

Keberkesanan Animasi Powtoon dalam Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Iban dan Impaknya Terhadap Motivasi Pelajar Sekolah Menengah

(Effectiveness of Powtoon Animation in Learning Iban Grammar and Impact on the Secondary Students' Motivation)

Shirley Sian Anak Jampong^{1*}, Ruhizan Binti Mohammad Yasin²

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: shirleysian7798@gmail.com

²Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: ruhizanpkp@gmail.com

CORRESPONDING

AUTHOR (*):

Shirley Sian Anak Jampong
(shirleysian7798@gmail.com)

KATA KUNCI:

Powtoon
Motivasi
Bahasa Iban

KEYWORDS:

Powtoon
Motivation
Iban language

CITATION:

Shirley Sian Anak Jampong & Ruhizan
Mohammad Yasin. (2022).

Keberkesanan Animasi Powtoon dalam
Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Iban dan
Impaknya Terhadap Motivasi Pelajar
Sekolah Menengah. *Malaysian Journal of
Social Sciences and Humanities (MJSSH)*,
7(7), e001630.

<https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i7.1630>

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti keberkesanan aplikasi video animasi Powtoon sebagai alat untuk mengajar tatabahasa mata pelajaran Bahasa Iban. Seramai 40 orang pelajar tingkatan 1 yang berbangsa Iban dari dua buah kelas di sebuah sekolah menengah di daerah Lubok Antu, Sri Aman terlibat dalam kajian yang menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen. Pelajar-pelajar ini telah dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu kumpulan rawatan diajar menggunakan pendekatan video animasi Powtoon dan kumpulan kawalan diajar dengan pendekatan konvensional. Instrumen kajian menggunakan ujian pra dan pasca serta borang soal selidik. Data yang dikumpulkan dianalisis dan diteliti menggunakan ujian-t dengan menggunakan *Statistical Package for the Social Science (SPSS)* versi 25. Dapatan kajian mendapati tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan dengan nilai $t=1.41$, $p<0.05$ (0.235). Keputusan kajian menunjukkan pelajar dapat mempelajari tatabahasa Bahasa Iban menggunakan kaedah teknologi dan kaedah tanpa teknologi. Motivasi pelajar terhadap pembelajaran tatabahasa Bahasa Iban semasa aplikasi video animasi Powtoon adalah tinggi dengan nilai min 4.25. Aplikasi video animasi Powtoon mampu meningkatkan motivasi pelajar terhadap pembelajaran.

ABSTRACT

This study was conducted to identify the effectiveness of Powtoon animated video application as a tool to teach grammar of Iban language subjects. A total of 40 Iban Form 1 students from two classes in a secondary school in Lubok Antu district, Sri Aman were involved in the study using a quasi -experimental design. These students were divided into two groups namely the treatment group was taught using the Powtoon animated video approach and the

control group was taught with the conventional approach. The research instrument used pre and post tests as well as questionnaires. The collected data were analyzed and examined using t-test using Statistical Package For The Social Science (SPSS) version 25. The findings of the study found that there was no significant difference between the treatment group and the control group with t-value =1.41, $p < 0.05$ (0.235). The results of the study show that students can learn Iban grammar using technological methods and non-technological methods. Students' motivation towards learning Iban grammar during the Powtoon animated video application was high with a mean value of 4.25. Powtoon animated video application is able to increase students' motivation towards learning.

Sumbangan/Keaslian: Dokumen kajian ini dapat menambah maklumat tentang kelebihan menggunakan aplikasi multimedia dalam pembelajaran tatabahasa yang bersifat abstrak serta berupaya meningkatkan motivasi pelajar untuk belajar.

1. Pengenalan

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi dalam era milenium ini telah banyak mendatangkan kebaikan dalam semua sektor pentabiran negara di seluruh dunia dan menjadikannya alat utama dalam menerajui pembangunan sesebuah negara. Malaysia semakin berkembang maju dalam rancangan pendidikannya agar selaras dengan pertumbuhan teknologi sebagai medium penyampai 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 telah termaktub dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Bagi mencapai hasrat ini, guru-guru selaku 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 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. Aplikasi multimedia

pendidikan lebih tertumpu pada objektif tertentu atau secara lebih komprehensif (Norhayati & Siew, 2004). Aplikasi multimedia banyak mempengaruhi pendidikan dalam pelbagai cara. Guru atau pensyarah dapat menyediakan bahan pengajaran untuk pelajar dengan cara yang lebih komprehensif seperti menggambarkan dan menunjukkan bahan pelajaran melalui persembahan multimedia (Milkova, 2012). 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 (Singh, 2007).

Sejajar dengan perubahan landskap pendidikan ekoran Pandemik Covid-19, maka penyediaan bahan pembelajaran khususnya berunsurkan teknologi dan multimedia menjadi satu keperluan 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 Powtoon sebagai media pembelajaran yang sesuai digunakan semasa aktiviti pembelajaran dan pengajaran dilaksanakan dari rumah. Oleh itu, pembelajaran berasaskan video animasi Powtoon diperkenalkan sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran tatabahasa bahasa Iban. Guru akan memainkan peranan sebagai pembimbing bagi merangsang pelajar memahami ilmu yang ingin disampaikan melalui aplikasi ini.

Meskipun pembelajaran berasaskan multimedia telah banyak dihasilkan di negara ini, namun penggunaan bahan pembelajaran berasaskan Powtoon masih terhad digunakan dalam pengajaran tatabahasa di peringkat sekolah menengah. Perubahan landskap pendidikan ekoran Pandemik Covid-19 dan keperluan PAK-21 menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mempelbagaikan sumber pengajaran. Justeru, menarik untuk dikaji adakah aplikasi Powtoon berkesan dalam meningkatkan tahap penguasaan pelajar dalam bidang tatabahasa dan impak pelaksanaan aplikasi ini terhadap motivasi pelajar sekolah menengah. Dapatan kajian diharap dapat memberi manfaat kepada guru-guru dalam mempelbagaikan intervensi bagi meningkatkan tahap penguasaan pelajar dalam bidang tatabahasa.

1.1. Objektif Kajian

Empat objektif dalam kajian ini adalah seperti berikut;

- i. Mengetahui perbezaan skor min bagi tahap penguasaan tatabahasa Bahasa Iban dalam kumpulan kawalan sebelum dan selepas pendekatan konvensional.
- ii. Mengetahui perbezaan skor min bagi tahap penguasaan tatabahasa Bahasa Iban dalam kumpulan rawatan sebelum dan selepas pendekatan aplikasi video animasi Powtoon.
- iii. Mengetahui perbezaan skor min bagi peningkatan tahap penguasaan Tatabahasa Bahasa Iban antara pelajar yang menerima pendekatan aplikasi Powtoon dengan pelajar yang menerima pendekatan konvensional.
- iv. Mengetahui tahap motivasi pelajar terhadap pembelajaran Tatabahasa Bahasa Iban apabila guru menggunakan aplikasi video animasi Powtoon.

1.2. Hipotesis Kajian

HO₁ Tidak terdapat perbezaan skor min yang signifikan bagi tahap penguasaan tatabahasa Bahasa Iban dalam kumpulan kawalan sebelum dan selepas pendekatan konvensional.

HO₂ Tidak terdapat perbezaan skor min yang signifikan bagi tahap penguasaan tatabahasa Bahasa Iban dalam kumpulan rawatan sebelum dan selepas pendekatan aplikasi video animasi Powtoon.

HO₃ Tidak terdapat perbezaan skor min yang signifikan bagi peningkatan tahap penguasaan Tatabahasa Bahasa Iban antara pelajar yang menerima pendekatan aplikasi Powtoon dengan pelajar yang menerima pendekatan konvensional.

2. Sorotan Literatur

2.1. Mata Pelajaran Bahasa Iban

Mata pelajaran Bahasa Iban merupakan salah satu mata pelajaran bidang bahasa dalam sistem pendidikan di negara ini. Sarawak adalah sebuah negeri yang terdiri dari pelbagai suku kaum dan masyarakatnya mempunyai sistem komunikasi yang tersendiri. Sistem bahasa ini menjadikan komuniti Sarawak masyarakat yang kompleks dan mereka memilih satu atau lebih bahasa sebagai bahasa perhubungan harian apabila mereka berinteraksi antara masyarakat yang berbeza bahasa ibunda atau pertama (Dewa & Muhammad, 2006).

Walaupun bahasa Iban hanya bahasa etnik yang terdapat di Borneo namun ia setanding dengan bahasa-bahasa lain di dunia ini. Bahasa ini dikenali sebagai bahasa ilmu dan komunikasi yang memaparkan identiti masyarakat Iban. Penerimaan dan tahap kesediaannya sebagai bahasa ilmu, pelbagai langkah telah dibuat untuk memantapkan bahasa Iban dari sistem ejaan, tatabahasa dan sebagainya (Padang & Chemaline, 2011). Bahasa Iban merupakan mata pelajaran elektif dan ditawarkan di sekolah dan juga ditawarkan di institusi pengajian tinggi iaitu di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) sebagai diploma dan kursus elektif. Di UNIMAS pula, bahasa Iban turut ditawarkan sebagai kursus elektif (Jaku Iban Komunikesyen).

2.2. Konsep Penggunaan Aplikasi Multimedia

Strategi pembelajaran yang sesuai perlu disediakan yang berperanan menjadi nadi utama dalam meningkatkan pemahaman pelajar. Zamri dan Mohamed (2008) berpendapat bahawa pengajaran guru yang masih mengamalkan kaedah tradisional dan tidak mengambil kira aspek kemahiran berfikir itu tidak akan mencapai kejayaan dan kecemerlangan dalam sesuatu mata pelajaran. Aspek kemahiran berfikir adalah aspek yang penting untuk membolehkan pelajar menguasai sesuatu kemahiran.

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. Kajian yang telah dijalankan oleh [Wong dan Kamisah \(2018\)](#) menyatakan 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 pemudahcara berasaskan permainan yang berkesan untuk mempelajari subjek Kimia di samping kemahiran abad ke-21 pelajar turut dapat dipertingkatkan.

Pendidik digalakkan untuk menerokai peluang baru melalui teknologi berasaskan multimedia bagi meningkatkan potensi pelajar dalam proses pembelajaran ([Syamsulaini & Mashitoh, 2016](#)). 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.

2.3. Penggunaan Aplikasi Video Animasi Powtoon

[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 inovasi 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.

Satu kajian untuk mengetahui persepsi 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.

2.4. Aplikasi Powtoon dalam Mempengaruhi Motivasi Pelajar

Motivasi merupakan daya penggerak yang terdapat dalam diri individu untuk menjalankan aktiviti yang didorong oleh sesuatu insentif (Desma & Novia, 2017). Dalam konteks diri pelajar, motivasi yang terdapat dalam diri akan mendorong pelajar untuk mengekalkan minat dalam pembelajaran. Pelajar yang memiliki motivasi yang tinggi mempunyai kesungguhan untuk menyelesaikan tugas yang diberi guru. Anggita (2020) mengutarakan bahawa media pembelajaran seperti Powtoon boleh menimbulkan keinginan, minat serta motivasi dan stimulasi kepada para pelajar terhadap pembelajaran.

Dapatan kajian yang dilaporkan oleh Syamsulaini dan Mashitoh (2016) turut mendedahkan kaedah pembelajaran Powtoon telah mengubah sikap dan meningkatkan tahap motivasi pelajar dalam penerimaan penggunaan video sebagai alat multimedia dalam pembelajaran. Aplikasi Powtoon yang dijadikan sebagai rawatan dalam kajian Hadi dan Zamri (2019) menunjukkan bahawa kumpulan eksperimen mempunyai perubahan dari segi sikap, minat dan motivasi yang tinggi terhadap pembelajaran tatabahasa melalui aplikasi Powtoon.

Oleh itu, pembelajaran berasaskan video animasi Powtoon akan diperkenalkan sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran tatabahasa Bahasa Iban. Guru akan memainkan peranan sebagai pembimbing bagi merangsang pelajar memahami ilmu yang ingin disampaikan melalui video animasi. Dalam kajian ini, melalui aktiviti mensintesis hasil daripada penyelidikan yang sedia ada, pola kajian pembelajaran berasaskan Powtoon dapat dikaji bagi mengenal pasti keberkesanan pendekatan ini untuk pembelajaran tatabahasa bahasa Iban.

3. Metod Kajian

3.1. Reka Bentuk Kajian

Kajian ini merupakan kajian kuasi eksperimen dengan reka bentuk ujian pra-pasca kumpulan-kumpulan tidak seimbang. Kajian ini dilaksanakan bagi mengetahui sama ada aplikasi video animasi Powtoon berkesan atau sebaliknya dalam meningkatkan pencapaian pelajar, minat dan motivasi terhadap pembelajaran tatabahasa Bahasa Iban. Bagi mengenal pasti keberkesanan aplikasi video animasi Powtoon, maka sampel kajian dibahagi kepada dua kumpulan iaitu kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Kumpulan rawatan diajar menggunakan video animasi Powtoon manakala kumpulan kawalan menggunakan kaedah konvensional selama enam minggu.

3.2. Sampel Kajian

Populasi kajian ini merupakan pelajar Tingkatan 1 di sebuah sekolah menengah di Lubok Antu, Sarawak. Sekolah menengah ini dipilih kerana menawarkan mata pelajaran Bahasa Iban sebagai mata pelajaran elektif. Justifikasi pemilihan pelajar Tingkatan 1 adalah kerana pelajar masih dalam proses transisi daripada sekolah rendah dan sekolah

menengah. Perbezaan sistem PDPC sekolah rendah dan sekolah menengah memerlukan para pelajar untuk melalui proses adaptasi dan asimilasi dari segi pemerolehan ilmu dan motivasi dan minat terhadap subjek yang diajar di peringkat menengah. Strategi PDPC melalui aplikasi Powtoon yang lebih interaktif diharap dapat meningkatkan pemahaman pelajar dalam mata pelajaran Bahasa Iban sekali gus mencambahkan minat dan motivasi pelajar untuk belajar. Pelajar diletakkan dalam kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Bilangan sampel dalam kumpulan rawatan seramai 20 orang ($n_1=20$) dan kumpulan kawalan juga seramai 20 orang ($n_2= 20$).

3.3. Instrumen Kajian

3.3.1. Ujian Pra dan Pasca

Instrumen dalam kajian ini terdiri daripada satu set ujian pra dan satu set ujian pasca. Set ujian ini mengandungi pecahan tatabahasa yang terkandung dalam Dokumen Standard Kokurikulum Pendidikan (DSKP) Bahasa Iban Tingkatan 1. Set ujian pra diberi sebelum pelaksanaan PDPC menggunakan video animasi Powtoon digunakan. Manakala, set ujian pasca diberikan setelah PDPC menggunakan video animasi Powtoon dilaksanakan selama enam minggu.

3.3.2. Soal Selidik

Soal selidik yang digubal oleh penyelidik lain iaitu [Ainun dan Wan Muna \(2017\)](#) telah dipilih dan diadaptasikan untuk menjalankan kajian ini. Borang ini mengandungi empat bahagian. Bahagian pertama iaitu Bahagian A, diikuti dengan Bahagian B dan Bahagian C. Bahagian A adalah untuk mengkaji demografi yang mengandungi maklumat asas responden yang merangkumi kelas dan bangsa. Bahagian B mengandungi 12 item yang mengukur tahap motivasi pelajar terhadap tatabahasa Bahasa Iban apabila pendekatan aplikasi animasi Powtoon digunakan. Bahagian yang terakhir iaitu Bahagian C digunakan untuk menganalisis tahap keberkesanan pembelajaran tatabahasa Bahasa Iban selepas menggunakan video animasi Powtoon. Instrumen soal selidik untuk kajian ini akan menggunakan Skala Likert Lima Mata. Semua item yang dibina adalah bersifat positif.

3.4. Prosedur Kajian

Sampel kajian bagi kedua-dua kumpulan diberi ujian pra dan penerangan secara ringkas mengenai pelaksanaan PDPC menggunakan video animasi Powtoon turut disampaikan seminggu sebelum rawatan dimulakan. Rawatan dijalankan kepada kumpulan rawatan selama enam minggu. Kandungan pelajaran berasaskan Modul Tatabahasa Bahasa Iban dipersembahkan ke dalam bentuk video animasi Powtoon dijadikan bahan bantu mengajar utama bagi kumpulan rawatan manakala kumpulan kawalan diajar menggunakan kaedah konvensional. Pada akhir minggu ke-6, kedua-dua kumpulan diberikan ujian pasca yang mana kandungan ujian adalah sama seperti ujian pra. Skor ujian pra dan ujian pasca dianalisis bagi mengkaji perubahan berlaku terhadap tahap prestasi pelajar bagi kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan.

4. Dapatan Kajian

4.1. Tahap Penguasaan Tatabahasa Bahasa Iban dalam Kumpulan Kawalan Sebelum dan Selepas Pendekatan Konvensional

Ujian-t telah digunakan untuk menentukan tahap penguasaan tatabahasa Bahasa Iban dalam kumpulan kawalan sebelum dan selepas pendekatan konvensional. Keputusan ujian-t dapat dilihat melalui [Jadual 1](#) yang menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap penguasaan dalam kumpulan kawalan sebelum dan selepas pendekatan konvensional dilaksanakan berdasarkan nilai $t = -15.72$, $p < 0.05$ (0.00). Dengan demikian, hipotesis nol pertama ditolak, beza skor min sebanyak 15.30 menunjukkan bahawa pelajar dalam kumpulan kawalan semakin menguasai tatabahasa Bahasa Iban setelah menjalani pendekatan konvensional.

Jadual 1: Perbandingan Skor Min Tahap Penguasaan Tatabahasa Bahasa Iban (Kumpulan Kawalan)

Kumpulan	Ujian	Bil. n	Skor Min	Perbezaan Min	Sisihan Piawai	Nilai t	Tahap Signifikan
Kawalan	Pra	20	37.30	15.30	8.50	-15.72	0.00
	Pasca	20	52.60				

*signifikan pada aras keertian 0.05.

4.2. Tahap Penguasaan Tatabahasa Bahasa Iban dalam Kumpulan Rawatan Sebelum dan Selepas Pendekatan Aplikasi Powtoon

[Jadual 2](#) menjelaskan tentang perbandingan skor min tahap penguasaan tatabahasa Bahasa Iban bagi kumpulan rawatan yang diajar menggunakan aplikasi video animasi Powtoon. Keputusan ujian-t yang dijalankan adalah signifikan dengan nilai $t = -22.54$, $p < 0.05$ (0.00). Melalui keputusan ini, maka hipotesis kedua ditolak memberi erti bahawa terdapat perbezaan bagi tahap penguasaan tatabahasa Bahasa Iban dalam kumpulan rawatan sebelum dan selepas pendekatan aplikasi video animasi Powtoon. Perbezaan min sebanyak 17.75 menunjukkan tahap penguasaan kumpulan rawatan adalah lebih tinggi setelah dilaksanakan pendekatan aplikasi video animasi Powtoon.

Jadual 2: Perbandingan Skor Min Tahap Penguasaan Tatabahasa Bahasa Iban (Kumpulan Rawatan)

Kumpulan	Ujian	Bil. n	Skor Min	Perbezaan Min	Sisihan Piawai	Nilai t	Tahap Signifikan
Rawatan	Pra	20	38.30	17.75	7.12	-22.54	0.00
	Pasca	20	56.05				

*signifikan pada aras keertian 0.05.

4.3. Tahap Penguasaan Tatabahasa Bahasa Iban Antara Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan

[Jadual 3](#) menunjukkan tahap penguasaan tatabahasa Bahasa Iban antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Keputusan ujian-t adalah tidak signifikan dengan nilai $t = 1.41$, $p < 0.05$ (0.235). Hipotesis ketiga gagal ditolak, maka disimpulkan bahawa tidak terdapat perbezaan min yang signifikan bagi tahap penguasaan tatabahasa Bahasa Iban antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Ini menunjukkan data yang dicerap

tidak dapat membezakan antara pencapaian ujian rawatan dan kumpulan kawalan. Pelajar dapat memahami kandungan pembelajaran Tatabahasa Bahasa Iban yang disampaikan secara konvensional dan menggunakan video animasi Powtoon.

Jadual 3: Tahap Penguasaan Tatabahasa Bahasa Iban Antara Kumpulan Rawatan dan Kumpulan Kawalan

Kumpulan	Bil. (n)	Skor min	Sisihan Piawai	Perbezaan Min	Nilai t	Tahap Signifikan
Rawatan	20	56.05	6.82	1.71	1.41	0.235
Kawalan	20	52.60	8.53			

* signifikan pada aras keertian 0.05.

4.4. Tahap Motivasi Pelajar Terhadap Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Iban Semasa Aplikasi Video Animasi Powtoon

Jadual 4 menunjukkan min bagi motivasi pelajar yang menerima rawatan iaitu menggunakan video animasi Powtoon dalam pembelajaran. Nilai min ialah 4.25 dan sisihan piawai 0.44. Interpretasi skor min yang digunakan merujuk kepada kajian Hadi dan Zamri (2019) yang mengkategorikan positif skor min adalah antara 3.51 hingga 5.00 adalah tinggi, 2.51 hingga 3.50 adalah sederhana dan 1.00 hingga 2.50 adalah rendah. Berpandukan interpretasi skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahawa tahap motivasi pelajar terhadap pembelajaran Tatabahasa Iban semasa pengaplikasian video animasi Powtoon adalah tinggi iaitu 4.25.

Jadual 4: Tahap Motivasi Pelajar Terhadap Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Iban Semasa Aplikasi Video Animasi Powtoon

Persepsi	Bilangan sampel, n	Min	Sisihan Piawai
Motivasi	20	4.25	0.44

5. Perbincangan

Perbincangan kajian ini merangkumi aplikasi video animasi Powtoon dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Iban bagi pelajar tingkatan 1 di sebuah sekolah menengah yang terletak di daerah Lubok Antu, Sri Aman. Berdasarkan analisis data, inti bagi kajian ini menunjukkan bahawa pendekatan aplikasi video animasi Powtoon tidak menunjukkan kesan yang ketara berbanding pendekatan konvensional dalam pembelajaran tatabahasa Bahasa Iban. Kurangnya keberkesanan aplikasi video animasi dalam proses PDPC disebabkan beberapa faktor. Pertama, tempoh pelaksanaan intervensi bagi kumpulan rawatan yang singkat. Dalam kajian ini, aplikasi video animasi Powtoon diberi kepada kumpulan rawatan selama enam minggu. Tempoh yang singkat ini tidak cukup untuk menguji keberkesanan video animasi Powtoon kerana pelajar yang menjadi kumpulan rawatan turut memerlukan masa untuk penyesuaian sendiri menggunakan media pembelajaran yang baru bagi mereka.

Kedua, keperluan yang perlu dipenuhi untuk menggunakan video animasi Powtoon itu menjadi batasan semasa pelaksanaan media pembelajaran ini. Anggita (2020) menjelaskan bahawa proses pembelajaran menjadi terlalu bergantung kepada penyediaan sarana teknologi (komputer dan internet) serta tempoh masa yang singkat sehingga penyampaian isi kandungan pelajaran menjadi terbatas. Ciri-ciri yang terdapat pada aplikasi Powtoon itu sendiri memerlukan para pelajar untuk membuat

penyesuaian sendiri. Kandungan isi pelajaran yang dipersembahkan ke dalam bentuk Powtoon berbentuk animasi memerlukan para pelajar fokus setiap masa kepada paparan skrin layar. Pelajar yang leka menyebabkan mereka ketinggalan input yang disampaikan di skrin Powtoon.

Ketiga, faktor guru turut mempengaruhi keberkesanan aplikasi Powtoon. Tahap kompetensi guru terhadap penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi turut menjadi faktor penentu dalam memastikan media pembelajaran berunsurkan TMK digunakan secara optimum. Filtur-filtur yang terdapat dalam Powtoon memerlukan sokongan sumber daya manusia yang profesional bagi mengoperasikannya (Desma & Novia, 2017). Justeru, guru yang ingin menggunakan video animasi Powtoon dalam pdpc harus meningkatkan pengetahuan diri khususnya dalam menguasai filtur yang terdapat dalam aplikasi Powtoon agar dapat dioperasi secara berkesan.

Tahap motivasi pelajar terhadap pembelajaran Tatabahasa Iban didapati tinggi semasa menggunakan video animasi Powtoon. Dapatan ini sejajar dengan kajian-kajian terdahulu (Syamsulaini & Mashitoh 2016; Desma & Novia, 2017; Hadi & Zamri, 2019; Anggita, 2020) yang turut menyatakan bahawa aplikasi Powtoon mampu meningkatkan motivasi pelajar. Pelajar bersemangat dan bermotivasi tinggi untuk mempelajari Tatabahasa Bahasa Iban menggunakan video animasi Powtoon.

6. Kesimpulan

Kesimpulannya, melalui analisis yang telah dilakukan, pembelajaran berasaskan Powtoon bukan sahaja sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran seperti mata pelajaran kemahiran dan pengiraan, malahan penggunaannya dapat membantu pelajar untuk menguasai mata pelajaran bidang bahasa. Oleh itu, keberkesanan penggunaan Powtoon dalam proses pengajaran dan pembelajaran juga mampu memberi impak yang positif terhadap pencapaian mata pelajaran bahasa Iban. Sebagai satu unsur yang abstrak tetapi penting dalam bidang khusus bahasa Iban, pengajaran tatabahasa bahasa Iban memerlukan strategi pembelajaran yang dapat menarik minat dan tumpuan pelajar. Penggunaan video animasi Powtoon dalam proses pengajaran dan pembelajaran sepatutnya diperluaskan lagi untuk memudahkan proses pembelajaran tatabahasa bahasa Iban dan meningkatkan prestasi pelajar dalam mata pelajaran tersebut. Walau bagaimanapun, kajian yang mengaplikasikan video animasi dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Iban masih terhad di Malaysia. Kajian pembelajaran berasaskan Powtoon selanjutnya yang berpusatkan bahasa Iban dicadangkan supaya pendekatan ini dapat diaplikasikan untuk membincangkan kesesuaian kaedah ini secara lebih teliti.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Penulis ingin mengucapkan jutaan terima kasih dan penghargaan kepada semua responden yang telah memberi kerjasama dalam menjayakan kajian ini.

Kewangan (*Funding*)

Kajian ini tidak menerima bantuan kewangan atau sebarang tajaan dari mana-mana agensi.

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interests*)

Penulis melaporkan tidak terdapat sebarang konflik kepentingan berkaitan hasil penyelidikan, pengarang dan penerbitan.

Rujukan

- Ainun, R. I., & Wan Muna, R.W.M. (2017). Pembelajaran abad ke-21 dan pengaruhnya terhadap sikap, motivasi dan pencapaian bahasa melayu pelajar sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu-JPBM (Malay Language Education Journal MyLEJ)*, 7(2), 77-88.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi pembelajaran di masa pandemik Covid -19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 44-52.
- Aliyah, Y., & Mohd, M. T. (2017). Interactive animation multimedia for knowing the words(cv+cv) for student with learning disabilities. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 4(1), 1-6.
- Burke, K. (2009). *How to access authentic learning (Fifth Edition)*. California: Corwin Publication.
- Desma,Y., & Novia, E (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Ata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa iis Kelas X di SMA Negeri 17 Batam tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(10), 15-24.
- Dewa, P.W., & Muhammad,R. (2006). *Sosiolinguistik: Kajian teori dan analisis*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Entis, S., Lungguh, H. V., & Septian, A. T. (2019). The Use Of Powtoon Software Program In Teaching And Learning Process: The Students' Perception And Challenges. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*, 3(2), 81 – 85.
- Hadi, H., & Zamri, M. (2020). Grammar learning through powtoon applications and their effecton student achievements and attitudes: pembelajaran tatabahasa melalui aplikasi powtoon dan pengaruhnya terhadap pencapaian dan sikap pelajar. *Journal of Electrical and Electronic Engineering UMSIDA*, 3(1), 1-12.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2011). *Dokumen Standard Kurikulum Pembelajaran Kurikulum Standard Sekolah Rendah*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum KPM.
- Milkova, S. (2012). Strategies for effective lesson planning. *Center for Research on learning and Teaching*, 1(1), 1-29.
- Norhayati, A. M., & Siew, P. H. (2004). Malaysian perspective: designing interactive multimedia learning environment for moral values education. *Educational Technology & Society*, 7, 143-152.
- Padang, L., & Chemaline, U. (2011). *Fonologi Jaku Iban :Malin Nembiak Enggau Pengajar*. Tanjong Malim, Perak: Percetakan Salam Sdn Bhd.
- Singh, V. P. (2007). *A Text Book of Multimedia*. United Stated: Global Media.
- Syamsulaini, S., & Masitoh, H. (2016). Pengajaran Berasaskan Video Dalam Pembelajaran Berpusatkan Pelajar: Analisis Dan Kajian Kritika. *Journal of ICT in Education*, 3, 24-33.
- Wong, W.S., & Kamisah, O. (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pendidikan Stem dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Science and Humanities*, 3 , 3-12.

Zamri Mahamod & Mohamed Amin Embi. (2008). *Teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu: teori dan praktis*. Shah Alam: Karisma Publications Sdn. Bhd.