikular sa pagpapataas ng kakayahang panggramatika na kung saan isinangguni muna sa lupon ng mananaliksik na binubuo ng apat (4) na miyembro, gayundin ipinasuri din ng mananaliksik sa limang (5) guro sa Filipino sa pampublikong paaralan at limang (5) dalubhasa sa larangan ng Information Technology upang magkaroon ito ng balidasyon. Pagkatapos ng balidasyon, ipinagamit sa mga tagatugon ng pag-aaral upang malaman ang kabisaan nito sa pagkatuto ng mga mag-aaral.

Ang mananaliksik ay gumamit ng mga pamamaraang istadistika upang mabigyan ng malinaw na pagsusuri, interpretasyon at pagtataya ang mga nakalap na datos upang mabatid ang epekto ng paggamit ng "Digital Comics sa pagpapaunlad ng kakayahang panggramatikang Filipino sa Northern Quezon College, Inc., Taong -Panuruan 2024-2025. Ginamit ang Mean at Standard Deviation para matukoy ang antas ng pagganap ng mga mag-aaral na nasa pangkat kontrol at eksperimental. T-test ang ginamit upang alamin kung may makabuhulang pagkakaiba ang pagganap ng mga mag-aaral na nasa pangkat kontrol at eksperimental batay sa resulta ng paunang pagsusulit at panapos na pagsusulit. Ginamit naman ang Cohen's D upang alamin kung may makabuluhang epekto ang Digital Comics sa paglinang ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral.

IV. RESULTA AT DISKUSYON

Talahanayan 1. Lebel ng balidasyon ng Digital Comics bilang materyal sa paglinang ng kakayahang panggramatika batay sa biswal

BISWAL	Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Malinaw ang biswal at elemento sa Digital komiks, tulad ng mga ilustrasyon, kulay, at detalye.	4.73	Lubos na Sumasang-ayon	3.5
2. Naipakita ang kaugnayan ng imahe sa Digital komiks na tumutulong sa pagpapaliwanag ng nilalaman at sumusuporta sa mga pangunahing ideya at mensahe ng diyologo.	4.73	Lubos na Sumasang-ayon	3.5
3. Naisama ang lahat ng anggulong dapat masur isa sa mga elemento at aspekto ng Digital Comics	4.83	Lubos na Sumasang-ayon	1.5
4. Organizado ang pagkakasunod-sunod ng mga katangian sa bawat kategoryang suliranin	4.70	Lubos na Sumasang-ayon	5
5. Nabigyang-pansin ang kritikal at malalim na pagsusuri sa kasiningan ng Digital Comics.	4.83	Lubos na Sumasang-ayon	1.5
AWM	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	

Ang talahanayan 1 ay naglalahad ng antas ng pagtanggap ng Digital Comics bilang kagamitang panturo sa paglinang ng kakayahang panggramatika batay sa biswal, ang mga nakalap na datos ay batay sa resulta ng pag-aaral at tinuos upang malaman ang kinalabasan ng pag-aaral.

Ang biswal sa Digital Comics ay may napakataas na pagtanggap mula sa mga mag-aaral. Nakita sa mga datos na ang materyal ay may mahusay na naipakikita ang kaugnayan ng imahe sa Digital Komiks na tumutulong sa pagpapaliwanag ng nilalaman at sumusuporta sa mga pangunahing ideya ng materyal na may weighted mean na 4.83, na nagpapakita ng epektibong paggamit nito sa kanilang pag-aaral. Bukod dito, ang materyal ay nakuha ng napakataas ng pagsang-ayon sapakat nabigyang-pansin ang kritikal at malalim na pagsusuri sa kasiningan ng Digital Komiks na may weighted mean na 4.83 na isa sa dapat katangian ng paggamit ng Digital Komiks. Ang materyal ay nakapagbibigay ng malinaw na biswal at elemento sa Digital Komiks, tulad ng mga ilustrasyon, kulay at detalye na nakakuha ng mataas na pagsang-ayon na may weighted mean na 4.73. Bukod dito, naipakita rin ng materyal na ang ginamit na mga imahe sa Digital Komiks ay nakatutulong sa pagpapaliwanag ng nilalaman at sumusuporta sa mga pangunahing ideya at mensahe ng diyalogo na nakuha rin ng mataas na pagsang-ayon na may weighted mean na 4.73. Gayundin din, nakakuha rin ng mataas na pagsang-ayon ang materyal na may weighted mean na 4.70, sapagkat naipakita ang pagiging organisado ng katangian sa bawat kategorayang suliranin. Sa kabuuan nakakuha ng average weighted mean na 4.77 na may berbal na interpretasyon na lubos sa sumasang-ayon. Sa pangkalahatan, ang Digital Komiks ay may mataas na pagtanggap na nagpapakita na ito ay epektibo sa pagsuporta sa paglinang ng kasanayan ng mag-aaral sa gramatikang Filipino.

Ang resulta ng pag-aaral ay nagpapakita na ang binuong materyal ay may malaking tulong sa pagtanggap ng mag-aaral sa komiks dahil lubos ang pagtanggap ng mga mag-aaral sa biswal na anyo at disenyo na makatutulong sa pagkawili nila sa paggamit nito ng sa gayon ay mapabilis ang paglinang ng kasanayan sa pag-unawa ng gramatika, at maglulundo sa pag-unlad ng kaalaman ng mga mag-aaral sa gramatikang Filipino.

Ito ay sinuportahan ng pag-aaral ni Downey (2014) sa kanyang aklat na *Reading for the Love of it*, lahat ng kanyang natutuhan ay mula sa komiks. Para sa kanya, hindi ito nakapagtataka dahil sa bawat sesyon sa pagbuo ng komiks, ini-eksamin nito ang narativ na biswal bilang genre na dapat pag-aralan. Di lamang ito basta simpleng pagbibigay sa mga mag-aaral ng mga materyal na mapapadali o madaling gawin kundi bilang isang kabuuan, nilalaman at historya na magtuturo sa pagiging maparaan, kritikal na mag-isip at makapaghinuha sa anumang suliraning nararanasan. Ito ay nakapokus sa pagtuturo ng komiks, grapikong nobela at tulang may grapiks sa pagtuturo ng biswal na narativ.

Talahanayan 2. Lebel ng balidasyon ng Digital Comics bilang materyal sa paglinang ng kakayahang panggramatika batay sa Estructura ng Kuwento

ESTRUKTURA NG KUWENTO	Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Naayon sa mga pangangailangan ng mga mag-aaral sa pagpapayaman ng mga kaalaman ang kuwento	4.83	Lubos na Sumasang-ayon	1
2. Nakatutulong upang mas maunawaan ng mga mag-aaral ang wasto at angkop na paggamit ng gramatikang Filipino.	4.80	Lubos na Sumasang-ayon	2
3. Madaling maunawaan ang mga impormasyon sa materyal na naglulundo sa pagkatuto ng gramatikang Filipino	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	3.5
4. May kinalaman ang istruktura ng kuwento sa wastong paggamit ng gramatikang Filipino upang malinang sa mga mag-aaral ang wastong paggamit nito sa pagsulat.	4.73	Lubos na Sumasang-ayon	5
5. May kaugnayan sa impormasyon at mga kaalaman na ibinabahagi ng guro sa klase tungo sa pagpapaunlad ng kaalamang	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	3.5

panggramatika sa mga mag-aaral.

AWM

4.78

**Lubos na
Sumasang-ayon**

Ang tahananayan 2 ay naglalahad ng lebel ng balidasyon ng Digital Komiks sa paglinang ng kasanayang panggramatika batay sa estruktura ng kuwento, ang nakalap na datos ay batay sa resulta ng pag-aaral at tinuos upang malaman ang kinalabasan ng pag-aaral. Ang estruktura ng kuwento ng Digital Komiks ay lubos na nagpakita ng pangangailangan ng mga mag-aaral sa pagpapayaman ng mga kaalaman sa kuwento, na may weighted mean na 4.83. Ito ay nagpapatunay na ang materyal ay mahusay na inilapat ang kuwento upang tugunan ang mga pangangailangan ng mga mag-aaral sa klase. Ang materyal ay lubos na nakatulong upang maunawaan ng mga mag-aaral ang wasto at angkop na paggamit ng gramatikang Filipino na may weighted mean na 4.80. Gayundin, naipakita ng materyal na madaling unawain ang mga impormasyon na naglulundo sa pagkatuto ng gramatikang Filipino na may weighted mean na 4.77. Lubos din ang pagtanggap ng materyal sa bahagi ng estruktura ng kuwento sa wastong paggamit ng gramatikang Filipino upang malinang sa mga mag-aaral ang wastong paggamit nito sa pagsulat na may weighted mean na 4.77, at nakita rin ang kaugnayan ng impormasyon at mga kaalaman na ibinabahagi ng guro sa klase tungo sa paglinang ng kaalamang panggramatika na may weighted mean na 4.77 na nag-aambag sa pagiging epektibo nito sa pagtuturo. Sa kabuuan, nakakuha ito ng average weighted mean na 4.78 na may berbal na interpretasyon na lubos na sumasang-ayon. Sa pangkalahatan, sa bahagi ng estruktura ng kuwento sa Digital Comics ay lubos ang pagtanggap na nagpakita ng pagiging epektibo at angkop nito sa mga pangangailangan ng mag-aaral.

Ang resulta ng pag-aaral ay nagpakita na ang materyal ay matagumpay na nakatutulong sa paglinang ng kasanayang panggramatika dahil maingat na nagamit sa kuwento ang mga kaalaman kaugnay ng gramatikang Filipino at malaki ang kontribusyon nito sa akademikong pag-unlad ng mga mag-aaral.

Ayon kay Grainger (2004), ang komiks ay isang grapikong midyum na kung saan ang mga salita at larawan ay ginagamit upang ihatid ang isang salaysay o kuwento. Maaaring maglarawan ang komiks ng kaunti o walang salita at binubuo ng isa o higit pang larawan, na maaaring maglarawan o maghambing ng pagkakaiba ng teksto upang makaapekto nang higit sa lalim. Kapag naglalaman ng mga imahe at larawan ang babasahin, ito ay nagiging isang pangunahing midyum sa pagtuturo. Ang mga imahe ay siya mismo ang nangungusap na may mensahe na itong ipinaabot kahit wala pa ang teks nito. Ang mga imahe rin ang nagbibigay-buhay sa paksa.

Talananayan 3. Lebel ng balidasyon ng Digital Comics bilang materyal sa paglinang ng kakayahang panggramatika batay sa Karakter

KARAKTER	Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Nagtuturo ng moral at praktikal na aral na maaaring mailapat sa tunay na buhay.	4.90	Lubos na Sumasang-ayon	1
2. Nagpakita ng mga hamon na katulad ng mga nararanasan ng mga mag-aaral.	4.73	Lubos na Sumasang-ayon	4.5
3. Naipakikita ng mga karakter sa komiks ang malinaw na pagpapahalaga tulad ng katapatan, katatagan, at paggalang.	4.73	Lubos na Sumasang-ayon	4.5
4. Nakikita na ang mga kilos at gawi ng mga karakter ay nagbibigay ng mabuting halimbawa sa mga mag-aaral.	4.80	Lubos na Sumasang-ayon	3
5. Naipaliliwanag ng mga karakter ang mahihirap na konsepto sa aralin sa mas simpleng paraan.	4.87	Lubos na Sumasang-ayon	2
AWM	4.81	Lubos na Sumasang-ayon	

Ang talahanayan 3 ay naglalahad ng lebel ng balidasyon ang Digital Komiks sa paglinang ng kasanayan sa gramatikang Filipino batay sa Karakter, ang nakalap na datos ay batay sa resulta ng pag-aaral at tinuos upang malaman ang kinalabasan ng pag-aaral. Ang karakter sa Digital Komiks ay lubos na nagpakita ng moral at praktikal na aral na maaring mailapat sa tunay na buhay na may weighted mean na 4.90, na nagresulta sa napakataas ng pagsang-ayon. Naipaliwanag din ng karakter ang mahihirap na konsepto sa aralin sa mas simpleng paraan na may weighted mean na 4.87 na may lubos na pagsang-ayon. Gayundin, lubos ang pagtanggap sa materyal dahil naipakita na ang kilos at gawi ng mga karakter ay nagbibigay ng mabuting halimbawa sa mga mag-aaral na may weighted mean na 4.80. Dagdag pa rito, naipakita rin ng materyal sa bahagi ng karakter ang mga hamon na katulad ng mga nararanasan ng mga mag-aaral na may weighted mean na 4.73 na may kahulugang napakataas ng pagsang-ayon. Naipakita ng mga karakter sa komiks ang malinaw na pagpapahalaga tulad ng katapatan, katatagan, at paggalang na may weighted mean na 4.73. Sa kabuuan, nakakuha ito ng average weighted mean na 4.81 na may bebal na interpretasyon na lubos na sumasang-ayon. Sa pangkalahatan, ang mga Karakter sa Digital Komiks ay may napakataas ng pagsang-ayon na nagpapakita ng kanilang interes sa paglinang ng kasanayan sa gramatikang Filipino.

Ang resulta ng pag-aaral ay nagpapakita na ang mga ginamit na Karakter sa Digital Komiks ay matagumpay na nakatulong sa paglinang ng kasanayang panggramatika, at malaki ang kontribusyon nito sa akademikong pag-unlad ng mga mag-aaral dahil nagustuhan nila ang mga ginamit na karakter sa komiks.

Gayundin sa pahayag ni Pardeck (2005) tungkol sa paggamit ng komiks sa literatura na nakatuon sa mga karakter na nagungusap sa kanilang diyalogo na makikita sa mga lobo. Sa mga diyalogong nababasa, madaling nauunawaan ang mga pangyayaring nakapaloob sa istorya. Ayon pa rin kay Pardeck, ang iba pang opisyal ng paaralan tulad ng librarian at guidance counselor ay sumasang-ayon sa paggamit ng komiks. Ang paglikha naman ng komiks ay isinasagawa nang pangkatan upang mapag-ibayo nito ang positibong asal sa pakikisalamuha sa kapwa anuman ang katangian ng bawat isa.

Talahanayan 4. Lebel ng balidasyon ng Digital Comics bilang materyal sa paglinang ng kakayahang panggramatika batay sa Diyalogo

DIYALOGO	Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Madaling maintindihan at malinaw ang pagpapaliwanag ng mga ideya sa dayalogo.	4.93	Lubos na Sumasang-ayon	1
2. Nakatutulong ang mga diyalogo upang ipaliwanag ang mga mahihirap na konsepto sa aralin.	4.67	Lubos na Sumasang-ayon	5
3. Naipakikita sa mga pangungusap ng mga karakter na nagbibigay-linaw at suporta sa mga paksa sa aralin.	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	4
4. Natutulongan ako ng mga diyalogo na mas madaling matandaan ang mga konsepto.	4.80	Lubos na Sumasang-ayon	3
5. Nakatutulong ang diyalogo kaysa sa simpleng pagbabasa ng libro dahil sa interaktibong paraan ng paghahatid ng impormasyon.	4.83	Lubos na Sumasang-ayon	2
AWM	4.80	Lubos na Sumasang-ayon	

Ang talahanayan 4 ay naglalahad ng lebel ng balidasyon ang Digital Komiks sa paglinang ng kasanayan sa gramatikang Filipino batay sa Diyalogo, ang mga nakalap na datos ay batay sa resulta ng pag-aaral at tinuos upang malaman ang kinalabasan ng pag-aaral. Ang diyalogo ay nagpakita ng napakataas ng pagsang-ayon dahil madaling maintindihan at malinaw ang pagpapaliwanag ng mga ideya sa diyalogo na may weighted mean na 4.93. Nakatutulong din ang diyalogo kaysa sa simpleng pagbabasa ng libro dahil sa interaktinong paraan ng paghahatid ng impormasyon na may weighted mean na 4.83. Dagdag pa na ang diyalogo ay nakatutulong upang mas madaling matandaan ang mga konsepto na nakakuha ng weighted mean na 4.80. Bukod, dito naipakikita rin sa mga pangungusap ng mga karakter na nagbibigay-linaw at suporta sa mga paksa

sa aralin na may weighted mean na 4.77, at nakatutulong ang mga diyalogo upang ipaliwanag ang mga mahihirap na konsepto sa aralin na may weighted mean na 4.67. Sa kabuuan, nakakuha ito ng average weighted mean na 4.80 na may berbal na interpretasyon na lubos na sumasang-ayon. Sa pangkalahatan ang diyalogo ang sa Digital komiks ay lubos ang pagtanggap, na nagpapakita ng epektibong pagsusuri at pag-unlad ng kasanayan ng mga mag-aaral.

Ayon kay Cruz (2018), ang komiks ay isang epektibong midyum ng komunikasyon na gumagamit ng sining at diyalogo upang maipahayag ang mga mensahe sa mambabasa. Sa kanyang pag-aaral, binigyang-diin niya na ang paggamit ng diyalogo sa komiks ay nagbibigay ng malinaw at madaling maunawaang pagpapahayag ng mga ideya. Dagdag pa ni Santos (2020), ang paggamit ng diyalogo sa komiks ay makatutulong sa pagpapayaman ng bokabularyo at pagpapahusay ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng konteksto at biswal na representasyon, nagiging mas madali para sa mga mag-aaral na maunawaan ang kahulugan ng mga salita at ekspresyon.

Talahanayan 5. Lebel ng balidasyon ng Digital Comics bilang materyal sa paglinang ng kakayahang panggramatika batay sa Aksiyon

AKSIYON	Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Nakatutulong ang aksiyon upang maisalarawan ang mahirap o abstrak na mga ideya sa mas konkretong paraan.	4.90	Lubos na Sumasang-ayon	1
2. Nakaakit ng interes upang mas pagtuunan ang aralin.	4.70	Lubos na Sumasang-ayon	4.5
3. Nagbibigay ng mga sitwasyong nakapupukaw ng atensyon, kaya mas natatandaan ko ang aralin.	4.83	Lubos na Sumasang-ayon	2
4. Naipakikita ang iba't ibang pananaw at damdamin na nakatutulong sa pag-intindi ng mas malalim na paksa.	4.70	Lubos na Sumasang-ayon	4.5
5. Natututo akong magsuri at magbigay ng angkop na reaksiyon o tugon sa mga sitwasyon.	4.80	Lubos na Sumasang-ayon	3
AWM	4.79	Lubos na Sumasang-ayon	

Ang talahanayan 5 ay naglalahad ng lebel ng balidasyon ng Digital Komiks sa paglinang ng kasanayan sa gramatikang Filipino batay sa aksyon, ang mga nakalap na datos ay batay sa resulta ng pag-aaral at tinuos upang malaman ang kinalabasan ng pag-aaral. Batay sa kinalabasan ng pag-aaral lumabas na nakakuha ng mataas na pagsang-ayon dahil ang aksyon ay nakatutulong upang maisalarawan ang mahirap o abstrak na mga ideya sa mas konkretong paraan na may weighted mean na 4.90. Gayundin, naipakita ang mataas na pagsang-ayon dahil nagbibigay ito ng mga sitwasyong nakapupukaw ng atensyon, kaya mas natatandaan ng mag-aaral ang mga aralin na may weighted mean na 4.83. Dagdag pa rito, naipakita rin na natutong magsuri at magbigay ng angkop na reaksiyon o tugon sa mga sitwasyon na may weighted mean na 4.80. Lumabas din sa pag-aaral na nakaakit ito ng interes upang mas pagtuunan ang aralin na may weighted mean na 4.70, at naipakikita rin ang iba't ibang pananaw at damdamin na nakatutulong sa pag-intindi ng mas malalim na paksa na nakakuha ng weighted mean na 4.70. Sa kabuuan, ang average weighted mean (AWM) para sa aksiyon ay 4.79, na may berbal na interpretasyon na lubos na sumasang-ayon. Sa pangkalahatan ito ay nagpapakita ng lubos na pagtanggap mula sa mga mag-aaral sa kahusayan ng Digital Komiks sa pagpapakita ng aksyon na nakatulong sa paglinang ng kasanayang panggramatika sapagkat naiintindihang mabuti ng mga mag-aaral ang daloy ng kuwento kung saan nakapaloob ang mga kaalamang panggramatika sa tulong ng aksyon.

Ayon kay Santos (2021), ang paglalagay ng aksyon sa komiks ay may mahalagang papel sa pagpapanatili ng interes ng mambabasa, lalo na sa edukasyong biswal. Ipinakita sa kanyang pag-aaral na ang pagsasama ng kilos o aksyon sa kwento ay nakakatulong sa pagpapadali ng pag-unawa sa mga konsepto, lalo na sa asignaturang agham at kasaysayan.

Talahanayan 6. Kaalaman sa Paggamit ng Digital Comics bilang materyal sa paglinang ng kakayahang panggramatika batay sa Bahagi ng Panalita

BAHAGI NG PANALITA	Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Nakatutulong ang mga pangngalan upang maging mas specific o tiyak ang mga tauhan, lugar, at bagay sa kuwento.	4.87	Lubos na Sumasang-ayon	1
2. Naipakikita ang wasto at angkop na paggamit ng mga pandiwa upang mas maintindihan ang galaw o aksyon sa kuwento.	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	3.5
3. Malinaw at angkop ang mga pang-uring ginamit sa paglalarawan ng mga tauhan, lugar, at pangyayari.	4.63	Lubos na Sumasang-ayon	5
4. Nakatutulong ang paggamit ng pang-abay upang mas maintindihan ang intensyon at damdamin ng mga tauhan.	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	3.5
5. Nagagamit ang mga bahagi ng panalita sa komiks na lubos na nakatutulong upang mas madaling matutuhan ang mga aralin sa wika	4.80	Lubos na Sumasang-ayon	2
AWM	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	

Ang talahanayan 6 ay naglalahad ng kaalaman sa paggamit ng Digital Komiks sa paglinang ng kasanayan sa gramatikang Filipino batay sa Bahagi ng Panalita, ang mga nakalap na datos ay batay sa resulta ng pag-aaral at tinuos upang malaman ang kinalabasan ng pag-aaral. Sa bahagi ng panalita nakatutulong ang mga pangngalan upang maging mas tiyak ang mga tauhan, lugar, at bagay sa kuwento na may weighted mean na 4.87. Nagagamit ang mga bahagi ng panalita sa komiks na lubos na nakatutulong upang mas madaling matutuhan ang mga aralin na may weighted mean na 4.80. Lumabas din sa pag-aaral na naipakikita ang wasto at angkop na paggamit ng mga pandiwa upang mas maintindihan ang galaw o aksyon sa kuwento na may weighted mean na 4.77, at nakatutulong ang paggamit ng pang-abay upang mas maintindihan ang intensyon at damdamin ng mga tauhan na may weighted mean na 4.77. Lumabas din sa pag-aaral na malinaw at angkop ang mga pang-uring ginamit sa paglalarawan ng mga tauhan, lugar, at pangyayari na may weighted mean na 4.63. Sa kabuuan ang AWM para sa bahagi ng panalita ay 4.77 na may berbal na interpretasyon na lubos na sumasang-ayon. Sa pangkalahatan, ito ay nagpapakita ng napakataas na pagtanggap mula sa mga mag-aaral sa ginamit na bahagi ng panalita sa Digital komiks bilang kagamitang panturo sa paglinang ng kakayahang panggramatika. Kaya naman dahil dito ay nakatulong ito upang madagdagan ang kaalaman nila sa bahagi ng panalita sa tulong ng Digital na Komiks.

Ayon kay Gonzales (2020), ang komiks ay isang epektibong kasangkapan sa pagtuturo ng bahagi ng pananalita dahil sa kombinasyon ng visual at tekstual na elemento nito. Sa pamamagitan ng diyalogo ng mga tauhan, madaling naiugnay ng mga mag-aaral ang paggamit ng iba't ibang bahagi ng pananalita sa aktwal na komunikasyon. Pinatunayan sap ag-aaral ni Santos (2019), tinalakay niya kung paano ang pangngalan at pandiwa ang bumubuo ng istruktura ng naratibo sa komiks. Napag-alaman niyang ang paggamit ng tamang pandiwa sa diyalogo ay nakakatulong sa pagpapakita ng kilos at emosyon ng mga tauhan.

Talahanayan 7. Kaalaman sa Paggamit ng Digital Comics bilang materyal sa paglinang ng kakayahang panggramatika batay sa Wastong gamit ng Salita at Kataga

WASTONG GAMIT NG SALITA AT KATAGA	Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Naipahahayag nang masining at maayos ang tamang ugnayan ng mga salita sa isang pangungusap	4.93	Lubos na Sumasang-ayon	1
2. Nabibigyang-pansin ang pagpili ng mga wastong salita at kataga na gagamitin sa pagbuo ng pahayag na maglulundo sa paglinang at pag-unawa sa gramatikang Filipino	4.80	Lubos na Sumasang-ayon	2.5
3. Nakikilala ang mga pagkakamali sa pagsusulat ng malalaki at maliit na titik sa pahayag	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	4.5
4. Naayos ang mga pagkakamali sa pagsusulat ng malalaki at maliit na titik sa pahayag	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	4.5
5. Naayos ang pagkakasunod-sunod ng mga pahayag sa loob ng pangungusap gamit ang natutuhan sa Digital Comics.	4.80	Lubos na Sumasang-ayon	2.5
AWM	4.81	Lubos na Sumasang-ayon	

Ang talahanayan 7 ay naglalahad ng kaalaman sa paggamit ng Digital Komiks sa paglinang ng kasanayan sa gramatikang Filipino batay sa wastong gamit ng salita at kataga, ang mga nakalap na datos ay batay sa resulta ng pag-aaral at tinuos upang malaman ang kinalabasan ng pag-aaral. Naipakita sa resulta ng pag-aaral na naihahayag nang masining at maayos ang tamang ugnayan ng mga salita sa isang pangungusap na may weighted mean na 4.93. Samantalang lumabas din na nabibigyang-pansin ang pagpili ng mga wastong salita at kataga na gagamitin sa pagbuo ng pahayag na maglulundo sa paglinang at pag-unawa sa gramatikang Filipino na may weighted mean na 4.80. Gayundin, maayos ang pagkakasunod-sunod ng mga pahayag sa loob ng pangungusap gamit ang natutuhan sa Digital komiks na may weighted mean na 4.80. Nakikilala rin ang mga pagkakamali sa pagsusulat ng malalaki at maliit na titik sa pahayag na may weighted mean na 4.77, at naayos ang mga pagkakamali sa pagsusulat ng malalaki at maliit na titik sa pahayag na may weighted mean na 4.77. Sa kabuuan ang AWM para sa wastong gamit ng salita at kataga ay 4.81 na may berbal interpretasyon na lubos na sumasang-ayon. Sa pangkalahatan, ito ay nagpapakita ng napakasiguradong pagtanggap mula sa mga mag-aaral sa kasalukuyan sa paggamit ng Digital komiks bilang kagamitang panturo sa paglinang ng kakayahang panggramatika na nakatulong sa pagdagdag ng kaalaman sa wastong gamit ng salita at kataga.

Ayon kay Fernandez (2022), pinagtuunan niya ng pansin ang paggamit ng mga kataga at salitang pabalbal sa mga komiks at social media, at ipinakita niyang ang paggamit ng impormal na wika ay nakakatulong sa mas mabilis na pag-unawa ng mga mambabasa, lalo na sa mga kabataan. Ang mga katagang "para sa akin," "kasi," at "sana" ay mas epektibo sa pagpapahayag ng mga emosyon at opinyon sa mga online na talakayan. Dagdag pa ni Villanueva (2022), binigyang-diin niya ang kahalagahan ng pag-pili ng tamang mga salita at kataga sa mga komiks at iba pang anyo ng popular na pagsusulat. Ipinakita sa kanyang pag-aaral na ang paggamit ng mga simpleng kataga at slang ay nakatutulong upang mas mapalapit ang mga mambabasa sa karakter at kwento ng komiks.

Talahanayan 8. Kaalaman sa Paggamit ng Digital Comics bilang materyal sa paglinang ng kakayahang panggramatika batay sa Wastong gamit ng Bantas

WASTONG GAMIT NG BANTAS	Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Nauunawaan ang tuntunin sa paggamit ng bantas	4.93	Lubos na Sumasang-ayon	1
2. Nagagamit ang wastong bantas sa pangungusap	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	3.5
3. Natututuhan ang mga bantas at tamang paggamit nito	4.77	Lubos na Sumasang-ayon	3.5
4. Natututuhan ang tamang paggamit ng angkop na bantas sa loob ng pangungusap	4.73	Lubos na Sumasang-ayon	5
5. Nakapagsasagawa ng tamang paggamit ng mga pananda sa pagsusulat ng mga pangungusap	4.80	Lubos na Sumasang-ayon	2
AWM	4.80	Lubos na Sumasang-ayon	

Ang talahanayan 8 ay naglalahad ng kaalaman sa paggamit ng Digital Komiks sa paglinang ng kasanayan sa gramatikang Filipino batay sa wastong gamit ng Bantas, ang mga nakalap na datos ay batay sa resulta ng pag-aaral at tinuos upang malaman ang kinalabasan ng pag-aaral.

Nauunawaan ang tuntunin sa paggamit ng bantas. Ang mga mag-aaral ay may napakataas sa pag-unawa sa mga tuntunin sa paggamit ng mga bantas, na may weighted mean na 4.93. Ito ay nagpapakita ng kanilang malalim na pag-unawa sa mga patakaran at regulasyon sa wastong paggamit ng bantas sa pagsulat. Nagagamit ang wastong bantas sa pangungusap: Ang mga mag-aaral ay mahusay sa paggamit ng wastong bantas sa pangungusap, na may weighted mean na 4.80. Ito ay nagpapakita ng kanilang kasanayan sa pagbuo ng maayos na pangungusap na may wastong paggamit ng mga pananda at bantas. Natutuhan ang mga bantas at tamang paggamit nito: Ang mga mag-aaral ay natutuhan ang mga bantas at mga tamang paggamit nito na may weighted mean na 4.77. Ito ay nagpapahiwatig na ang kanilang pag-aaral ay nagdudulot ng positibong pag-unlad sa kanilang kaalaman at kasanayan sa wastong paggamit ng mga bantas. Natutuhan ang tamang paggamit ng angkop na bantas, ang tamang bantas sa loob ng pangungusap: Ang mga mag-aaral ay natutuhan ang tamang paggamit ng angkop na bantas sa loob ng pangungusap, na may weighted mean na 4.77. Ito ay nagpapakita ng kanilang kahusayan sa paggamit ng mga bantas sa tamang konteksto at sitwasyon sa loob ng pangungusap. Natutuhan ang tamang paggamit ng angkop na bantas sa loob ng pangungusap na may weighted mean na 4.73. Sa kabuuan, ang Average Weighted Mean (AWM) para sa Wastong Gamit ng Bantas ay 4.81, na may berbal interpretasyong Lubos na Sumasang-ayon. Sa pangkalahatan, ito ay nagpapakita ng napakasiguradong pagtanggap mula sa mga mag-aaral sa kanilang kahusayan at kaalaman sa wastong paggamit ng mga bantas sa tulong ng digital komiks na naging gabay sa paggamit ng mga ito.

Ang resulta ay nagpapakita ng kanilang matagumpay na pag-unlad at pag-aaral sa aspetong ito ng kanilang pag-unawa.

Ayon kay Dela Cruz (2022), sinuri niya ang paggamit ng bantas sa mga diyalogo ng mga tauhan sa digital na komiks. Napag-alaman niya na ang tamang gamit ng tandang pananong (?) at tandang padamdin (!) ay may mahalagang papel sa pagpapahayag ng damdamin at intensyon ng mga tauhan. Lumabas din sa kanyang pananaliksik na ang maling paggamit ng kuwit (.) at tuldok (.) ay maaaring magdulot ng kalituhan sa mambabasa at makaapekto sa daloy ng kwento. Ipinahayag naman ni Villanueva (2023), pinag-aralan niya kung paano ginagamit ang bantas sa mga pahayagang komiks at ang epekto nito sa pag-unawa ng mambabasa. Ayon sa kanyang pag-aaral, ang tamang paggamit ng tutuldok (:) sa pagpapakilala ng mga linya ng tauhan ay nakakatulong sa mas malinaw na pagsasalaysay ng kwento. Dagdag pa niya, ang maling paggamit ng tuldok-kuwit (;) ay nagdudulot ng hindi malinaw na koneksyon sa pagitan ng mga ideya sa dayalogo.

Talahanayan 9. Antas ng kakayahan ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental sa gramatikang Filipino ayon sa kanilang pauna at panapos na pagsusulit

Pangkat	Test	Mean	Standard Deviation	Berbal na Interpretasyon
Control	Pre	14.77	4.248	<i>Fairly Satisfactory</i>
	Post	17.20	4.723	<i>Fairly Satisfactory</i>
Experimental	Pre	15.00	3.394	<i>Fairly Satisfactory</i>
	Post	29.57	3.617	<i>Satisfactory</i>

Ang talahanayan 9 ay naglalahad ng antas ng kakayahan sa gramatikang Filipino ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental sa Filipino ayon sa kanilang iskor sa paunang pag-susulit. Ang datos ay nagpapakita ng antas ng kakayahan sa gramatikang Filipino ng mga mag-aaral sa dalawang grupo, ang pangkat kontrol at pangkat eksperimental, na may layuning tukuyin ang antas ng kakayahang panggramatika. Ang bawat grupo ay binubuo ng 30 mag-aaral, na may mean score na 14.17 para sa pangkat kontrol at 15.00 para sa pangkat eksperimental. Ang parehong grupo ay may berbal na interpretasyong “Fairly Satisfactory”, na nangangahulugan ng antas ng kanilang kakayahan sa gramatikang Filipino ay sapat para sa kanilang kaalaman. Ang mean score ng pangkat kontrol 14.17 ay mas mababa kaysa pangkat eksperimental na may mean score na 15.00. Gayunpaman, ang pagkakaiba ng ito ay hindi sapat upang magpakita ng makabuluhang pagkakaiba sa antas ng kakayahan ng dalawang grupo. Ipinakikita nito na ang dalawang grupo ay may magkatulad na antas ng kakayahan sa gramatikang Filipino sa simula at pagkatapos ng interbensyon, depende sa disenyo ng pag-aaral. Ang standard deviation ng pangkat kontrol ay 4.248, na mas mababa kumpara sa pangkat eksperimental na may standard deviation na 3.394. Ang mababang standard deviation sa pangkat eksperimental ay nagpapakita na mas magkatulad ang kanilang mga scores, na maaring magresulta ng mas pare-parehong epekto ng interbensyon na ginamit sa grupong ito. Sa kabilang banda, ang mataas na standard deviation sa pangkat eksperimental ay nagpapahiwatig ng mas malaking variability o pagkakaiba-iba sa scores ng mga mag-aaral.

Sa kabuuan, ipinapakita ng datos na ang parehong kontrol at eksperimental na pangkat ay nasa “Fairly Satisfactory” na antas ng kakayahan sa paglinang ng gramatikang Filipino.

Sa kabilang banda, makikita rin sa isinagawang pag-aaral ang resulta na naglalahad ng antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental sa Filipino ayon sa kanilang iskor sa panapos na pagsusulit. Ang mga datos ay nagpapakita ng antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral mula sa dalawang grupo, ang pangkat kontrol at ang pangkat eksperimental sa Filipino ayon sa kanilang iskor na panapos na pagsusulit. Ang pangkat kontrol, na binubuo ng 30 mag-aaral, ay may mean score na 17.20 at standard deviation na 4.723. Ang berbal na interpretasyong para sa grupong ito ay “Fairly Satisfactory.” Nagpapahiwatig na ang kanilang antas ng kakayahan sa gramatikang Filipino ay sapat ngunit may puwang sa pagpapabuti. Ang mataas na standard deviation ay nagpapakita ng mas malaking pagkakaiba-iba sa mga iskor ng mga mag-aaral, na maaaring magpahiwatig na ang kakayahang panggramatika ng mga sa grupong ito ay hindi pantay-pantay.

Sa kabilang banda, ang pangkat eksperimental, na binubuo rin ng 30 mag-aaral, ay may mean score na 29.57 at standard deviation na 3.617. Ang berbal na interpretasyon para sa grupong ito “Satisfactory”, na nagpapakita ng mas mataas na antas ng kakayahang panggramatika kumpara sa pangkat kontrol. Ang mas mababang standard deviation ay nagpapahiwatig ng mas makakatulad na iskor sa mga mag-aaral, na maaring magpahiwatig na ang interbensyon na ginamit sa grupong ito ay nagresulta sa mas pare-parehong pag-unlad ng kakayahang panggramatika.

Sa kabuuan, ang datos ay nagpapakita na ang mga mag-aaral sa pangkat eksperimental ay may mas mataas na antas ng kakayahang panggramatika kumpara sa pangkat kontrol. Ang mean score ng pangkat eksperimental na 29.57 ay malayo sa mean score ng pangkat kontrol na 17.20, na nagpapakita ng malaking pagataas sa kasanayan sa pagsulat. Ang “Satisfactory” na berbal interpretasyon para sa pangkat eksperimental

ay nagmumungkahi na ang interbensyon na ginamit sa grupong ito ay epektibo sa pagpapabuti ng kanilang kakayahang panggramatika sa Filipino. Samantalang ang pangkat kontrol ay may “Fairly Satisfactory” na antas, nangangahulugan ito na bagaman sapat ang kanilang kakayahan, mas epektibo ang pamamaraang ginamit sa pangkat eksperimental. Ang mga mag-aaral sa pangkat eksperimental ay nagpakita ng mas mataas na antas ng kakayahang pangramatika kumpara sa pangkat kontrol, na nagpapahiwatig na mas epektibo ang interbensyon na ginamit sa kanila. Ipikikita ng datos na ang interbensyon ay nagresulta sa mas mahusay at magkakatulad na pag-unlad ng kakayahang pangramatika sa pangkat eksperimental.

Binanggit ni Bernardino (2013), na ang paunang pagsusulit bilang pagsusulit na ibinigay sa mga mag-aaral bago ang talakayan. Ang pagbibigay ng pre-test ay ang unang hakbang bago ibahagi ang modyul, ito ang isang paraan upang mabuksan ang isipan ng mga mag-aaral kung ano ang kaugnayan ng unang pagsusulit sa kanilang gagawing talakayan. Mahalaga rin nakapagbibigay muna ng pretest upang makita ang kanilang kamalian at maituwid matapos itong mapag-aralan. Mahalaga din ang pagtatasa upang masukat ang kanilang kaalaman sa isang paksa.

Talahanayan 10. Makabuluhang pagkakaiba ng antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental sa gramatikang Filipino ayon sa pauna at panapos na pagsusulit

Pangkat	Test	Istadistika	Mean	Standard Deviation	t-value	p-value	Desisyon	Interpretasyon
Control <i>Experimental</i>	Pre	Independent t-test	14.767	4.248	0.24	0.815	Tanggap ang Ho	Walang Makabuluhang Pagkakaiba
			15	3.394				
Control <i>Experimental</i>	Post	Independent t-test	17.2	4.723	11.39	<0.001	Di-tanggap ang Ho	May Makabuluhang Pagkakaiba
			29.567	3.617				

Ang talahanayan 10 ay naglalahad ng makabuluhang pagkakaiba ng antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental ayon sa kanilang paunang pagsusulit. Nilinaw ng mga datos ang pagkakaiba sa antas ng kakayahan sa gramatikang Filipino ng mga mag-aaral sa pagitan ng kontrol at eksperimental na grupo batay sa kanilang paunang pagsusulit. Sa pagtingin sa mga resulta, ang mean score ng pangkat kontrol ay 14.767 habang ang pangkat eksperimental naman ay may mean score na 15. Sa pamamagitan ng t-value na 0.24 ay isinagawa ang isang pagsusuri upang matukoy kung mayroong makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng mga grupo. Natukalasan na ang p-value na 0.315, na mas mataas sa karaniwang threshold na 0.05. Ito ay nangangahulugang hindi natin maaring sabihin na mayroong makabuluhang pagkakaiba sa antas ng kasanayan sa pagitan ng kontrol at eksperimental na grupo bago ang anumang interbensyon. Sa madaling salita ang parehong grupo ay maaring magsimula sa parehong batayan ng kakayahang panggramatika bago pa man ang anumang interbensyon. Mahalagang suriin ang pagkakaiba sa mean scores ay maaring hindi sapat upang magbigay ng kahulugan sa epekto ng interbensyon. Kailangan ding isaalang-alang ang iba't ibang aspekto tulad ng proseso ng pag-aaral, kalidad ng pagtuturo, at iba pang mga baryabol upang masuri ang tunay na epekto ng mga pamamaraan sa pagtuturo. Samakatuwid, hindi natin maaring sabihin na mayroong makabuluhang pagkakaiba sa antas ng kakayahan sa pagitan ng mga grupong bago ang anumang interbensyon, mahalaga pa rin na patuloy na suriin ang mga aspekto ng mga interbensyon sa kakayahang panggramatika ng Filipino upang matiyak ang patuloy na pag-unlad ng mga mag-aaral.

Sa kabilang banda, ayon sa resulta ng pag-aaral inilalahad ang makabuluhang pagkakaiba ng antas ng kakayahang panggramatika sa Filipino ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental ayon sa kanilang panapos na pagsusulit. Ang resulta ng panapos na pagsusulit ay nagpapakita ng isang malinaw na pagkakaiba sa antas ng kakayahang pangramatika ng mga mag-aaral mula sa dalawang grupo: ang kontrol at eksperimental. Sa mga numero, kitang-kita ang malaking agwat sa mean scores ng dalawang grupo. Ang pangkat kontrol, na may mean score na 17.20, ay nangangahulugang may kababaan na antas ng kakayahang panggramatika kumpara sa pangkat eksperimental, na may mataas na mean score na 29.567. Ang malaking agwat na ito ay hindi lamang

opinyon kundi ito ay napatunayang may kaakibat na istadistikal na kahalagahan batay sa t-value na 11.59 at p-value na <0.001. Ang t-value na ito ay nagpapakita ng dami ng standard deviations na ang pagkakaiba sa mean scores ay lumampas sa sample error. Ang p-value naman na <0.001 ay mas mababa sa karaniwang threshold na 0.05, na nangangahulugang ang pagkakaiba ay hindi lamang bunga ng tsansa. Ipinakikita ng resulta na mayroong tunay na pagkakaiba sa kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa kontrol at eksperimental na pangkat. Ang interpretasyon ng pagpili ng ("Reject Ho) ay nagpapakita na hindi maaring itanggi na ang pagkakaiba ay nangyari lamang dahil sa isang aksidente o purong pagkakataon. Sa halip, ito ay nagpapahiwatig na may malaking epekto ang interbensyon o pamamaraan na ipinatupad sa pangkat eksperimental, na nagresulta sa mas mataas na antas ng kakayahang panggramatika kumpara sa pangkat kontrol. Samakatuwid, ang mga resultang ito ay nagpapakita ng mahalagang impormasyon sa larangan ng edukasyon, na nagpapatunay na ang interbensyon na ginamit sa pangkat eksperimental ay epektibo sa pagpapalakas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral. Ang pag-aaral na ito ay nagbibigay ng malaking suporta sa paggamit ng nasabing interbensyon o pamamaraan upang mapabuti ang kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral. na maaring magdulot ng positibong epekto hindi lamang sa kanilang pag-aaral kundi maging sa kanilang hinaharap na mga oportunidad.

Sinabi pa ni Kelly (2011), sa paghahambing ng pre-test at post-test, makikita ng mga guro kung ano ang aktwal na natututuhan ng mga mag-aaral sa mga inilalahad na mga aralin. Sa madaling salita, ang pre-test ay nakapagbibigay ng katotohanan o "validity" sa resulta ng post-test. Makikita ang kabisaan ng pagsusulit upang matamo ang kasanayan ng mga mag-aaral. Masusukat ang kahinaan at maging kahusayan ng mag-aaral sa pagtalakay ng aralin. Dito magkakaroon ng kahandaan ang mga guro sa pagtalakay at paghanap ng metodo sa pagtuturo.

Talahanayan 11. Makabuluhang pagkakaiba ng antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral ng pangkat kontrol at eksperimental sa gramatikang Filipino ayon sa pauna at panapos na pagsusulit

Pangkat	Tes t	Istadistik a	Mean	Standard Deviation	t- valu e	p- value	Desisyo n	Interpretasyo n
Control	Pre	Dependent t-test	14.76	4.248	3.6	0.001	Di- tanggap ang Ho	May Makabuluhang Pagkakaiba
	Post		17.2	4.723				
	Pre	Dependent t-test	15	3.394	22.3	<0.001	Di- tanggap ang Ho	May Makabuluhang Pagkakaiba
	Post		29.56	3.617				

Ang talahanayan 11 ay naglalarawan ng makabuluhang pagkakaiba ng antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa pangkat kontrol ayon sa kanilang pauna at panapos na pagsusulit. Ang resulta ay nagpapakita ng isang kahanga-hangang pag-unlad sa antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa pangkat kontrol mula sa kanilang paunang pagsusulit patungo sa kanilang panapos na pagsusulit.

Sa Pretest na ginanap bago pa man ang anumang interbensyon o pagpapatupad ng programa, ang mean score ay 14.767. Gayunpaman, sa Post-test, na ginanap pagkatapos ng pagpapatupad ng interbensyon, ang mean score ay tumaas nang malaki patungo sa 17.20. Ang pagkakaroon ng mataas na t-value na 3.6 at p-value na mas mababa sa 0.001 ay nagpapahiwatig na ang pagbabagong ito ay hindi lamang bunga ng tsansa kundi may tunay na istadistikal na kahalagahan. Ang t-value na ito ay nagpapakita ng dami ng standard deviations na ang pagkakaiba sa mean scores ay lumampas sa sample error. Samantalang ang p-value na mas mababa sa karaniwang threshold na 0.05 ay nagpapahiwatig na may mabigat na ebidensya na nagpapakita ng pagbabago. Sa pangkalahatan, ang mga resultang ito ay nagpapakita ng epektibong pag-angat ng antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa pangkat kontrol matapos ang pagpapatupad ng interbensyon. Ito nagpapahiwatig ng positibong epekto ng nasabing interbensyon sa pagpapalakas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa naturang grupo, na maaring magdulot ng mahahalagang impluwensya sa kanilang akademikong tagumpay at hinaharap na pag-unlad.

Sa kabilang banda, inilahad din ng pag-aaral ang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa pangkat eskperimental ayon sa kanilang pauna at panapos na pagsusulit. Ang resulta ay nagpapakita ng isang kahanga-hangang pagbabago sa antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa pangkat eskperimental mula sa kanilang paunang pagsusulit patungo sa kanilang panapos na pagsusulit. Sa Pre-test na ginanap bago pa man ang anumang interbensyon, ang mean score ng grupo ay 15. Gayunpaman, sa Post-test, na ginanap pagkatapos ng pagpapatupad ng interbensyon, ang mean score ay tumaas nang malaki patungo sa 29.567. Ang pagkakaroon ng mataas na t-value na 3.617 at p-value na mas mababa sa 0.001 ay nagpapahiwatig na ang pagbabagong ito ay hindi lamang bunga ng tsansa kundi may tunay na istadistika na kahalagahan. Ito ay nagpapakita na mayroong statistically significant na pagbabago sa antas ng kakayahang panggramatika mula sa paunang pagsusulit hanggang sa pagkatapos ng interbensyon. Sa pangkalahatan, ang mga resultang ito ay nagpapakita ng epektibong pag-angat ng antas ng kakayahang panggramatika sa Filipino ng mga mag-aaral sa pangkat eskperimental matapos ang pagpapatupad ng interbensyon. Ito ay nagpapahiwatig ng positibong epekto ng nasabing interbensyon sa pagpapalakas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa naturang grupo, na maaring magdulot ng mahalagang impluwensya sa kanilang akademikong tagumpay at hinaharap na pag-unlad.

Ayon sa pag-aaral nina Ramos at Delos Santos (2021), ang epektibong paggamit ng digital komiks sa pagtuturo ay may positibong epekto sa pag-unawa at interes ng mga mag-aaral sa iba't ibang asignatura, lalo na sa Araling Panlipunan at Filipino. Natuklasan sa kanilang pag-aaral na ang paggamit ng makulay at interaktibong digital komiks ay nakatutulong sa pagpapadali ng pag-unawa sa mahihirap na konsepto, lalo na sa mga visual learners

Talahanayan 12. Makabuluhang epekto ng Digital Comics bilang kagamitang pampagtuturo sa pagpapataas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral sa Senior High School sa asignaturang Filipino

Pangkat	Test	Istadistika	Mean	Standard Deviation	t-value	Cohen's d	Interpretasyon
Control	Post	Cohen's d	17.2	4.723	22.36	2.941	May malaking Epekto
Experimental			29.567	3.617			

Ang talahanayan 12 ay naglalahad ng makabuluhang epekto ng Digital Komiks sa paglinang ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral. Ang resulta ng pag-aaral ay nagpapakita ng isang malakas na epekto ng Digital Komiks sa paglinang ng kakayahang panggramatika at pagganap ng mag-aaral. Sa pamamagitan ng paghahambing sa mga resulta bago at pagkatapos ng paggamit ng materyal, ang halaga ng Cohen's d ay nagpapakita ng malaking epekto. Batay sa ipinakitang istatistikal na datos, malinaw na may malaking epekto ang ginamit na interbensyon sa pananaliksik. Ang mean ng pangkat kontrol sa Post-test ay 17.2, na may standard deviation na 4.723, na nagpapakita ng antas ng pagkakaiba-iba ng mga iskor ng mga mag-aaral. Ang mataas na t-value (22.36) ay nagpapahiwatig ng makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng pangkat kontrol at pangkat eskperimental, samantalang ang Cohen's d (2.941) ay nagpapakita ng napakalaking epekto ng interbensyon sa akademikong pagganap ng mga mag-aaral. Ayon sa interpretasyon ng Cohen's d, ang halagang higit sa 0.8 ay nangangahulugang malaking epekto, kaya't ang 2.941 ay patunay na ang ginamit na estratehiya ay may matibay na epekto sa kanilang pagkatuto. Ipinapakita ng mga resulta na ang interbensyon, tulad ng paggamit ng Digital Komiks sa pagtuturo, ay mas epektibo kaysa sa tradisyunal na pamamaraan, kaya maaaring irekomenda ang paggamit nito bilang isang mabisang pantulong na materyal sa edukasyon.

Ayon kay Santos (2019), ang digital komiks ay may potensyal na gawing mas nakakaengganyo at makabuluhan ang pagkatuto. Sa kanyang pagsusuri, lumabas na ang mga estudyanteng gumamit ng digital komiks bilang pantulong na materyal sa klase ay mas may mataas na retensyon ng impormasyon kumpara sa mga gumamit ng tradisyunal na tekstong babasahin.

V.KONKLUSYON

Batay sa natuklasan, ang mananaliksik ay nakabuo ng mga sumusunod na kongklusyon.

Ang hypotesis na walang makabuluhang pagkakaiba ang perormans ng pangkat kontrol at pangkat eksperimental ayon sa kanilang paunang pagsusulit ay tinatanggap sapagkat ipinapakita na” walang makabuluhang pagkakaiba” dahil ang resulta ng paunang pagsusulit ng dalawang pangkat ay hindi nagkakalayo.

Ang ikalawang hypotesis na walang makabuluhang pagkakaiba ang perormans ng pangkat kontrol at pangkat eksperimental ayon sa kanilang panapos na pagsusulit at hindi tinatanggap sapagkat ipinapakita na” may makabuluhang pagkakaiba” ang perormans ng dalawang pangkat ayon sa kanilang panapos na pagsusulit. Ipinakita na may epekto ang Digital Comics sa pagpapaunlad ng kaalaman at perorman ng mga mag-aaral sa Filipino.

Gayundin, ang ikatlong hypotesis na” walang makabuluhang pagkakaiba ang antas ng pag-unawa ng pangkat kontrol ayon sa kanilang pauna at panapos na pagsusulit ay hindi tinatanggap. Ayon sa resulta ng datos may makabuhang pagkakaiba ang perormans ng pangkat kontrol ayon sa kanilang pauna at panapos na pagsusulit.

Ang ikaapat naman na hypotesis na” walang makabuluhang pagkakaiba ang antas ng pag-unawa ng pangkat eksperimental ayon sa kanilang pauna at panapos na pagsusulit ay hindi tinatanggap. Ayon sa resulta ng datos may makabuluhang pagkakaiba ang perormans ng pangkat eksperimental ayon sa kanilang pauna at panapos na pagsusulit.

Ang huling hypotesis na” walang makabuluhang” epekto ang Digital Comics bilang kagamitang pampagtuturo sa paglinang ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral ay hindi tinatanggap. Dahil ayon sa datos at resulta ng pagganap ng dalawang pangkat mas ipinakitang ang pangkat eksperimental. Ipinakita rin na may makabuluhang epekto ang paggamit nito.

Sa pamamagitan ng Social Learning Theory ni Albert Bandura, iniharap ng mananaliksik ang ideya na ang mga tao sa paligid ng isang mag-aaral ay may gampanin at malaking bahagi sa kaniyang pag-aaral. Ang teorya ay naglalaman ng pangunahing papel ng aktibong partisipasyon ng mag-aaral, na nagbubunga ng responsibilidad na masusing pagsubaybay ng sariling pag-unlad at magsuri ng mga pangyayari sa buhay. Samakatuwid, ang teorya ni Bandura at ang resulta ng pag-aaral ay parehong nagpapakita ng kahalagahan ng interaksyon at ang papel ng kapaligiran sa pagkatuto ng mag-aaral. Ang aktibong partisipasyon ng mag-aaral, pati na rin ang suportang natatanggap nila mula sa mga materyal na ginagamit nila, ay mahalaga sa kanilang pang-akademikong pag-unlad.

Batay sa natuklasan ng pag-aaral, napatunayan na ang paggamit ng Digital Comics bilang materyal ay nagbunga ng mas mataas na antas ng kakayahang panggramatika ng mga mag-aaral. Ang interbensyon ay nagpakita ng makabuluhang pag-unlad sa kanilang pagganap, na sumusuporta sa Social Learning Theory ni Bandura na nagsasabing ang kapaligiran at aktibong partisipasyon ng mag-aaral ay mahalaga sa proseso ng pagkatuto.

Ang positibong resulta ng pag-aaral ay nagpapatunay na ang ginamit na materyal, ay isinasalang-alang ang konteksto at kultura ng mga mag-aaral, ay epektibong nakapagpapataas ng kanilang kakayahang panggramatika. Ito ay nagpapahiwatig na ang paggamit ng ganitong mga materyal sa kurikulum ay maaaring magdulot ng malaking benepisyo sa akademikong tagumpay ng mga mag-aaral, gayundin sa kanilang pangmatagalang pag-unlad.

Batay sa Teorya ng Multimodal Learning ni Richard Mayer (2001), mas natututo ang mga mag-aaral kapag ang impormasyon ay naipapakita gamit ang iba’t ibang modalidad tulad ng teksto, larawan, tunog, at animasyon. Sa konteksto ng digital komiks, ang pagsasama ng biswal at tekstwal na impormasyon ay nagpapahusay sa proseso ng pagkatuto sa pamamagitan ng pagpapadali ng pag-unawa at pagpapanatili ng impormasyon sa memorya. Dahil ang digital komiks ay isang anyo ng multimedia learning, ito ay epektibong kasangkapan upang gawing mas kawili-wili, interaktibo, at madaling maunawaan ang mga aralin, lalo na para sa mga visual learners.

Dagdag pa rito, ang paggamit ng Digital Komiks sa edukasyon ay nagbibigay ng mas malikhaing makabagong paraan ng pagtuturo, na tumutugon sa iba’t ibang estilo ng pagkatuto ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng paggamit ng kulay, karakter, at diyalogo, mas nagiging makabuluhan at relatable ang mga konseptong itinaturo, na maaaring makatulong sa mas mataas na antas ng pagpapahalaga sa pagbabasa at kritikal na pag-iisip. Bukod dito, maaari rin itong gamitin upang gawing mas epektibo ang self-paced learning, lalo na sa mga online o modular na klase.

Sa kabuuan, ang Digital Komiks bilang isang pedagogical tool ay hindi lamang isang mabisang interbensyon sa pagpapabuti ng akademikong pagganap, kundi isa ring makabagong paraan upang mapataas ang interes, motibasyon, at aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral sa proseso ng pagkatuto.

Sa kabuuan, ang kombinasyon ng Teorya ng Social Learning ni Bandura at ang Teorya ng Multimodal Learning ni Richard Mayer ay nagbibigay ng malalim na pananaw kung paano mas napalalakas at pinapalawak

ang proseso ng pagkatuto. Ang paggamit ng digital komiks bilang isang tool sa pagtuturo ay hindi lamang nakatutok sa pagbibigay ng impormasyon kundi sa pagpapalawak ng aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral sa kanilang pagkatuto. Ang observational learning mula sa mga tauhan ng komiks at ang multimedia approach ng mga visual at teksto ay nagtutulungan upang mapabuti ang pag-unawa, pagpapahalaga, at pag-alala ng mga mag-aaral sa mga konsepto, na nagiging dahilan ng mas epektibo at mas masaya nilang pagkatuto.

SANGGUNIAN:

Aklat:

- [1] Bernales, R. A., Bernardino, E. C., Sison, E. O., & Babasa, E. E. (2013). Retorika: Ang sining ng pagpapahayag batayan at sanayang-aklat sa Filipino 3, antas tersarya. Mutya Publishing House Inc.
- [2] Cruz, J. M. (2018). Komiks bilang midyum ng komunikasyon: Isang pagsusuri sa bisa ng biswal at tekstwal na elemento. Sentro ng Wika at Kultura.

Dyornal at Artikulo:

- [3] Bernardino, M. (2013). Pagsusuri ng kaalaman sa pamamagitan ng pre-test. Philippine Journal of Education, 91(4), 21–26. Hinalaw mula sa: <https://pje.org.ph/>
- [4] Dela Cruz, A. M. (2022). Ang papel ng wastong paggamit ng bantas sa pagpapahayag ng emosyon sa digital na komiks. Philippine Journal of Language and Media, 14(2), 45–60.
- [5] Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. American Journal of Theoretical and Applied Statistics, 5(1), 1–4. Hinalaw mula sa: <http://article.sciencepublishinggroup.com/pdf/10.11648/j.ajtas.20160501.11.pdf>
- [6] Fernandez, R. S. (2022). Paggamit ng kataga at salitang pabalbal sa komiks at social media. Journal of Modern Filipino Studies, 13(2), 80–92.
- [7] Grainger, T. (2005). Art, narrative, and childhood. Literacy, 38(1), 66–67. Hinalaw mula sa: https://doi.org/10.1111/j.0034-0472.2004.03801011_2.x
- [8] Kelly, M. (2011). Using pre-tests and post-tests to measure learning gains. Education World. Hinalaw mula sa <http://www.educationworld.com/>
- [9] Pardeck, J. T. (2005). Using literature to help children cope with problems. Early Child Development and Care, 175(5), 435–443. Halaw mula sa: <https://doi.org/10.1080/0300443042000266247>
- [10] Ramos, J., & Delos Santos, M. (2021). The effectiveness of digital comics in enhancing students' comprehension and interest in learning. Philippine Journal of Educational Technology, 15(2), 45–60.
- [11] Santos, P. (2019). Integrating digital comics in teaching: Its impact on student retention and learning motivation. International Journal of Educational Innovations, 12(3), 98–112.
- [12] Villanueva, C. T. (2022). Wastong paggamit ng salita at kataga sa komiks: Isang pagsusuri. Philippine Journal of Popular Culture Studies, 11(3), 79–92.

Tesis:

- [13] Cruz, J. M. (2018). Komiks bilang midyum ng komunikasyon: Isang pagsusuri sa bisa ng biswal at tekstwal na elemento. Sentro ng Wika at Kultura.
- [14] Gonzales, A. A. (2020). Paggamit ng komiks bilang kasangkapan sa pagtuturo ng bahagi ng pananalita (Unpublished master's thesis). University of the Philippines Diliman.
- [15] Revellame, K. T., & Aycardo, S. M. S. (2024). I-Books: Lokalisadong materyal sa paglinang ng kasanayan sa akademikong pagsulat sa pagganap ng mga mag-aaral. American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR), 8(6), 35–47. Halaw mula sa <https://www.ajhssr.com/wp-content/uploads/2024/06/E248063547.pdf>
- [16] Santos, A. A. (2021). Ang papel ng aksyon sa komiks sa edukasyong biswal: Isang pagsusuri sa pagtuturo ng agham at kasaysayan (Unpublished master's thesis). University of the Philippines Diliman.

Elektroniko:

- [17] Cook, K. L., & Dinkins, E. G. (2015). Building disciplinary literacy through popular fiction. Electronic Journal of Science Education, 19(3), 1–24. <https://bit.ly/3BuWh4>
- [18] Tanner, K. (2018). Research methods (2nd ed.). ScienceDirect. Hinalaw mula sa <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/experimental-research>.
- [19] Downey, G. (2014). Comics in education. Hinalaw sa : www.glendowney.ca