

ANALISIS KEPERLUAN APLIKASI GENDAY DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN WATAK DAN PERWATAKAN CERPEN *KAMI AKAN MATI, LIN*

*NEEDS ANALYSIS OF THE GENDAY APPLICATION IN THE TEACHING AND LEARNING OF
CHARACTER AND CHARACTERISATION IN THE SHORT STORY KAMI AKAN MATI, LIN*

Dayang Nurshazwani AWANG ISMAIL¹
Rohayati JUNAIDI*²

^{1,2} Jabatan Bahasa dan Kesusasteraan Melayu, Fakulti Bahasa dan Komunikasi,
Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900, Tanjung Malim, Perak, Malaysia.

¹dayangnurshazuwani@gmail.com

²rohayati@fbk.upsi.edu.my

Corresponding author*

Received: 4th December 2025

Accepted: 24th March 2026

ABSTRAK

Pengajaran dan pembelajaran (PdP) elemen watak dan perwatakan dalam teks sastra memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif agar dapat menarik minat serta meningkatkan kefahaman pelajar, khususnya dalam kalangan Generasi Z. Kajian ini dijalankan bagi menganalisis keperluan penggunaan aplikasi Genday dalam proses pengajaran dan pembelajaran elemen watak dan perwatakan menerusi cerpen *Kami Akan Mati, Lin*. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan reka bentuk kajian lapangan yang melibatkan pengumpulan data melalui temu bual dan pemerhatian. Instrumen kajian terdiri daripada protokol temu bual separa berstruktur dan senarai semak pemerhatian tingkah laku pelajar semasa penggunaan aplikasi. Seramai 31 orang murid Tingkatan Empat yang mengikuti mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif dipilih sebagai peserta kajian. Data dianalisis secara tematik untuk mengenal pasti corak, makna dan tema yang muncul daripada dapatan kajian. Hasil kajian mendapati bahawa penggunaan aplikasi Genday dalam pengajaran sastra memberikan kesan positif terhadap pemahaman pelajar, selain menjadikan proses PdP lebih menyeronokkan dan bermakna. Visualisasi dan elemen interaktif dalam aplikasi ini membantu pelajar memahami sifat, sikap dan perkembangan watak dengan lebih mendalam. Kajian ini mencadangkan agar aplikasi teknologi seperti Genday diperluas penggunaannya dalam pendidikan sastra sebagai satu pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan kualiti pengajaran dan penglibatan pelajar secara aktif.

Kata kunci: Aplikasi Genday; pengajaran dan pembelajaran; watak dan perwatakan; cerpen; Kesusasteraan Melayu Komunikatif

ABSTRACT

The teaching and learning of character and characterisation elements in literary texts require creative and innovative approaches to attract students' interest and enhance their understanding, particularly among Generation Z learners. This study was conducted to analyse the need to use the Genday application in the teaching and learning process of character and characterisation through the short story *Kami Akan Mati, Lin*. This research employed a qualitative approach with a field of study design, involving data collection through interviews and observations. The research instruments consisted of a semi-structured interview protocol and a behavioural observation checklist during the use of the Genday application. A total of 31 Form Four students enrolled in Communicative Malay Literature participated in this study. The data were analysed thematically to identify patterns, meanings and emerging themes. The findings revealed that the use of the Genday application in literature teaching had a positive impact on students' comprehension, making the teaching and learning process more engaging and meaningful. The application's visualisation and interactive features helped students better understand the traits, attitudes and development of characters. This study suggests that educational technologies such as Genday should be widely integrated into literature education as an innovative approach to enhance teaching quality and foster active student engagement.

Keywords: Genday application; teaching and learning; character and characterisation; short story; Communicative Malay Literature

Pengenalan

Dalam era globalisasi dan revolusi teknologi, sistem pendidikan tidak lagi terhad kepada kaedah pengajaran tradisional. Pembangunan teknologi telah membuka ruang kepada pendekatan baharu yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). Sharul Azim Sharudin et al. (2020) menyatakan bahawa khalayak pada masa kini lebih tertarik untuk melihat elemen visual seperti foto, infografik dan ilustrasi berbanding teks. Hal ini demikian kerana penggunaan grafik menyediakan paparan visual yang dapat menerangkan sesuatu perkara dengan lebih jelas dan lebih mudah dipetakan ke dalam ingatan pelajar. Dalam erti kata lain, maklumat yang disampaikan dengan menggunakan salah satu elemen multimedia, iaitu grafik, lebih mudah diingati untuk jangka masa yang lama. Selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan, pendidikan di Malaysia bertujuan untuk melahirkan individu yang seimbang dari segi intelek, emosi, rohani dan jasmani. Oleh itu, usaha untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan semakin giat dilaksanakan untuk memenuhi keperluan abad ke-21.

Pengajaran Kesusasteraan Melayu, khususnya dalam aspek analisis watak dan perwatakan, sering kali dianggap mencabar oleh pelajar kerana kandungan teks yang abstrak dan memerlukan tahap pemahaman yang mendalam. Guru sering berhadapan dengan cabaran untuk menarik perhatian pelajar dalam pembelajaran kesusasteraan yang biasanya kurang bersifat interaktif. Dalam konteks ini, aplikasi Genday diperkenalkan sebagai salah satu inovasi teknologi pendidikan yang bertujuan untuk membantu guru dan pelajar mendalami elemen sastera dengan lebih mudah dan menyeronokkan. Aplikasi Genday direka dengan menggabungkan elemen multimedia seperti grafik, animasi dan kuiz interaktif untuk menyokong proses pembelajaran. Penggunaan teknologi interaktif ini bukan sahaja memupuk minat pelajar terhadap pembelajaran sastera, malah turut membantu guru melaksanakan pengajaran dan pembelajaran secara kreatif dan sistematik (Nur Fatin Shamimi Che Ibrahim et al., 2021). Menurut Abidin (2022), dengan memanfaatkan teori behaviorisme, aplikasi ini menggalakkan pembelajaran melalui peneguhan positif yang bukan sahaja meningkatkan kefahaman, tetapi juga membentuk tingkah laku pembelajaran yang lebih baik. Justeru, kajian ini membincangkan kepentingan aplikasi Genday dalam pengajaran dan pembelajaran aspek watak dan perwatakan cerpen, khususnya cerpen *Kami Akan Mati, Lin*. Kajian ini juga menyoroti impak positif teknologi terkini dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran sastera serta potensi penggunaannya dalam mencapai objektif pendidikan abad ke-21.

Sorotan Literatur

Kajian lepas berkaitan pengajaran dan pembelajaran berasaskan teknologi telah dilakukan oleh Tuan Siti Nurul Suhadah Tuan Adnan et al. (2021), yang meneliti bagaimana watak dan perwatakan dalam cerita rakyat Melayu dapat disampaikan melalui media animasi untuk menarik minat kanak-kanak dan remaja. Selain itu, kajian tersebut turut melihat keberkesanan penggunaan teknologi animasi dalam memartabatkan cerita rakyat. Penggunaan teknologi memainkan peranan penting dalam membina kefahaman para pelajar. Hal ini demikian kerana pelajar lebih tertarik kepada visual yang dapat meningkatkan fokus mereka terhadap pengajaran cerpen. Kajian Iksan et al. (2024) menunjukkan bahawa penggunaan teknologi mampu mempengaruhi pengembangan watak dan perwatakan dalam sesebuah karya sastera. Maznida Mahadi et al. (2024) menyatakan bahawa bahan bantu mengajar yang diperkenalkan oleh guru dapat membantu pelajar memahami dan mengapresiasi karya sastera yang berkaitan dengan teknologi masa hadapan.

Menurut Septiari et al. (2023), penggunaan teknologi digital membolehkan kanak-kanak meneroka dunia literasi dengan cara yang lebih interaktif dan menyeronokkan. Kajian ini sejajar dengan kajian Cahyani et al. (2023), yang menunjukkan bahawa inovasi teknologi yang diperkenalkan, seperti gelang pintar, diintegrasikan dalam naratif sastera dan menciptakan dimensi baharu dalam

pemahaman perkembangan teknologi dalam karya sastra. Seperti yang dijelaskan oleh Sharul Azim Sharudin et al. (2020), khalayak pada masa kini lebih tertarik untuk melihat elemen visual seperti foto, infografik dan ilustrasi berbanding teks. Selain itu, penggunaan grafik juga menyediakan paparan visual yang dapat menerangkan sesuatu perkara dengan lebih jelas dan lebih mudah dipetakan ke dalam ingatan pelajar. Dalam erti kata lain, maklumat yang disampaikan dengan menggunakan salah satu elemen multimedia, iaitu grafik, lebih mudah diingat untuk jangka masa yang lama. Hal ini mampu menarik pelajar untuk lebih fokus terhadap pembelajaran yang menggunakan inovasi teknologi seperti aplikasi Genday.

Oleh itu, bagi melihat perubahan tingkah laku pembelajaran yang positif dan terukur berasaskan penggunaan teknologi, teori behaviorisme yang diperkenalkan oleh Skinner (1974) bersesuaian dengan kajian ini. Hal ini demikian kerana teori behaviorisme memberikan perhatian kepada tingkah laku, bukan proses mental yang tidak dapat diukur secara langsung. Teori behaviorisme menekankan pembelajaran sebagai perubahan tingkah laku melalui hubungan antara rangsangan dengan respons. Dalam konteks teknologi, alat pembelajaran seperti pembelajaran digital dapat dirancang untuk memberikan rangsangan tertentu, seperti soalan atau latihan, yang diikuti oleh respons atau tindakan pelajar. Kajian Amanah Surbakti et al. (2023) menunjukkan bahawa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dorongan pelajar untuk memberikan respons dalam pelajaran. Peneguhan positif yang dilakukan oleh guru, seperti memberikan ganjaran kepada pelajar yang berjaya menjawab soalan, turut menunjukkan respons positif daripada pelajar.

Seterusnya, Elvia Baby Shahbana et al. (2020) menekankan bahawa penerapan teori behaviorisme membentuk tingkah laku melalui peneguhan positif. Dalam perancangan pembelajaran, guru dapat merancang rangsangan agar pelajar lebih aktif dan sentiasa memberikan respons yang sesuai. Izzah Hayani Saleh (2023) membuktikan bahawa prinsip behaviorisme dalam pengajaran dapat diterapkan melalui penggunaan teknologi yang berfungsi sebagai rangsangan positif kepada pelajar. Sebagai contoh, aplikasi pembelajaran digital dan kuiz interaktif memberikan maklum balas serta-merta terhadap prestasi pelajar, sekali gus mengukuhkan proses pembelajaran melalui pengulangan yang berkesan. Kajian tersebut turut menekankan bahawa peranan guru amat penting dalam mengoptimumkan penggunaan teknologi bagi meningkatkan pencapaian pembelajaran dalam bilik darjah.

Bertitik tolak daripada kajian-kajian lepas yang menganalisis penggunaan teknologi, aplikasi Genday dalam pengajaran dan pembelajaran serta pemahaman watak dan perwatakan mampu menjadi medium untuk mengenal pasti keperluan aplikasi Genday dalam pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan teknologi penting dalam memahami watak dan perwatakan dengan menyediakan pelbagai medium interaktif seperti animasi, video dan aplikasi digital. Hal ini dapat membantu pelajar menghayati perwatakan dengan lebih mudah, memvisualisasikan konflik dan memahami emosi watak secara lebih mendalam, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan berkesan. Justeru, kajian ini akan menganalisis penggunaan aplikasi Genday dalam pengajaran dan pembelajaran watak dan perwatakan cerpen *Kami Akan Mati, Lin*.

Metodologi

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan reka bentuk kajian lapangan untuk mengukur pendapat, sikap dan tingkah laku (Ary et al., 2006). Tujuan utama kajian ini dijalankan adalah untuk mendapatkan data yang lebih tepat dan relevan serta menggambarkan realiti. Creswell (2014) pula menyatakan bahawa kajian lapangan memberikan kesan yang lebih mendalam dalam penyelidikan kualitatif. Kajian ini menggunakan teknik persampelan bertujuan untuk mengumpulkan data daripada dua orang guru Kesusasteraan Melayu Komunikatif yang berpengalaman dan 31 orang pelajar Tingkatan Empat yang mengambil mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif di salah sebuah sekolah di daerah Saratok, Sarawak. Pemilihan peserta kajian ini bertujuan untuk memastikan

kebolehppercayaan dan ketepatan keputusan kajian. Kebolehppercayaan disahkan oleh pakar yang terdiri daripada dua orang pensyarah, manakala bagi menguji ketepatan dan kebolehppercayaan, guru telah menggunakan kajian ini ketika menjalani program Perantis Guru. Kajian ini menggunakan instrumen protokol temu bual dan senarai semak bagi mendapatkan maklumat yang diperlukan. Senarai semak digunakan bagi memastikan semua analisis dilakukan dengan lebih jelas. Soalan temu bual, senarai semak pemerhatian tingkah laku dan senarai semak aplikasi Genday mendapat kesahan dan kebolehppercayaan daripada pakar yang terdiri daripada pensyarah Kesusasteraan Melayu di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Data kajian dianalisis menggunakan analisis tematik.

Analisis Data dan Perbincangan

Aplikasi berasaskan teknologi dapat memenuhi pelbagai gaya pembelajaran pelajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik (Kurniawan et al., 2025). Fokus utama kaedah yang digunakan oleh guru adalah menjurus kepada penggunaan teknologi dalam meningkatkan kefahaman pelajar selaras dengan perkembangan pendidikan abad ke-21. Teknik pengajaran dan pembelajaran yang bercorak tradisional seharusnya tidak lagi dijadikan prinsip utama dalam pengajaran. Sebaliknya, para guru seharusnya berusaha untuk mengaplikasikan pelbagai teknik baharu yang mampu menarik minat pelajar untuk terus mengikuti pengajaran guru tanpa berasa jemu dan bosan (Septiari et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif memainkan peranan penting seiring dengan perkembangan terkini. Keperluan aplikasi Genday dapat dijadikan panduan dalam mencipta aplikasi Genday mengikut ciri-ciri dan kriteria keperluan multimedia serta pemahaman pelajar. Kajian ini mendapati bahawa keperluan aplikasi Genday dalam pemahaman watak dan perwatakan dibahagikan kepada dua tema, iaitu keperluan dalam bahan bantu mengajar dan keperluan dalam memahami cerpen.

Keperluan Bahan Bantu Mengajar untuk Pemahaman Watak dan Perwatakan dalam Cerpen

Bahan bantu mengajar (BBM) atau alat bantu mengajar (ABM) merupakan segala kelengkapan yang digunakan oleh guru atau pelajar untuk membantu mereka menyampaikan pengajaran dalam bilik darjah (Brown et al., 1983). BBM bukan sahaja terhad kepada buku teks, papan tulis, kapur dan gambar-gambar, tetapi merangkumi segala benda yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan semua pancaindera serta apa-apa sahaja yang dapat dialami oleh pelajar. Menurut Atan Long (1982), alat bantu mengajar terdiri daripada pelbagai bahan yang membantu guru dan pelajar. Bahan ini diterbitkan dalam bentuk buku, carta atau slaid yang ditayangkan pada layar. Bukan itu sahaja, beliau turut membahagikan alat bantu mengajar kepada tiga kumpulan, iaitu alat pendengaran, alat pandangan dan alat pandang-dengar.

Keperluan dalam BBM merujuk kepada kepentingan dan kegunaan alat, teknologi atau medium tertentu yang digunakan untuk menyokong proses pengajaran dan pembelajaran. Berdasarkan temu bual dengan Guru A dan Guru B, mereka menjelaskan bahawa bahan ini diperlukan untuk menjadikan pengajaran lebih menarik, interaktif dan mudah difahami oleh pelajar. Bahan bantu mengajar (BBM) atau alat bantu mengajar (ABM) merujuk kepada segala bentuk kelengkapan yang digunakan oleh guru atau pelajar bagi membantu proses penyampaian pengajaran dalam bilik darjah (Brown et al., 1983). Bahan ini membantu guru menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan praktikal, sekali gus meningkatkan daya tumpuan serta kefahaman pelajar. Selain itu, BBM dapat disesuaikan dengan keperluan pelajar, sama ada untuk mereka yang memerlukan pembelajaran tambahan atau sebagai pengukuhan kepada pembelajaran sedia ada. Dengan penggunaan bahan bantu seperti carta, video, permainan pendidikan dan model tiga dimensi, guru dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan, meningkatkan motivasi pelajar serta memastikan objektif pengajaran tercapai dengan lebih berkesan. Abdul Said Ambotang (2008) menyatakan bahawa kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi akan mengubah cara pelajar menimba, menggunakan dan mengedarkan ilmu pengetahuan secara besar-besaran.

Selain itu, Guru Sastera B menyatakan bahawa penggunaan BBM memerlukan kemahiran tertentu. BBM yang dirancang dan digunakan dengan baik dapat membantu pelajar memahami konsep abstrak dengan lebih jelas melalui elemen visual, audio dan interaktiviti. Menurut Hussein dan Ahmed (2021), guru yang mahir menggunakan BBM visual berjaya meningkatkan pemahaman konsep sebanyak 30%. Guru yang terlatih dalam penggunaan BBM juga dapat menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan serta meningkatkan pemahaman dan minat pelajar terhadap mata pelajaran yang diajar. BBM yang menarik menjadikan pelajar lebih bermotivasi dalam PdP. Kajian oleh Rabaah Abdullah et al. (2021) menunjukkan bahawa pelajar yang belajar menggunakan BBM berasaskan multimedia mempunyai tahap fokus yang 60% lebih tinggi berbanding pembelajaran konvensional.

Keperluan BBM berasaskan teknologi yang mengandungi permainan interaktif serta pembelajaran berasaskan audio dan visual memainkan peranan penting dalam meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran, terutamanya pembelajaran watak dan perwatakan. Penggunaan BBM digital membantu guru menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan serta meningkatkan pemahaman pelajar terhadap topik yang diajar. Menurut Julianah Ahmad et al. (2025), penggunaan BBM digital membantu guru menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan menyampaikan pelajaran secara dalam talian dengan lebih interaktif. Guru yang mahir menggunakan BBM berasaskan teknologi dapat menyampaikan pelajaran dengan lebih efisien dan menarik. Kemahiran ini membolehkan guru mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran, sekali gus menjadikan proses pembelajaran lebih dinamik dan interaktif.

Keperluan Penerapan Permainan Interaktif dalam Cerpen

Permainan interaktif merujuk kepada aktiviti permainan yang melibatkan interaksi aktif antara pemain dengan elemen-elemen tertentu, sama ada secara fizikal, digital atau sosial (Kiili, 2005). Menurut Gee (2003), dalam konteks pendidikan, permainan interaktif dirancang untuk meningkatkan penglibatan, pemahaman dan motivasi pelajar melalui elemen-elemen seperti cabaran, ganjaran dan maklum balas segera. Permainan interaktif boleh berbentuk aplikasi digital, permainan papan atau aktiviti fizikal yang memerlukan pelajar membuat keputusan, menyelesaikan masalah atau berkolaborasi dengan rakan sebaya. Permainan ini bukan sahaja memanfaatkan teknologi seperti grafik dan animasi untuk mencipta pengalaman yang menarik, tetapi juga mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran seperti teori behaviorisme dan gamifikasi. Melalui permainan interaktif, pelajar dapat belajar dengan lebih menyeronokkan, aktif dan reflektif sambil mengembangkan kemahiran kognitif, sosial dan emosi yang relevan dengan dunia sebenar. Menurut Nor Nadhirah Aniqah Abd Rahim et al. (2023), kartun yang bersifat hiburan dan lucu turut menjadi medium pendidikan. Hal ini berkait dengan aplikasi Genday yang menerapkan permainan interaktif berbentuk kartun bagi meningkatkan motivasi dan minat pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran cerpen. Permainan ini juga memasukkan elemen Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21), iaitu kerusi panas. Pelajar yang menekan butang pada salah satu watak dalam aplikasi Genday dikehendaki menjawab secara spontan. Pada masa yang sama, pelajar lain perlu mengemukakan soalan bagi meneka watak tersebut dengan tepat. Permainan interaktif ini menggabungkan elemen grafik, teks, audio dan animasi. Berikut merupakan contoh visual aplikasi Genday.

Rajah 1

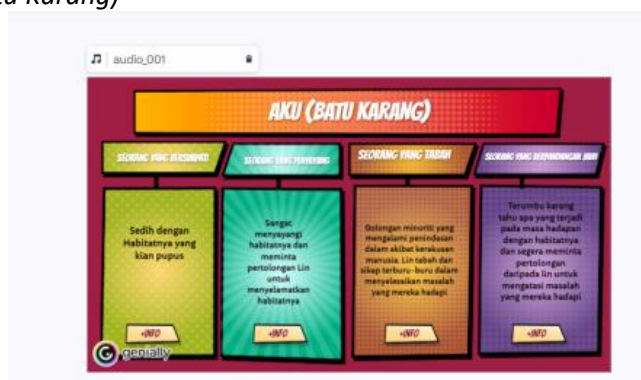
Muka Hadapan Aplikasi Genday



Murid perlu menekan butang “Start” untuk memulakan permainan.

Rajah 2

Watak utama, Aku (Batu Karang)



Murid yang menerima watak utama, iaitu Aku, perlu melakonkan semula watak Aku. Murid perlu mengetahui perwatakan Aku. Selepas itu, murid perlu duduk di kerusi panas untuk menjawab semua soalan yang diajukan oleh murid lain. Kemudian, murid lain perlu meneka jawapan akhir tentang watak sebenar yang sedang dibincangkan.

Rajah 3

Senarai nama watak dalam cerpen *Kami Akan Mati, Lin*



Guru membuat pusingan kedua yang melibatkan murid yang mempunyai tahap penguasaan rendah. Guru membahagikan kertas berwarna kepada lima orang murid yang dipilih. Warna yang diterima mewakili watak yang perlu mereka lakonkan seperti yang terdapat dalam aplikasi Genday. Pelajar diberikan masa selama 10 minit untuk melakonkan watak tersebut. Kemudian, mereka membentangkan semula perwatakan yang dilakukan. Guru memberikan ganjaran, iaitu bintang, kepada mereka yang telah mencuba. Berdasarkan hasil temu bual dengan Guru Sastera A, beliau

menyatakan bahawa “Saya sering menggunakan permainan pendidikan seperti *Jeopardy*, di mana pelajar dibahagikan kepada beberapa kumpulan dan bertanding untuk menjawab soalan-soalan berkaitan gaya bahasa. Permainan seperti ini bukan sahaja menghiburkan, tetapi juga membantu pelajar belajar dalam suasana yang lebih santai dan kolaboratif.”

Menurut Guru Sastera B pula, pelaksanaan permainan dalam pengajaran perlu memenuhi beberapa kriteria. Pertama, permainan mestilah berkait rapat dengan objektif pembelajaran dan tidak sekadar bertujuan untuk hiburan tanpa kaitan dengan isi pelajaran. Kedua, permainan perlu dirancang dengan jelas dari segi peraturan, masa dan alat bantu. Sebagai contoh, penggunaan kad soalan dan bahan visual dapat menjadikan permainan lebih menarik. Ketiga, penglibatan pelajar merupakan aspek penting, iaitu setiap pelajar perlu diberi peluang untuk menyumbang idea atau menjawab soalan. Akhir sekali, refleksi selepas permainan amat penting; guru perlu membincangkan perkara yang telah dipelajari bersama-sama pelajar agar pengetahuan dapat diperkukuh.

Berdasarkan hasil temu bual guru, jelaslah bahawa permainan interaktif dalam aplikasi Genday amat penting dalam pendidikan kerana dapat meningkatkan penglibatan, pemahaman dan motivasi pelajar melalui pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan, aktif dan reflektif. Kajian Kiili (2005) menunjukkan bahawa permainan digital menyokong pembelajaran berasaskan pengalaman dengan menyediakan cabaran, maklum balas segera dan interaktiviti yang tinggi. Tambahan pula, Prenskey (2001) menegaskan bahawa elemen seperti ganjaran, persaingan dan penyelesaian masalah dalam permainan dapat menarik minat pelajar serta menggalakkan penglibatan kognitif yang lebih mendalam. Menurut Gee (2003), permainan juga membolehkan pelajar membina kefahaman melalui penerokaan, pemikiran kritis dan kerjasama, yang amat relevan dalam pembelajaran kontekstual seperti memahami watak dan gaya bahasa dalam teks sastera. Oleh itu, integrasi permainan interaktif dalam Genday bukan sahaja menyokong teori konstruktivisme, malah turut membantu pelajar membina kemahiran abad ke-21 yang penting untuk dunia sebenar. Menurut Sylvester Jua dan Norazimah Zakaria (2023), pembelajaran berpusatkan murid dapat mewujudkan suasana PdP yang lebih aktif.

Keperluan Pemahaman Watak dan Perwatakan dalam Cerpen

Keperluan pemahaman watak dan perwatakan dalam cerpen sangat penting untuk membolehkan pelajar mengenal pasti peranan setiap watak dalam perkembangan cerita. Septiari et al. (2023) juga menekankan bahawa pengenalan watak membantu pelajar memahami motif watak dalam mencipta konflik. Selain itu, hubungan antara watak utama dengan watak sampingan menggambarkan nilai atau perspektif yang berbeza. Hubungan ini memperkaya pemahaman pelajar terhadap perwatakan dan memperdalam konflik cerita. Keperluan dalam memahami watak dan perwatakan ialah elemen penting dalam pembelajaran, terutamanya dalam mata pelajaran Kesusasteraan Melayu. Kefahaman terhadap watak dan perwatakan membantu pelajar menghayati karya sastera secara mendalam, memahami mesej yang ingin disampaikan oleh pengarang dan membentuk kemahiran analisis serta empati. Penggunaan elemen multimedia interaktif dalam aplikasi Genday pula diakui dapat menarik minat pelajar, meningkatkan penglibatan mereka serta memperdalam pemahaman terhadap analisis watak, terutamanya melalui penggunaan gambar, animasi, video dan audio.

Berdasarkan hasil temu bual dengan Guru Sastera A, beliau menyatakan bahawa “Keperluan dalam memahami watak dan perwatakan adalah dengan mengenal pasti jenis watak dalam cerita.” Watak utama merupakan pusat cerita dan lazimnya mengalami perkembangan sepanjang penceritaan. Watak sampingan pula berfungsi untuk menyokong perkembangan watak utama atau memberikan perspektif tambahan kepada cerita. Selain itu, pelajar juga perlu mengenal pasti watak antagonis yang sering mencetuskan konflik dengan watak utama. Hal ini demikian kerana pengenalan terhadap watak amat penting untuk memahami motif dan peranan mereka dalam mencetuskan konflik serta menggerakkan jalan cerita.

Menurut Guru Sastera A dan Guru Sastera B, hubungan antara watak memberikan gambaran yang lebih jelas tentang perwatakan dan motif mereka. Dalam sesebuah karya sastera, hubungan antara watak utama dengan watak sampingan sering kali menggambarkan perbezaan nilai atau perspektif yang terdapat dalam cerita. Sebagai contoh, perwatakan watak yang terperangkap dalam dilema moral dapat dilihat melalui hubungannya dengan watak yang menyokong atau menentang tindakan mereka. Hubungan ini memperkaya pemahaman terhadap watak dan memperdalam konflik dalam cerita. Pernyataan ini disokong oleh Muhammad Norhazim Izman dan Zamri Mahamod (2023), yang menegaskan bahawa hubungan antara watak boleh menggambarkan ketegangan atau kerjasama yang menggerakkan cerita ke arah klimaks dan penyelesaian.

Pelajar Tingkatan Empat telah ditemu bual bagi mendapatkan pemahaman mereka tentang maksud watak dan perwatakan dalam karya sastera. Mereka dipilih secara rawak untuk berkongsi idea dan pandangan masing-masing. Pemilihan secara rawak ini bertujuan untuk memastikan dapatan yang diperoleh lebih menyeluruh serta tidak tertumpu kepada kelompok pelajar tertentu sahaja, sekali gus mencerminkan tahap kefahaman sebenar dalam kalangan pelajar. Melalui sesi temu bual tersebut, pelajar bukan sahaja berpeluang mentakrifkan konsep watak dan perwatakan berdasarkan pengetahuan sedia ada, malah mereka turut menghuraikan ciri-ciri, peranan serta kepentingan watak dalam menggerakkan jalan cerita. Keadaan ini secara tidak langsung membantu guru menilai tahap penguasaan pelajar terhadap aspek sastera, di samping menggalakkan pemikiran kritis dan kemahiran berkomunikasi dalam kalangan pelajar.

Guru Sastera A menjelaskan bahawa beliau telah menggunakan teori behaviorisme secara berkesan dalam bilik darjah untuk membentuk tingkah laku pelajar, meningkatkan pencapaian akademik serta membina disiplin dalam kelas. Teori behaviorisme yang berpandukan prinsip seperti peneguhan (*reinforcement*) dan penghapusan (*extinction*) menyediakan struktur yang jelas bagi mengawal dan mengubah tingkah laku pelajar melalui rangsangan tertentu. Sebagai contoh, guru tersebut menggunakan ganjaran berasaskan sistem token. Guru Sastera B turut menyatakan bahawa usaha menarik minat pelajar dapat diperkukuh melalui pemberian peneguhan positif yang konsisten sepanjang penggunaan aplikasi. Peneguhan positif dalam teori behaviorisme, seperti pemberian maklum balas yang membina, ganjaran atau penghargaan terhadap pencapaian pelajar dalam menguasai konsep dan kemahiran analisis watak, dapat meningkatkan motivasi serta penglibatan pelajar.

Dalam amalan pengajaran, guru akan memuji pelajar dan memberikan pelekat bintang sebagai ganjaran. Apabila pelajar mengumpulkan jumlah pelekat yang banyak, mereka akan diberikan hadiah seperti makanan atau wang tunai sebanyak RM5.00. Kajian oleh Nurul Hidayah Mohd Yusof et al. (2025) menunjukkan bahawa penggunaan teknik ganjaran dalam pengajaran mampu meningkatkan minat pelajar untuk belajar, termasuk dalam pembelajaran secara dalam talian. Dalam konteks aplikasi Genday, peneguhan positif ini dapat menggalakkan pelajar meneroka aspek watak dan perwatakan dalam karya sastera dengan lebih mendalam, seterusnya meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktiviti pembelajaran. Dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna, aplikasi Genday berpotensi menjadi medium yang berkesan untuk menarik minat pelajar serta memperdalam pemahaman mereka terhadap analisis watak dan perwatakan dalam cerpen.

Keperluan aplikasi Genday dalam pembelajaran watak dan perwatakan cerpen *Kami Akan Mati, Lin* dapat meningkatkan motivasi dan menarik minat pelajar. Penggunaan elemen multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran mampu menambah kefahaman pelajar sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran dalam kelas. Selain itu, pelajar juga akan lebih faham sekiranya guru menggunakan bahan bergambar berbanding teks semata-mata kerana pengajaran berasaskan naratif memerlukan tempoh masa tertentu bagi membolehkan pelajar mengingat isi-isi penting dalam huraian

yang diberikan. Elemen animasi, video dan audio membantu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, selain dapat mengelakkan kebosanan dalam kalangan pelajar.

Keperluan dalam Membandingkan Watak Utama dan Watak Sampingan

Keperluan untuk membandingkan watak utama dengan watak sampingan merupakan aspek penting dalam pembelajaran sastera kerana dapat membantu pelajar memahami peranan kedua-dua jenis watak dalam menyokong tema, plot dan mesej karya. Melalui pemahaman ini, pelajar berupaya mengembangkan kemahiran analisis dan pemikiran kritis, serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap karya yang dikaji (Asmah Haji Omar, 2001).

Menurut Guru Sastera A, pendekatan yang kerap digunakan dalam pengajaran ialah pendekatan pembelajaran melalui cerita (*storytelling approach*). Pendekatan ini menekankan penggunaan penceritaan bagi membantu pelajar memahami watak dan perwatakan secara lebih mendalam. Guru boleh meminta pelajar menceritakan semula sesuatu cerita daripada perspektif watak utama atau watak sampingan untuk menilai tahap kefahaman mereka terhadap perwatakan dan peranan setiap watak. Dari segi pelaksanaan, aktiviti ini dijalankan melalui penceritaan semula oleh pelajar, sama ada secara lisan atau bertulis, berdasarkan sudut pandang watak yang dipilih.

Menurut Guru Sastera B, pelajar menggunakan daya pemikiran sendiri melalui imaginasi kreatif. Guru meminta pelajar untuk menulis atau melakonkan dialog antara watak utama dengan watak sampingan bagi menilai cara mereka berinteraksi serta bagaimana perwatakan masing-masing mempengaruhi jalan cerita. Melalui pendekatan yang berfokuskan pemikiran kritis, penemuan, kerja kolaboratif dan pembelajaran berasaskan teks, pelajar dapat memahami hubungan antara watak utama dengan watak sampingan serta bagaimana kedua-duanya menyumbang kepada plot, tema dan mesej cerpen secara keseluruhan.

Keperluan aplikasi Genday dalam membandingkan watak utama dengan watak sampingan melalui teknik lakonan amat penting dalam pengajaran sastera kerana teknik ini mengaktifkan pembelajaran secara kinestetik dan kolaboratif. Melalui lakonan berasaskan aplikasi Genday, pelajar dapat menghidupkan watak-watak daripada teks sastera secara lebih terperinci dengan memahami gerak laku, dialog serta emosi yang tersirat. Hal ini dapat membantu mereka mengenal pasti perbezaan peranan antara watak utama yang menggerakkan plot dengan watak sampingan yang menyokong atau mencabar tindakan watak utama.

Teknik lakonan juga mendorong pelajar membuat penilaian kritikal terhadap motivasi dan pertumbuhan watak. Dalam konteks ini, Genday menyediakan ruang interaktif seperti skrip digital, pemetaan watak dan latihan rakaman video untuk membantu pelajar menjiwai watak serta membandingkan kesannya dalam menyampaikan tema dan mesej karya. Pendekatan ini selari dengan teori pembelajaran konstruktivisme dan teori kecerdasan pelbagai oleh Howard Gardner (1983), khususnya kecerdasan kinestetik dan interpersonal.

Kesimpulan

Secara keseluruhannya, kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi Genday memberikan implikasi positif terhadap pengajaran dan pembelajaran watak dan perwatakan cerpen *Kami Akan Mati, Lin*, khususnya dalam meningkatkan tahap penglibatan, minat serta kefahaman murid terhadap kandungan teks secara lebih mendalam dan kritis. Dari sudut pedagogi, pendekatan berasaskan interaksi dan gamifikasi yang diterapkan melalui aplikasi ini membantu guru mempelbagaikan strategi PdP, sekali gus mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan, berpusatkan murid dan selari dengan keperluan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, penggunaan teknologi dalam PdP juga dilihat mampu merangsang pemikiran aras tinggi serta menggalakkan murid untuk terlibat secara aktif dalam aktiviti perbincangan dan penerokaan makna teks sastera. Sehubungan itu, kajian masa hadapan disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan pelbagai bagi meningkatkan kebolehpercayaan dapatan kajian. Di samping itu, penyelidikan lanjutan juga boleh meneroka

penggunaan aplikasi Genday dalam aspek sastera yang lain seperti tema, persoalan, nilai dan pengajaran bagi melihat keberkesanannya secara lebih menyeluruh. Pembangunan modul PdP berasaskan Genday yang lebih sistematik dan komprehensif juga dicadangkan agar dapat dijadikan panduan kepada guru dalam melaksanakan pengajaran yang lebih berkesan. Dengan penambahbaikan yang berterusan, penggunaan aplikasi ini berpotensi untuk memperkukuh kualiti pembelajaran sastera serta melahirkan murid yang lebih kreatif, kritis dan berdaya saing pada masa hadapan.

Rujukan

- Abdul Said Ambotang. (2008). *Tahap kemampuan mengurus integrasi komputer dalam kalangan guru bestari di Sabah. Jurnal Pendidikan Bitara.*
- Abidin, A. M. (2022). Penerapan teori belajar behaviorisme dalam pembelajaran (studi pada anak). *AN-NISA*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Amanah Surbakti, Rimelda Tarigan, & Salamiah Sari Dewi. (2023). Kesan sokongan keluarga terhadap kecerdasan emosi pelajar melalui media kasih sayang diri. *Jurnal Ilmiah dan Pendidikan*. https://www.researchgate.net/publication/398013783_THE_EFFECT_OF_FAMILY_SUPPOR
- Ary, D., Jacobs, L. C., Razavieh, A., & Sorensen, C. K. (2006). *Introduction to research in education* (7th ed.). Thomson Wadsworth.
- Asmah Haji Omar. (2001). *Kaedah penyelidikan bahasa di lapangan*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Atan Long. (1982). *Pedagogi: Kaedah am mengajar*. Fajar Bakti.
- Brown, J. W., Lewis, R. B., & Harclerod, F. F. (1983). *AV instruction: Technology, media, and methods* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Cahyani, N. P., Astuti, H. D., & Kurniawan, E. D. (2023). Inovasi teknologi dalam cerpen “Gelang Kak Nenda” karya Liza Erfiana. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 200–207. <https://doi.org/10.26499/bahasa.v5i2.752>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hussein, M., & Ahmed, N. (2021). Balancing screen time and physical activity in early childhood education: A review. *Journal of Early Childhood Research*, 19(1), 89–102. <https://doi.org/10.1177/1476718X20958684>
- ksan, I., Arnaldo, S., & Kurniawan, E. D. (2024). Pemanfaatan teknologi robot dalam cerpen “Robot Laundry dari Paman Darka” karya Liza Erfiana. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(3), 1–5. <https://doi.org/10.56799/jim.v3i3.2779>
- Izzah Hayani Saleh. (2023). *Kesediaan dan penerimaan guru terhadap pengaplikasian teknologi digital RI 4.0 sebagai bahan bantu mengajar Matematik* [Projek tahun akhir, Universiti Pendidikan Sultan Idris]. UPSI Digital Repository. <https://ir.upsi.edu.my/detailsg.php?det=9350>
- Julianah Ahmad, Nurmegawaty Mohd Tahir, Muslimah Hussin, Suhanah Suhaimi, Mariani Tarin, Hailin Gadipun, Nur Syazliana Kapitan, & Ho Mee Chin. (2025). Sirih bertepuk pinang menari: Suatu refleksi kolaboratif. *Malaysian Journal of Action Research*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.61388/mjar.v2i1.8>
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>

- Kurniawan, M. A., Julaihah, U., Bashith, A., Amin, S., & Dewi, S. (2025). Can gender moderate the effect of digital learning media and interest on learning outcomes? *JESS: Journal of Education on Social Science*, 9(1), 37–48. <https://doi.org/10.24036/jess.v9i1.590>
- Maznida Mahadi, Tengku Intan Marlina Tengku Mohd Ali, & Mardian Shah Omar. (2024). Representasi hubungan etnik dalam novel remaja dari perspektif etika sosiobudaya. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 32(S2), 17–36. <https://doi.org/10.47836/pjssh.32.S2.02>
- Muhammad Norhazim Izman, & Zamri Mahamod. (2023). Nilai bahasa Melayu sebagai asas jati diri dalam kalangan pelajar Universiti Kebangsaan Malaysia. *PENDETA Journal of Malay Language, Education and Literature*, 14(2), 11–25. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol14.2.2.2023>
- Nor Nadhirah Aniqah Abd Rahim, Arba'iyah Ab. Aziz, & Mohamad Kamal Abd Aziz. (2023). Inti pati dan nilai kartun Rejabhad dalam majalah Gila-Gila. *Jurnal Pengajian Melayu*, 34(2), 33–46. <https://doi.org/10.22452/jomas.vol34no2.3>
- Nur Fatin Shamimi Che Ibrahim, Nur Farakhanna Mohd Rusli, Mohd Ra'in Shaari, & Kesavan Nallaluthan. (2021). Persepsi pelajar terhadap aplikasi multimedia interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran abad ke-21. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.30880/ojtp.2021.06.01.003>
- Nurul Hidayah Mohd Yusof, Norhayati Ahmad, Nurul Huda Mohamed, & Zamzana. (2025). Kajian sikap dan tingkah laku pelajar Tingkatan 1 terhadap KBAT. *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, 7(5), 534–544. <https://doi.org/10.55057/ijares.2025.7.5.44>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rabaah Abdullah, Wan Noorlizawati Wan Mat Ali, & Adnan Jusoh. (2021). Penggunaan bahan bantu mengajar (BBM) dalam subjek tema “Penjajahan di Asia Tenggara pada abad ke-19”. *Perspektif Jurnal Sains Sosial dan Kemanusiaan*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.37134/perspektif.vol13.1.1.2021>
- Septiari, W. D., Marmoah, S., Nurhasanah, F., & Wicaksana, M. F. (2023). Menggali kreativitas sastra melalui pendekatan teori sastra modern: Implikasi bagi pengajaran sastra di era digital. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 13(2), 536–540. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v13i2.524>
- Shahbana, E. B., Farizqi, F. K., & Satria, R. (2020). Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>