



**KEBERKESANAN TEKNIK JAPETRAN “O” DAN
JAPEINTRAN “XO” MENINGKATKAN
PENGUASAAN KATA KERJA BAHASA IBAN
BERBANTUKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TALKING TOM DALAM KALANGAN MURID
TAHAP DUA SEKOLAH RENDAH**



GABRIEL ANAK GURET

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2026



**KEBERKESANAN TEKNIK JAPETRAN “O” DAN JAPEINTRAN “XO”
MENINGKATKAN PENGUASAAN KATA KERJA BAHASA IBAN
BERBANTUKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TALKING TOM
DALAM KALANGAN MURID TAHAP DUA
SEKOLAH RENDAH**

GABRIEL ANAK GURET

**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(MOD PENYELIDIKAN)**

**FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2026



Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada **7 APRIL 2026**

i. Perakuan Pelajar

Saya, **GABRIEL ANAK GURET (M20211002506) FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI** Dengan Ini Mengaku Bahawa Disertasi/Tesis Yang Bertajuk **KEBERKESANAN TEKNIK JAPETRAN "O" DAN JAPEINTRAN "XO" MENINGKATKAN PENGUASAAN KATA KERJA BAHASA IBAN BERBANTUKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TALKING TOM DALAM KALANGAN MURID TAHAP DUA SEKOLAH RENDAH** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau ke mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya.

Tandatangan Pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, **DR ROSLIAH KITING** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **KEBERKESANAN TEKNIK JAPETRAN "O" DAN JAPEINTRAN "XO" MENINGKATKAN PENGUASAAN KATA KERJA BAHASA IBAN BERBANTUKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TALKING TOM DALAM KALANGAN MURID TAHAP DUA SEKOLAH RENDAH** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian / sepenuhnya syarat untuk memperoleh **IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN BAHASA IBAN.**

7 APRIL 2026

Tarikh

Tandatangan Penyelia





INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH / INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM

Tajuk / Title: **KEBERKESANAN TEKNIK JAPETRAN "O" DAN JAPEINTRAN "XO" MENINGKATKAN PENGUASAAN KATA KERJA BAHASA IBAN BERBANTUKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TALKING TOM DALAM KALANGAN MURID TAHAP DUA SEKOLAH RENDAH**

No. Matrik /: **M20211002506**

Matric's No.:

Saya / I am: **GABRIEL ANAK GURET**

(Nama Pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana) ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut: -
acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows: -

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik Universiti Pendidikan Sultan Idris.
The Thesis/Dissertation/Project Paper is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris.
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat Salinan untuk tujuan rujukan dan pendidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and education.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The library has the right to make copies of the thesis/Dissertation/Project Paper for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below: -

AKSES TERBUKA OPEN ACCESS	Saya bersetuju bahawa Tesis/Disertasi/Kertas Projek boleh diterbitkan sebagai salinan fizikal atau akses terbuka dalam talian. I agree that the Thesis/Dissertation/Project Paper may be published as a physical copy or open access online.
*TERHAD *LIMITED	Mengandungi maklumat terhad seperti yang dinyatakan oleh organisasi/institusi di mana penyelidikan dijalankan. (Perpustakaan akan menyekat akses sehingga ____ tahun). Contains restricted information as specified by the organization/institution where the research was conducted. (Library will restrict access until ____ years).
*SULIT *CONFIDENTIAL	Mengandungi maklumat sulit di bawah Akta Rahsia Rasmi 1972. Contains confidential information under the Official Secrets Act 1972.
EMBARGO	Tesis/Disertasi/Kertas Projek ini tertakluk kepada tempoh embargo selama 2 tahun atas sebab-sebab berikut: This Thesis/Dissertation/Project Paper is subject to an embargo period of 2 years for the following reasons:

*Nota / *Notes:

- i. Jika tiada pilihan yang ditandai, pilihan pertama akan dilaksanakan secara automatik.
If no option is marked, the first option will be automatically implemented.
- ii. Jika Tesis/Disertasi/Kertas Projek ini dikategorikan sebagai **SULIT** atau **TERHAD**, sila lampirkan surat dari pihak berkuasa/organisasi yang berkaitan dengan menyatakan alasan dan tempoh tesis ini perlu diklasifikasikan sebagai **TERHAD** atau **SULIT**. / If the Thesis/Dissertation/Project Paper is categorized as **CONFIDENTIAL** or **LIMITED**, kindly attach a letter from the relevant authority/organization stating the reason and duration for the thesis should be classified as **LIMITED** or **CONFIDENTIAL**.

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh/Date: **7 APRIL 2026**

(Tandatangan Penyelia/ Signature of Supervisor)
& (Nama & Cap Rasmi/ Name & Official Stamp)

Tarikh/Date: **7 APRIL 2026**



PENGHARGAAN

Syukur ke hadrat Tuhan kerana dengan limpah kurniaNya, penulisan tesis ini telah berjaya disiapkan. Setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih ditujukan kepada Dr. Rosliah Kiting, selaku penyelia saya sepanjang Sarjana ini dan juga selaku penyelia projek yang telah banyak membantu dan memberikan tunjuk ajar, perhatian, semangat dan nasihat di dalam menjalankan kajian ilmiah ini. Tidak lupa juga kepada yang telah banyak membantu dalam menyiapkan kajian ini. Jutaan kalungan kasih kepada keluarga tercinta Ayah dan Ibu saya iaitu Encik Guret Anak Nogus dan Puan Entega Anak Ungga, abang serta kakak yang tidak jemu memberikan nasihat, semangat dan sokongan fizikal serta mental sepanjang tempoh saya menyediakan tesis ini yang telah banyak berkorban masa, tenaga serta pandangan dan tunjuk ajar yang telah diberikan. Sahabat-sahabat seperjuangan saya yang telah banyak membantu saya sepanjang pengajian ini iaitu Puan Niza Wahida binti Washid, Encik Raymond Anak Serit dan Cik Bonica Stella Anak Baie dari pelbagai aspek terima kasih kerana memahami dan rakan- rakan sepengajian yang lain, terima kasih atas bantuan serta semangat yang telah dihulurkan. Sesungguhnya kejayaan saya pada hari ini adalah pembuka semangat baru untuk saya terus maju di masa depan dalam mendidik anak bangsa kita, bangsa saya sendiri yang mana kami adalah penerus generasi masa depan untuk melestari dan memartabatkan lagi Bahasa Iban di mata dunia.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menilai keberkesanan penggunaan teknik pengajaran berbantu multimedia *Talking Tom* dalam meningkatkan penguasaan kata kerja Bahasa Iban dalam kalangan murid sekolah rendah. Kajian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen. Seramai 30 murid Iban dan Baketan dari tiga kelas iaitu Tahun 4, Tahun 5 dan Tahun 6 di Kapit, Sarawak dijadikan sampel kajian secara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen. Instrumen kajian terdiri daripada ujian pra, ujian pasca, dan soal selidik, manakala data dianalisis menggunakan ujian deskriptif dan inferensi iaitu ujian-t. Hasil analisis menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan dalam min skor pasca ujian antara kumpulan yang menggunakan aplikasi multimedia dan kumpulan yang menggunakan kaedah pengajaran konvensional ($F(4,85) = 23.671, p < .001$), dengan tahap penguasaan awal juga memberi kesan signifikan terhadap pencapaian murid ($F(2,85) = 141.349, p < .001$). Keputusan ini menyokong hipotesis bahawa aplikasi multimedia melalui Teknik JaPeTran “O” dan JaPeIntran “XO” berkesan dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Iban, khususnya dalam kalangan murid berkemampuan rendah. Walau bagaimanapun, analisis ujian-t menunjukkan tiada perbezaan signifikan antara kumpulan rawatan dan kawalan ($t = 1.45, p > 0.05$), menandakan kelemahan penguasaan Bahasa Iban bukan sahaja bergantung pada kaedah pengajaran semata-mata. Selain itu, kajian ini mendapati penggunaan teknologi meningkatkan motivasi murid pada tahap tinggi ($\text{min} = 5.35$). Berdasarkan dapatan ini, dapat disimpulkan bahawa pendekatan berasaskan teknologi berpotensi melengkapkan kaedah pengajaran konvensional, meningkatkan motivasi, dan menyokong penguasaan Bahasa Iban dengan lebih efektif. Implikasi kajian ini adalah dapat memberi panduan kepada guru dan pembuat dasar tentang potensi pengajaran berasaskan teknologi untuk memperkukuh pembelajaran bahasa ibunda di sekolah pedalaman dan luar bandar.





**KEBERKESANAN TEKNIK JAPETRAN “O” DAN JAPEINTRAN “XO”
MENINGKATKAN PENGUASAAN KATA KERJA BAHASA IBAN
BERBANTUKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TALKING
TOM DALAM KALANGAN MURID TAHAP DUA
SEKOLAH RENDAH**

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of multimedia-assisted instructional techniques, specifically Talking Tom, in improving mastery of Iban verbs among primary school pupils. The study employed a quasi-experimental research design involving 30 Iban and Baketan pupils from three classes Year 4, Year 5, and Year 6 in Kapit, Sarawak, who were selected as sample research for both controlled and experimental groups. Research instruments included pre-tests, post-tests, and questionnaires, while data were analyzed using descriptive and inferential statistics, namely the t-test. The findings indicate a significant difference in post-test mean scores between the group using multimedia applications and the group taught using conventional instructional methods ($F(4,85) = 23.671, p < .001$). Initial proficiency levels were also found to have a significant effect on pupils' achievement ($F(2,85) = 141.349, p < .001$). These results support the hypothesis that multimedia-based applications employing the JaPeTran “O” and JaPeIntran “XO” techniques are effective in enhancing Iban language mastery, particularly among low- proficiency pupils. However, the t-test analysis revealed no significant difference between the treatment and control groups ($t = 1.45, p > 0.05$), suggesting that weaknesses in Iban language mastery are not solely dependent on instructional methods. Additionally, the study found that the integration of technology increased pupil motivation to a high level (mean = 5.35). Based on these findings, it can be concluded that technology-based approaches have the potential to complement conventional teaching methods, enhance learner motivation, and support more effective mastery of the Iban language. The implications of this study provide guidance for educators and policymakers regarding the potential of technology-enhanced instruction in strengthening mother tongue learning, particularly in rural and remote school settings.





KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xii
SENARAI SINGKATAN	xv
SENARAI LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Kajian	1
1.2 Pernyataan Masalah	9
1.3 Tujuan Kajian	16
1.3.1 Objektif Kajian	16
1.3.2 Soalan Kajian	17
1.3.3 Hipotesis Kajian	17
1.3.3.1 Ho1	17
1.3.3.2 Ha1	18
1.3.3.3 Ho2	18
1.3.3.4 Ha2	18
1.4 Kerangka Kajian	18





1.5	Definisi Operasional	21
1.5.1	Teknik JaPeTran “O” dan JaPeIntran “XO”	21
1.5.2	Multimedia Interaktif Talking Tom	22
1.5.3	Murid Tahap Dua Sekolah Rendah	22
1.5.4	Penguasaan Kata Kerja Bahasa Iban	23
1.5.5	Tahap Pemahaman Murid	23
1.5.6	Keberkesanan Teknik	24
1.5.7	Bahasa Iban	24
1.6	Skop dan Batasan Kajian	25
1.7	Kepentingan Kajian	27
1.8	Kesimpulan	32

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan Kepada Konteks Kajian	34
2.2	Teori Kajian	35
2.2.1	Teori Konstruktivisme	35
2.2.2	Teori-Teori Berkaitan Pendekatan Multimedia Interaktif	38
2.2.3	Teori Penguasaan Kata Kerja	40
2.2.4	Teori Pembelajaran Multimedia Kognitif	42
2.3	Model Perantisan Kognitif (<i>Cognitive Apprenticeship</i>)	44
2.4	Dapatan Kajian	45
2.5	Kesimpulan	49

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	51
3.2	Reka Bentuk Kajian	52
3.2.1	Kajian Eksperimen	60
3.3	Persampelan Kajian	65



3.4	Instrumen Kajian	68
3.5	Prosedur Pengumpulan Data	71
3.5.1	Soal Selidik	73
3.5.2	Penggunaan Teknik Japetran “o” dan Japeintran “xo” berbantuan Multimedia-Interaktif Talking Tom dalam Kalangan Murid Tahap Dua	75
3.5.3	Ujian Pra dan Pasca	81
3.6	Prosedur Analisis Data	81
3.7	Kesimpulan	84

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	86
4.2	Faktor Penguasaan Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” Dalam Penguasaan Kata Kerja Bahasa Iban Dengan Berbantuan Multimedia Interaktif Talking Tom	87
4.3	Hasil Keberkesanan Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” Dalam Penguasaan Kata Kerja Bahasa Iban Japetran Dengan Berbantuan Multimedia Interaktif Talking Tom	90
4.3.1	Penghasilan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo”	91
4.3.2	Pembangunan Perisian Multimedia Aplikasi Menggunakan Canva bagi Teknik Japetran “O” dan Japeintran “Xo”	106
4.4	Dapatan Ujian Kesahan	108
4.4.1	Analisis Kesahan Isi	108
4.4.2	Analisis Kesahan Muka Dalam Inventori	113
4.5	Dapatan Pengujian Modul Intervensi	119
4.5.1	Analisis Data Demografi Responden Berkaitan Guru	123
4.6	Kesimpulan	125

BAB 5 PERBINCANGAN

5.1	Pengenalan	129
-----	------------	-----



5.2	Ringkasan Kajian	130
5.3	Perbincangan	132
5.3.1	Dapatan Ujian Kesahan	194
5.3.2	Demografi Sampel	201
5.3.3	Dapatan Pengujian Aplikasi Teknik Japetran “o” dan Japeintran “xo” yang telah berbantuan multimedia interaktif Talking Tom dalam Penguasaan Kata Kerja Bahasa Iban Menjawab Hipotesis Kajian	205
5.4	Rumusan Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” Berbantuan Multimedia Interaktif Talking Tom	225
5.4.1	Perkembangan Kemahiran Penguasaan Kata Kerja	227
5.4.2	Kajian Terhadap Kemahiran Penguasaan Kata Kerja Masa Depan	232
5.5	Implikasi Kajian	239
5.5.1	Pembangunan Perisian Modul Multimedia	240
5.5.2	Kesediaan Guru	243
5.6	Cadangan Kajian Lanjutan	246
5.6.1	Perluasan Sampel	248
5.6.2	Pembelajaran Kata Kerja Bahasa Iban Menggunakan Perisian Multimedia	250
5.6.3	Pembangunan Perisian Pembelajaran	254
5.6.4	Kurikulum dan Latihan Guru	256
5.6.5	Pelaksanaan Aktiviti Rutin Membaca Teks Bahasa Iban	259
5.7	Kesimpulan	261
5.8	Penutup	265
	RUJUKAN	270
	LAMPIRAN	275



**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Jumlah Murid Mengikuti Mata Pelajaran Bahasa Iban	66
3.2	Jumlah Murid Mengikuti Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Eksperimen	67
3.3	Bahagian Instrumen Kajian	74
3.4	Carta Gant Pengaplikasian Teknik Japetran “o” dan Japeintran “xo” Pembangunan Perisian Multimedia Interaktif Talking Tom	81
4.1	Kebolehpercayaan item	109
4.2	Analisis Deskriptif Ujian Kesahan Isi Kandungan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo”	110
4.3	Analisis Kebolehpercayaan Item	114
4.4	Analisis Ujian Kesahan Aplikasi Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo”	115
4.5	Analisis Dapatan Ujian Kesahan Muka Multimedia	117
4.6	Keputusan ANCOVA antara Kumpulan	121
4.7	Keputusan ANCOVA Perbezaan Skor Min Ujian Pasca antara Kumpulan	123





SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Model Kerangka kajian ini adalah hasil adaptasi dari <i>Information Processing Characteristics</i> oleh Daniel (1996).	20
3.1	Model ADDIE Sumber daripada Branch (2009)	55
3.2	Kerangka Konseptual Perlaksanaan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” berbantuan multimedia <i>Talking Tom</i>	56
3.3	Reka Bentuk Kajian	63
3.4	Prosedur Pengumpulan Data	73
3.5	Proses Pengarangan Perisian Multimedia oleh Fitzgerald, Bauder dan Werner (1992)	78
3.6	Langkah-langkah penggunaan SPSS sebagai alat pengukuran data	83
4.1	Pengajaran Kata Kerja Berbentuk Tradisional	93
4.2	Suasana Pengajaran Kelas yang Masih Menggunakan Cara Tradisional	94
4.3	Hasil Dapatan Ujian Pra Sebelum Teknik Japetran “o” Dan Japeintran “Xo” Ini Diaplikasikan	94
4.4	Isi Paparan Teknik Japetran “O” dan Japeintran “Xo” menggunakan Aplikasi Paparan Multimedia Canva dalam Penguasaan Kata Kerja Bahasa Iban	100
4.5	Contoh Dan Isi Paparan Teknik Japetran “o” Dan Japeintran “Xo” Menggunakan Aplikasi Paparan Multimedia Canva Dalam Penguasaan Kata Kerja Bahasa Iban	101
4.6	Reka Bentuk Grafik Pembangunan Perisian Multimedia Aplikasi Menggunakan Canva Bagi Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo”	102
4.7	Analisis Ujian Kesahan Kandungan	113



4.8	Keseluruhan Dapatan Ujian Kesahan Muka	119
4.9	Maklumat Demografi Responden	123
5.1	Kemahiran/ Pengalaman Guru	132
5.2	Dapatan berkenaan Penyampaian Guru Penting dalam Pdp	135
5.3	Dapatan berkenaan Keperluan Strategi Pengajaran	138
5.4	Dapatan berkenaan Keperluan Komponen-Komponen Pengetahuan berkaitan Pdp	141
5.5	Dapatan berkenaan Pengaruh Tempoh Pengajaran Bahasa Iban	144
5.6	Dapatan berkenaan Kepentingan Pengetahuan Isi Kandungan	147
5.7	Dapatan berkenaan Pengetahuan Penguasaan Murid Dalam Topik Kata Kerja	150
5.8	Dapatan berkenaan Minat Murid Mempelajari Topik Kata Kerja	153
5.9	Dapatan berkenaan Masalah Murid Sukar Membezakan Kata Kerja Transitif Dan Kata Kerja Intransitif	156
5.10	Dapatan berkenaan Penggunaan Dan Pengaplikasian Kata Kerja Murid	159
5.11	Dapatan berkenaan Ketertarikan Murid terhadap Pengajaran Kata Kerja Tradisional	162
5.12	Dapatan Persetujuan Guru berkenaan Pengaplikasian Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” terhadap Pengajaran Bahasa Iban	165
5.13	Dapatan Persetujuan Guru berkenaan Pengaplikasian Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” Dalam Bahasa Iban	168
5.14	Dapatan Persetujuan Guru terhadap Ketertarikan Murid Kepada Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” Berbantuan Multimedia-Interaktif <i>Talking Tom</i> .	171

5.15	Dapatan Pendapat Guru berkenaan Pilihan Pendekatan yang Sesuai Tidak Memadai Jika Penyampaian Guru Kurang Jelas	174
5.16	Dapatan Persetujuan Guru Sekiranya Pendedahan Teknik Japetran “o” Dan Japeintran “Xo” Berbantuan Multimedia-Interaktif <i>Talking Tom</i> Disebarkan Ke Subjek Lain	176
5.17	Dapatan Persetujuan Guru berkenaan Pengajaran Teknik Japetran “o” Dan Japeintran “Xo” Berbantuan Multimedia-Interaktif <i>Talking Tom</i> Dapat Menarik Perhatian Murid	179
5.18	Dapatan Persetujuan Guru berkenaan Teknik yang Diaplikasikan Berbantuan Multimedia-Interaktif <i>Talking Tom</i> Lebih Senang Dilaksanakan Berbanding Kaedah Konvensional	182
5.19	Dapatan Persetujuan Guru berkenaan Teknik yang Diaplikasikan Berbantuan Multimedia-Interaktif <i>Talking Tom</i> Memudahkan Penyampaian Guru	185
5.20	Dapatan Persetujuan Guru berkenaan Penggunaan Bahan Multimedia-Interaktif <i>Talking Tom</i> Mudah Dikelola	188
5.21	Dapatan Persetujuan Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” Berbantuan Multimedia Interaktif <i>Talking Tom</i> Ini Wajar Disebarluaskan	191
5.22	Pengajaran Dan Aplikasi Multimedia Diterapkan Dalam Pdpc	216
5.23	Guru Mudah Memberikan Penerangan Pengajaran yang Menggunakan Teknik Dan Aplikasi Paparan Berbantuan Multimedia Interaktif	218
5.24	Aktiviti Peneguhan Dilakukan Dengan Aplikasi Permainan	220

SENARAI SINGKATAN

ABM	Alat Bantu Mengajar
CLT	Communicative Language Teaching
Covid-19	Coronavirus Disease 2019
ICT	Information and Communication Technology
IPG	Institut Pendidikan Guru
JaPeIntran “xo”	Jaku Pengawa Intransitif Bahasa Iban
JaPeTran “o”	Jaku Pengawa Transitif Bahasa Iban
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah



SENARAI LAMPIRAN

- A Soalan Yang Dipaparkan Dalam Paparan Canva Bagi Pengujian Dan Merupakan Ujian Pascateknik Penggunaan Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” Berbantuan Multimedia-Interaktif Talking Tom
- B Soal Selidik Terhadap Guru Dalam Mengaplikasi Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” Berbantuan Multimedia- Interaktif Talking Tom.
- C Ujian Pasca Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” Berbantuan Multimedia-Interaktif Tom Talking
- D Hasil Dapatan Responden Soal Selidik Terhadap Guru Dalam Mengaplikasi Teknik Japetran “O” Dan Japeintran “Xo” Berbantuan Multimedia-Interaktif Tom Talking.
- E Surat Permohonan Menjalankan Kajian Disekolah



BAB 1

PENDAHULUAN

Dalam Sistem pendidikan pada masa kini yang sedang pesat mengalami perubahan dapat dilihat melalui sistem penggunaan teknik dan kaedah pengajaran berasaskan penggunaan teknologi yang diperkenalkan. Antara kaedah teknologi yang diperkenalkan antaranya adalah Teknologi Pendidikan. Crowell (1971), dalam *Encyclopedia Of Education* menyatakan bahawa Teknologi Pendidikan ialah gabungan manusia, peralatan, teknik dan peristiwa yang bertujuan untuk memberi kesan baik kepada pendidikan. Uhwin Derek (1976), dalam *Applying Educational Technology* menegaskan bahawa teknologi dalam pendidikan ialah penggunaan kemahiran dan teknik moden dalam keperluan latihan, yang meliputi kemudahan belajar dengan menggunakan persekitaran setakat mana ianya menimbulkan pembelajaran.



Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi dalam era milenium ini telah banyak mendatangkan manfaat terutamanya dalam semua sektor pentadbiran negara di seluruh dunia dan menjadikannya sebagai alat utama dalam rancangan pendidikan agar selaras dengan pertumbuhan teknologi sebagai medium penyampaian ilmu. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) mengusulkan pembelajaran abad ke-21 agar kita tidak ketinggalan daripada negara luar dalam bidang pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) ekoran perubahan drastik yang berlaku dalam dunia pendidikan global (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2011). Rentetan itu, para pendidik perlu menitikberatkan konsep pembelajaran abad ke-21 (PAK-21) dan bersedia melaksanakan komitmen baru supaya keberkesanan sesuatu pengajaran yang dijalankan semasa proses PdPc membuahkan hasil serta melengkapkan keperluan pelajar yang dinamik. Justeru, guru yang mempunyai kebolehan tertentu perlu memperkembangkan potensi diri dan pengetahuan pelajar dalam pelbagai bentuk sama ada dari segi capaian kandungan ilmu pengetahuan dan peningkatan motivasi pelajar. Persepsi pelajar terhadap sesuatu mata pelajaran dapat diubah dengan kaedah pengajaran yang lebih baik.

Mata pelajaran Bahasa Iban turut tidak ketinggalan menjadi salah satu mata pelajaran yang perlu diterapkan dengan ciri PdPc abad ke-21. Cadangan penerapan Teknik Didik Hibur oleh KPM (2011) dengan mempelbagaikan strategi PdPc sebagaimana yang telah dinyatakan dan termaktub dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Bagi mencapai hasrat ini, guru-guru sebagai penyampai ilmu mentransformasikan PdPc bilik darjah bermula dari sekolah rendah. Kepelbagaian strategi di dalam bilik darjah secara tidak langsung menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif serta berpusatkan pelajar.





Sehubungan dengan itu, aplikasi multimedia diperkenalkan untuk tujuan pendidikan yang mana fungsinya adalah sama seperti buku teks bercetak dan bahan pengajaran lain tetapi multimedia boleh dihasilkan menggunakan pelbagai sumber. Menurut Norhayati dan Siew (2004), aplikasi multimedia pendidikan lebih tertumpu pada objektif tertentu atau secara lebih komprehensif. Aplikasi multimedia banyak mempengaruhi pendidikan dalam pelbagai cara. Menurut Milkova (2012), guru dapat menyediakan bahan pengajaran untuk pelajar dengan cara yang lebih komprehensif seperti menggambarkan dan menunjukkan bahan pelajaran melalui persembahan multimedia. Aplikasi multimedia juga boleh dibangunkan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan interaksi antara pelajar dan guru dengan menyediakan pengajaran menarik melalui persembahan multimedia agar pelajar lebih memahami maklumat yang disampaikan dengan pelbagai cara.



Sejajar dengan perubahan landskap pendidikan ekoran Pandemik Covid 19, maka penyediaan bahan pembelajaran secara khusus berunsurkan teknologi dan multimedia yang telah menjadi satu keperluan utama dalam proses penyampaian ilmu pengetahuan. Keterbatasan pelaksanaan PdPc secara bersemuka memerlukan tenaga pengajar memikirkan alternatif untuk menyampaikan isi pelajaran secara maya. Anggita (2020) mengemukakan penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran yang sesuai digunakan semasa aktiviti pembelajaran dan pengajaran dilaksanakan dari rumah. Oleh itu, pembelajaran berasaskan *Canva* animasi diperkenalkan sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran yang dapat melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran tatabahasa dan kata kerja Bahasa Iban. Guru akan memainkan peranan sebagai





pembimbing bagi merangsang pelajar memahami ilmu yang ingin disampaikan melalui aplikasi ini.

Meskipun pembelajaran multimedia telah banyak dihasilkan di Negara ini, namun pengaplikasian bahan pengajaran dan pembelajaran berasaskan multimedia *Talking Tom* masih terhad digunakan dalam pengajaran Tatabahasa dan Kata Kerja di peringkat sekolah rendah terutamanya dalam subjek Bahasa Iban. Perubahan landskap pendidikan ekoran Pandemik Covid-19 dan keperluan PAK-21 menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mempelbagaikan sumber pengajaran dan bahan pembelajaran. Justeru itu, kajian ini menarik untuk dikaji untuk melihat keberkesanan penggunaan ini adakah aplikasi Talking Tom ini berkesan dalam meningkatkan *Keberkesanan Kaedah Teknik Japetran “o” dan Japeintran “xo” Meningkatkan Penguasaan Kata Kerja*



Justeru itu, Pengkaji akan menjelaskan kajian ini dengan lebih terperinci lagi dalam Bab Satu yang akan di buat tentang keberkesanan teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” membantu penguasaan kata kerja Bahasa Iban dalam kalangan murid tahap dua sekolah rendah. Kajian ini melibatkan pelajar-pelajar kelas tahun 4, 5 dan 6 di sebuah sekolah yang terdapat di daerah Kapit. Tajuk yang dijelaskan meliputi latar belakang kajian, pernyataan masalah, tujuan kajian, skop dan batasan kajian, kepentingan kajian dan definisi operasional kajian.

JaPeTran “o” menerangkan bahawa Japetran atau Jaku Pengawa Transitif mempunyai objek manakala “xo” pula menerangkan Japeintran atau Jaku Pengawa





Intransitif tidak mempunyai objek. Dalam bahasa Melayunya Japetran dan Japeintran adalah merujuk kepada Kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif.

Kepentingan teknologi pendidikan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Iban adalah bagi melicinkan lagi proses pengajaran dan pembelajaran lebih berfokuskan kepada bahagian isi-isi penting terhadap topik yang disampaikan di samping menjimatkan masa, tenaga dan kos perbelanjaan. Selain itu teknik dan penggunaan teknologi pendidikan dapat mengelakkan rasa bosan murid seterusnya mengekalkan minat murid di samping turut dapat menghiburkan murid. Pernyataan ini telah terbukti kerana menurut Zamri dan Mohamed Amin (2008) menyatakan bahawa multimedia adalah merupakan satu bahan dalam inovasi yang sangat signifikan untuk menyampaikan informasi dengan cepat, tepat dan dapat merangsang minat serta emosi murid untuk belajar di dalam bilik darjah. Secara tidak langsung, ini telah jelas membuktikan bahawa murid yang belajar menggunakan multimedia-interaktif Talking Tom akan dapat menguasai Kata Kerja yang merupakan sub dari Morfologi iaitu kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif. Tambahan lagi, menurut Dyle (2007) komputer ini adalah merupakan salah satu medium yang boleh membantu murid mengembangkan pencapaian mereka melalui penggunaan teknik sistematik serta pembelajaran berpusatkan murid.

Menurut Rohayati dan Azizi (2016), Morfologi adalah merupakan satu bidang ilmu bahasa yang mengkaji struktur bahasa, bentuk kata dan golongan kata. Satu dari aspek bidang morfologi iaitu golongan kata kerja. Menurut Andi (2017) Kata kerja adalah bermaksud perkataan yang mengandungi perbuatan atau menunjukkan keadaan perbuatan. Perbuatan ialah aktiviti yang terkandung dalam perkataan seperti 'menulis',





‘berlari’ dan keadaan terkandung dalam perkataan seperti ‘berfikir’ dan ‘tidur’. Kata kerja Bahasa Iban merupakan perkataan yang menjadi inti bagi binaan atau konstruksi frasa kerja. Frasa kerja terdiri daripada kata kerja yang boleh disertai beberapa unsur lain seperti kata bantu, objek, pelengkap, ayat komplemen dan keterangan. Beberapa contoh ayat yang mengandungi predikat frasa kerja adalah seperti yang berikut:

1. Ali tidur
2. Mereka sedang membaca buku.
3. Adik Fatimah bermain di padang.

Kata Kerja Transitif ialah Kata Kerja yang boleh disambut oleh Kata Nama. Misalnya, dalam ayat Saya makan nasi, Kata Kerja Makan boleh disambut oleh Kata Nama nasi. Dengan itu, Kata Kerja makan digolongkan sebagai Kata Kerja Transitif, dan nasi sebagai objeknya. Kata Kerja Tak Transitif ialah Kata Kerja yang tidak dapat menerima objek. Misalnya, pergi, datang, pulang, mandi, bangun, menangis dan berbaring.

Walaupun perkara ini seperti sesuatu yang mudah, berdasarkan pengalaman dan isu yang berlaku di dalam kelas semasa proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdPc) didapati masih ada murid di sekolah rendah belum sepenuhnya menguasai topik kata kerja. Berdasarkan isu yang terjadi, maka wujudlah satu formula yang dibentuk diberikan nama Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” dengan berbantuan multimedia interaktif Talking Tom untuk membantu murid yang bermasalah untuk menerangkan maksud, memberikan contoh dan mengenal Kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif Bahasa Iban khasnya murid tahap dua sekolah rendah.





Kebolehan atau keupayaan seseorang murid yang berbeza berdasarkan pemerhatian oleh pengkaji disebabkan adanya murid yang berkategori belajar menggunakan Alat Bantu Mengajar (ABM) secara visual, murid ini boleh belajar menggunakan ABM yang berbentuk nyata tetapi murid yang dikategorikan belajar menggunakan ABM yang berbentuk deria boleh didengar, dilihat, dirasa dan dipegang murid ini sangat mementingkan ABM yang nyata. Oleh itu, pengkaji juga menggunakan ABM yang nyata untuk mengukuhkan ilmu dan mengembangkan daya penguasaan murid dalam topik yang dipelajari.

Refleksi juga adalah proses untuk mengingat kembali pengalaman sendiri, berfikir serta menilai pengalaman daripada sesuatu yang sudah dilalui. Hal ini bermaksud kita masih dapat untuk meningkatkan amalan mengajar yang lebih baik semasa proses PdPc. Tiada yang sukar bagi pengkaji untuk menangani masalah yang dihadapi di sekolah. Hal ini kerana, semasa menjadi siswa di Institut Pendidikan Guru pengkaji sememangnya telah dilatih dengan pelbagai teori mengajar teknik dan kemahiran dalam Bahasa Iban untuk menghadapi alam pekerjaan yang sebenar (Jimbun, 2016). Berbekalkan pengalaman sedia ada, pengkaji berupaya melihat sendiri kelebihan dan kekurangan yang dihadapi semasa mengajar di sekolah.

Kurikulum Bahasa Iban membekalkan pendidikan Bahasa Iban yang umum, menyeronokkan dan mencabar bagi semua murid dan menggalakkan murid dapat ditaksir secara berterusan untuk mengenal pasti tahap penguasaannya dalam sesuatu mata pelajaran, serta membolehkan guru membuat tindakan susulan bagi meningkatkan tahap pencapaian dan penguasaan murid. Antara matlamat pendidikan Bahasa Iban adalah dengan pelaksanaan KSSR diharapkan pengajaran dan pembelajaran guru





perlulah memilih topik yang berkaitan dengan pengalaman murid atau senario pada masa kini seperti penggunaan media massa dan media elektronik.

Setelah sekian lama Bahasa Iban dilaksanakan, didapati amalan guru dalam melaksanakan kurikulum tersebut, pada keseluruhannya adalah masih berpusatkan kepada guru dan terikat dengan kaedah tradisional. Aspek lain seperti pemahaman, amalan dan penghayatan kurang diberi perhatian yang sewajarnya. Aktiviti yang melibatkan pelajar secara aktif adalah sangat terhad (Nik Azis 1992). Menurut laporan Jemaah Nazir Sekolah (1996) masih terdapat kira-kira 25% daripada guru-guru sekolah rendah dan menengah yang masih kurang pengetahuan, kefahaman dan kemahiran dalam pelajaran yang disampaikan mengikut kehendak dan keperluan termasuk juga dalam kalangan guru yang pernah mengikuti kursus orientasi Kurikulum Bersepadu



Golongan pendidik perlu melakukan suatu anjakan paradigma yang mana perasaan fobia dan malas untuk menyesuaikan diri dengan dunia siber perlu dikikis dek kerana perasaan malu, takut dan rendah diri yang hanya akan menyekat golongan pendidik dari menguasai ilmu dan pengetahuan baru terutama kaedah baru yang menggunakan teknologi komunikasi dan maklumat. Oleh itu golongan pendidik perlu lebih bersedia untuk menghadapi cabaran dalam dunia pendidikan. Mereka perlu cuba menggunakan teknologi ini sebaik mungkin terutamanya dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan.

Sehubungan dengan itu, kaedah penggunaan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” berbantuan multimedia interaktif Talking Tom dalam pengajaran dan





pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran dalam kalangan pelajar yang telah dirujuk sebagai sampel kajian. Kaedah ini diharapkan dapat melahirkan rasa keseronokan untuk belajar sekaligus meningkatkan motivasi dalam kalangan pelajar.

1.2 Pernyataan Masalah

Mengikut Heinich dan Robert (1996), kemahiran dalam penggunaan teknik dan teknologi merupakan satu keperluan yang seharusnya dikuasai oleh setiap orang guru di sekolah-sekolah. Pernyataan ini disokong Mohamed Nordin (2011) kerana menurut beliau semua pendidik perlu melakukan penambahbaikan dalam pengajaran mereka dan perlu berinovasi dalam usaha untuk memperbaiki teknik pengajaran. Oleh itu, dalam usaha menambah baik kualiti pembelajaran dan pengajaran di sekolah, perhatian kepada aspek-aspek perkembangan dan potensi murid secara menyeluruh juga perlu diterapkan.

Perkembangan dan kemajuan dalam pendidikan tanah air bukan hanya mementingkan kecemerlangan akademik semata-mata, tetapi juga turut menggalakkan para pendidik Bahasa Iban menekankan pelbagai kemahiran insaniah seperti kemahiran berfikir, kemahiran belajar dan kebolehan menguasai bahasa ibunda dengan baik (Ahmad, 2005). Hal ini termasuklah kemahiran kepenggunaan dan mengintegrasikan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dalam PdPc (Umi Nadiha, Zamri dan Jamaludin Badusah, 2011). Oleh yang demikian, secara tidak langsung penggunaan





pelbagai alat dan ABM juga amat diperlukan bagi memastikan sesuatu pengajaran tidak membosankan.

Kajian lepas dalam PdPc Bahasa Iban dalam Tatabahasa. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah bercadang untuk menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif melalui Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) pada tahun 2011 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2011). Burke (2009) berpendapat bahawa persembahan grafik dikenal pasti sebagai alternatif yang amat berkesan bagi menggalakkan pelajar dalam proses berfikir dan bermaklum balas. Dengan menggunakan pendekatan visual seperti ini, maklumat yang abstrak seperti tatabahasa dapat dijelaskan secara teliti untuk membantu pelajar dalam proses pemahaman.



pembelajaran berasaskan multimedia seperti penggunaan video merupakan salah satu kaedah pembelajaran yang lebih efektif berbanding dengan kaedah pembelajaran konvensional. Kajian ini mendapati kaedah permainan video berpotensi mencungkil bakat pelajar dalam mereka cipta permainan dan pemudahcaraan berasaskan permainan yang berkesan untuk mempelajari subjek Kimia di samping kemahiran abad ke-21 pelajar turut dapat dipertingkatkan.

Menurut Syamsulaini dan Mashitoh (2016) para pendidik digalakkan untuk menerokai peluang baru melalui teknologi berasaskan multimedia bagi meningkatkan potensi pelajar dalam proses pembelajaran. Dapatan kajian menyatakan kaedah pembelajaran ini telah mengubah sikap dan meningkatkan tahap motivasi pelajar dalam penerimaan penggunaan video sebagai alat multimedia dalam pembelajaran. Aliyah





Yahya dan Mohd (2017) dalam kajian mereka mendapati pelajar yang mempunyai kognitif rendah memerlukan kaedah PdPc yang berbeza daripada pelajar normal kerana sifat kurang upaya mereka. Penggunaan multimedia animasi interaktif telah dikenal pasti sebagai satu kaedah dalam proses PdPc yang dapat membantu pelajar yang mengikuti kelas pendidikan khas bermasalah pembelajaran memperbaiki kemahiran membaca dan memudahkan pelajar mengenal suku kata di samping meningkatkan motivasi serta menarik minat pelajar untuk belajar.

Terdapat beberapa kajian-kajian lepas yang telah dilaksanakan yang menunjukkan penggunaan teknik dan teknologi dalam bidang pendidikan mendatangkan kesan positif, mempertingkatkan kualiti dan pencapaian. Antara pengkaji yang melihat perbezaan antara penggunaan teknik dan teknologi di dalam pengajaran dan pembelajaran ialah Howell (1971) di mana beliau melihat murid lebih tertarik untuk mempelajari sesuatu subjek Bahasa Perancis dengan menggunakan komputer berbanding cara konvensional. Begitu juga dengan pengkaji-pengkaji lain yang melihat alat bantu mengajar (ABM) dengan menggunakan *Information and Communications Technology* (ICT) dikira lebih banyak membantu memberi pemahaman kepada pelajar berbanding ABM yang tidak menarik. Pada dasarnya sesi pengajaran dan pembelajaran (PdPc) pada masa ini lebih tertumpu dengan alat bantu mengajar yang bersifat teknologi seperti menggunakan komputer, pemancar LCD dan sebagainya. Maka, para guru khususnya harus peka terhadap perubahan situasi ini agar mereka tidak ketinggalan dengan perubahan yang berlaku dalam institusi pendidikan.

Hadi dan Zamri (2019) mengusulkan bahawa guru memerlukan pelbagai kaedah PdPc untuk menarik minat pelajar untuk belajar bahasa Melayu dengan mudah





dan menyeronokkan. Kajian melibatkan 40 orang pelajar daerah Petaling Jaya Selangor yang dibahagikan kepada kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan. Terdapat peningkatan prestasi kumpulan eksperimen yang mendapat rawatan menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran tatabahasa berbanding dengan kumpulan kawalan. Walaupun pencapaian pelajar kumpulan kawalan menggunakan kaedah tradisional juga meningkat tetapi tidak dapat mengatasi kumpulan eksperimen dengan menggunakan *Powtoon*.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi memerlukan pengajaran yang kreatif dan berinovasi dengan penerapan media multimedia agar dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar. Menurut kajian yang telah dijalankan oleh Desma dan Novia (2017), sekumpulan mahasiswa telah dibahagikan kepada dua iaitu kelas eksperimen diuji dengan pembelajaran *Powtoon* manakala kaedah ceramah diuji pada kelas kawalan. Hasil daripada pemerhatian ini, pengkaji mendapati pembelajaran subjek Sejarah mempunyai hubungan yang signifikan terhadap kaedah pembelajaran *Powtoon* dalam membantu tahap motivasi belajar pelajar dalam mata pelajaran sejarah.

Kajian Saripah Banseng (2021) menekankan bahawa pengajaran tatabahasa dan sastra Iban melalui media interaktif seperti kit Canva atau teknologi multimedia dapat memudahkan pemahaman pelajar terhadap tatabahasa dan struktur bahasa Iban yang kompleks. Kajian ini juga menyoroti kepelbagaian dan kehalusan bahasa Iban dalam adat dan puisi tradisional (contoh: *sampi*, *ramban*), yang memerlukan pendekatan pengajaran kreatif bagi menggalakkan penguasaan bahasa ibunda.





Kajian oleh Doratya Gerry, Harishon Radzi & Fazal Mohamed Mohamed Sultan, Erica Eanna Anak Bisi, dan Chemaline Osup (2019, 2020) menunjukkan bahawa gamifikasi dan penggunaan video animasi seperti Powtoon dan Talking Tom dalam PdPc Bahasa Iban mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keberkesanan pengajaran mengikut kemampuan dan kepantasan pembelajaran murid. Tambahan pula, kajian Chemaline Osup (2017) mengenai *leka main* dan puisi rakyat Iban menekankan bahawa penghayatan kesusasteraan lisan melalui teknik “mengalami-menghayati” dalam PdPc Iban membantu pelajar menghargai warisan budaya dan nilai moral, sambil meningkatkan penguasaan bahasa. Pendekatan ini membolehkan pelajar belajar bahasa Iban sambil memupuk identiti budaya, kepekaan estetik, dan nilai sosial.

Selain itu, kajian oleh Ericca Eanna Anak Bidi, Salbia binti Hassan & Dayang Sariah Abang Suhai (2022) mengenai pengimbuhan kata dalam Bahasa Iban menunjukkan bahawa pembentukan kata kerja terbitan dalam Iban melibatkan imbuhan awalan seperti /be-/ , /di-/ , /te-/ dan /en-/ , serta kadang-kala disertai proses nasalisasi. Kajian ini membuktikan bahawa bahasa Iban mempunyai sistem morfologi yang unik dan tersusun, di mana perubahan kata dasar melalui imbuhan memberi makna dan fungsi berbeza. Penemuan ini penting kerana ia menekankan bahawa pengajaran tatabahasa Iban perlu disokong dengan pendekatan yang sistematik dan interaktif, termasuk penggunaan media bantu mengajar dan teknologi multimedia bagi memudahkan murid memahami struktur imbuhan, morfologi, serta perubahan fonologi secara jelas.

Pengkaji melihat di Sekolah rendah didapati bahawa pencapaian murid dalam subjek Bahasa Iban adalah sangat rendah berbanding subjek yang lain dan hal ini adalah





sangat membimbangkan. Kaedah pengajaran yang digunakan masih lagi secara kaedah tradisional walaupun kemudahan infrastruktur dan juga bahan-bahan bantu pengajaran seperti komputer riba dan juga projektor multimedia telah dibekalkan oleh pihak Kementerian Pelajaran Malaysia ke semua sekolah rendah dan juga sekolah menengah. Terdapat segelintir para guru yang belum cukup ilmu teknikal dalam mengendalikan peralatan bersifat teknologi apatah lagi peralatan seperti ini sering kali diimplementasikan di sekolah-sekolah.

Pelbagai alasan digunakan untuk tidak menggunakan kemudahan tersebut. Aktiviti pengajaran dan pembelajaran lebih berpusatkan kepada guru. Kepelbagaian konsep baru yang disampaikan kepada pelajar dalam bentuk penerangan. Peluang murid belajar mengikut minat, kecenderungan dan keupayaan sendiri hampir tidak wujud dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang mengamalkan konsep pemusatan atau keseragaman. Hal ini menyebabkan pelajar menjadi bosan dan tidak berminat sekaligus berpengaruh kepada pencapaian akademik ke tahap yang rendah serta keciciran.

Perubahan peranan dalam proses PdPc memang tidak dapat dinafikan dengan adanya ledakan teknologi maklumat dan komunikasi dalam dunia pendidikan hari ini. Perubahan ini menuntut kemahiran penggunaan teknik dan multimedia dalam pendidikan agar satu PdPc yang lebih menarik dapat diwujudkan. Teknik pembelajaran yang bersesuaian dan kemudahan teknologi maklumat dan komunikasi kini telah menjadi satu komponen utama dalam pengajaran kepada sistem pendidikan negara kita. Pendekatan dalam PdPc serta persediaan dalam penyampaian bahan pengajaran perlu diubah suai mengikut perubahan teknologi semasa.





Golongan pendidik di sekolah mula sedar dan faham tentang pentingnya penggunaan teknik dan potensi komputer dan aplikasi di telefon pintar sebagai alat yang berguna dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Wawasan Negara yang mementingkan produktiviti dan kualiti serta penubuhan “*Smart School*” yang mementingkan “*Smart Management*” menjadikan kepentingan penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran semakin meningkat. Walau bagaimanapun, penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran masih di tahap yang tidak memberangsangkan terutamanya di sekolah pedalaman atas beberapa faktor yang tidak dapat dielakkan tahap capaian jalur lebar yang lemah.

Terdapat banyak kajian yang melaporkan tahap penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah masih di tahap rendah. Pendekatan yang sewajarnya perlu diambil untuk mengembangkan potensi individu pelajar yang memberi penekanan terhadap keberkesanan dan kecekapan di dalam pembelajaran seperti yang tersurat dalam Falsafah Pendidikan Negara (KPM, 1991). Oleh itu, penggunaan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” berbantuan multimedia interaktif Talking Tom membolehkan para murid belajar menerusi proses pembelajaran mereka mengikut kebolehan dan kecepatan sendiri.

Kajian Gamifikasi dalam PdPc Bahasa Iban turut dirungkai terhadap pencapaiannya ke atas murid dalam penguasaan Bahasa Iban. Satu kajian telah dilaksanakan untuk mengetahui pandangan dan cabaran pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran melalui video animasi *Powtoon* telah dijalankan oleh Entis, Lungguh dan Septian (2019). Pembelajaran dengan menggunakan video animasi telah menjadikan proses PdPc lebih menarik. Walau bagaimanapun, salah satu cabaran





yang dihadapi para pelajar dalam belajar melalui video animasi *Powtoon* adalah pergerakan animasi itu sendiri yang mengalihkan perhatian pelajar dan guru yang menggunakan media harus mempertimbangkan teknik pengajaran terbaik dalam proses PdPc. Di samping itu, tempoh ketika penjelasan pada video terlalu cepat. Oleh itu, mereka perlu menumpukan perhatian kepada animasi yang ditayangkan semasa PdPc. Namun, penggunaan media digital dalam proses PdPc adalah salah satu cara inovatif dan ia merupakan keperluan belajar untuk era milenium.

1.3 Tujuan Kajian

Kajian ini berhasrat untuk melihat penguasaan para pelajar tahap dua yang diambil sebagai sampel kajian akan berupaya untuk menguasai kata kerja dengan lebih baik dalam subjek Bahasa Iban selepas menggunakan teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” berbantuan multimedia interaktif *Talking Tom* proses pengajaran dan pembelajaran berbanding dengan kumpulan pelajar yang menggunakan pendekatan pengajaran dan pembelajaran secara tradisional.

1.3.1 Objektif Kajian

Kajian ini di jalankan untuk tujuan :

1. Mengenal pasti faktor penguasaan murid yang bermasalah dalam Kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif.





2. Menghurai penggunaan teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” membantu murid menghadapi masalah dalam Kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif
3. Analisis keberkesanan teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” meningkatkan penguasaan murid dalam Kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif.

1.3.2 Soalan Kajian

1. Apakah faktor penguasaan murid yang bermasalah dalam Kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif?
2. Bagaimanakah Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” membantu murid mengatasi masalah dalam Kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif?
3. Sejauh manakah kesan teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” dapat membantu masalah murid dalam Kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif?

1.3.3 Hipotesis Kajian

1.3.3.1 Ho1

Tiada perbezaan yang signifikan di antara Min Skor Ujian Pra dan Min Skor Ujian Pasca bagi Kumpulan Eksperimen.



1.3.3.2 Ha1

Terdapat perbezaan yang signifikan di antara Min Skor Ujian Pra dan Min Skor Ujian Pasca bagi Kumpulan Eksperimen.

1.3.3.3 Ho2

Tiada perbezaan yang signifikan di antara Min Skor Ujian Pra dan Min Skor Ujian Pasca bagi Kumpulan Kawalan.

Terdapat perbezaan yang signifikan di antara min skor Ujian Pra dan Min Skor Ujian Pasca bagi Kumpulan Kawalan.

1.4 Kerangka Kajian

Kajian yang dijalankan lebih tertumpu kepada sesi pengajaran dan pembelajaran dan menjurus kepada kesan penggunaan teknik Japeintran “o” dan Japeintran “xo” berbantuan Multimedia Interaktif *Talking Tom*. Berdasarkan teori dan model-model yang dinyatakan di atas, pengkaji telah membina satu kerangka konsep yang lebih menjurus untuk mencapai objektif kajian iaitu menggunakan Aplikasi Multimedia



Interaktif *Talking Tom*. Sesi pembelajaran yang diharapkan dapat menunjukkan satu kesan terhadap kefahaman pelajar khususnya dalam peningkatan pencapaian selepas penggunaan teknik dan bahan multimedia interaktif. Dalam Teori Pembelajaran Konstruktivisme, pembelajaran didefinisikan sebagai proses menerangkan bagaimana pengetahuan disusun dalam minda manusia.

Penekanan ditumpukan kepada keperluan pelajar untuk membina pemahaman mereka dalam setiap konsep peranan utama dalam pengajaran bukanlah penyampaian pelajaran, penerangan ataupun perpindahan pengetahuan kepada pelajar, tetapi merupakan penciptaan situasi tertentu untuk membolehkan pelajar sendiri melalui pengalaman, merenung dan pengabstrakan. Pengetahuan dikembangkan secara aktif oleh pelajar yang mana pembelajaran merupakan hasil daripada usaha pelajar itu sendiri untuk pembinaan konsep atau pengetahuan sendiri. Guru hanya berperanan sebagai fasilitator ataupun pembimbing. Teori Pembelajaran Konstruktivisme digunakan dalam kajian ini sebagai panduan kajian.

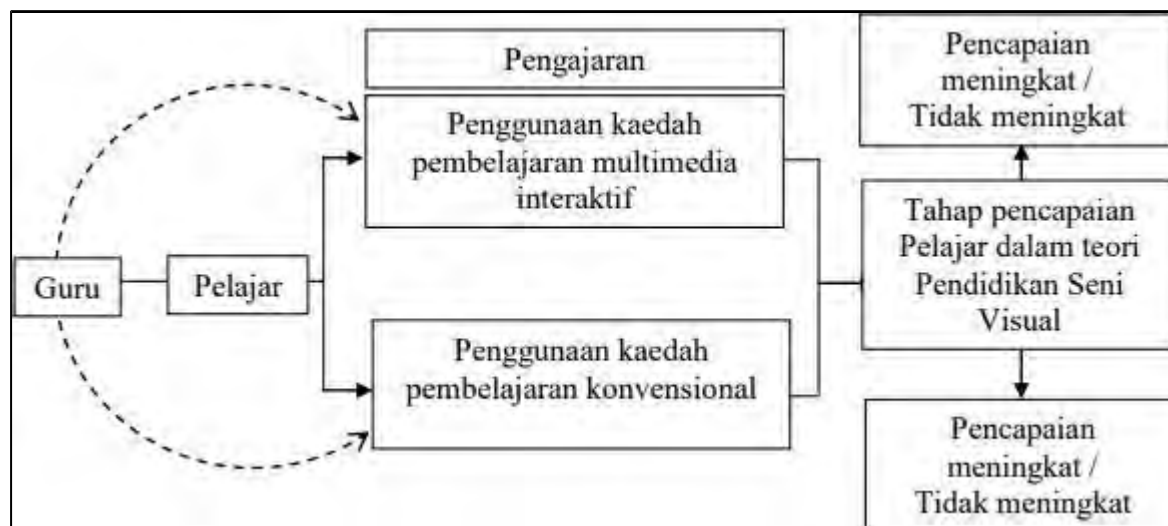
Menurut mereka lagi, multimedia sebagai media dalam pengajaran, sistem penerokaan dalam pengajaran dan pembelajaran secara individu boleh dicapai seperti perkara berikut:

- I. Pencapaian secara total terhadap objektif pembelajaran.
- II. Pembelajaran secara sendiri.
- III. Menggalakkan penerokaan dan perkembangan minda yang kreatif.



Rajah 1.1

Model Kerangka kajian hasil adaptasi daripada Information Processing Characteristics oleh Daniel (1996).



Kerangka kajian saya mengintegrasikan adaptasi *Information Processing Characteristics* oleh Daniel (1996). Input kajian ialah teknik Japetran ‘O’, Jepaintran ‘XO’ dan Multimedia Interaktif Talking Tom. Ketiga-tiga elemen ini menjadi rangsangan pembelajaran yang diterima murid.

Dalam proses pemprosesan maklumat seperti yang digariskan oleh Daniel murid menerima maklumat, memproses secara kognitif, mengekod, dan menyimpan maklumat kata kerja. Proses ini disokong oleh Teori Konstruktivisme, di mana murid membina pengetahuan secara aktif melalui pengalaman, penerokaan dan interaksi multimedia.

Akhirnya, output yang diukur ialah peningkatan penguasaan kata kerja Bahasa Iban melalui ujian pos dan pemerhatian pembelajaran aktif. Kerangka ini menjelaskan



hubungan jelas antara teknik, multimedia, pemprosesan maklumat, dan pencapaian murid.

1.5 Definisi Operasional

Definisi bagi istilah penting yang digunakan dalam kajian ini dijelaskan secara operasional bagi memastikan skop kajian jelas, terukur dan selaras dengan pemboleh ubah yang dibincangkan dalam objektif serta metodologi kajian. Definisi operasional ini juga bertujuan menjelaskan bagaimana setiap konsep diaplikasikan dan diukur dalam konteks kajian ini.



1.5.1 Teknik JaPeTran “O” dan JaPeIntran “XO”

Teknik Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” adalah teknik yang dibangunkan dan digunakan oleh pengkaji dalam proses PdPc bagi membantu murid memahami perbezaan antara Kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif dalam Bahasa Iban. Secara operasional, teknik ini merangkumi langkah pengajaran berstruktur yang melibatkan penerangan konsep secara visual dan audio, contoh ayat, aktiviti pengelasan kata kerja, pengukuhan melalui latihan aplikasi, serta sokongan multimedia interaktif melalui watak Talking Tom. Penggunaan teknik ini diukur dari segi keberkesanannya melalui peningkatan skor Ujian Pra dan Ujian Pos, perubahan ketepatan murid dalam mengenal pasti dan mengelaskan kata kerja, serta kebolehan murid menggunakan kata kerja tersebut dalam pembinaan ayat Bahasa Iban secara tepat. Teknik ini juga dinilai





melalui tahap penglibatan murid semasa PdP serta keberkesanan multimedia interaktif dalam menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar.

1.5.2 Multimedia Interaktif Talking Tom

Talking Tom dalam kajian ini merujuk kepada aplikasi multimedia interaktif yang digunakan sebagai alat bantu PdP, menampilkan elemen animasi, suara, gerak balas dan interaksi. Dalam konteks pengajaran, Talking Tom digunakan untuk memaparkan contoh kata kerja, menyuarakan ayat, memberi maklum balas kepada latihan murid, dan menyokong pembelajaran berasaskan visual-audio. Penggunaan Talking Tom adalah berpaksikan Teori Pembelajaran Multimedia Mayer (2005) yang menjelaskan peranan integrasi audio dan visual dalam meningkatkan pemprosesan kognitif murid. Justeru, aplikasi ini dioperasionalkan sebagai komponen intervensi yang menyokong pelaksanaan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo”.

1.5.3 Murid Tahap Dua Sekolah Rendah

Murid tahap dua merujuk kepada murid Tahun 4, Tahun 5 dan Tahun 6 yang dipilih sebagai sampel dalam kajian ini. Secara operasional, murid yang terlibat ialah murid yang mengikuti PdP Bahasa Iban di sekolah kajian dan berada dalam tahap perkembangan kognitif yang sesuai untuk mempelajari konsep kata kerja secara mendalam. Pemilihan murid tahap dua juga berpandukan skor ujian diagnostik bahasa pada peringkat awal, kehadiran konsisten dalam PdP, dan kesesuaian mereka untuk





mengikuti intervensi berbantuan teknik dan multimedia interaktif yang digunakan dalam kajian.

1.5.4 Penguasaan Kata Kerja Bahasa Iban

Penguasaan kata kerja ditakrifkan secara operasional sebagai keupayaan murid mengenal pasti, mengelaskan, dan menggunakan Kata Kerja Transitif dan Kata Kerja Intransitif dalam ayat Bahasa Iban dengan betul. Tahap penguasaan ini diukur melalui Ujian Pra dan Ujian Pasca yang dibina berdasarkan Jadual Spesifikasi Ujian (JSU), melibatkan item objektif dan subjektif yang merangkumi aras pengetahuan, pemahaman dan aplikasi. Perubahan dalam skor ujian murid sebelum dan selepas penggunaan teknik menjadi indikator utama bagi menentukan tahap penguasaan murid terhadap kata kerja Bahasa Iban.

1.5.5 Tahap Pemahaman Murid

Tahap pemahaman murid dioperasionalkan sebagai kebolehan mereka mentafsir maksud kata kerja, memahami perbezaan antara kata kerja transitif dan intransitif, serta menerangkannya secara lisan atau bertulis. Tahap pemahaman ini dinilai melalui analisis item pemahaman dalam Ujian Pra dan Ujian Pos, pemerhatian semasa aktiviti PdP, serta ketepatan murid semasa melaksanakan latihan pengelasan dan pembinaan ayat.





1.5.6 Keberkesanan Teknik

Keberkesanan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” dioperasionalkan sebagai peningkatan signifikan dalam prestasi murid bagi aspek penguasaan dan pemahaman kata kerja selepas intervensi apabila dibandingkan dengan kumpulan kawalan.

Indikator keberkesanan meliputi:

- I. Peningkatan skor Ujian Pos berbanding Ujian Pra,
- II. Ketepatan murid dalam menjawab soalan pengelasan kata kerja,
- III. Kebolehan membina ayat dengan kata kerja yang betul,
- IV. Peningkatan motivasi, fokus serta penglibatan murid semasa PdP dengan bantuan multimedia.



Keberkesanan ini dianalisis melalui kaedah statistik deskriptif dan perbandingan skor antara kumpulan eksperimen dan kawalan, seperti yang diuraikan dalam Bab 4.

1.5.7 Bahasa Iban

Bahasa Iban ialah bahasa yang dituturkan oleh kaum Iban di Sarawak. Kaum Iban merupakan kumpulan etnik terbesar negeri Sarawak (*Sarawak Government Official Portal*, 2010). Dalam konteks operasional, Bahasa Iban digunakan sebagai medium utama dalam penjelasan konsep, pembinaan ayat contoh, latihan pengelasan kata kerja transitif dan intransitif, serta penilaian kefahaman murid sepanjang intervensi.





Pemilihan Bahasa Iban adalah berasaskan keperluan kurikulum dan kesesuaian murid di sekolah kajian.

1.6 Skop dan Batasan Kajian

Kajian Kajian yang akan dijalankan merangkumi sebuah sekolah di Daerah Kapit. Sekolah tersebut dipilih berdasarkan aspek prasarana dan kemudahan infrastruktur yang agak lengkap serta menyokong pelaksanaan pengajaran berbantuan teknologi. Pemilihan sekolah ini juga mengambil kira keupayaan institusi menyediakan persekitaran pembelajaran yang stabil, termasuk capaian elektrik, bilik darjah yang kondusif serta ketersediaan peralatan asas multimedia. Menurut Bates (2019), keberkesanan penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh kesesuaian konteks dan sokongan infrastruktur sekolah, justeru pemilihan sekolah ini adalah wajar dan selari dengan keperluan intervensi kajian.

Semua pelajar di sekolah ini telah mengikuti mata pelajaran Bahasa Iban, menjadikan lokasi kajian ini relevan untuk menilai intervensi berkaitan penguasaan kata kerja Bahasa Iban. Sampel kajian terdiri daripada murid tahap dua, iaitu murid Tahun 4, 5 dan 6, seramai 30 orang secara keseluruhannya. Pemilihan murid tahap dua adalah bersesuaian kerana mereka berada pada tahap perkembangan kognitif yang mampu memahami konsep linguistik dengan lebih abstrak. Hal ini selari dengan pandangan Piaget (1977) bahawa murid berumur 10–12 tahun telah memasuki fasa operasi konkrit ke operasi formal yang membolehkan mereka memberi tindak balas berkesan terhadap rangsangan multimedia.





Responden dipilih bagi tujuan penilaian keberkesanan penggunaan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeInTran “xo” yang berbantuan Multimedia-Interaktif Talking Tom dalam kalangan murid tahap dua. Pemilihan sampel ini bertujuan memastikan bahawa dapatan kajian benar- benar mencerminkan penguasaan kata kerja Bahasa Iban selepas intervensi dilaksanakan. Sampel 30 orang ini dianggap memadai berdasarkan reka bentuk kajian yang berbentuk kajian eksperimen berskala kecil. Menurut Creswell (2014) serta Gay, Mills dan Airasian (2016), kajian intervensi pendidikan yang menguji teknik baharu tidak memerlukan sampel yang besar, sebaliknya lebih efektif dijalankan dalam skala kecil bagi membolehkan kawalan variabel yang lebih rapi serta memastikan intervensi dapat dilaksanakan secara konsisten.

Selain itu, skop kajian yang kecil adalah sejajar dengan realiti demografi sekolah luar bandar di Sarawak. Punch dan Oancea (2014) menegaskan bahawa penyelidikan yang dijalankan di kawasan pedalaman lazimnya berdepan kekangan bilangan pelajar, akses logistik serta faktor geografi, justeru menjadikan saiz sampel kecil sebagai pilihan yang praktikal dan sah secara akademik. Kajian-kajian mutakhir berkaitan Bahasa Iban turut menunjukkan trend penggunaan sampel kecil. Sebagai contoh, Janting (2024) serta Lembat dan Langgau (2025) menyatakan bahawa kajian linguistik dan intervensi bahasa dalam konteks sekolah pedalaman lazimnya melibatkan sampel antara 15 hingga 35 orang sahaja kerana jumlah murid yang terhad.

Tambahan pula, Teknik JaPeTran “o” dan JaPeInTran “xo” merupakan teknik pengajaran yang sangat khusus untuk penguasaan kata kerja Bahasa Iban. Menurut Fraenkel dan Wallen (2009), kajian pemula (pilot experimental studies) tentang keberkesanan teknik baharu memang sesuai dijalankan dengan sampel kecil bagi





menilai kebolegunaan, kesesuaian dan keberkesanan awal sebelum diperluaskan ke sampel yang lebih besar. Saiz sampel yang kecil juga membolehkan penyelidik mengawal pelaksanaan setiap sesi multimedia secara lebih terperinci, selari dengan cadangan Mayer (2021) yang menekankan bahawa keberkesanan pembelajaran multimedia bergantung kepada kawalan persembahan maklumat dan penglibatan murid.

Oleh itu, walaupun skop kajian ini kecil, ia adalah munasabah, sah dari sudut penyelidikan, praktikal dari segi konteks, dan selari dengan amalan penyelidikan pendidikan serta kajian bahasa Iban mutakhir. Pemilihan sampel ini diyakini mampu memberikan gambaran yang jelas tentang keberkesanan teknik yang diuji dalam meningkatkan penguasaan kata kerja Bahasa Iban dalam kalangan murid tahap 2.



1.7 Kepentingan Kajian

Hasil kepentingan kajian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pelajar, guru serta sekolah dan juga penggubal kurikulum khususnya bagi meningkatkan tahap penguasaan murid dalam penggunaan kata kerja. Penilaian yang dijalankan ke atas penggunaan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” juga perlu memastikan ia adalah berbentuk sumber yang luas dan terbuka agar sesuai dengan perkembangan pendidikan semasa yang menjurus kepada pemahaman konsep sebenar sesuatu ilmu serta perkaitannya dengan kehidupan seharian murid.





Kepentingan kajian ini terhadap murid sebenarnya memberikan banyak impak terhadap peningkatan kefahaman murid terhadap Kosa Kata Iban yakni dari aspek penggunaan multimedia interaktif seperti gambar, video dan animasi yang banyak membantu murid memahami makna Kata Kerja Bahasa Iban dengan lebih baik. Hal ini kerana gambar dan video dapat memberikan representasi visual yang lebih jelas dan lebih mudah difahami murid.

Selain itu, ia juga dapat meningkatkan daya ingatan murid kerana dalam sesebuah pembelajaran itu, mengingat kata kerja Bahasa Iban yang baru sangat menyukarkan bagi seseorang pelajar yang agak lemah dalam ingatan mereka. Dengan menggunakan multimedia intraktif seperti penyualan dalam bentuk permainan interaktif dan kuiz interaktif, murid dapat menguatkan ketrampilan daya ingatan mereka dan menguasai kosa kata Bahasa Iban yang baru yang telah mereka belajar.

Peningkatan dalam semangat dan motivasi belajar murid turut dapat dilihat kerana pelajar lebih berminat dengan aplikasi Multimedia Interaktif Talking Tom tersebut. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi murid. Hal ini dapat meningkatkan lagi motivasi belajar murid dan membantu mereka lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Iban.

Keterampilan berbahasa murid juga akan lebih terserlah apabila murid setelah menguasai Bahasa Iban, mereka akan dapat menguasai kata kerja dengan baik serta memperkaya kosa kata mereka dengan lebih yakin. Hal ini dapat membantu mereka menjadi lebih percaya diri dalam berbicara dan menulis dalam Bahasa Iban dan sekali gus meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Dengan demikian, penggunaan





multimedia interaktif *Talking Tom* dalam pembelajaran Bahasa Iban dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi murid. Hal ini dapat membantu mereka memperoleh ketrampilan berbahasa yang lebih baik dan lebih memotivasikan mereka untuk belajar Bahasa Iban.

Kepentingan kajian ini terhadap guru pula dilihat dapat meningkatkan kemahiran dan skill guru dalam pengajaran penguasaan kata kerja Bahasa Iban menggunakan teknik yang bersesuaian dan berbantuan multimedia interaktif yang memiliki beberapa impak positif yakni dapat memperbaiki kualiti pengajaran seseorang guru itu. Guru yang memiliki kemahiran yang betul semasa melaksanakan pengajaran dapat memberikan pengajaran yang lebih baik dan memberikan contoh-contoh penggunaan kata kerja Bahasa Iban dalam situasi kehidupan seharian.



Selain itu, ia juga dapat meningkatkan ketrampilan berbahasa guru khususnya guru yang mengajar dan menuturkan sepenuhnya Bahasa Iban semasa menyampaikan pengajaran tersebut. Guru juga dapat memperkaya ketrampilan berbahasa mereka. Hal ini dapat membantu mereka dalam berkomunikasi dengan lebih baik dengan murid dan rakan sekerja mereka yang bertutur menggunakan Bahasa Iban. Dalam pada itu juga impak lain yang jelas adalah ketika mengajar subjek Bahasa Iban ini. Dalam pengajaran Bahasa Iban, guru harus mampu mengajar murid dengan cara yang pelbagai dan menarik. Dengan menggunakan teknik multimedia interaktif, guru dapat memperoleh ketrampilan dalam menggunakan berbagai alat dan sumber daya multimedia yang dapat membantu mereka dalam pengajaran dan membuat pengajaran menjadi lebih menarik bagi murid mereka.





Peningkatan motivasi guru dalam mengajar Bahasa Iban akan turut dilihat sekiranya terdapat perubahan pada teknik pengajaran yang baru dan menarik. Teknik pengajaran yang baru dan menarik dapat membantu meningkatkan motivasi guru dalam mengajar. Hal ini dapat membantu mereka lebih bermotivasi untuk mempelajari teknik-teknik baru dalam pengajaran dan memberikan pengajaran yang lebih efektif kepada murid. Hasil daripada pengujian dan penilaian yang dijalankan ke atas penggunaan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” ini diharapkan dapat menyelesaikan beberapa masalah terhadap guru. Hal ini bermakna, penggunaan teknik yang dinilai ini mampu menyelesaikan masalah ketiadaan serta kekurangan guru dalam bidang tertentu atau sukar menyebabkan sukatan pelajaran tidak dapat dihabiskan. Jika hasil kajian yang dijalankan ini menunjukkan penggunaan teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” berbantuan multimedia interaktif Talking Tom berkesan dan meningkatkan penguasaan murid dalam kata kerja Bahasa Iban, maka pihak perancang kurikulum, di sekolah boleh memanfaatkannya dengan mengembangkan penggunaannya untuk subjek-subjek yang lain di sekolah. Kajian ini juga penting kepada para pelajar yang agak lemah dalam mata pelajaran Bahasa Iban. Para pelajar menjadi lemah berpunca daripada kurangnya minat dengan cara pembelajaran sedia ada yang menunjukkan satu kaedah yang kurang menarik. Dengan adanya penggunaan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” berbantuan multimedia interaktif Talking Tom, para pelajar ini akan lebih banyak mencuba sendiri dan melakukannya berulang kali untuk memahami sesuatu tajuk mengikut keupayaan mereka tanpa bergantung kepada guru semata-mata.

Dengan demikian penguasaan kata kerja Bahasa Iban oleh guru dalam pengajaran mereka bolehlah menggunakan teknik yang bersesuaian dan berbantuan multimedia interaktif yang dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi guru dan





juga murid. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualiti pengajaran, meningkatkan ketrampilan berbahasa dan kaedah pengajaran guru sekaligus dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengajar.

Impak dari kepentingan kajian ini bukan hanya turut memberi kesan positif terhadap murid dan guru bahkan kepada sesebuah sekolah itu juga. Antaranya adalah sekolah dapat membantu para pelajarnya memperkaya kosa kata dan ketrampilan bahasa mereka. Hal ini akan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan baik dalam Bahasa Iban dan memberikan kelebihan pada masa depan ketika mereka berinteraksi dengan orang-orang yang menggunakan Bahasa Iban.

Penggunaan multimedia interaktif seperti gambar, video dan animasi dalam pembelajaran Kata Kerja Bahasa Iban dapat membantu pelajar memperkuat keterampilan daya ingatan mereka. Dengan menggunakan Teknik JaPeTran “o” dan JaPeIntran “xo” berbantuan multimedia interaktif *Talking Tom*, pelajar dapat mempertahankan Kata Kerja Bahasa Iban yang telah mereka pelajari dengan lebih baik dan lama. Selain dari itu, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi pelajar. Hal ini dapat meningkatkan lagi motivasi belajar mereka dan membantu mereka agar lebih bersemangat untuk belajar Bahasa Iban.

Sebagai yang diketahui umum, Bahasa Iban merupakan bahasa daerah yang sangat penting di Sarawak dan merupakan sebahagian identiti budaya masyarakat Iban. Dengan meningkatkan penguasaan Kata Kerja Bahasa Iban, sekolah dapat membantu pelajar dalam memahami dan memperkuat identiti budaya ke dalam diri mereka. Selain





menjaga identiti budaya, impak ini turut dilihat menjaga kelestarian Bahasa Iban yang dianggap sebagai bahasa minoriti yang rentan lupus ditelan dek zaman akibat percampuran bahasa yang digunakan dalam kalangan penutur. Dengan meningkatkan penguasaan Kata Kerja Bahasa Iban melalui pembelajaran yang berbantuan multimedia interaktif, sekolah dapat membantu dan menjaga serta memupuk kelestarian Bahasa Iban dan mendorong pelajar untuk lebih memahami pentingnya melestarikan bahasa dan budaya mereka sendiri.

Dengan demikian, meningkatkan penguasaan Kata Kerja Bahasa Iban menggunakan teknik yang bersesuaian dan berbantuan multimedia interaktif memiliki kepentingan yang besar bagi pihak sekolah itu sendiri. Hal ini akan membantu pelajar memperoleh keterampilan bahasa yang lebih baik, meningkatkan motivasi belajar mereka serta turut dapat memperkuat identiti budaya mereka. Selain itu, hal ini juga akan membantu menjaga kelestarian Bahasa Iban dan budaya di sesebuah daerah tersebut

1.8 Kesimpulan

Secara keseluruhannya, landskap pendidikan masa kini menunjukkan perubahan yang ketara dengan penekanan terhadap integrasi teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan teknologi pendidikan dilihat sebagai elemen penting dalam meningkatkan keberkesanan PdPc selaras dengan tuntutan Pembelajaran Abad ke-21. Walaupun pelbagai aplikasi dan sumber digital telah diperkenalkan, tahap penggunaannya dalam pengajaran Bahasa Iban masih belum mencapai potensi





optimum, terutama dalam konteks sekolah-sekolah pedalaman yang berhadapan kekangan kemudahan, kompetensi guru dan pendedahan kepada inovasi pengajaran. Situasi ini menyebabkan kaedah tradisional terus mendominasi, sekali gus membataskan pengalaman pembelajaran murid serta menyukarkan mereka menguasai aspek tatabahasa yang bersifat abstrak seperti Kata Kerja Transitif dan Intransitif.

