

Pembelajaran Individu dan Kooperatif: Keberkesanan Kit Canva dalam Penguasaan Tatabahasa Iban

Individual and Cooperative Learning: The Effectiveness of The Canva Kit in Mastering Iban Grammar

Jessica Akiat* & Saripah Banseng

Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

¹Corresponding author: jessicaakiat2@gmail.com

Received: 07 July 2025; **Revised:** 22 October 2025; **Accepted:** 01 November 2025; **Published:** 14 November 2025

To cite this article (APA): Akiat, J., & Banseng, S. (2025). Pembelajaran Individu dan Kooperatif: Keberkesanan Kit Canva dalam Penguasaan Tatabahasa Iban. *PENDETA*, 16(2), 51-60. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol16.2.5.2025>

ABSTRAK

Tatabahasa memainkan peranan penting dalam pemahaman dan penggunaan bahasa. Dalam konteks pengajaran bahasa Iban di sekolah menengah, tatabahasa adalah elemen asas yang membantu murid memahami struktur dan peraturan bahasa dengan lebih baik. Walau bagaimanapun, pengajaran tatabahasa sering kali dianggap sebagai bahagian yang membosankan dan sukar dalam pembelajaran bahasa. Kekurangan bahan bantu mengajar yang menarik dan berkesan telah menyumbang kepada cabaran ini. Oleh itu, pembangunan kit media yang sesuai, interaktif, dan berfokus kepada pembelajaran aktif menjadi keperluan penting bagi meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran tatabahasa Iban. Kajian ini menyelidiki keberhasilan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai kit media pembelajaran tatabahasa Iban di sekolah menengah serta menilai perbezaan pencapaian murid melalui pendekatan pembelajaran individu dan kooperatif. Seramai 100 orang murid Tingkatan 1 daripada tiga buah kelas di sebuah sekolah menengah terlibat dalam kajian ini. Reka bentuk kuasi-eksperimen digunakan bersama ujian pra dan pasca untuk mengukur perubahan skor pencapaian. Penilaian data menunjukkan peningkatan yang jelas dalam kedua-dua pendekatan, namun begitu pembelajaran kooperatif memperoleh skor min yang lebih tinggi berbanding pembelajaran secara individu. Implikasi kajian ini memperlihatkan sokongan terhadap penggunaan kit media digital berpandukan aplikasi *Canva* sekali dengan kaedah kooperatif sebagai strategi pengajaran efektif dalam mempelajari tatabahasa Iban dan membuktikan bahawa penggunaan kit media berkesan dalam meningkatkan penguasaan tatabahasa dalam kalangan murid sekolah menengah.

Kata kunci: *Canva, Tatabahasa Iban, Pembelajaran Kooperatif, Pembelajaran Individu, Kit Media, Kuasi-Eksperimen*

PENGENALAN

Pengertian mendalam mengenai tatabahasa merupakan salah satu aspek utama dalam pembelajaran bahasa yang memainkan peranan penting dalam meningkatkan kecekapan komunikasi yang efektif (Crystal, 2003). Dalam konteks bahasa Iban, tatabahasa bukan sahaja berfungsi sebagai sistem bahasa tetapi juga sebagai elemen penting dalam pelestarian identiti budaya masyarakat Iban (Peter Lelak, 2017). Walau bagaimanapun, penyelidikan sebelumnya memperlihatkan bahawa murid menghadapi pelbagai kesukaran dalam mempelajari tatabahasa Iban secara intensif, yang boleh mengakibatkan prestasi akademik yang kurang memuaskan dalam subjek Bahasa Iban (Tang, 2019).

Bagi memperkukuh keberkesanan pengajaran, dua kaedah pembelajaran utama sering diaplikasikan, iaitu pembelajaran individu dan pembelajaran kooperatif. Menurut Vygotsky (1978),

pembelajaran koperatif berasaskan teori zon perkembangan proksimal mengutamakan peranan interaksi sosial dan kerjasama dalam membantu murid mencapai tahap pemahaman yang lebih tinggi. Pembelajaran individu pula memberikan tumpuan kepada penglibatan berdikari dan penguasaan sendiri oleh murid yang membolehkan murid menyesuaikan pembelajaran mengikut tempo dan kaedah mereka sendiri (Zimmerman, 2002).

Penerapan teknologi dalam sistem pendidikan juga telah membawa inovasi baharu dalam penghasilan kit media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik. Aplikasi *Canva*, sebagai aplikasi grafik digital memberi sokongan pedagogi kepada guru dalam menghasilkan bahan pembelajaran visual yang mampu mempertingkatkan motivasi dan pemahaman murid (Mayer, 2009). Melalui penggunaan aplikasi *Canva*, kit media pembelajaran dapat dihasilkan dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif, seterusnya membantu murid memahami sistem tatabahasa Iban dengan lebih efektif (Clark & Mayer, 2016).

Kajian ini bertujuan menyelidiki keberhasilan penggunaan kit *Canva* dalam menguasai tatabahasa Iban dengan membandingkan dua pendekatan pembelajaran, iaitu pembelajaran individu dan pembelajaran koperatif. Reka bentuk kuasi-eksperimen digunakan bagi menguji keberkesanan kit ini melalui ujian pra dan ujian pasca. Hasil penyelidikan ini diharapkan dapat memberikan panduan praktikal kepada guru Bahasa Iban dalam memilih pendekatan pengajaran yang lebih efektif serta menekankan kepentingan integrasi teknologi dalam pengajaran bahasa.

Dengan meneliti keberkesanan kedua-dua pendekatan tersebut, kajian ini turut menyumbang kepada literatur bidang pendidikan bahasa, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa etnik di Malaysia terutamanya Bahasa Iban. Hasil penyelidikan diharapkan dapat membantu dalam mengoptimalkan pelaksanaan pengajaran tatabahasa Iban sekaligus memelihara dan mengembangkan penggunaan bahasa Iban dalam kalangan generasi muda (Jabatan Pendidikan Sarawak, 2021).

Pernyataan Masalah

Kajian ini dijalankan berdasarkan keperluan kritikal untuk meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran (PdP) tatabahasa Bahasa Iban di sekolah menengah, khususnya dalam kalangan murid yang belajar bahasa ibunda sebagai subjek elektif. Kajian terdahulu menunjukkan bahawa pengajaran tatabahasa sering dianggap sukar dan membosankan (Isam et al., 2016) kerana pendekatan yang digunakan bersifat tradisional dan kurang menarik (Lowjie Ying et al., 2024). Tambahan pula, kekurangan bahan bantu mengajar interaktif yang sesuai dengan konteks linguistik dan budaya Bahasa Iban menyebabkan guru bergantung sepenuhnya kepada buku teks dan latihan bertulis yang pasif. Dalam kajian Melvina Chung Hui dan Norazah Mohd Nordin (2021), menyatakan PdP tatabahasa sering bergantung kepada kaedah tradisional yang monoton dan kekurangan bahan interaktif yang mencukupi dalam PdP bahasa Melayu.

Isu penggunaan teknologi dalam pendidikan di sekolah luar bandar adalah kompleks dan memerlukan perhatian yang mendalam. Salah satu cabaran utama adalah jurang digital yang ketara antara sekolah di bandar dan di luar bandar. Kajian menunjukkan bahawa guru di sekolah luar bandar sering kali kurang pengetahuan dan kemahiran dalam menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK), yang mengakibatkan penggunaan TMK yang rendah dalam pengajaran dan pembelajaran "Jurang Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) antara Sekolah Bandar dan Luar Bandar (*Information Communication and Technology Usage Gaps between Urban and Rural Schools*)". Keadaan ini berpotensi menghalang murid daripada mendapat akses kepada sumber pembelajaran yang lebih baik dan inovatif.

Di samping itu, kajian Damayanti (2023) menunjukkan bahawa penggunaan teknologi dalam pendidikan tradisional dapat meningkatkan minat dan motivasi murid, tetapi tanpa sokongan yang mencukupi, potensi ini tidak dapat dimanfaatkan sepenuhnya di kawasan luar bandar. Oleh itu, adalah penting untuk merancang dan melaksanakan strategi yang dapat meningkatkan kemahiran guru dan menyediakan infrastruktur yang diperlukan untuk memastikan penggunaan teknologi yang berkesan dalam pendidikan di sekolah luar bandar.

Sistem pembelajaran tatabahasa Iban di sekolah menengah pada masa ini berhadapan dengan pelbagai kekangan seperti kekurangan guru terlatih dan bahan pembelajaran yang terhad terhadap

subjek ini. Tanpa pendekatan inovatif, usaha untuk meningkatkan kefahaman tatabahasa Iban dalam kalangan murid mungkin tidak akan mencapai keberhasilan yang diharapkan.

Antara kekangan yang dihadapi adalah kekurangan sumber dan bahan pengajaran yang sesuai untuk tatabahasa Iban. Dalam banyak kes, guru tidak mempunyai akses kepada buku teks atau bahan rujukan yang mencukupi, yang menghalang mereka daripada menyampaikan pengajaran tatabahasa dengan berkesan (Setyaningsih et al., 2021). Kajian menunjukkan bahawa ketersediaan bahan pengajaran yang berkualiti adalah penting untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap tatabahasa (Hamid, 2022).

Seterusnya, adalah kekurangan pemahaman dan kemahiran guru dalam menggunakan pendekatan yang sesuai untuk mengajar tatabahasa. Menurut kajian, guru sering kali menghadapi masalah dalam memahami dan melaksanakan pendekatan pedagogi yang berbeza, yang boleh menghalang keberkesanan pengajaran tatabahasa (Sapian dan Mohammad, 2022). Selain itu, menekankan bahawa perubahan dalam kaedah pengajaran akibat pandemik COVID-19 telah memberi kesan yang signifikan terhadap cara guru menyampaikan ilmu, termasuk tatabahasa, di mana mereka terpaksa beradaptasi dengan penggunaan media digital dan kaedah dalam talian (Mamat et al., 2021).

Secara keseluruhannya, cabaran dalam pengajaran dan pembelajaran tatabahasa di Malaysia adalah kompleks dan memerlukan pendekatan yang holistik. Guru perlu dilengkapi dengan pengetahuan dan kemahiran yang mencukupi untuk mengatasi isu-isu yang timbul, termasuk adaptasi kepada perubahan teknologi dan keperluan murid yang berbeza-beza. Dengan pendekatan yang tepat, adalah mungkin untuk meningkatkan keberkesanan pengajaran tatabahasa dan membantu murid menguasai bahasa dengan lebih baik.

Sorotan Kajian

Gaya pembelajaran dapat dikaitkan dengan prestasi seseorang murid. Setiap murid mempunyai gaya pembelajaran yang unik mengikut kesesuaian masing-masing. Gaya pembelajaran membawa maksud kepada cara seseorang individu bertindak balas terhadap dunia sekitarnya dan menggunakan gaya pembelajarannya berinteraksi dengan persekitarannya. Menurut Peterson (1979) dan Steward (1981), gaya pembelajaran mendefinisikan pendekatan pengajaran digemari oleh seseorang murid. Manakala menurut Honey dan Mumford (1992), gaya pembelajaran didefinisikan sebagai penerangan ke atas sikap dan individu yang mengamalkan semasa mempelajari sesuatu ilmu. Mengikut Purwanto (2012), gaya pembelajaran merupakan salah satu cara bagaimana individu itu belajar dalam memperoleh pengetahuan.

Terdapat satu kajian yang dilakukan oleh Purbudak dan Usta (2021) untuk menentukan gaya pembelajaran melalui laman sesawang secara aktiviti berkumpulan dan kesannya terhadap pencapaian akademik murid, tahap atitud pembelajaran dalam talian, tahap kemahiran berfikir komputer kepada murid gred enam seramai 83 orang. Hasil dapatan kajian yang menggunakan reka bentuk kajian kuasi-eksperimental, mendapati terdapat perbezaan dalam skor pencapaian akademik murid, gaya pembelajaran, tahap atitud pembelajaran koperatif dalam talian, tahap kemahiran berfikir berkomputer. Ini menunjukkan faktor sekeliling dan proses perjalanan pengalaman pembelajaran memainkan peranan dalam menentukan gaya pembelajaran, sikap dan kemahiran berfikir seseorang individu.

Gaya pembelajaran juga dikatakan berbeza antara murid lelaki dan murid perempuan (Husin Shukor dan Jusoh, 2011). Yahaya dan Abdul Karim (2010) membuktikan gaya pembelajaran yang berbeza dimiliki murid mempunyai hubungan yang signifikan dengan latar belakang keluarga murid, rangsangan rakan sebaya dan pengajaran guru dengan gaya pembelajaran murid. Hasil kajian Schoen (2018), murid dapat belajar dengan lebih berkesan sekiranya pengajaran guru sejajar dengan gaya pembelajaran muridnya. Seterusnya kajian Klavas (2012) pula mendapati gaya pembelajaran memberi kesan yang positif terhadap pencapaian murid dalam persekitaran pembelajaran yang berbeza. Keadaan ini dapat dirumuskan bahawa faktor-faktor seperti jantina, umur, personaliti, persekitaran, keluarga dan sekolah akan mempengaruhi gaya pembelajaran individu dalam memproses, mentafsir, memperoleh maklumat ilmu, pengalaman atau kemahiran yang dipelajari.

Pembelajaran koperatif merujuk kepada kaedah pengajaran yang memerlukan murid dari pelbagai kebolehan bekerjasama dalam kumpulan kecil untuk mencapai satu matlamat yang sama (Slavin, 1982). Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, setiap ahli kumpulan akan melibatkan diri dalam pelbagai aktiviti untuk mendapatkan maklumat. Murid-murid akan berinteraksi dan

berkomunikasi dalam bilik darjah melalui proses inkuiri akademik. Dalam kajian Noranita Sarifuddin (2023), dapatan kajian menunjukkan bahawa pendekatan pembelajaran koperatif dengan menggunakan kaedah *Jigsaw* dapat meningkatkan pencapaian penulisan esei Sejarah murid melalui Ujian Pra-Pasca yang dijalankan. Selain itu, dapatan kajian menunjukkan keempat-empat skor sikap murid terhadap penggunaan kaedah *Jigsaw II* dalam penulisan esei Sejarah dari aspek kaedah *Jigsaw* mudah difahami, membantu murid dalam penulisan esei, memupuk nilai kerjasama dan komunikasi antara murid adalah berada pada tahap yang tinggi melalui analisis deskriptif yang menggunakan borang soal selidik.

Kajian Leni Karlina dan Zafri (2021) menunjukkan terdapat pengaruh positif pendekatan pembelajaran koperatif dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia terhadap kemampuan menganalisis murid. Seterusnya, penggunaan kaedah *Jigsaw II* dapat meningkatkan tahap pencapaian murid dalam penulisan ulasan. Dalam kajian Mohamad Sayuti Seman (2020), hasil dapatan kajian yang diperoleh melalui pendekatan kualitatif mendapati model pembelajaran *Theatre Games* dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) yang digunakan dapat meningkatkan kreativiti dan penerimaan murid dalam PdPc bersesuaian dengan pembelajaran PAK-21. Penyelidik mendapati murid dapat belajar dalam keadaan *fun-learning* yang menjadi sumber pemikiran murid tidak tertekan dengan perkara yang tidak menceriaikan. Pendekatan *Theatre Games* ini membantu memudahkan murid untuk mengingati isi pembelajaran dan memahami dengan pengalaman langsung.

Penggunaan kaedah koperatif *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam kajian Azman Abdul Rahman, et al (2017) menganalisis kesan pembelajaran catan cat air melalui kaedah ini kepada murid tingkatan 4. Hasil ujian pra menunjukkan tiada sebarang perbezaan yang signifikan kerana murid berada pada tahap kognitif yang sama. Namun melalui ujian pasca menunjukkan satu perbezaan yang signifikan dan ketara. Keberkesanan kaedah pembelajaran koperatif dalam PdPc ini begitu berkesan dalam mata pelajaran PSV dalam menyelesaikan permasalahan dalam catan.

Manakala dalam kajian Norlailatulakma Bolhassan (2017), hasil dapatan kajian menggunakan analisis ANCOVA menunjukkan wujud kesan kaedah koperatif *Team Game Tournament* (TGT) yang signifikan terhadap pencapaian, pemikiran kritis, motivasi dengan pencapaian dan pemikiran kritis dengan motivasi murid apabila ujian pra dikawal dalam topik formula dan persamaan kimia. Melalui analisis korelasi Pearson, terdapat hubungan yang signifikan antara pencapaian dengan pemikiran kritis, motivasi dengan pencapaian dan pemikiran kritis dengan motivasi murid. Kesannya, kaedah pembelajaran koperatif TGT lebih berkesan dalam meningkatkan pencapaian, pemikiran kritis dan motivasi murid berbanding kaedah pembelajaran tradisional yang hanya bergantung kepada latihan tubi dan kuiz.

Konsep pembelajaran menggunakan multimedia merupakan satu pendekatan baru dan mula berkembang semenjak konsep Sekolah bestari diperkenalkan. Dalam kajian Tiarni Soamole et al (2021), penggunaan multimedia pada mata pelajaran Pendidikan Islam dapat meningkatkan motivasi belajar murid. Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif dengan teknik pengumpulan data secara pemerhatian, temu bual dan dokumentasi. melalui pemerhatian, murid terlihat fokus mengikuti proses pembelajaran, mencatat nota, mudah menjelaskan atau menjawab pertanyaan guru dengan berani dan aktif dalam proses pembelajaran. Manakala kajian Erfan & Sarah (2020), membuktikan penerapan Multimedia Based Learning (MBL) pada mata pelajaran kimia mampu meningkatkan self-regulated learning (SRL) murid. Hasil dapatan kajian menunjukkan tidak ada perbezaan yang signifikan pada SRL murid yang mengikuti pembelajaran kimia yang terlihat bahawa nilai $p = 0.711$ atau > 0.05 (2) ada perbezaan yang signifikan pada SRL murid sebelum dan selepas mengikuti pembelajaran kimia yang menerapkan MBL iaitu nilai $p(0,000) < 0,05$.

Kajian Hanifah Mahat et al (2020), dapatan analisis korelasi Pearson menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara keberkesanan penggunaan BBM multimedia terhadap penggunaan elemen BBM multimedia dan penerimaan murid terhadap reka bentuk BBM multimedia dan penggunaan BBM multimedia memberi pengaruh terhadap keberkesanan penggunaan BBM multimedia. Kajian ini menunjukkan bahawa keberkesanan pembelajaran geografi terhadap murid dipengaruhi oleh penggunaan elemen BBM multimedia dan reka bentuk BBM multimedia yang menarik dan berkesan. Kajian oleh Talib, Awang, Ghani & Yusof (2019) mendapati bahawa penggunaan ICT di dalam pengajaran dan pembelajaran dapat memberi peluang yang sama rata terhadap pembelajaran kepada semua murid tanpa mengira latar belakang, meningkatkan motivasi sendiri murid, membolehkan murid mengakses maklumat dan mengumpul dalam masa yang singkat, serta meningkatkan daya kreativiti dan daya imaginasi murid dalam kelas. Hasil kajian oleh Saleh dan

Saleh (2019) menyatakan bahawa penggunaan ICT di dalam pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian kognitif dalam kalangan murid iaitu dapat membentuk kemahiran pembelajaran berasaskan visualisasi dan interaktif yang mampu untuk membina rangkaian pemahaman konsep pembelajaran yang lebih kreatif dan mudah difahami oleh murid.

METODOLOGI

Reka bentuk kajian

Kajian ini mengadaptasi reka bentuk kajian kuantitatif berbentuk deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen. Reka bentuk ini dipilih kerana ia membolehkan perbandingan pencapaian murid sebelum dan selepas intervensi, sambil mengawal faktor luar yang menjadi asas penting dalam menilai keberkesanan penggunaan kit media iaitu aplikasi *Canva*. Pembinaan kit ini dibangunkan berdasarkan gabungan teori pembelajaran konstruktivisme dan teori pelbagai kecerdasan Howard Gardner. Struktur kajian ini membahagikan responden kepada dua kumpulan iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Kedua-dua kumpulan ini wajib menjalani ujian pra dan ujian pasca. Pendekatan ini secara tidak langsung menukong prinsip konstruktivisme yang menekankan pembinaan pengetahuan secara aktif, dengan membandingkan pendekatan pembelajaran secara individu dan pembelajaran koperatif.

Sampel kajian

Seramai 100 orang murid Tingkatan 1 di sebuah sekolah menengah, yang dipilih secara bertujuan berdasarkan kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran secara individu dan pembelajaran koperatif. Bagi pembelajaran koperatif, murid dibahagikan kepada 25 kumpulan, iaitu seramai empat orang ahli bagi setiap kumpulan semasa aktiviti dilaksanakan di dalam kelas dan sewaktu ujian pra dan ujian pasca. Pembahagian kumpulan ini bukan sahaja menyokong strategi konstruktivisme melalui perbincangan berkumpulan dan perkongsian idea tetapi memenuhi keperluan kecerdasan interpersonal dalam teori pelbagai kecerdasan Gardner. Sementara itu, pendekatan pembelajaran secara individu pula dirancang untuk memenuhi keperluan murid yang dominan dalam kecerdasan intrapersonal.

Instrumen Kajian

Kit pembelajaran digital berpandukan aplikasi *Canva* digunakan sebagai bahan bantu mengajar dalam kajian ini. Selain itu, ujian pencapaian tatabahasa yang merangkumi soalan objektif dan subjektif disediakan untuk mengukur penguasaan tatabahasa murid sebelum dan selepas penggunaan kit media tersebut (ujian pra dan ujian pasca).

Prosedur Kajian

Kajian dijalankan dalam tempoh enam minggu dengan prosedur utama yang mengintergrasikan berasaskan teori:

Minggu	Prosedur	Keterangan
1	Ujian pra	Mengukur tahap penguasaan awal tatabahasa (kata nama) murid
2 hingga 5	Rawatan (4 minggu)	Pelaksanaan aktiviti menggunakan kit media dalam dua kaedah pendekatan iaitu pendekatan secara individu dan koperatif. Kit <i>Canva</i> (visual-spatial, interpersonal, intrapersonal) digunakan untuk meningkatkan pengetahuan secara aktif melalui interaksi berkumpulan dan konteks(konstruktivisme dan pelbagai kecerdasan).
6	Ujian pasca	Mengukur pencapaian dan perubahan tahap pemahaman selepas intervensi kit media.

ANALISIS DATA

Data kajian ini dianalisis secara individu dan berkumpulan yang dibincangkan seperti di bawah:

Pencapaian Pembelajaran Secara Individu

Jadual 1 Skor Min dan Sisihan Piawai Ujian Pra dan Ujian Pasca Pembelajaran Secara Individu

Ujian	N	Min	Sisihan Piawai	Nilai <i>t</i>	Nilai <i>p</i>
Ujian Pra	100	32.08	6.62	37.414	0.001
Ujian Pasca		71.26	7.56		

Jadual 1 menunjukkan peningkatan ketara dalam pencapaian murid yang mengikuti pembelajaran secara individu menggunakan kit media. Skor purata meningkat daripada 32.08 kepada 71.26 selepas intervensi, dengan perbezaan yang diperolehi menunjukkan signifikansi statistik. Keputusan kajian ini memperkuat keberhasilan pendekatan pembelajaran secara individu dalam pembelajaran berorientasikan teknologi. Ini menunjukkan bahawa teknologi bukan sekadar alat tambahan, tetapi pemboleh utama kepada kejayaan model pembelajaran berpusatkan murid. Seterusnya, murid memainkan peranan dalam menguruskan penerokaan pembelajaran sendiri, menjadikan murid lebih aktif dan mandiri.

Pencapaian Pembelajaran Koperatif

Jadual 2 Skor Min dan Sisihan Piawai Ujian Pra dan Ujian Pasca Pembelajaran Koperatif

Ujian	N	Min	Sisihan Piawai	Nilai <i>t</i>	Nilai <i>p</i>
Ujian Pra	25	37.84	7.98	18.615	0.001
Ujian Pasca		75.68	7.06		

Jadual 2 menunjukkan bahawa skor purata murid dalam ujian pra berkumpulan adalah 37.84; SP = 7.98. Selepas penggunaan kit media dalam pembelajaran tatabahasa Iban, skor purata meningkat dengan ketara kepada 75.68; SP = 7.06. Dapatan ini membuktikan bahawa pengajaran yang melibatkan interaksi kumpulan mampu memberikan kesan positif terhadap pemahaman dan penguasaan tatabahasa (kata nama). Hasil kajian ini bertepatan dengan teori pembelajaran sosial Vygotsky yang menyatakan bahawa interaksi sosial dalam kalangan murid adalah kunci kepada perkembangan kognitif. Dalam pembelajaran koperatif, murid saling membantu dan menyokong antara satu sama lain melalui dialog dan kerjasama, sekali gus mempercepat proses pembinaan makna. Tambahan pula, penggunaan multimedia sebagai alat bantu dalam konteks koperatif memperkukuh lagi keberkesanan kaedah ini kerana ia merangsang pelbagai bentuk perbincangan dan eksplorasi bersama.

Perbezaan Pencapaian Pembelajaran Secara Individu dan Koperatif

Jadual 3 Skor Min dan Sisihan Piawai Mengikut Pembelajaran Secara Individu dan Pembelajaran Koperatif Murid

Pendekatan	N	Min	Sisihan Piawai	Nilai <i>t</i>	Nilai <i>p</i>
Individu	100	71.26	7.56	-2.647	0.009
Berkumpulan	25	75.68	7.06		

Jadual 3 menunjukkan hasil dapatan kajian bahawa skor purata pencapaian murid yang mengikuti pembelajaran koperatif (min 75.68; SP = 7.06) adalah lebih tinggi berbanding pembelajaran secara individu (min 71.26; SP = 7.56). Bagi menentukan sama ada perbezaan ini adalah signifikan secara statistik, ujian-tidak bersandar telah dilaksanakan bagi membandingkan kedua-dua kaedah pembelajaran. Keputusan ujian-t menunjukkan nilai $t = 2.647$ dengan nilai $p = 0.009$. Apabila perbandingan dilakukan antara kedua-dua pendekatan, hasil kajian menunjukkan bahawa pembelajaran koperatif menghasilkan skor min yang lebih tinggi berbanding pembelajaran secara individu, dan perbezaan ini adalah signifikan secara statistik. Dapatan ini memperkukuh anggapan bahawa meskipun pembelajaran secara individu memberikan ruang kepada murid untuk membina pemahaman secara sendiri, pembelajaran koperatif memberikan manfaat melalui proses sosial yang aktif dan interaksi yang berkesan.

PERBINCANGAN

Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan kit Canva dalam pembelajaran tatabahasa Iban memberi kesan positif terhadap pencapaian dan minat murid. Hal ini menunjukkan bahawa integrasi elemen multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) bukan sahaja menarik minat murid tetapi turut meningkatkan kefahaman mereka terhadap struktur dan fungsi tatabahasa Iban. Penemuan ini berasaskan kepada Teori Pembelajaran Multimedia oleh Mayer (2009) yang menegaskan bahawa gabungan teks, visual dan elemen auditori dapat mengoptimumkan proses pemprosesan maklumat dalam minda pelajar. Menurut teori ini, pelajar memproses maklumat melalui dua saluran — saluran verbal dan saluran visual — yang apabila digabungkan secara seimbang, menghasilkan kefahaman yang lebih mendalam.

Kajian Mat Husin dan Mahamod (2023) turut mendapati bahawa penggunaan bahan berasaskan teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa meningkatkan minat pelajar terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu. Dapatan ini mengukuhkan lagi hasil kajian semasa bahawa penggunaan Canva sebagai bahan bantu mengajar digital mampu mewujudkan persekitaran pembelajaran yang interaktif dan menyeronokkan. Kajian Abdul Samat dan Abdul Aziz (2020) pula menunjukkan bahawa pembelajaran multimedia membantu meningkatkan kefahaman membaca dalam kalangan murid orang asal di Malaysia. Walaupun fokusnya terhadap kemahiran membaca, dapatan tersebut menyokong pandangan bahawa penggunaan elemen visual dan teks dalam konteks bahasa etnik memberi impak positif terhadap penguasaan bahasa, sejajar dengan prinsip Mayer.

Walau bagaimanapun, beberapa kajian terkini seperti Schweppe et al. (2022) menegaskan bahawa keberkesanan prinsip multimedia bergantung pada reka bentuk bahan yang mengawal beban kognitif (*cognitive load*) dan memastikan kesepadanan teks serta imej (*spatial contiguity*). Dalam konteks kit *Canva*, ini menuntut agar reka bentuk bahan tatabahasa Iban tidak terlalu sarat dengan unsur grafik atau teks yang boleh mengganggu perhatian murid. Kajian Lee et al. (2025) tentang penggunaan infografik dalam pembelajaran bahasa Inggeris sebagai bahasa asing (EFL) turut membuktikan bahawa kombinasi visual dan teks meningkatkan literasi multimodal pelajar. Dapatan ini memperkukuh hasil kajian semasa bahawa penggunaan *Canva* membantu pelajar memahami hubungan antara bentuk linguistik dan makna tatabahasa secara lebih kontekstual dan visual.

Selain itu, hasil kajian ini juga selaras dengan Teori Sosiobudaya oleh Vygotsky (1978) yang menekankan kepentingan interaksi sosial dan pembelajaran kolaboratif dalam membentuk kefahaman kognitif pelajar. Prinsip Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) menjelaskan bahawa murid dapat mencapai tahap pembelajaran yang lebih tinggi dengan bantuan rakan sebaya atau guru yang lebih mahir. Dalam pelaksanaan aktiviti menggunakan kit *Canva*, interaksi ini berlaku apabila murid bekerjasama dalam kumpulan untuk menghasilkan bahan pembelajaran visual tatabahasa Iban. Proses ini mewujudkan *scaffolding*, iaitu bimbingan sementara yang membantu murid kurang mahir memahami konsep dengan lebih jelas melalui penerangan dan sokongan rakan atau guru.

Kajian Ariffin dan Janan (2017) serta Govindarajoo et al. (2023) turut membuktikan bahawa kaedah pengajaran kolaboratif meningkatkan markah dan penglibatan murid secara signifikan. Hasil ini bertepatan dengan dapatan kajian Vygotsky (1978) dan Slavin (1995) yang menegaskan bahawa pembelajaran koperatif mampu memupuk motivasi, tanggungjawab bersama serta memperkukuh

pemahaman jangka panjang. Kajian Rajendra dan Hassan (2024) tentang pembelajaran koperatif dalam pendidikan sastera di Sabah juga mendapati bahawa pelajar lebih bersemangat dan mencapai peningkatan kefahaman apabila terlibat dalam aktiviti kumpulan. Walaupun konteksnya sastera, prinsip yang sama boleh diaplikasikan dalam tatabahasa Iban kerana kedua-duanya memerlukan pemahaman struktur bahasa secara kolaboratif.

Dalam konteks ini, kit *Canva* bukan sahaja berfungsi sebagai alat visual, tetapi juga sebagai medium kolaboratif yang menyokong pembelajaran sosial. Kajian Abdullah et al. (2024) tentang *e-collaborative learning* di Malaysia menunjukkan bahawa penggunaan teknologi digital dalam kumpulan dapat meningkatkan interaksi rakan sebaya dan kemahiran komunikasi pelajar. Oleh itu, dapatan ini membuktikan bahawa apabila aplikasi *Canva* digunakan dalam aktiviti kumpulan, ia bukan sekadar meningkatkan kefahaman tatabahasa, malah memperkukuh kemahiran sosial dan afektif murid, selaras dengan konsep pembelajaran abad ke-21.

Namun demikian, dapatan ini juga perlu diteliti secara kritikal. Kajian Rahman dan Kadir (2022) menegaskan bahawa kejayaan integrasi teknologi seperti aplikasi *Canva* bergantung kepada kompetensi guru dan tahap kesediaan murid. Walaupun dapatan kajian ini positif, pelaksanaan yang tidak terancang boleh menjejaskan keberkesanan teori-teori seperti Mayer dan Vygotsky. Hal ini kerana teori-teori tersebut memerlukan reka bentuk pedagogi yang sistematik — misalnya, segmentasi bahan mengikut tahap murid, penyediaan aktiviti kolaboratif yang tersusun dan penggunaan *scaffolding* yang terarah.

Secara keseluruhannya, hasil kajian ini memperkukuh bahawa penggabungan Teori Pembelajaran Multimedia (Mayer) dan Teori Sosiobudaya (Vygotsky) dengan pendekatan pembelajaran koperatif (Slavin) memberikan asas teori yang kukuh bagi penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran tatabahasa Iban. Pendekatan ini bukan sahaja meningkatkan kefahaman kognitif pelajar terhadap struktur bahasa, tetapi turut memperkasa aspek sosial dan afektif melalui kolaborasi. Penemuan ini selari dengan arah pendidikan moden yang menuntut integrasi teknologi dan pedagogi berpusatkan murid. Maka, penggunaan aplikasi *Canva* sebagai kit media pembelajaran tatabahasa Iban boleh dianggap sebagai satu inovasi pedagogi yang berpaksikan teori, empirikal dan kontekstual — selaras dengan keperluan pendidikan bahasa etnik di Malaysia masa kini.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, kajian ini membuktikan bahawa penggunaan kit media pembelajaran dalam tatabahasa Iban yang dibangunkan melalui platform *Canva* berkesan dalam meningkatkan penguasaan tatabahasa dalam kalangan murid sekolah menengah. Dapatan menunjukkan peningkatan pencapaian yang ketara dalam kedua-dua kaedah pembelajaran, iaitu secara individu dan koperatif. Walau bagaimanapun, pendekatan pembelajaran koperatif memperlihatkan tahap keberkesanan yang lebih tinggi berbanding pembelajaran secara individu.

Perkara ini menguatkan bahawa integrasi antara penggunaan teknologi pendidikan yang interaktif dan kaedah pedagogi yang sesuai dapat memperkukuh keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini menggambarkan kepada guru-guru bahawa bahan berasaskan teknologi merupakan satu pendekatan pembelajaran yang boleh dimanfaatkan untuk menarik minat murid sekaligus mewujudkan dampak positif dalam proses pengajaran dan pembelajaran dalam kelas. Aplikasi *Canva* sebagai alat bantu pengajaran bukan sahaja menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memudahkan pemahaman konsep tatabahasa yang sering dianggap sukar oleh murid. Pendekatan pembelajaran koperatif pula menyediakan ruang pembelajaran yang menyokong perkembangan sosial, komunikasi dan pemikiran kritis dalam kalangan pelajar.

Dapatan kajian ini menyimpulkan bahawa kit media berasaskan *Canva* yang diperkaya dengan elemen visual dan interaktif merupakan intervensi pedagogi yang signifikan dalam meningkatkan efikasi PdP khususnya bagi topik tatabahasa yang memiliki sifat keabstrakan. Implikasi kritikal terhadap warga pendidik adalah penegasan terhadap keperluan untuk mengintegrasikan secara sistematik unsur-unsur pengajaran interaktif digital seperti kuiz dalam talian, permainan digital dan video animasi sebagai kaedah pengayaan. Selain itu, kajian ini menguatkan hujah bagi perluasan pelaksanaan strategi pembelajaran koperatif kerana pendekatan ini telah terbukti secara empirikal

meningkatkan pencapaian akademik, interaksi sosial dan pembangunan kemahiran berfikir aras tinggi dalam kalangan murid.

Seterusnya dari aspek murid, implikasi utama adalah peningkatan motivasi intrinsik dan penglibatan aktif dalam proses penguasaan tatabahasa Iban dengan menggunakan aplikasi multimedia yang menawarkan pengalaman pembelajaran yang holistik-menyeronokkan, bermakna, visual dan interaktif. Kerangka pembelajaran koperatif yang digandingkan dengan medium digital secara kolektif merangsang pemikiran analitikal, memupuk penyelesaian masalah secara kolaboratif, dan meningkatkan kompetensi komunikasi, kolaborasi, dan keyakinan diri. Secara keseluruhannya, hasil kajian ini menyokong peralihan paradigma dalam amalan pedagogi ke arah pengintegrasian teknologi digital dan pendekatan koperatif bagi mewujudkan persekitaran bilik darjah yang kondusif, sekaligus memastikan pemerolehan kemahiran bahasa dapat dicapai dengan lebih efektif

Natijahnya, guru Bahasa Iban digalakkan untuk meneroka dan menggunakan media digital seperti aplikasi *Canva* secara kreatif serta mengaplikasikan pendekatan pembelajaran koperatif dalam pengajaran tatabahasa. Kajian ini juga mencadangkan agar pembangunan modul atau kit pembelajaran digital dimasukkan dalam kurikulum Bahasa Iban dengan cara yang lebih metodikal untuk menyokong transformasi pendidikan ke arah abad ke-21. Hasil kajian ini diharap dapat dijadikan panduan rujukan berguna kepada warga pendidik, penggubal kurikulum, dan felo penyelidikan dalam misi memperkasakan pendidikan bahasa etnik melalui gabungan inovasi pedagogi dan teknologi pendidikan.

RUJUKAN

- Ariffin, N. A., & Janan, D. (2017). Keberkesanan Kaedah Pengajaran Bersama dalam Meningkatkan Pencapaian Penulisan Karangan Murid Tingkatan 4: *The Effectiveness of Coaching Teaching Methods in Improving Writing Achievement of Form 4 Students*. *PENDETA*, 8, 59
<https://doi.org/10.37134/pendeta.vol8.6.2017>
- Bakar, K. A., & Ismail, N. (2018). Kesiediaan Guru Menggunakan Bahan Digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(2), 12–22.
- Canva. (2024). *About Us*. Retrieved June 20, 2025, From <https://www.Canva.Com/About/>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and The Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th Ed.). Wiley.
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th Ed.). Cengage Learning.
- Hanafiah, M. H., & Osman, S. (2017). *Kaedah Penyelidikan dalam Pendidikan*. Penerbit Universiti Malaya.
- Hussin, S. (2018). Education 4.0 Made Simple. *Malaysian Higher Education Review*, 1(1), 24–35.
- Jabatan Pendidikan Sarawak. (2021). *Pelan Pembangunan Bahasa Iban 2021–2025*. Jabatan Pendidikan Negeri Sarawak.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2008). *Cooperation in The Classroom* (8th Ed.). Interaction Book Company.
- Mat Husin, N. S., & Mahamod, Z. (2023). Tahap Minat dan Persepsi Pelajar Sekolah Menengah Rendah Terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu. *PENDETA*, 14(2), 131–145. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol14.2.11.2023>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd Ed.). Cambridge University Press.
- Ministry Of Education Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013–2025*. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Mohd Azhar Abd Hamid. (2011). Pendekatan Koperatif dalam Pengajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7, 45–58.
- Mohd Fadzil, A. F. (2021). Amalan Guru Menggunakan Kit Media Digital dalam PdP Bahasa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 55–66.
- Noraini Idris. (2010). *Penyelidikan dalam Pendidikan*. Mcgraw-Hill Education.
- Peter, Lelak. (2017). *Tatabahasa Iban: Struktur dan Penggunaan*. Universiti Malaysia Sarawak Press.
- Rosnani Hashim. (2003). *Pendidikan Islam dan Cabaran Globalisasi*. Utusan Publications.
- Salasiah Hanin Hamjah, & Alias, J. (2012). Aplikasi Multimedia dalam Pengajaran Bahasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia*, 2(1), 23–31.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd Ed.). Allyn & Bacon.
- Tang, S. L. (2019). Cabaran dalam Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Iban. *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 12(2), 45–60.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Yusup, F. (2018). Ujian T dalam Kajian Pendidikan. *Jurnal Sains Sosial*, 7(3), 32–41.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming A Self-Regulated Learner: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2