

**PANTUN DIGITAL SEBAGAI SATU TERAPI: SATU
KAJIAN KES DI UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN
MENGUNAKAN TEORI RESEPSI**

**MUHAMAD EMY AIMERUL AKHMAL BIN SAFRI
C22A0391**

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

2025



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

**PANTUN DIGITAL SEBAGAI SATU TERAPI: SATU
KAJIAN KES DI UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN
MENGUNAKAN TEORI RESEPSI**

MUHAMAD EMY AIMERUL AKHMAL BIN SAFRI

C22A0391

**TESIS YANG DIKEMUKAKAN UNTUK MEMENUHI
SEBAHAGIAN DARIPADA SYARAT MEMPEROLEHI
IJAZAH SARJANA MUDA PENGAJIAN WARISAN
DENGAN KEPUJIAN**

**FAKULTI TEKNOLOGI KREATIF DAN WARISAN
UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN**

2025

PERAKUAN TESIS

Saya dengan ini mengesahkan bahawa kerja yang terkandung dalam tesis ini adalah hasil penyelidikan yang asli dan tidak pernah dikemukakan untuk ijazah tinggi kepada mana-mana universiti atau institusi.

☒

TERBUKA

Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskhah keras atau akses terbuka dalam talian (teks penuh)

☐

SEKATAN

Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskhah keras atau akses terbuka dalam talian (teks penuh bagi tempoh yang diluluskan oleh Jawatankuasa Pengajian Siswazah

☐

SULIT

Dari tarikh..... sehingga
(Mengandungi maklumat sulit di bawah Akta Rahsia Rasmi 1972)

☐

TERHAD

(Mengandungi maklumat terhad yang ditetapkan oleh organisasi di mana penyelidikan dijalankan)

Saya mengakui bahawa Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak berikut. Tesis adalah milik Universiti Malaysia Kelantan. Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak untuk membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian.

Tandatangan

Muhamad Emy Aimerul Akhmal
Bin Safri

C22a0391

Tandatangan Penyelia

Dr. Nordiana Binti Ab Jabar

PENGHARGAAN

Alhamdulillah Rabbi Alamin, segala puji bagi ALLAH S.W.T Tuhan seluruh alam. Bersyukur ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah izin dan kurnianya saya Muhamad Emy Aimerul Akhmal Bin Safri merupakan pelajar Ijazah Sarjana Muda Pengajian Warisan dengan Kepujian dapat menyiapkan penulisan laporan berkaitan dengan projek penyelidikan ini dengan jaya dan lancarnya.

Jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada Dr. Nordiana Binti Ab Jabar selaku pensyarah merangkap penyelia kerana telah memberi tunjuk kepada saya sepanjang proses penulisan laporan projek penyelidikan ini. Tanpa tunjuk ajar yang diberikan oleh beliau nescaya penulisan ini akan lengkap. Segala tunjuk ajar yang telah diberikan amatlah dihargai dan semoga ilmu yang diajar dan dicurahkan diberkati dan diredhai oleh yang Maha Kuasa hendaknya.

Tidak terhenti disitu, sekalung penghargaan dan kesyukuran diberikan kepada ibu dan bapa kerana terus mendoakan dan terus memberi semangat kepada saya ketika berada dititik yang rendah. Bukan itu sahaja, mereka juga selalu bagi kata-kata semangat dan juga nasihat supaya terus kuat dan sentiasa cekal dalam setiap langkah. Tanpa penat lelah dan usaha daripada mereka. Sudah tentu saya tidak berjaya sampai ke menara gading serta dapat menyiapkan projek penyelidikan ini.

Terima kasih juga kepada rakan-rakan seperjuangan yang telah memberikan tunjuk ajar serta membantu saya dalam menghasilkan projek penyelidikan ini. Sekiranya saya tidak faham, mereka akan membantu untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Akhir sekali, terima kasih juga kepada sesiapa yang telah terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam membantu saya menyelesaikan projek penyeldidkan ini.

Sekian, terima kasih.

Muhamad Emy Aimerul Akhmal Bin Safri (C22A0391)

Univerisiti Malaysia Kelantan (UMK)

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

SENARAI KANDUNGAN

PENGHARGAAN

ABSTRAK

BAB 1

1.0 PENGENALAN	1
1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN	7
1.3 PERMASALAHAN KAJIAN.....	12
1.4 PERSOALAN KAJIAN	16
1.5 OBJEKTIF KAJIAN	17
1.6 BATASAN KAJIAN	18
1.7 KEPENTINGAN KAJIAN.....	26
1.7.1 KEPENTINGAN KEPADA INDIVIDU	26
1.7.2 KEPENTINGAN KEPADA MASYARAKAT.....	27
1.7.3 KEPENTINGAN KEPADA NEGARA.....	28
1.8 KESIMPULAN	30

BAB 2

2.0 SOROTAN KAJIAN	
2.1 PENGENALAN	33
2.2 KAJIAN MENGENAI PANTUN DIGITAL	
2.2.1 TESIS.....	35
2.2.2 BUKU.....	38
2.2.3 ARTIKEL/JURNAL	43
2.2.4 LAIN-LAIN	47
2.3 KAJIAN MENGENAI TERAPI	
2.3.1 TESIS.....	49
2.3.2 ARTIKEL/JURNAL	50
2.3.3 LAIN-LAIN	54
2.4 KAJIAN MENGENAI TEORI RESEPSI	
2.4.1 TESIS.....	56
2.4.2 BUKU.....	61
2.4.3 ARTIKEL/JURNAL	66
2.5 KESIMPULAN	71

BAB 3

3.0 METODOLOGI	
3.1 PENGENALAN	74
3.2 REKA BENTUK KAJIAN.....	77
2.2.1 DOKUMENTASI VISUAL.....	82
3.3 KAEDAH PENGUMPULAN DATA	87
3.3.1 KAEDAH KEPUSTAKAAN	92
3.3.2 ANALISIS DOKUMEN	95
3.3.2.1 Analisis Teks	98
3.3.2.2 Artikel, Jurnal Dan Buku.....	100
3.3.2.3 Analisis Visual/Video.....	103
3.3.2.4 Analisis Tematik.....	106
3.4 PENGENALAN TEORI RESEPSI	110
3.4.1 KAEDAH PENERAPAN TEORI.....	114
3.4.1.1 Encoding	115
3.4.1.2 Decoding	115
3.4.1.3 Dominan.....	116
3.4.1.4 Negosiasi	116
3.4.1.5 Oposisi	17
3.5 KERANGKA TEORI	118
3.6 KESIMPULAN	119

BAB 4

4.0 ANALISIS DAN DAPATAN KAJIAN	
4.1 PENGENALAN	122
4.2 DEMOGRAFI RESPONDEN.....	125
A. Jantina Responden	126
B. Umur Responden.....	127
C. Jumlah Responden Yang Mengetahui Berkaitan Dengan Pantun Digital	129
4.3 PERSEPSI TERHADAP PANTUN DIGITAL	
4.3.1 Maksud Pantun Yang Disampaikan Melalui Platform Digital Difahami.....	131
4.3.2 Keindahan Sastera Melayu Dihargai Melalui Pantun Digital	135
4.3.3 Nilai-Nilai Tradisional Pantun Asal Masih Dikekalkan Melalui Pantun	

Digital	138
4.3.4 Isi Pantun Menjadi Lebih Mudah Difahami Melalui Persembahan Pantun Dalam Bentuk Digital.....	141
4.3.5 Unsur Sastra Melayu Dikenali Dengan Lebih Mendalam Melalui Pantun Digital	144
4.3.6 Minat Ditunjukkan Untuk Membaca Atau Menonton Pantun Digital Di Media Sosial.....	147
4.3.7 Pantun Digital Dirasa Lebih Menarik Berbanding Pantun Tradisional Yang Ditulis Di Buku.....	150
4.3.8 Pantun Disukai Apabila Disampaikan Melalui Bentuk Digital Seperti Video, Grafik Atau Animasi	153
4.3.9 Pantun Digital Didapati Sesuai Dijadikan Bahan Pembelajaran Sastra Melayu	158
4.3.10 Minat Generasi Muda Terhadap Sastra Tradisional Dapat Ditarik Melalui Pantun Digital	161
4.3.11 Kreativiti Penyair Moden Ditonjolkan Melalui Pantun Digital	165
4.3.12 Nilai Keaslian Pantun Tidak Terjejas Oleh Penggunaan Teknologi	168
4.3.13 Kualiti Persembahan Pantun Digital Memberikan Kesan Positif Kepada Pengalaman	171
4.3.14 Promosi Pantun Digital Secara Lebih Meluas Wajar Dilakukan Kepada Masyarakat Umum.....	174
4.3.15 Identiti Budaya Bangsa Dapat Diperkukuhkan Melalui Pantun Digital	177
4.4 KESIMPULAN	181
4.5 Persepsi Pelajar Elektif Kesusasteraan Warisan Terhadap Pantun Digital Sebagai Medium Terapi Selain Daripada Hiburan	
4.5.1 Penggunaan Waran Dalam Pantun Digital Menimbulkan Suasana Yang Menenangkan.....	183
4.5.2 Kefahaman Dan Emosi Terhadap Isi Pantun Ditingkatkan Melalui Ilustrasi Atau Imej Latar Dalam Pantun Digital	188
4.5.3 Fokus Dan Rasa Selesa Semasa Melihat Dan Mendengar Pantun Digital Dibantu Oleh Reka Bentuk Visual Pantun Digital Seperti Tipografi, Susun Atur Teks Dan Lain-Lain.....	192
4.5.4 Kesan Terapeutik Yang Positif Ditimbulkan Melalui Gaya Persembahan Visual Seperti Animasi Atau Kesan Cahaya Lembut.....	197
4.5.5 Mood Seperti Rasa Tenang, Gembira Atau Reflektif Dipengaruhi Oleh Visual Dalam Pantun Digital.....	201

4.5.6 Ketenangan Fikiran Di Capai Melalui Struktur Pantun Seperti Rima Dan Irama Yang Digunakan Dalam Bentuk Digital	205
4.5.7 Pengalaman Terapi Tidak Diganggu Dan Penyusunan Bait Pantun Dalam Platform Digital Mudah Diikuti	209
4.5.8 Pengalaman Menjadi Lebih Mendalam Dan Peribadi Ditimbulkan Melalui Bentuk Penyampaian Interaktif Seperti Klik Untuk Dengar Dan Tukar Pantun... 212	
4.5.9 Tahap Keterlibatan Dipengaruhi Oleh Bentuk Persembahan Pantun Digital Seperti Video Pendek, Aplikasi Dan Laman Web	216
4.5.10 Bentuk Pantun Digital Yang Ringkas Dan Padat Lebih Sesuai Digunakan Sebagai Alat Terapi Berbanding Versi Panjang Atau Kompleks.....	220
4.5.11 Platform Digital Seperti Aplikasi Mudah Alih Atau Laman Web Menyediakan Akses Yang Mudah Dan Mesra Pengguna	223
4.5.12 Kesan Terapeutik Pantun Digital Ditingkatkan Melalui Fungsi Audio Atau Muzik Latar Yang Disertakan	227
4.5.13 Pengalaman Terapi Dijadikan Lebih Berkesan Melalui Teknologi Interaktif Seperti Respons Automatik Atau Realiti Tambahan.....	231
4.5.14 Keberkesanan Terapi Pantun Digital Dipengaruhi Oleh Kualiti Paparan Dan Prestasi Teknologi Seperti Kelancaran Video Dan Masa Buat	234
4.5.15 Fungsi Pantun Sebagai Terapi Emosi Atau Mental Dapat Diperkayakan Melalui Teknologi Moden Seperti Ai, Realiti Maya Dan Multimedia.....	237
4.6 KESIMPULAN	240
4.7 TAHAP KESEDARAN PELAJAR ELEKTIF KESUSASTERAAN WARISAN TERHADAP POTENSI PANTUN DALAM MEMBERIKAN KESAN TERAPI	
4.7.1 Disadari Bahawa Pantun Boleh Memberi Kesan Terapi Kepada Emosi	242
4.7.2 Disadari Bahawa Pantun Digital Boleh Digunakan Untuk Menenangkan Fikiran.....	246
4.7.3 Didapati Bahawa Pantun Digital Boleh Meningkatkan Kesejahteraan Mental Pelajar	249
4.7.4 Disadari Bahawa Pantun Digital Mempunyai Nilai Dalam Membantu Mengurus Tekanan Harian	252
4.7.5 Didapati Bahawa Pantun Digital Berupaya Mempengaruhi Emosi Dan Mood Secara Positif	255
4.7.6 Didapati Bahawa Pantun Digital Boleh Digunakan Sebagai Alat Motivasi Diri	258
4.7.7 Dianggap Bahawa Pantun Digital Mengandungi Mesej Dan Nilai Nasihat Yang Memberi Kesan Menenangkan Hati	261

4.7.8 Dianggap Bahawa Pentingnya Kesedaran Tentang Pantun Digital Sebagai Terapi Perlu Diperkuatkan Di Kalangan Pelajar	265
4.7.9 Menyedari Bahawa Pantun Digital Dapat Membantu Memupuk Pemikiran Positif.....	269
4.7.10 Sedar Bahawa Pantun Digital Boleh Menjadi Medium Refleksi Diri	272
4.7.11 Menyedari Bahawa Pantun Digital Lebih Mudah Diakses Dan Berpotensi Memberi Kesan Terapi Kepada Orang Ramai	275
4.7.12 Sedar Bahawa Penggunaan Pantun Digital Dalam Sesi Santai Boleh Menenangkan Fikiran	279
4.7.13 Menyedari Bahawa Pantun Digital Boleh Meningkatkan Diri Dan Empati Terhadap Orang Lain.....	282
4.7.14 Sedar Bahawa Potensi Pantun Digital Sebagai Medium Terapi Masih Kurang Diketahui Ramai	286
4.7.15 Percaya Bahawa Pantun Digital Boleh Dijadikan Salah Satu Pendekatan Alternatif Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Mental Pelajar	290
4.8 KESIMPULAN	294
BAB 5	
5.1 PENGENALAN	299
5.2 IMPLIKASI KAJIAN	307
5.2.1 Implikasi Kajian Kepada Individu.....	307
5.2.2 Implikasi Kajian Kepada Masyarakat.....	309
5.2.3 Implikasi Kajian Kepada Negara.....	311
5.3 CADANGAN	313
5.3.1 Cadangan kepada Amalan Pendidikan dan Akademik	313
5.3.2 Cadangan kepada Penggunaan Pantun Digital sebagai Medium Terapi	314
5.3.3 Cadangan kepada Pihak Institusi dan Pembangunan Program.....	315
5.3.4 Cadangan untuk Kajian Lanjutan	316
5.3.5 Cadangan terhadap Pemerkasaan Pantun dalam Konteks Moden.....	317
5.4 PENUTUP	318
RUJUKAN	321

SENARAI GRAF

4.3 PERSEPSI TERHADAP PANTUN DIGITAL	131
4.5 Persepsi Pelajar Elektif Kesusasteraan Warisan Terhadap Pantun Digital Sebagai Medium Terapi Selain Daripada Hiburan.....	183
4.7 TAHAP KESEDARAN PELAJAR ELEKTIF KESUSASTERAAN WARISAN TERHADAP POTENSI PANTUN DALAM MEMBERIKAN KESAN TERAPI	242

SENARAI JADUAL

4.5.5 10 Pautan Video Pantun Digital	24
4.3 PERSEPSI TERHADAP PANTUN DIGITAL	133
4.5 Persepsi Pelajar Elektif Kesusasteraan Warisan Terhadap Pantun Digital Sebagai Medium Terapi Selain Daripada Hiburan.....	185
4.7 TAHAP KESEDARAN PELAJAR ELEKTIF KESUSASTERAAN WARISAN TERHADAP POTENSI PANTUN DALAM MEMBERIKAN KESAN TERAPI	244

SENARAI RAJAH

Rajah 1.6.1: Contoh Jadual Krejcie & Morgan.....	23
Rajah 3.3.2.5: Kaedah Proses Tematik	109
Rajah 3.4.1.6: Penerapan Teori Resepsi.....	117
Rajah 3.5.1: Kerangka Konseptual Kajian.....	118

SENARAI CARTA PIE

Jantina Responden.....	126
Umur Responden.....	127
Jumlah Responden Yang Mengetahui Berkaitan Dengan Pantun Digital	129

**PANTUN DIGITAL SEBAGAI SAU TERAPI: SATU KAJIAN KES DI
UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN MENGGUNAKAN TEORI RESEPSI**

ABSTRAK

Tujuan utama penulisan kajian ini adalah untuk meneliti pantun digital sebagai satu terapi kajian kes di Universiti Malaysia Kelantan menggunakan Teori Resepsi yang dikembangkan oleh Jauss dan Iser (1778). Seiring dengan peredaran zaman, cara penyampaian karya-karya sastera juga turut berubah sesuai dengan perkembangan teknologi maklumat yang semakin pesat. Salah satu karya sastera yang berkembang mengikut peredaran zaman adalah pantun. Jika kita lihat dalam konteks yang lebih luas, cara penyampaian pantun pada masa kini tidak lagi hanya tertumpu kepada pengucapan zahir semata-mata. Malah, ia juga turut di zahirkan dalam bentuk digital. Seperti, Youtube, Tiktok dan lain-lain yang mudah untuk diakses dan juga lebih menarik dengan adanya pergerakan, audio dan lain-lain untuk menarik minat generasi muda supaya tertarik dengan karya sastera. Khususnya pantun. Kajian ini menggunakan kaedah adalah gabungan kaedah kualitatif dan juga kuantitatif ataupun lebih dikenali sebagai pendekatan campuran (*mixed methods*). Pendekatan ini dipilih kerana ia mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan menyeluruh tentang peranan pantun digital sebagai alat terapi. Oleh itu, besar harapan agar penyelidikan ini dapat menjadi pemangkin kepada lebih banyak kajian yang menggabungkan teknologi moden dengan warisan sastera. Ia juga bertujuan menjadikan kesusasteraan, khususnya pantun, sebagai

wahana terapi yang inklusif, berkesan dan relevan dalam menghadapi cabaran semasa. Kajian ini menekankan bahawa pantun bukan sekadar indah, tetapi memiliki kekuatan dalam menyentuh hati dan membina jiwa insan.

Kata Kunci: Pantun digital, Terapi, Teori Resepsi.

BAB 1

PANTUN DIGITAL SEBAGAI SATU TERAPI: SATU KAJIAN KES DI UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN MENGGUNAKAN TEORI RESEPSI

1.0 PENGENLAN

1.1 PENDAHULUAN

Secara amnya, sastera merupakan salah satu bentuk ekspresi ataupun luahan budaya yang mendalam dan berperanan penting dalam proses membentuk identiti serta jati diri sesebuah masyarakat. Menurut Muhammad Ariff (1952), ada menyatakan bahawa Sastera ia-lah perkataan yang telah di-Melayukan berasal dari perkataan San-skrit “SHASTRA”. Shastra ia-lah sa-buah buku bahasa Sanskrit yang tertua sa-kali, yang didalam-nya tertulis undang2 dan peratoran. Orang Melayu mengambil perkataan itu; dibunyikan mengikut kesenangan lidah-nya, itu-lah menjadi “sastera” yang ber-erti “keindahan bahasa” atau “peratoran” atau “undang2; chara menyusun bahasa menjadi indah.’ Dengan kata lain perkataan sastera itu sendiri membawa maksud kepada keindahan bahasa. Dalam konteks Malaysia, sastera secara umumnya terbahagi dua iaitu sastera moden dan juga sastera tradisional. Dalam kajian ini, pengkaji lebih tertumpu kepada sastera tradisional untuk menjalankan projek

penyelidikan ini. Salah satu contoh sastra tradisional adalah, pantun. Seperti yang sedia maklum, sastra tradisional seperti pantun telah memainkan peranan yang cukup besar dalam kehidupan sesebuah masyarakat seharian khususnya masyarakat Melayu kita sendiri. Penggunaan pantun ini bukan sekadar membuta tuli sahaja, tetapi sebaliknya sebagai salah satu hiburan, pendidikan dan juga sebagai pengajaran moral selain daripada sebagai alat untuk berkomunikasi. Untuk pengetahuan bersama, pantun merupakan salah satu bentuk puisi tradisional Melayu yang mempunyai nilai estetik dan terapeutik yang tinggi merangkumi aspek seni bahasa yang indah serta kemampuan untuk membangkitkan pemikiran.

Menurut Nordiana dan Nurul Ain Mohd Bukhari (2018), menyatakan bahawa proses penciptaan pantun memang memiliki keunikan tersendiri. Hubungan antara pantun dan alam sangat erat, bagaikan daun dengan uratnya yang tidak dapat dipisahkan. Masyarakat yang mendukung pantun menjadikan alam sekitar sebagai sumber inspirasi yang memperindah makna pantun. Di balik penggunaan unsur alam dalam pantun, terkandung falsafah hidup yang mendalam berdasarkan pandangan pengarangnya. Manakala, Menurut A Amat (2024), pantun merupakan puisi lisan Melayu yang diciptakan oleh masyarakat peribumi di Nusantara. Penggunaannya dalam komunikasi lisan menjadikannya sebahagian daripada etos budaya lisan. Pemilihan kata yang tepat memberikan makna yang mendalam. Oleh kerana pantun adalah hasil komunikasi secara langsung, jadi setiap bait yang dilontarkan juga perlu bersifat bijaksana, halus dan juga berkias. Menurut Rahman Shaari (2001), ada mengatakan bahawa bait

adalah sejumlah baris yang mewujudkan kesatuan dalam satu bahagian puisi, sama seperti kesatuan perenggan dalam prosa. Istilah lain ialah UNTAI atau RANGKAP. Kecekapan dalam memilih kata yang sesuai secara spontan amat penting bagi memastikan penyampaian tidak dianggap kasar, kurang sopan ataupun menyakiti hati pendengar. Bukan itu sahaja, menurut Siti Zubaidah Raja Mohamed, Azlin Mohd Rosdi, Salmiah MD Salleh & Anida Idrius juga berpendapat bahawa pantun merupakan salah satu genre dalam puisi Melayu tradisional. Pantun agak popular ketika dahulu kerana sifatnya yang ringkas serta mudah untuk diingat dan dihafal. Pantun juga digunakan dalam kegiatan harian terutama dalam menyampaikan pengajaran, teladan dan nasihat. Pada masa kini, pantun masih lagi digunakan terutama sebagai lirik lagu dan sewaktu merisik dan upacara peminangan.

Namun, pada zaman moden kini, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam cara sesebuah karya sastra itu disampaikan kepada masyarakat. Salah satu inovasi yang menarik adalah kemunculan pantun digital. Menurut Kristophorus Hadiono & Rina Candra Noor Santi (2020), berpendapat bahawa transformasi digital merupakan sebuah evolusi radikal yang terjadi dengan melibatkan sumber daya yang dimiliki termasuk memanfaatkan teknologi digital yang ada. Saat situasi berubah menjadi situasi yang lebih menitik beratkan pada pemanfaatan teknologi digital, maka transformasi *digital/Digital Transformation (DT)* merupakan sebuah fenomena yang tidak dapat dihindari. Siap atau tidak, organisasi harus menyongsong transformasi digital dengan baik agar dapat bertahan dan bersaing didalam artikelnya yang

bertajuk '*MENYONGSONG TRANSFORMASI DIGITAL*'. Dalam konteks ini, pantun kini bukan sahaja dipersembahkan secara lisan atau tulisan sahaja. Tetapi, ia juga boleh disampaikan melalui platform digital seperti media sosial, aplikasi dan juga laman web. Pantun digital ini tidak hanya mengekalkan warisan tradisional. Malah, ia juga sekali gus telah diperbaharui untuk memenuhi keperluan generasi muda yang lebih cenderung kepada penggunaan teknologi pada masa kini. Kebiasaanya, pantun digital ini boleh merangkumi bentuk teks, imej, audio ataupun video yang dimuat naik melalui pelbagai platform dalam talian.

Selain daripada nilai estetik, sastera sebagai terapi merupakan salah satu pendekatan yang telah menggabungkan penggunaan karya-karya sastera untuk membantu individu khususnya pelajar di FTKW UMK khususnya pelajar tahun akhir bidang elektif kesusasteraan warisan dalam mengatasi tekanan emosi, kebimbangan dan juga gangguan psikologi lain. Menurut Gloriani, Y. (2014), menyatakan bahawa nilai estetik itu adalah nilai yang berdasar pada keindahan. Selain nilai-nilai estetika, di dalam puisi pun terdapat pula pemikiran, idea/gagasan, emosi, bentuk, kesan dan pesan yang ingin disampaikan pengarang. Dengan demikian, dapat kita temukan nilai-nilai etika yang ingin disampaikan pengarang melalui keindahan bahasa pada puisinya. Nilai-nilai etika berkaitan dengan aturan-aturan yang harus dijalani manusia dalam kehidupannya. Kebiasaanya, terapi sastera ini melibatkan proses yang mana seseorang individu menggunakan seni sastera seperti puisi untuk meluahkan perasaan dan memahami perasaan mereka dengan lebih baik. Kaedah ini sering

digunakan dalam konteks kaunseling dan juga psikoterapi sebagai salah satu alat untuk merangsang pemikiran yang positif, mengurangkan tekanan serta meningkatkan kesejahteraan mental seseorang. Dalam konteks terapi ini, karya sastera membantu individu menggali perasaan terdalam mereka, memberi peluang untuk merenung dan mencari penyelesaian dalam situasi kehidupan yang sukar.

Pantun, jika dilihat dengan mata kasar bentuknya memang ringkas. Tetapi, jika kita meneliti dan melihat dengan sudut pandang yang lain pantun ini penuh dengan makna. Kelebihan yang ada pada karya ini boleh dijadikan alat untuk proses terapi ini. Seperti yang diketahui, pantun mempunyai unsur ritma, rima dan juga simbolisme yang berupaya memberikan kesan yang mendalam pada pendengarnya. Ia bukan sahaja mampu menghiburkan, tetapi juga dapat memberikan ruang untuk ekspresi diri dan juga pemahaman terhadap perasaan yang mungkin sukar untuk diungkapkan secara langsung.

Justeru, pentingnya untuk kita menyedari bahawa teknologi digital yang ada kini telah menawarkan peluang yang baru dalam mengembangkan terapi sastera.

Pantun digital, merupakan salah satu bentuk seni digital yang berpotensi besar untuk dijadikan terapi bagi golongan yang berdepan dengan pelbagai dengan isu emosi ataupun tekanan sosial. Kajian ini bertujuan untuk meneroka potensi pantun digital sebagai bentuk terapi dengan memberi fokus kepada penerimaan dan impaknya dalam kalangan pelajar Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan FTKW di Universiti Malaysia Kelantan, khususnya pelajar tahun akhir

Elektif Kesusasteraan Warisan. Di samping itu, kajian ini juga akan menilai bagaimana pantun digital dapat memberikan manfaat dari segi kesejahteraan mental serta memberikan ruang untuk ekspresikan diri dalam kalangan generasi muda yang semakin berhubung dengan teknologi.

Melalui kajian ini juga, diharapkan dapat diketengahkan peranan sastera dalam membantu individu mencari ketenangan emosi dan juga mengurus tekanan terutamanya dalam kalangan siswa dan siswi yang sering menghadapi tekanan akademik dan juga sosial. Selain itu, kajian ini juga bertujuan untuk mempromosikan kesedaran tentang keupayaan pantun sebagai satu alat terapi yang relevan dalam era digital ini. Dengan ini sekaligus dapat mengekalkan nilai-nilai tradisional yang terkandung dalam bentuk seni tersebut.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Untuk pengetahuan bersama, karya sastera ini bukan lah sekadar hanya cerminan budaya dan pemikiran sesuatu Masyarakat, malah ia jua turut berperanan sebagai medium terapi yang boleh menyentuh jiwa mahupun emosi orang yang membacanya. Dalam konteks ini, pantun merupakan salah satu genre puisi tradisonal Melayu yang mempunyai nilai estetik dan fungsi sosial yang sangat tinggi dalam sejarah kesusasteraan Melayu. Bukan setakat itu sahaja, malah pantun juga turut digunakan sebagai medium komunikasi, nasihat dan juga hiburan selain daripada alat yang mampu untuk menenangkan emosi dan juga mampu memberi semangat ataupun kekuatan spiritual kepada individu-individu yang menghayatinya.

Pada era globalisasi ini, seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup masyarakat moden. Dunia sastera juga turut berkembang semakin pesat, khususnya dalam proses penyampaian karya-karya sastera itu sendiri kepada masyarakat ramai. Salah satu contoh karya sastera yang semakin berkembang dengan pesat adalah pantun. Pantun juga turut mengalami evolusi dalam bentuk penyampaiannya iaitu daripada lisan dan tulisan kepada bentuk digital. Fenomena ini menimbulkan persoalan tentang keberkesanan pantun digital sebagai satu bentuk terapi dalam konteks kontemporari, khususnya dalam kalangan mahasiswa yang berdepan dengan pelbagai tekanan kehidupan.

Universiti Malaysia Kelantan (UMK) khususnya Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW), merupakan medan yang sangat subur dalam memartabatkan seni dan juga sastera warisan bangsa. Mahasiswa dan mahasiswi FTKW didedahkan kepada pelbagai bentuk pengkaryaan dan apresiasi sastera, termasuklah pantun. Namun, dalam era digital ini, boleh di katakan kecenderungan terhadap penggunaan teknologi dalam menyampaikan mesej ataupun makna tersurat dan tersirat sesebuah karya sastera wajar dikaji dari sudut keberkesanan. Terutamanya, apabila pantun digunakan sebagai medium untuk menyampaikan kelegaan emosi, ketenangan fikiran dan juga sebagai sokongan psikologi. Bukan itu sahaja, dalam konteks ini pantun digital bukan sekadar bentuk komunikasi kreatif semata-mata. Malah, ia juga boleh dilihat sebagai satu bentuk terapi yang mampu memberikan impak yang positif terhadap kesejahteraan mental dan juga emosi mahasiswa dan mahasiswi.

Rentetan itu, kajian ini mengambil pendekatan kajian kes terhadap mahasiswa dan mahasiswi FTKW UMK dengan menganalisis minat, persepsi dan juga meneliti tahap kesedaran pelajar terhadap manfaat sastera. Khususnya, pantun sebagai alat terapi. Oleh sebab itu, penggunaan Teori Resepsi sebagai kerangka teori dalam kajian ini. Oleh itu, amat besesuaian dan sangat signifikan kerana ia menumpukan kepada bagaimana sesebuah karya diterima dan ditafsir oleh khalayak pembaca ataupun pendengar. Teori ini dikembangkan oleh Jauss dan Iser (1978) menumpukan perhatiannya kepada bagaimana sesuatu karya diterima pada suatu masa tertentu berdasarkan suatu horizon iaitu aspek penilaian dalam penerimaan tertentu atau horizon tertentu yang diharapkan.

Baginya, hanya dengan partisipasi aktif daripada pembaca suatu karya sastra itu dapat hidup. Pembaca akan memberikan reaksi yang tertentu terhadap karya berdasarkan kepada strategi teksualnya. Oleh yang demikian, proses penerimaan dapat dilihat sebagai perluasan dari proses semiotik yang timbul dalam pengembangan dan pembaikan sesuatu sistem.

Perlu dijelaskan bahawa konsep horizon iaitu yang asalnya horizon of expectation atau boleh sahaja diterjemahkan sebagai “horizon harapan pembaca” ialah konsep yang diperkenalkan asalnya oleh Yuri Lotmann yang kemudiannya dipersetujui dan digunakan apabila membicarakan teori ini. Konsep ini adalah merupakan juzuk penilaian pembaca sewaktu dalam bacaannya bagi proses konkritisasi itu. Pembaca tersedia dalam fikirannya harapan-harapan atau ramalan-ramalan terhadap apa yang sedang dibacanya dengan apa yang akan terjadi dengan mengaitkan apa yang telah terjadi. Proses inilah yang menjadikan bacaannya menjadi dinamik dan aktif.

Iser (1978) menekankan perlunya mempelajari reaksi pembaca sebagai jawapan terhadap teks. Baginya, hubungan antara teks dan pembaca dapat dilihat dengan menggunakan tiga langkah iaitu pertama, norma-norma yang lazim ditemukan dalam teks-teks yang telah dibaca oleh pembaca. Kedua, pengetahuan serta pengalaman pembaca, termasuk semua teks yang pernah mereka baca dan yang ketiga ialah, pertentangan antara unsur fiksi dan realiti, seperti kemampuan pembaca dalam memahami teks baharu, baik dalam cakupan harapan sastra yang terbatas mahupun dalam ruang pengetahuan kehidupan yang lebih luas.

Menurutnya lagi, karya sastera akan menimbulkan kesan tertentu kepada pembacanya. Dalam proses pembacaan ini, akan ada interaksi antara hakikat karya itu dengan teks luar yang berkemungkinan memberi kaedah dan nilai yang berbeza. Apa yang jelas dari keterangan di atas ialah terdapatnya perbezaan, tetapi bukan pemisahan antara pendekatan Jauss dan Iser. Jika kita meneliti secara lebih mendalam tentang Teori ini, ia menjelaskan bahawa makna sesuatu teks itu tidak hanya bergantung kepada niat pengarang semata-mata. Malah, ia juga bergantung kepada konteks dan latar belakang audiens. Oleh sebab itu, penekanan diberikan kepada bagaimana pelajar menerima, mentafsir dan merasai kesan emosi daripada pantun digital yang dikongsi melalui pelantar-pelantar (medium) moden seperti media sosial, aplikasi mudah alih ataupun platform pembelajaran dalam talian. Dengan kata lain kita boleh simpulkan bahawa, Jauss dan Iser (1978) menumpukan perhatiannya kepada bagaimana sesuatu karya sastera diterima pada sesuatu horizon iaitu aspek penilaian dalam penerimaan.

Justeru itu, kajian ini dijalankan dengan hasrat untuk menjawab persoalan yang berbangkit dalam kehidupan mahasiswa dan mahasiwi masa kini, khususnya dalam mengurus tekanan akademik, sosial dan juga peribadi. Jika kita dapat lihat secara mendalam dan teliti tentang kajian ini, ia bukan sekadar untuk membantu mahasiswa dan mahasiwi semata-mata dalam menguruskan tekanan mereka. Malah, dari sudut yang lain kita dapat menyumbang dalam usaha untuk pemuliharaan sastera tradisonal dengan memberi nafas baharu kepada genre pantun melalui adaptasi teknologi canggih pada masa kini sesuai dengan

peredaran masa. Dengan kajian ini juga, diharapkan dapat memperkuat peranan kesusasteraan Melayu dalam konteks kesejahteraan psikologi masyarakat moden dan juga mendukung inisiatif transformasi digital dalam bidang kesenian dan warisan.

Tuntasnya, dalam kajian ini ia bukan sahaja menilai nilai terapeutik pantun digital sahaja. menurut Dewan Bahasa dan Pustaka edisi keempat mengatakan terapeutik adalah berkenaan dengan rawatan penyakit. tetapi, turut memposisikan kembali pantun digital sebagai medium penting dalam kehidupan seharian generasi muda. Dengan gabungan elemen tradisi dan juga teknologi serta melalui kaca mata Teori Resepsi diharapkan dapatan kajian ini dapat membukakan ruang kepada kajian lanjutan dalam bidang terapi sastera, teknologi kesusasteraan serta pemuliharaan warisan budaya dalam acuan kontemporari.

1.3 PERMASALAHAN KAJIAN

Pantun merupakan salah satu warisan budaya lisan yang sangat kaya dalam masyarakat Melayu, termasuk di Indonesia dan Malaysia. Sebagai bentuk sastra tradisional, pantun tidak hanya menyampaikan pesan secara estetik melalui rima dan irama, tetapi juga mengandung nilai-nilai filosofis, moral dan budaya yang tinggi. Namun, seiring perkembangan zaman, makna pantun semakin terpinggirkan, bahkan mengalami degradasi di tengah masyarakat. Salah satu penyebab utama dari kondisi ini, sebagaimana diungkapkan oleh Rendra Setyadiharja (2020) dalam bukunya *Khazanah Negeri Pantun*, adalah ketidaktahuan masyarakat terhadap definisi dan makna sejati pantun itu sendiri. Menurut Rendra, bagi sebagian masyarakat yang tidak memahami kedalaman filosofi pantun, karya ini hanya dianggap sebagai bentuk ucapan tanpa makna yang signifikan, atau sekadar produk sastra yang tersimpan dalam buku-buku. Pandangan ini menunjukkan terputusnya pemahaman antara generasi masa kini dengan akar budayanya sendiri. Pantun yang dahulu digunakan sebagai media komunikasi, nasihat, hiburan, hingga alat diplomasi, kini hanya dianggap sebagai permainan kata yang tidak memiliki relevansi terhadap kehidupan. Ketidaktahuan terhadap makna pantun bukan hanya menimbulkan kesalahpahaman, tetapi juga menghambat upaya pelestarian pantun sebagai warisan budaya takbenda. Ketika masyarakat tidak mengenal, apalagi memahami hakikat pantun, maka mereka juga tidak akan merasakan urgensi

untuk menjaga dan meneruskan tradisi ini. Padahal, di balik setiap bait pantun, tersimpan kearifan lokal, nilai moral, serta identitas budaya yang sangat penting bagi pembentukan karakter bangsa. Permasalahan ini menjadi semakin kompleks ketika pantun dipisahkan dari konteks sosialnya. Banyak generasi muda yang mengenal pantun hanya sebagai bagian dari pelajaran sastra di sekolah, bukan sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pantun kehilangan fungsi komunikatifnya dan hanya menjadi teks mati di atas kertas. Hal ini tentu berbahaya bagi kelangsungan hidup pantun di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan langkah konkret untuk mengembalikan makna pantun ke dalam kehidupan masyarakat. Edukasi tentang definisi, fungsi, dan nilai pantun harus diperkuat, baik melalui lembaga pendidikan maupun media sosial. Penting pula untuk mendorong masyarakat agar kembali menggunakan pantun dalam berbagai kegiatan budaya dan sosial, sehingga pantun dapat hidup dan berkembang sesuai dengan zaman tanpa kehilangan ruh aslinya. Dengan memahami kembali makna pantun secara utuh, masyarakat tidak hanya akan melestarikan bentuk sastranya, tetapi juga nilai-nilai luhur yang dikandungnya. Sebab, pantun bukan sekadar permainan kata, melainkan cermin kebijaksanaan nenek moyang yang patut dijaga dan diwariskan.

Tambahan pula, persepsi yang sempit terhadap kesusasteraan sebagai sekadar alat hiburan semata-mata juga telah turut menyumbang kepada kerapuhan kedudukannya dalam Masyarakat moden kita pada hari ini. Ramai yang menganggap karya sastra hanya dipenuhi bahasa yang berbunga tidak mempunyai fungsi yang praktikal dalam kehidupan seharian dan bukannya

sebagai alat untuk terapi. Buktinya kita boleh lihat, menurut Saad (2018), mereka menganggap teks sastra hanya dipenuhi oleh gaya bahasa berbunga tanpa fungsi yang jelas. Sejujurnya masalah ini timbul disebabkan oleh mereka merasakan sastra itu hanyalah rekaan semata-mata sedangkan ayat-ayat yang diolah ini sebenarnya mempunyai makna dan intipati yang sangat mendalam.

Menurut Nadiatul Shakinah Abdul Rahman dan Mohamad Luthfi Abdul Rahman (2024) dalam artikel bertajuk *Konsep Doa sebagai Satu Bentuk Kaedah Psikoterapi Islam dalam Mengawal Emosi Watak Menerusi Hikayat Ahmad Muhammad, Hikayat Inderaputera dan Hikayat Caya Langkara*, gangguan emosi berlaku apabila seseorang berdepan dengan masalah atau konflik yang sukar ditangani. Dalam kehidupan harian, setiap individu pasti akan mengalami tekanan, sama ada dari aspek pekerjaan, hubungan sosial, kewangan atau hal peribadi. Apabila tekanan ini tidak dikendalikan dengan baik, ia boleh mengganggu kestabilan emosi dan menjejaskan tindak tanduk seseorang. Contohnya, individu yang mengalami gangguan emosi mungkin akan bertindak di luar kawalan seperti mudah marah, menyendiri, hilang motivasi atau merasa putus asa. Masalah ini menjadi semakin serius apabila tidak ada sokongan atau kaedah yang sesuai untuk membantu individu tersebut mengurus emosi mereka. Dalam konteks ini, pendekatan keagamaan seperti doa boleh memainkan peranan penting sebagai bentuk terapi dalaman untuk menenangkan fikiran dan hati. Seperti yang ditunjukkan dalam karya sastra klasik Melayu, watak-watak yang menghadapi konflik besar sering kembali kepada Tuhan sebagai jalan penyelesaian untuk mengawal perasaan mereka. Ini menunjukkan bahawa

kestabilan emosi bukan hanya bergantung kepada kekuatan mental, tetapi juga pada kekuatan spiritual yang menjadi benteng dalam menghadapi ujian hidup. Justeru, penting untuk memberi perhatian kepada keseimbangan emosi agar individu dapat menjalani kehidupan dengan lebih tenang dan terarah.

Sehubungan dengan itu, kajian ini cuba untuk mengetengahkan satu pendekatan baharu iaitu dengan menggunakan pantun digital sebagai satu bentuk terapi yang akarnya menggunakan kerangka Teori Resepsi. Kajian ini mengambil tempat di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW), Universiti Malaysia Kelantan dengan harapan untuk meneliti sejauh manakah pantun iaitu puisi tradisional sebagai salah satu warisan kesusasteraan Melayu ini dapat berperanan dalam membina kesejahteraan emosi pelajar dan sekaligus secara tidak langsung dapat mengubah persepsi negatif terhadap bidang sastera. Justeru, permasalahan kajian utama kajian ini adalah berpusatkan pada bagaimana pendekatan pantun digital mampu berfungsi bukan sahaja sebagai ekspresi seni semata-mata. Malah, ia juga sebagai instrumen terapi yang relevan dalam konteks pendidikan tinggi pada masa kini.

1.4 PERSOALAN KAJIAN

1. Bagaimanakah tahap minat pelajar dalam bidang kesusasteraan pada masa kini?
2. Apakah persepsi pelajar tahun akhir elektif kesusasteraan warisan terhadap pantun sebagai medium terapi dan bukan sekadar hiburan?
3. Sejauh manakah pelajar elektif kesusasteraan warisan menyedari potensi pantun dalam memberikan kesan terapi?

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

1.5 OBJEKTIF KAJIAN

1. Persepsi terhadap Pantun Digital.
2. Persepsi pelajar tahun akhir elektif kesusasteraan warisan terhadap pantun digital sebagai medium terapi selain daripada hiburan.
3. Tahap kesedaran pelajar elektif kesusasteraan warisan terhadap potensi pantun dalam memberikan kesan terapi.

1.6 BATASAN KAJIAN

Seperti sedia maklum, setiap kajian yang dijalankan pastinya mempunyai skop kajian dan had tertentu yang bertujuan untuk memastikan penyelidikan dapat dilaksana dengan lebih fokus, sistematik dan terkawal. Dengan adanya batasan-batasan ini, ia bukan sahaja dapat membantu penyelidik mengelakkan keluasan skop yang terlalu besar hingga menyukarkan untuk menganalisis data. Malah sebaliknya, dapat menjamin ketepatan dapatan kajian dalam konteks yang telah ditentukan. Oleh itu, bagi penyelidikan bertajuk *Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN* berdasarkan Teori Resepsi. Terdapat beberapa batasan utama yang telah dikenal pasti dan ditetapkan bagi memenuhi keperluan dan keupayaan kajian ini.

Pertama sekali, kajian ini hanya memfokuskan kepada kelompok responden daripada kalangan pelajar Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW), Universiti Malaysia Kelantan (UMK). Untuk gambaran yang lebih jelas lagi tentang responden ini adalah, pelajar FTKW secara keseluruhannya seramai 2159 orang. Tetapi kajian ini lebih memfokuskan pelajar tahun 4 FTKW sahaja iaitu seramai 375 orang. Tidak terhenti disitu, kajian ini dikecilkan untuk seramai 51 orang sahaja iaitu hanya pelajar elektif kesusasteraan warisan sahaja. Untuk mendapatkan data jumlah responden pula, jadual *Krejcie dan Morgan*. Ia merupakan satu panduan yang digunakan untuk menentukan saiz sampel yang sesuai berdasarkan saiz populasi yang telah diketahui. Jadual ini diperkenalkan oleh Krejcie dan Morgan pada tahun (1970) dan berfungsi membantu penyelidik

dalam menetapkan saiz sampel minimum yang diperlukan bagi menjalankan kajian secara berkesan, khususnya dalam kajian berbentuk tinjauan (*survey*). Melalui jadual ini, penyelidik dapat menentukan saiz sampel dengan lebih mudah tanpa perlu melakukan pengiraan yang kompleks. Jadual tersebut menyenaraikan padanan antara saiz populasi dan saiz sampel yang disarankan, di mana semakin besar saiz populasi, maka semakin besar juga saiz sampel yang dicadangkan. Pemilihan pelajar FTKW Elektif Kesusasteraan Warisan sebagai subjek kajian adalah kerana mereka semua ini sudah terdedah semenjak semester 4 lagi berkaitan dengan kesusasteraan. Dengan ini, ia membolehkan kajian dijalankan dalam lingkungan pelajar yang lebih bersedia dan berpotensi untuk memahami, menghayati serta memberikan maklumbalas yang bermakna terhadap bahan-bahan sastera, khususnya pantun. Walau bagaimanapun, keterhadan ini bermakna dapatan kajian tidak boleh digeneralisasikan kepada semua pelajar IPT secara menyeluruh kerana ia bersifat khusus konteks FTKW UMK elektif kesusasteraan warisan sahaja.

Seterusnya, kajian ini juga memberi tumpuan kepada aspek analisis konten yang merangkumi pemilihan sepuluh (10) video pantun digital sebagai sampel utama untuk dianalisis dan diuji terhadap kumpulan responden yang terdiri daripada pelajar Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW) iaitu pelajar tahun akhir Elektif Kesusasteraan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan. Pemilihan video-video ini dilakukan secara terancang dan teliti dengan mempertimbangkan pelbagai kriteria yang relevan untuk memastikan kesesuaian kandungan dengan objektif kajian. Antara aspek yang diambil kira termasuklah penggunaan bahasa

yang mudah difahami, kandungan nilai moral dan emosi yang tersirat, elemen visual yang menyokong penyampaian pantun, serta keupayaan video tersebut untuk membangkitkan reaksi emosi yang positif dalam kalangan pelajar.

Kesemua sepuluh video ini diperolehi daripada dua platform digital utama yang popular dalam kalangan generasi muda, iaitu *YouTube*. Platform ini dipilih kerana sifatnya yang mudah diakses, interaktif serta bersifat kontemporari. Ini sekaligus menjadikannya medium yang sesuai untuk menyampaikan pantun dalam bentuk yang lebih menarik dan bersesuaian dengan cita rasa serta tabiat penggunaan media pelajar masa kini. Dalam pemilihan video ini, pengkaji memberi keutamaan kepada kandungan yang diambil daripada klip animasi kanak-kanak terkenal di Malaysia seperti *Upin & Ipin*, *BoBoiBoy* dan beberapa lagi. Ini kerana cerita-cerita animasi ini bukan sahaja diminati secara meluas oleh pelajar semasa zaman kanak-kanak mereka, malah turut membawa unsur nostalgia yang dapat menimbulkan rasa selesa, tenang dan dekat di hati responden.

Di samping itu, salah satu strategi utama dalam penyediaan analisis bahan ini adalah dengan mempelbagaikan jenis pantun yang digunakan dalam video, iaitu dengan menggabungkan pantun tradisional dan pantun moden. Pantun tradisional yang digunakan mengekalkan gaya bahasa klasik, penggunaan kiasan serta struktur berirama yang biasa dijumpai dalam sastra Melayu lama. Sebaliknya, pantun moden pula lebih bersifat santai, kontemporari dan menggunakan bahasa yang lebih ringkas serta dekat dengan gaya pertuturan

harian. Gabungan kedua-dua jenis pantun ini bertujuan untuk memberikan keseimbangan dari sudut kandungan dan penyampaian, di samping memastikan pantun digital tersebut bukan sahaja mengekalkan nilai budaya dan estetika, malah mampu menarik perhatian serta meningkatkan kefahaman dalam kalangan pelajar yang mungkin lebih mesra dengan bentuk pantun yang moden.

Pemilihan hanya sepuluh video ini merupakan satu keputusan yang disengajakan dan bersifat strategik bagi memastikan fokus kajian dapat dikekalkan. Jumlah yang terhad ini membolehkan penyelidik meneliti kandungan setiap video dengan lebih mendalam, termasuk dari aspek mesej yang disampaikan, gaya persembahan serta impak emosi terhadap penonton. Dalam masa yang sama, ia juga mengambil kira kekangan masa, sumber serta tenaga kerja sepanjang tempoh pelaksanaan kajian. Justeru, dengan skop bahan yang lebih terfokus ini, pengkaji dapat menjalankan analisis yang lebih terperinci terhadap keberkesanan pantun digital sebagai alat terapi yang bersifat reflektif dan menyentuh emosi. Oleh itu, bahan uji kaji yang digunakan dalam kajian ini bukan sahaja dipilih dengan teliti, malah direka bentuk untuk memberi kesan yang maksimum dalam menjawab persoalan kajian serta mencapai objektif yang telah ditetapkan.

Untuk yang ketiga pula, kita boleh lihat dari sudut kerangka teori. Kajian ini menggunakan Teori Resepsi sebagai asas utama dalam menganalisis reaksi dan maklum balas pelajar terhadap pantun digital yang dipaparkan. Untuk pengetahuan bersama, teori resepsi ini diasaskan oleh Hans Robert Jauss dan Wolfgang Iser (1960). Ia menekankan peranan khalayak atau pembaca sebagai

pihak yang aktif dalam memberikan makna terhadap sesebuah teks, berbanding hanya melihat teks itu dari sudut pencipta atau pengarangnya sahaja. dalam konteks ini, pantun digital dianggap sebagai salah satu teks terbuka yang boleh ditafsir dan diresap secara subjektif oleh pelajar-pelajar berdasarkan pengalaman, latar belakang dan juga emosi masing-masing. Oleh itu teori ini sangat sesuai untuk mengukur tahap keberkesanan pantun digital sebagai satu bentuk terapi untuk para pelajar kerana melalui ini ia dapat memberikan maklum balas secara refleksi terhadap mesej, bentuk dan makna yang terkandung dalam pantun tersebut.

Secara amnya, batasan-batasan yang ditetapkan dalam kajian ini adalah penting bagi memastikan penyelidikan dapat dijalankan secara lebih fokus, praktikal dan berdaya laksana walaupun bersifat terhad dari sudut populasi dan bahan kajian. Penyelidikan ini tetap berpotensi memberikan sumbangan bermakna kepada bidang kesusasteraan khususnya, dalam usaha memperkenalkan pendekatan baharu yang lebih segar dan bersifat terapeutik melalui medium pantun digital dalam kalangan pelajar institusi pengajian tinggi.

TABLE FOR DETERMINING SAMPLE SIZE FROM A GIVEN POPULATION									
N	S	N	S	N	S	N	S	N	S
10	10	100	80	280	162	800	260	2800	338
15	14	110	86	290	165	850	265	3000	341
20	19	120	92	300	169	900	269	3500	246
25	24	130	97	320	175	950	274	4000	351
30	28	140	103	340	181	1000	278	4500	351
35	32	150	108	360	186	1100	285	5000	357
40	36	160	113	380	181	1200	291	6000	361
45	40	180	118	400	196	1300	297	7000	364
50	44	190	123	420	201	1400	302	8000	367
55	48	200	127	440	205	1500	306	9000	368
60	52	210	132	460	210	1600	310	10000	373
65	56	220	136	480	214	1700	313	15000	375
70	59	230	140	500	217	1800	317	20000	377
75	63	240	144	550	225	1900	320	30000	379
80	66	250	148	600	234	2000	322	40000	380
85	70	260	152	650	242	2200	327	50000	381
90	73	270	155	700	248	2400	331	75000	382
95	76	270	159	750	256	2600	335	100000	384

Note: "N" is population size
 "S" is sample size]

Krejcie, Robert V., Morgan, Daryle W., "Determining Sample Size for Research Activities", Educational and Psychological Measurement, 1970.

RAJAH 1.6.1: Contoh jadual Krejcie & Morgan (1970)

UNIVERSITI
 MALAYSIA
 KELANTAN

1.6.2 10 VIDEO PANTUN DIGITAL YANG DIHADKAN DALAM KAJIAN

BI L	PAUTAN VIDEO PANTUN DIGITAL	SUMBER	TARIK H LAYAR
1	https://youtube.com/shorts/-zKI_9jAVHo?si=wZpZERbSFe84kopF	@keluargaupinipin270 8	25.5.202 5
2	https://youtu.be/rOiBHhUzXuY?si=2paKaBZunCYZabx	@AmekAnimation	25.5.202 5
3	https://youtu.be/ppyjLsOcZ0A?si=zHTH60bYFG66pnwA	@Fiemayzie	25.5.202 5
4	https://youtu.be/Yc5v1gcmwMA?si=OMC71wcAv7Yv0d6o	@HibridDiMix	25.5.202 5
5	https://youtu.be/iGIw0dWAoeA?si=RyBrnAgiYBOdegE	@AmekAnimation	25.5.202 5
6	https://youtube.com/shorts/43T-deMO9xE?feature=shared	@lescopaque	25.5.202 5

7	https://youtube.com/shorts/fHLCBS4aBng? si=kYuVuhGBovNheAKt	@DigillogicVisual	25.5.202 5
8	https://youtube.com/shorts/9ieV1mw5o5M? si=KjnlAsc_V3cGfIcQ	@DigillogicVisual	25.5.202 5
9	https://youtube.com/shorts/A5Y7orNibZk?s i=JLV40dJISXmBRl-c	@imrayyanz714	25.5.202 5
10	https://youtube.com/shorts/MPyuHNRa_Z A?si=SgD6P_Ews7MrIhk	@keluargaupinipin270 8	25.5.202 5

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

1.7 KEPENTINGAN KAJIAN

Kajian Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di FTKW UMK berdasarkan Teori Resepsi yang dijalankan ini bukan sahaja dapat menawarkan sumbangan kepada pengkayaan ilmu semata-mata dalam bidang kesusasteraan dan terapi emosi, malah ia juga turut membawa pelbagai manfaat kepada pelbagai lapisan masyarakat sekitar. Bermula daripada individu, pelajar, masyarakat sekeliling dan sehinggalah kepada pembangunan identiti kebangsaan dan hala tuju negara. Kepentingan kajian ini dapat kita lihat melalui tiga peringkat utama iaitu kepada individu, masyarakat dan juga negara.

1.7.1 KEPENTINGAN KEPADA INDIVIDU

Pada peringkat individu, khususnya pelajar institusi pengajian tinggi. Kajian ini membuka ruang baharu kepada mereka untuk melihat sastera bukan hanya sebagai suatu bentuk keindahan bahasa sahaja. Tetapi sebagai wahana penyembuhan emosi dan kesejahteraan dalaman. Pantun digital yang dibentangkan secara lebih moden, mudah diakses dan bersifat visual ini berupaya menarik minat pelajar yang lebih dekat dengan dunia digital dan multimedia. Oleh itu, melalui pendekatan terapi berasaskan pantun pelajar dapat mengenali dan menilai semuka nilai-nilai murni yang tersurat dan tersirat dalam pantun. Lantas, ia juga secara

tidak langsung dapat membantu mereka dalam menangani tekanan emosi, kebimbangan ataupun rasa terasing yang kerap dialami dalam kehidupan kampus.

Bukan itu sahaja, dari sudut akademik pula kajian ini boleh memberikan peluang kepada pelajar untuk memahami bagaimana sesebuah teks sastra boleh diterima dan ditanggapi dari pelbagai sudut, selari dengan prinsip Teori Resepsi. Ini bukan sahaja dapat melatih mereka menjadi pembaca yang lebih kritis, malahan juga boleh membina kepekaan terhadap makna yang bersifat pelbagai lapis. Dalam konteks ini, individu akan beroleh manfaat bukan sahaja daripada isi kandungan pantun, tetapi juga melalui pengalaman interpretatif yang menyumbang kepada pertumbuhan intelektual dan emosi.

1.7.2 KEPENTINGAN KEPADA MASYARAKAT

Jika kita lihat dari sudut yang lebih luas pula, kajian ini juga turut membawa nilai tambah kepada masyarakat secara keseluruhan. Terutamanya dalam usaha memperkukuhkan kefahaman terhadap fungsi kesusasteraan dalam kehidupan seharian. Boleh dikatakan masyarakat pada hari ini sering kali melihat sastra sebagai hiburan atau warisan yang statik sahaja tanpa menyedari potensi fungsinya sebagai medium terapi dan pembinaan jati diri. Buktinya, menurut Saad (2018), mereka

menganggap teks sastra hanya dipenuhi oleh gaya bahasa berbunga tanpa fungsi yang jelas. Oleh itu, dengan kajian ini ia dapat membuka mata Masyarakat terhadap kemungkinan baharu dalam penggunaan sastra dalam dunia yang semakin moden ini khususnya pantun digital. Yang sedang dikaji sebagai alat Pendidikan emosi dan sosial yang boleh digunakan dalam pelbagai konteks seperti di sekolah, komuniti kaunseling dan juga pusat kaunseling.

Tambahan pula, pendekatan pantun digital yang mesra media sosial dan berbentuk visual ini turut dapat memberi ruang kepada Masyarakat untuk mendekati warisan sastra Melayu dalam format yang lebih kontemporari dan inklusif. Ini secara tidak langsung dapat merapatkan jurang antara generasi muda dengan Khazanah sastra tradisional dan membentuk masyarakat yang lebih menghargai nilai seni, budaya serta empati sesama insan.

1.7.3 KEPENTINGAN KEPADA NEGARA

Pada peringkat negara pula, kajian ini menyumbang kepada usaha dalam memperkasakan agenda pemuliharaan warisan budaya dan bahasa Melayu bentuk yang relevan dengan keperluan zaman. Dengan mengetengahkan pantun sebagai alat terapi yang boleh diguna pakai dalam bidang Pendidikan, kaunseling dan pemulihan psikososial, kajian

ini memperluaskan lagi fungsi kesusasteraan dalam pembangunan insan secara holistik. Pendekatan ini selari dengan aspirasi negara untuk melahirkan warganegara yang seimbang dari segi intelek, emosi, rohani dan sosial. Sebagaimana yang terkandung dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Bukan sekatakat itu sahaja, lebih jauh lagi penghasilan bahan pantun digital yang bersifat terapeutik ini juga dapat dijadikan sebagai produk antarabangsa. Ini sekali gus dapat membantu memperkenalkan keindahan sastera Melayu kepada dunia. Secara tidak langsung ia dapat memperkukuhkan lagi diplomasi budaya dan identiti kebangsaan Malaysia di persada global. Dalam era kesejahteraan mental yang sering menjadi isu dimana-mana negara yang semakin kritikal. Jadi, oleh itu pendekatan pantun digital mampu menjadi sumbangan Malaysia kepada wacana antarabangsa dalam bidang seni dan pendidikan berasaskan budaya.

1.8 KESIMPULAN

Sebagai inti sari perbincangan, kajian ini bertitik tolak daripada keprihatinan terhadap semakin lunturnya minat pelajar institusi pengajian tinggi terhadap bidang kesusasteraan. Di samping wujudnya persepsi sempit yang mengatakan sastera hanyalah sekadar bentuk hiburan yang tidak mempunyai fungsi yang praktikal dalam kehidupan moden. Dalam hal ini, seperti yang sedia maklum bahawa pantun merupakan warisan sastera Melayu yang kaya dengan nilai estetik dan mempunyai unsur yang baik didalamnya. Oleh itu, penyelidik cuba untuk melihat dari konteks yang lebih besar lagi bahawa pantun mempunyai potensi yang luas untuk dikembangkan dalam bentuk yang lebih segar dan relevan sesuai dengan peredaran zaman dan masa. Iaitu, melalui pendekatan pantun digital. Kajian ini secara khususnya mengkaji keberkesanan pantun digital sebagai satu bentuk terapi dalam kalangan pelajar FTKW UMK, khususnya pelajar tahun akhir Elektif Kesusasteraan Warisan dengan bertunjangkan kepada Teori Resepsi yang memberi penekanan kepada reaksi dan tanggapan khalayak terhadap sesebuah teks.

Melalui pendekatan ini, secara tidak langsung pantun tidak lagi hanya dilihat dari sudut struktur dan keindahan bahasanya semata-mata. Malahan, ia juga turut dinilai dari segi kesannya terhadap jiwa dan emosi pelajar. Dengan hanya menggunakan 10 video pantun digital yang dipilih secara strategik, kajian ini

berjaya menelusuri bagaimana pelajar memberikan maklum balas yang berbeza berdasarkan pengalaman, konteks dan latar diri masing-masing. Dengan ini, ia sekali gus dapat membuktikan keberkesanan pantun digital sebagai alat komunikasi yang bersifat terapeutik. Walaupun kajian ini dibatasi kepada pelajar FTKW UMK elektif kesusasteraan warisan sahaja, namun ia tetap memberikan gambaran yang signifikan tentang potensi pendekatan ini untuk diperluas ke peringkat yang lebih besar pada masa hadapan.

Tidak terhenti di situ, lebih penting lagi kajian ini telah memperlihatkan bagaimana sastera khususnya pantun digital boleh berfungsi secara praktikal dalam membina kesejahteraan individu, menyumbang kepada pembentukan masyarakat yang lebih peka terhadap emosi dan nilai kemanusiaan, serta memperkukuhkan identiti budaya negara dalam era digital. Dalam dunia yang semakin canggih, kita juga perlu mengejar perkembangan terkini bagi mengelakkan ketinggalan dalam sesuatu perkara dengan kata lain kita juga perlu bergerak pantas. Walaupun begitu, ia juga memerlukan kita untuk kembali kepada nilai-nilai tradisi yang mengandungi unsur ketenangan, pengajaran dan juga renungan yang merupakan beberapa elemen yang penting dalam kehidupan. Oleh itu, diharapkan kajian ini dapat membuktikan bahawa pendekatan digital ini bukan sahaja tidak menjejaskan nilai tradisonal sesuatu karya. Bahkan, dapat menghidupkan semula minat dan penghargaan terhadap sastera dalam kalangan generasi muda kini.

Justeru, besar harapan agar penyelidikan ini dapat menjadi pemangkin kepada lebih banyak kajian lanjut yang menggabungkan teknologi moden dengan warisan sastera. Serta, boleh menjadikan kesusasteraan sebagai wahana terapi yang inklusif, berkesan dan terus relevan dalam mendepani cabaran semasa. Pantun bukan sekadar indah pada setiap baitnya sahaja. tetapi, ia juga turut menyimpan kekuatan dalam menyentuh hati dan membina jiwa insan. Dan inilah yang cuba diketengahkan oleh penyelidik melalui kajian ini.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

BAB 2

2.0 SOROTAN KAJIAN

2.0 PENGENALAN

Dalam menjalankan kajian bertajuk “Pantun Digital Sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di FTKW UMK menggunakan Teori Resepsi”, pengkaji telah merujuk kepada pelbagai kajian lepas yang berkaitan dalam pelbagai bidang seperti sastera Melayu, terapi berasaskan seni, penggunaan media digital dalam pendidikan serta penerimaan khalayak terhadap karya sastera. Kajian-kajian lepas ini memainkan peranan penting dalam memberikan pemahaman awal tentang bagaimana pantun sebagai bentuk puisi tradisional boleh digunakan dalam konteks moden, khususnya dalam platform digital dan sebagai medium terapi. Selain itu, pengkaji juga meneliti penyelidikan terdahulu yang membincangkan keberkesanan terapi berasaskan kesusasteraan atau ekspresi seni dalam meningkatkan kesejahteraan emosi dan mental individu, terutamanya dalam kalangan pelajar institusi pengajian tinggi.

Kajian mengenai teori resepsi turut menjadi rujukan utama bagi memahami bagaimana audiens atau khalayak, dalam konteks ini pelajar FTKW UMK, mentafsir, menghayati dan memberi maklum balas terhadap pantun digital yang disampaikan. Melalui kajian-kajian ini, pengkaji dapat mengenal pasti bagaimana elemen budaya dan konteks individu mempengaruhi pemahaman dan penerimaan sesuatu karya. Pendekatan ini selaras dengan objektif kajian untuk menilai keberkesanan pantun digital sebagai satu bentuk terapi yang bukan sahaja menyampaikan keindahan bahasa dan nilai budaya, malah turut memberi kesan positif dari segi emosi dan psikologi.

Dengan menyandarkan penyelidikan ini pada kajian-kajian lepas yang relevan, pengkaji dapat membina kerangka teori dan metodologi kajian yang kukuh dan sistematik. Kajian terdahulu juga membantu pengkaji mengenal pasti jurang dalam penyelidikan sedia ada, khususnya berkaitan penggunaan pantun dalam bentuk digital sebagai medium terapi, yang masih kurang diterokai secara mendalam. Justeru, kajian ini bukan sahaja bertujuan untuk mengisi jurang tersebut, malah juga memberi sumbangan baharu dalam bidang sastera, psikologi dan teknologi pendidikan, selari dengan keperluan zaman digital masa kini.

2.2 KAJIAN MENGENAI PANTUN DIGITAL

2.2.1 TESIS

Menurut Kristophorus Hadiono & Rina Candra Noor Santi (2020), berpendapat bahawa transformasi digital merupakan sebuah evolusi radikal yang terjadi dengan melibatkan sumber daya yang dimiliki termasuk memanfaatkan teknologi digital yang ada. Saat situasi berubah menjadi situasi yang lebih menitik beratkan pada pemanfaatan teknologi digital, maka transformasi digital/Digital Transformation (DT) merupakan sebuah fenomena yang tidak dapat dihindari. Siap atau tidak, organisasi harus menyongsong transformasi digital dengan baik agar dapat bertahan dan bersaing didalam artikelnya yang bertajuk '*MENYONGSONG TRANSFORMASI DIGITAL*'. Dalam konteks ini, pantun kini bukan sahaja dipersembahkan secara lisan atau tulisan sahaja. Tetapi, ia juga boleh disampaikan melalui platform digital seperti media sosial, aplikasi dan juga laman web. Pantun digital ini tidak hanya mengekalkan warisan tradisional. Malah, ia juga sekali gus telah diperbaharui untuk memenuhi keperluan generasi muda yang lebih cenderung kepada penggunaan teknologi pada masa kini. Kebiasaanya, pantun digital ini boleh merangkumi bentuk teks, imej, audio ataupun video yang dimuat naik melalui pelbagai platform dalam talian.

Dalam kajian Fungsi Pantun Adat Perkawinan Melayu Riau yang dijalankan oleh Rezki Puteri Syahrani Nurul Fatimah et al. (2022), ada mengatakan bahawa

Tradisi dan adat masyarakat Melayu Riau sentiasa menjadikan karya sastera, khususnya pantun, sebagai medium komunikasi dalam setiap peringkat upacara perkahwinan. Pantun biasanya digunakan dalam pelaksanaan adat, bermula dari proses merisik hinggalah ke majlis persandingan. Masyarakat Melayu Riau percaya bahawa karya sastera ini dapat memperkaya pengetahuan tentang nilai dan norma kehidupan. Selain menyampaikan ajaran-ajaran kehidupan, pantun juga mengandungi unsur keindahan yang tersendiri.

Selain daripada itu juga, melalui Kajian oleh Christopher Ryan Wagar (2016) bertajuk *The Impact of Audiobooks on Reading Comprehension and Enjoyment* meneliti tahap kesedaran membaca dalam kalangan pelajar yang rendah. Penyelidikan ini bertujuan menentukan sama ada penggunaan teknologi audiobooks dapat meningkatkan kemahiran memahami bacaan dan keseronokan membaca pelajar. Kaedah soal selidik digunakan dalam kajian ini, melibatkan pelbagai demografi seperti umur, kaum, etnik, pendapatan, dan kewarganegaraan. Responden kajian dibahagikan kepada dua kumpulan: kumpulan pertama menggunakan audiobooks bersama teks untuk menganalisis buku *Brothers Grimm Fairytale*, manakala kumpulan kedua hanya menggunakan buku teks. Hasil kajian menunjukkan bahawa teknologi audiobooks merupakan strategi berinovasi yang efektif untuk meningkatkan kefahaman bacaan dan keseronokan membaca pelajar.

Berdasarkan sorotan kajian yang telah dijalankan ini, kita boleh katakan bahawa perkembangan buku audio Kesusasteraan Melayu masih lagi belum

diperkatakan secara lebih mendalam di Malaysia umunhya dan walaupun ianya ada tetapi secara umum sahaja. bukan itu sahaja, melalui kajian-kajian yang telah dijalankan ini juga, didapati bahawa buku audio boleh pergi jauh dalam usaha untuk meningkatkan pemahaman dan juga menarik minat pelajar dalam meneliti sesebuah karya sastera.

2.2.2 BUKU

Bukan itu Sahaja, Menurut Noriah Taslim (2006:30), keunggulan karya Sejarah Melayu bukan hanya terletak pada kehalusan dan kemantapan ciri-ciri kesusasteraannya, tetapi juga kerana ia merupakan sebuah monumen budaya yang menghimpunkan khazanah ilmu warisan leluhur orang Melayu. Yang paling penting, karya ini merupakan satu-satunya teks yang secara teratur merekodkan salasilah raja-raja Melayu yang asli dan berketurunan, serta mengaitkannya dengan tokoh-tokoh arketaip dan mitos purba, termasuk tokoh-tokoh agung dari alam udara dan laut. Ia adalah satu gabungan salasilah yang mengandungi segala ciri penting yang perlu dimiliki oleh seorang raja yang sah, iaitu kesucian, kedaulatan dan kebesaran. Walaubagaimanapun, menurut Rendra Setyadiharja (2020), dalam buku Khazanah Negeri Pantun ada memberitahu bahawa Salah satu penyebab terdegradasinya makna pantun di masyarakat adalah tidak mengenal definisi pantun itu sendiri. Menurutnya lagi, Bagi sebagian masyarakat yang tidak mengetahui makna filosofis pantun, pantun hanya dianggap sebagai sebuah ucapan tanpa makna filosofis yang sangat mendalam, atau hanya sebuah karya sastra yang tertulis di dalam buku-buku.

Namun sebenarnya pantun tidak hanya sebuah karya sastra, pantun adalah sebuah hasil peradaban yang berasal dari pemikiran bangsa yang besar dan sangat arif terhadap kehidupannya. Kajian ini dijalankan oleh Madiawati Mamat @ Mustafa et al. (2021) adalah untuk menyatakan bahawa buku audio

adalah merupakan salah satu alat ataupun medium dalam menyampaikan sesebuah karya sastra dalam era digital. Buku audio berfungsi dengan menyampaikan suara dalam pelbagai intonasi yang disesuaikan dengan jenis karya yang dirakamkan. Baskin dan Harris (1995, hlm. 372) menyatakan bahawa konsep buku audio menyerupai kesusasteraan awal, yang pada dasarnya “didengari dahulu sebelum dibaca.” Oleh itu, buku audio sangat bermanfaat sebagai bahan bacaan alternatif bagi individu yang sibuk dengan urusan harian tetapi masih ingin meluangkan masa untuk membaca. Sehubungan itu, kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti serta membincangkan bentuk dan perkembangan buku audio sastra di Malaysia, dengan menekankan peranan serta kepentingannya dalam era digital, khususnya melalui tumpuan terhadap penerbitan oleh syarikat Nusantara Audiobooks.

Selepas itu, Dalam kelompok kesusasteraan Melayu tradisional, pantun merupakan salah satu bentuk sastra lisan yang diwarisi secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi seterusnya. Bentuk sastra ini juga dikenali sebagai sastra rakyat dan boleh dibahagikan kepada dua kategori utama, iaitu berbentuk cerita dan bukan cerita. Pantun, peribahasa, teromba, mantera, zikir, gurindam dan sebagainya tergolong dalam kategori sastra lisan bukan cerita. Menurut Za’ba (1965: 218):

(Dalam Bahasa Melayu adalah beberapa macham karangan berangkap ia-itu dinamai pantun, sha’er, bayt, gurindam, seloka dan sajak mengikut masing2 sifat-nya dan jalan rangkapnya. Di-antaranya enam itu pantun dan sha’er itulah

yang lebih mashhor dan terkenal pada orang tua²; tetapi pada penulis muda² sekarang mereka lebih menyukai pantun dan ‘sajak,’ bahkan di-antara dua itu sajak-lah yang terlebih sa-kali mereka gemar menulis dan mengarang-nya semenjak beberapa tahun yang lalu ini.)

Petikan di atas memperlihatkan bahawa genre pantun dipilih sebagai saluran untuk menyampaikan pemikiran masyarakat Melayu pada zaman dahulu. Mereka amat menghargai penggunaan bahasa yang berirama, yang secara tidak langsung mencerminkan kecerdasan serta ketajaman minda pengkarya melalui pemilihan kata yang bersifat tersurat dan tersirat. Keindahan pantun bukan sahaja terletak pada penggunaan kata-kata yang indah dan berima, malah turut mengandungi makna mendalam serta falsafah hidup yang mencerminkan cara berfikir masyarakat tradisional. Banyak pantun yang mengandungi unsur nasihat, tunjuk ajar, serta pedoman berkaitan kehidupan beragama, bermasyarakat dan berkeluarga.

Selain itu, dengan memanfaatkan kelebihan teknologi digital, permainan berupaya merapatkan jurang generasi antara generasi tua yang mempunyai pengetahuan tentang pantun dengan generasi muda yang lebih mahir dalam teknologi, sambil mempromosikan kelestarian warisan budaya Melayu (Mohamed Rosly & Khalid 2017). Sastera digital merupakan penggunaan teknologi digital dan platform dalam penulisan, penerbitan dan pengedaran karya sastera. Platform ini melibatkan penggunaan alat-alat dan medium digital seperti laman web, blog, media sosial, e-buku dan aplikasi untuk

mempromosikan, berkongsi dan menerbitkan karya sastera. Pengkarya perlu menangani semua cabaran baharu yang mengelilingi legasi digital seperti kesedaran, akses, pemilikan dan pemeliharaan (Carroll dan Romano, ms. 75-83). Buku audio dihasilkan dengan memuatkan pelbagai suara dan intonasi yang sesuai dengan jenis karya yang dirakamkan. Menurut Baskin dan Harris (1995, hlm. 372), konsep buku audio menyerupai bentuk awal kesusasteraan, iaitu “kesusasteraan pertama kali didengar, bukannya dibaca”. Justeru, buku audio menjadi alternatif bacaan yang amat berguna bagi individu yang sibuk dengan komitmen harian tetapi masih ingin mencari ruang untuk menikmati bahan bacaan.

Selain itu, dalam jurnal yang berjudul *BUKU AUDIO SASTERA SEBAGAI ALTERNATIF PEMBACAAN KARYA SASTERA DALAM ERA DIGITAL* oleh Madiawati Mamat @ Mustafa (2021) ada menyatakan bahawa Buku audio merupakan salah satu medium penyampaian karya sastera dalam era digital, walaupun buku audio sejak tahun 1931 lagi, iaitu apabila pihak American Foundation for the Blind and Library of Congress Book mengadakan program buku audio untuk projek orang-orang cacat penglihatan, penggunaan medium ini dalam bidang kesusasteraan Melayu masih belum meluas sehingga hari ini. Tidak terhenti disitu, menurutnya lagi Selepas itu kaedah buku audio mula berkembang dalam pendidikan awal kanak-kanak dan kini di Malaysia terdapat syarikat penerbitan yang ada menerbitkan karya sastera dengan menggunakan medium buku audio. Namun begitu keberadaan buku audio dan perkembangannya dalam bidang kesusasteraan tidak diketahui secara meluas

sebagaimana karya sastra dalam media baharu yang lain. Bukan itu sahaja, menurutnya lagi Antara buku yang telah dipilih oleh buku audio Nusantara ialah Salina dan Langit Petang, karya A. Samad Said, Hikayat Abdullah oleh Abdullah Munsyi, Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck oleh Hamka, Sejarah Melayu oleh Tun Sri Lanang, Mitos Pribumi Malas dan Kita dengan Islam oleh Syed Hussein Al- Attas. Buku-buku dari Indonesia pula, antaranya Aku oleh Chairil Anwar, Saman oleh Ayu Utami, Larung dan Tempurung. Antara koleksi buku bahasa Inggeris pula ialah No Harvest But Thorn (Terjemahan daripada karya Ranjau Sepanjang Jalan oleh Shahnnon Ahmad).

Jeff Whittingham, Stephanie Huffman, Rob Christensen dan Tracy McAllister (2013) telah mengenal pasti bahawa penggunaan buku audio memberi kesan positif terhadap kemahiran membaca serta sikap terhadap aktiviti membaca, terutamanya dalam kalangan individu yang menghadapi kesukaran dalam pembacaan. Penemuan ini dianggap signifikan memandangkan terdapat kekurangan kajian yang secara langsung meneliti impak penggunaan buku audio, walaupun penggunaannya semakin meluas.

2.2.3 ARTIKEL/JURNAL

Menurut Norazimah bt Zakaria et al. (2018) dalam jurnal *SEJARAH MELAYU SEBAGAI LAMBANG TRADISI AKAL BUDI BANGSA YANG TINGGI* ada mengatakan bahawa Teks sastra sejarah seharusnya difahami melalui sudut pandangan mengenai masyarakat yang menghasilkanteks tersebut. Maka, melalui pemahaman itu dapatlah pengkaji memberi satu pemaknaan yang wajar pada sifat teks-teks sastra sejarah ini. Justeru, untuk memaknakan peribadi seorang raja, unsur-unsur mitos dan legenda dimasukkan bagi memenuhi tujuan mendaulatkannya dan mengkritik secara halus mengenai perilaku rajanya. Unsur-unsur seperti inilah yang menjadikan teks sastra sejarah begitu unik dan istimewa. Pantun tidak terikat oleh batasan umur, jantina, stratifikasi sosial, mahupun hubungan kekeluargaan (Andriani, 2012).

Tidak terhenti disitu sahaja, dalam kajian yang dijalankan oleh Juswandi et al. (2022), Salah satu keunikan orang Melayu ialah kebiasaan mereka berpantun. Oleh sebab itu, pantun telah menjadi tradisi dalam pelbagai acara tanpa mengira kedudukan sosial, sama ada golongan elit atau masyarakat biasa. Malah, jika seseorang tidak berpantun, ia sering menjadi bahan perbualan masyarakat dan dianggap tidak mencerminkan identiti Melayu. Pantun juga lazim digunakan oleh tetamu atau pendatang untuk menyampaikan ucapan atau penghormatan kepada orang ramai. Sebuah pantun yang dianggap sempurna mestilah mengandungi dua baris pertama kerap kali berkaitan dan isi yang selaras,

sehingga menghasilkan ungkapan yang indah dan menarik. Bagi mereka yang arif tentang seni berpantun, sudah pasti pantun tersebut perlu memenuhi kriteria yang tepat, dan tidak hanya berupa pantun sekerat.

. Bukan itu sahaja, Kemunculan teknologi digital yang pesat dalam masyarakat menyebabkan kegunaan pantun dalam kehidupan harian masyarakat semakin berkurangan (Azim Normiza & Shaiful Bahri 2021). Selain dari itu juga, menurut Ifwat Amzar Bin Amirham & Hairulliza Mohamad Judi (2024). Di dalam jurnal yang dihasilkan bertajuk *Pantun Dalam Dunia Digital: Merapatkan Jurang Generasi Melalui Permainan Pendidikan “Kembara Amin”* ada menyatakan bahawa melalui integrasi pantun ke dalam permainan digital, diharapkan generasi muda dapat mempelajari dan menghargai warisan budaya Melayu sambil menikmati kelebihan teknologi. Bukan itu sahaja, menurut Maznida Mahadi et al. (2019) di dalam jurnal *Tema Kepentingan Kepelbagaian Gadget dan Komunikasi Digital*. Ada menyatakan bahawa, Kemajuan teknologi maklumat serta kemunculan pelbagai kemudahan komunikasi digital yang moden, mesra pengguna dan terkini telah membuka ruang kepada komuniti maya untuk mengakses dan menikmati karya sastera dengan lebih mudah. Pada masa yang sama, platform digital turut dimanfaatkan bagi mendapatkan maklumat, berita, hiburan dan bahan pembelajaran. Internet kini berperanan sebagai medium yang aktif dalam merencanakan penulisan dan penyebaran karya sastera. Menurutnya lagi, Penerimaan masyarakat terhadap karya sastera dalam media baharu melalui internet tidak dapat disangkal. Keterbukaan dan kebebasan akses internet telah memberikan impak yang besar terhadap

kehidupan manusia, termasuk mengubah corak kehidupan daripada komuniti sosial tradisional kepada komuniti maya.

Tidak terhenti disitu, menurut Luqmanulhakeem Bin Noorisham (2024) dalam kajiannya *SASTERA DIGITAL DAN ASPEK KOMERSIALISME BERDASARKAN TEORI STRUKTURALISME* ada menegaskan bahawa kecanggihan teknologi masa kini mendorong pembaharuan sastera ke dalam kancah platform digital. Kehidupan hari ini dalam budaya hampir semua perkara melibatkan digital di mana kebanyakan kandungan dicipta dan disimpan dalam bentuk digital. Menurutnya lagi, Melalui budaya sedemikian adalah penting untuk membiasakan diri dengan konsep sastera digital dalam memenuhi permintaan pasaran masa kini. Bukan itu sahaja, sastera digital merujuk kepada karya sastera yang dicipta dan berpengalaman dalam format digital, seperti e-buku, laman web dan pemasangan interaktif. Ia merangkumi pelbagai karya sastera, termasuk novel, cerpen, puisi dan esei yang direka khusus untuk platform digital dalam pelbagai genre dan bentuk, termasuk fiksiyen hiperteks, puisi elektronik dan naratif interaktif yang menggunakan elemen multimedia yang berbeza seperti imej, bunyi, video dan pautan untuk meningkatkan pengalaman membaca (Elstermann, A., 2022).

Seterusnya kajian yang dijanlankan Noor Hazwany Haji Arifin, Salmah Jan Noor Muhamaad (2016), dalam jurnal yang bertajuk *PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP MUTU MAKLUMAT SASTERA SIBER* mengatakan bahawa media

siber yang berkembang pesat pada masa kini telah memberikan kesan kepada perkembangan pelbagai bidang ilmu, tidak terkecuali dalam bidang sastera.

Dalam kajian Sahri Nova Yoga (2024), yang bertajuk *Pembelajaran Pantun Dan Dampaknya Dalam Pembentukan Karakter Siswa*. Ada menyatakan bahawa Transformasi digital menjadikan aktiviti pembelajaran lebih mudah dan fleksibel untuk dilaksanakan kerana ia memudahkan pemindahan pengetahuan tanpa batasan ruang. Sebagai satu bentuk adaptasi dan inovasi, pembelajaran pantun juga perlu dilaksanakan dengan integrasi teknologi agar pewarisan nilai-nilai murni dapat berlangsung dengan menarik dan relevan mengikut cabaran semasa. Pelbagai platform digital telah dibangunkan oleh pelbagai pihak bagi menyokong cabaran perubahan zaman. Salah satu produk digital yang boleh dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran ialah aplikasi Padlet. Selain dari itu juga, kewujudan pantun dalam era digital berkembang dengan baik. UNESCO telah mengiktiraf pantun sebagai Warisan Budaya Tidak Ketara pada Disember 2020 (Fachrodji, 2021). Hal ini dapat dibuktikan melalui pelbagai penggunaan pantun di media sosial, televisyen, kandungan YouTube dan sebagainya. Pantun dalam era digital wajar dikaji dengan lebih mendalam kerana pantun merupakan karya sastera yang berasal daripada kesusasteraan Melayu yang mengandungi nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat.

2.2.4 LAIN-LAIN

Disamping itu juga, Peranan sastera amat penting dalam dunia pendidikan kerana kehadirannya dapat meningkatkan keupayaan intelektual, menyemai semangat nasionalisme, serta merangsang kreativiti dalam penghasilan karya sastera. Salah satu bahan pembelajaran sastera ialah pantun. Pantun merupakan hasil kreativiti awal masyarakat Melayu (Man, 2013). Pantun sebagai khazanah lama yang sangat bernilai melambangkan kebijaksanaan masyarakat Melayu serta tingginya nilai sastera dalam budaya mereka. Bagi masyarakat Melayu, pantun merupakan bentuk penyampaian nasihat secara tidak langsung.

Perkembangan pesat teknologi maklumat dan komunikasi di seluruh dunia telah memberi impak besar kepada pelbagai cabang ilmu, termasuk bidang kesusasteraan yang merupakan sebahagian daripada seni kreatif. Kesan perubahan ini turut mendorong kemunculan individu yang berinovasi menggunakan teknologi digital untuk memperbaharui bentuk penyampaian karya sastera. Hasilnya, lahirlah bentuk sastera baharu yang dikenali sebagai sastera elektronik atau sastera siber (Zuraida Jaafar, 2001). Menurut Sohaimi Abdul Aziz (2010), hubungan antara sains, teknologi dan sastera dapat dilihat melalui dua pendekatan utama. Pertama, sastera berperanan dalam menghubungkan sains dan teknologi melalui genre cereka sains, khususnya apabila pendekatan saintifik gagal menampilkan nilai-nilai kemanusiaan. Kedua,

kemajuan sains dan teknologi telah membawa kepada transformasi dalam dunia sastera, terutama dengan kemunculan genre berasaskan teknologi digital seperti sastera hiperteks.

2.3 KAJIAN MENGENAI TERAPI

2.3.1 TESIS

Kajian Zainuddin (2013) penelitian sebelumnya mengenai terapi mental lebih menitikberatkan pada pendekatan atau alternatif untuk mengatasi masalah melalui berbagai metode terapi. Fokus utama penelitian ini adalah dimensi keagamaan dan kaitannya dengan faktor-faktor penyebab depresi mental yang dapat berujung pada gangguan jiwa. Kajian ini menemukan bahawa pendekatan Islami dengan tuntutan akhlak dapat menjadi solusi alternatif dalam menangani masalah depresi mental. Selain itu, menurut Meriam Ismail (2018) menjelaskan terapi mental asasnya Al-Qur'an dengan memanfaatkan metode QST, iaitu inovasi yang menggabungkan terapi kaunseling dengan pembacaan ayat Al-Qur'an dan Asma'ul Husna. Metode terapi ini berfokus pada pelatihan kelompok yang dipandu oleh konselor selama sesi konseling berlangsung. Sementara itu, Amina Noor (2017) membagikan panduan perawatan jiwa seperti bersedekah, koleksi mutiara kata tentang

penyembuhan hati, serta menjelaskan perbezaan penyakit mental, hati dan fisik. Beliau menegaskan pentingnya amalan Islami untuk mencegah penyakit dan menjaga keseimbangan jiwa serta kesejahteraan hidup.

2.3.2 ARTIKEL/JURNAL

Seterusnya, pembelajaran sastra juga dapat memberikan bantuan dalam usaha mengembangkan berbagai kualiti kepribadian siswa. Misalnya, ketekunan, kepandaian, pengimajian dan penciptaan (Neldawati, Ermanto, & Juita, 2015) pantun sebagai khazanah lama yang sangat bernilai melambangkan kebijaksanaan masyarakat Melayu serta tingginya nilai sastra dalam budaya mereka. Bagi masyarakat Melayu, pantun merupakan bentuk penyampaian nasihat secara tidak langsung.

Tidak terhenti disitu, menurut Rosnani Ripin & Amrina Rasyada Kamaruzaman (2024), kepentingan terapi jiwa dalam masyarakat masa kini semakin diakui sebagai satu keperluan penting bagi setiap individu, terutama memandangkan peningkatan kes stres, penyakit mental dan kes bunuh diri. Sesi kaunseling, motivasi dan bimbingan agama yang dianjurkan oleh pelbagai pihak menjadi usaha penting dalam menyokong kestabilan emosi dan jiwa seseorang. Kajian ini meneliti sifat sakinah (ketenangan) serta hubungannya dengan unsur-unsur terapi jiwa yang

ditunjukkan melalui watak dan perwatakan dalam dua novel karya Aminah Mokhtar, iaitu Iman Markisa dan Doa Insan Berkasih. Pendekatan kualitatif dan analisis kepustakaan digunakan dalam kajian ini, dengan penerapan Teori Takmilah untuk menganalisis unsur terapi jiwa yang terkandung dalam kedua-dua novel tersebut. Penemuan sifat sakinah yang digambarkan melalui watak dan perwatakan dalam karya ini diharap dapat memberikan inspirasi dan ketenangan kepada pembaca. Oleh itu, karya kreatif berunsur Islam tidak hanya relevan sebagai bahan bacaan utama selain al-Quran, tetapi juga sesuai untuk dijadikan sebahagian daripada komponen sastera (Komsas) dalam sistem pendidikan sekolah.

Rosnani Ripin (2022) dalam artikelnya yang bertajuk *Aminah Mokhtar: Bukan Sekadar Jururawat tetapi Perawat di Kertas*, membincangkan tentang peranan karya sastera sebagai medium terapi jiwa. Beliau menekankan bahawa membaca karya-karya seperti *Bidadari* dan *Seteguh Fikrah Solehah* hasil tulisan Aminah Mokhtar boleh dijadikan rujukan atau alat untuk membantu pembaca dalam merawat jiwa. Rosnani juga mengetengahkan bagaimana kepengarangan Aminah Mokhtar bertindak sebagai “perawat di kertas” dengan menghasilkan karya yang sarat elemen terapi jiwa. Ketika pandemik Covid-19 melanda dunia sejak 2019, Malaysia turut terkesan bukan sahaja dari segi ekonomi tetapi juga dari sudut kesihatan mental rakyatnya. Ramai individu mengalami kemurungan, tekanan emosi, stres, bahkan ada yang memilih untuk

menamatkan riwayat hidup mereka. Menyedari situasi ini, kajian ini dirasakan penting untuk menilai kepentingan karya sastera berunsur Islam sebagai salah satu inisiatif rawatan alternatif bagi membantu individu yang mengalami tekanan jiwa, sama ada secara zahir mahupun batin.

Selanjutnya, menurut Abdul Halim Bin Ali (2015), di dalam jurnalnya yang bertajuk *TERAPI BAHASA DALAM PANTUN DAN MANTERA* ada menyatakan bahawa penggunaan bahasa dan kata-kata dalam pantun dan mantra yang mampu menjadi terapi pemulihan tanpa melibatkan penggunaan ubat-ubatan atau pembedahan. Pantun dan mantra mempunyai peranannya yang tersendiri dalam mempengaruhi nilai-nilai dalam kehidupan Masyarakat. Tidak terhenti disitu, menurutnya lagi, puisi-puisi ini didapati boleh membantu merangsang deria manusia sehingga mampu mempengaruhi pemikiran dan perlakuan individu seterusnya menjadi terapi kepada penyakit-penyakit berkaitan dengan semangat dan jiwa manusia. Tidak terhenti disitu sahaja kajian ini juga disokong oleh *BIBLIOTERAPI KAEDAH DIDIK HIBUR MEMOTIVASIKAN KANAK-KANAK SEKOLAH DALAM HOSPITAL* yang dikaji oleh Ani Omar (2018) ada menyatakan bahawa bahan bacaan berbentuk karya sastera digunakan sebagai medium biblioterapi untuk kanak-kanak sekolah dalam hospital dengan tujuan memotivasikan mereka agar terus berminat dalam pelajaran walaupun sedang menjalani rawatan. Pendekatan didik hibur turut diterapkan bagi memastikan

keberkesanan terapi yang lebih optimum. Kajian menunjukkan bahawa penerapan nilai-nilai positif melalui karya sastera berupaya mendorong minat kanak-kanak SDH untuk membaca dan menghayati kandungannya, di samping memberikan kesan positif terhadap perkembangan bahasa dan komunikasi, kognitif serta pembentukan personaliti.

Selain daripada itu juga, menurut Nadiatul Shakinah Abdul Rahman & Mohamad Luthfi Abdul Rahman (2024), di dalam artikel yang bertajuk *Konsep Doa sebagai Satu Bentuk Kaedah Psikoterapi Islam dalam Mengawal Emosi Watak Menerusi Hikayat Ahmad Muhammad, Hikayat Inderaputera dan Hikayat Caya Langkara*. Ada menyatakan bahawa gangguan emosi berlaku ketika manusia berhadapan dengan sebarang masalah dan konflik. Keadaan ini akan menjadi lebih rumit dan berlarutan sekiranya individu terbabit gagal dalam mengawal gangguan emosi yang dialami dengan sebaiknya. Menurutnya lagi, manusia adalah makhluk ciptaan Allah yang telah menganugerahkan emosi dalam diri manusia. Tindak balas manusia terhadap emosi adalah berbeza bagi setiap individu. Emosi yang positif akan mendorong kepada tingkah laku yang positif manakala emosi yang negatif akan mendorong kepada perilaku negatif.

Dalam hal ini, Intan Farhana Saparudin, Fariza Md. Sham dan Salasiah Hanin Hamjah (2014) menjelaskan bahawa gangguan emosi akan menyebabkan berlakunya perubahan sosial seperti kerunsingan, murung,

gelisah dan bimbang sehingga mempengaruhi kefungsi manusia sebagai insan yang produktif. Justeru, jika keadaan ini tidak dirawat dan dibiarkan berterusan akan membawa kepada kecelaruan emosi yang lebih kronik seperti gangguan neurosis dan kecelaruan fungsi.

2.3.3 LAIN-LAIN

Bukan itu sahaja, Menurut Rusnajaa (2018) dalam blog mukasurat.my, Jabatan Psikologi Eksperimen dari University College London (UCL), dengan kerjasama Audible, iaitu anak syarikat Amazon, telah menjalankan kajian melibatkan 103 peserta berusia antara 18 hingga 67 tahun untuk mengkaji perubahan gaya penceritaan melalui pelbagai jenis media. Kajian ini menggunakan kaedah soal selidik dan alat biometrik Empatica E4 bagi memantau aktiviti elektrokimia kulit peserta. Hasil kajian menunjukkan bahawa mendengar buku audio dapat meningkatkan kadar degupan jantung dan respons otak. Selain itu, kajian ini juga mendapati bahawa naratif bersuara memainkan peranan penting dalam menarik perhatian pendengar buku audio. Secara keseluruhan, kajian ini membuktikan bahawa penceritaan melalui buku audio memberikan kesan emosi yang lebih mendalam, dengan tindak balas fisiologi yang lebih cepat dan jelas. Ini menunjukkan bahawa format buku audio mampu mengendalikan emosi pendengar dengan lebih berkesan.

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2008) terapi ialah rawatan sesuatu penyakit fizikal atau mental secara proses pemulihan tanpa penggunaan ubat atau pembedahan. Di Malaysia, pengenalan karya sastera media baharu atau sastera digital bermula sekitar tahun 2002

menerusi usaha Wan Abu Bakar dan Hasimah Harun yang membangunkan portal sastra siber melalui laman web www.communityzero.com/esastera (Puzi Hadi, 2015, hlm. 57–74). Sejak itu, sastra media baharu dan sastra digital di Malaysia terus berkembang dan menjadi platform yang berpotensi tinggi untuk penulis baharu menonjolkan bakat serta menghasilkan karya. Seterusnya ada kajian yang dijalankan oleh Christopher Ryan Wagar (2016) bertajuk *The Impact of Audiobooks on Reading Comprehension and Enjoyment* dijalankan disebabkan tahap kesedaran membaca yang rendah dalam kalangan pelajar.

2.4 KAJIAN MENGENAI TEORI RESEPSI

2.4.1 TESIS

Tidak terhenti disitu, dalam kajian yang dijalankan oleh Desy Kusumawati (2020) dalam kajian yang bertajuk *ESTETIKA RESEPSI DALAM NOVEL CANTIK ITU LUKA KARYA EKA KURNIAWAN: KAJIAN HANS ROBERT JAUSS* ada mengatakan Estetika resepsi merujuk kepada tanggapan pembaca yang dapat memberikan makna terhadap sesuatu karya sastra yang telah dibaca, sekali gus membolehkan pembaca memberikan penilaian atau respons terhadap karya tersebut. Berkaitan dengan teori yang dikemukakan oleh Hans Robert Jauss, terdapat tujuh tesis yang digunakan dalam menganalisis sesebuah karya sastra, iaitu seperti berikut:

Tesis 1: Pengalaman Pembaca

Pembaharuan dalam sejarah sastra memerlukan penghapusan pandangan objektif tradisional serta estetika lama yang berpusat pada penghasilan dan perwakilan karya. Sebaliknya, sejarah sastra harus berasaskan kepada pengalaman pembaca terhadap karya tersebut. (Jauss, 1983: 20).

Tesis 2: Horizon Harapan

Pengalaman pembaca terhadap karya sastra perlu dianalisis berdasarkan jangkaan atau harapan yang wujud ketika karya itu muncul secara historis. Harapan ini dibentuk oleh pemahaman terhadap genre, bentuk, tema yang dikenali, serta perbezaan antara bahasa sastra dan bahasa biasa. (Jauss, 1983: 22).

Tesis 3: Jarak Estetik

Cakrawala harapan membolehkan kita menentukan nilai seni sesuatu karya berdasarkan jenis dan tahap kesannya terhadap khalayak. Jarak estetik ialah jurang antara jangkaan pembaca dan pengalaman sebenar yang diberikan oleh sesebuah karya baharu. Jarak ini boleh wujud apabila karya itu menolak pengalaman yang biasa atau memperkukuh pengalaman baharu yang membawa kepada kesedaran lebih mendalam. Jarak estetik ini dapat dikenal pasti secara sejarah melalui pelbagai reaksi khalayak dan penilaian pengkritik, sama ada melalui kejayaan segera, penolakan, penerimaan berperingkat atau pemahaman yang datang kemudian. (Jauss, 1983: 25).

Tesis 4: Semangat Zaman

Menggambarkan semula cakrawala jangkaan pada waktu sesuatu karya dihasilkan dan diterima pada masa lalu membolehkan kita mengemukakan soalan yang dijawab oleh teks tersebut. Ini membantu untuk memahami bagaimana pembaca pada masa kini boleh melihat dan mentafsir karya itu secara berbeza. Pendekatan ini dapat memperbetul pandangan klasik atau moden yang tidak disedari terhadap seni, serta mengelakkan tafsiran yang terlalu umum berdasarkan semangat zaman semata-mata. (Jauss, 1983: 28).

Tesis 5: Rangkaian Sastra

Teori estetika resepsi tidak hanya membantu memahami makna dan bentuk karya sastra dalam sejarah pemahaman, tetapi juga menuntut supaya karya individu dimasukkan ke dalam “rangkaiian sastra” untuk mengenal pasti kedudukan sejarah dan kepentingannya dalam pengalaman sastra. Dalam peralihan dari sejarah penerimaan karya kepada sejarah sastra yang penting, penerimaan pasif terletak pada pihak pengarang. Dengan kata lain, karya berikutnya dapat menyelesaikan masalah formal dan moral yang ditinggalkan oleh karya sebelumnya serta memperkenalkan isu baru secara berperingkat. (Jauss, 1983: 32).

Tesis 6: Perspektif Diakronik-Sinkronik

Kemajuan dalam linguistik melalui gabungan analisis diakronik dan sinkronik membuka peluang untuk mengatasi pandangan sejarah yang hanya berfokus pada diakronik sahaja dalam sejarah seni. Perspektif sejarah penerimaan sering berdepan dengan hubungan fungsi antara pemahaman karya baru dan kepentingan karya lama ketika berlaku perubahan dalam sikap estetika. Oleh itu, penting untuk mengambil kira aspek sinkronik dalam satu masa yang sama untuk mengatur kepelbagaian karya kontemporari yang berlainan secara serentak, bertentangan dan berhierarki. Dengan cara ini, sistem hubungan menyeluruh dalam kesusasteraan sesebuah zaman dapat ditemui. Prinsip ini membolehkan pembangunan sejarah sastra yang baru dengan meneliti perubahan struktur sastra secara diakronik pada waktu karya tersebut dihasilkan. (Jauss, 1983: 36).

Tesis 7: Sejarah Sastra Umum

Tugas sejarah seni selesai apabila penghasilan seni tidak hanya digambarkan secara sinkronik dan diakronik dalam sistemnya, tetapi juga dilihat sebagai “sejarah khusus” yang mempunyai hubungan unik dengan “sejarah umum”. Hubungan ini lebih daripada sekadar menunjukkan gambaran eksistensi sosial yang ideal, tipikal, satira, atau utopis dalam seni sepanjang zaman. Fungsi sosial seni sebenar hanya terwujud apabila pengalaman seni pembaca menyatu dengan cakrawala harapan dari pengalaman hidup mereka yang membentuk pemahaman mereka tentang dunia dan seterusnya mempengaruhi tingkah laku sosial mereka. (Jauss, 1983: 39).

2.4.2 BUKU

Dalam buku *Teori Sastera Kontemporari* edisi IV oleh Mana Sikana (2009:303-318) mengatakan teori-teori respon pembaca merujuk kepada peranan dan mekanisme khalayak dalam berhadapan dengan teks sastera, sama ada ketika membaca, mengapresiasi, memahami, menanggapi atau menafsir maknanya. Secara ringkas, teori ini memberi tumpuan kepada peranan pembaca dalam memberikan makna terhadap karya sastera. Namun begitu, makna bukan semata-mata berada di tangan pembaca sahaja. Sebaliknya, makna bersifat polisemi dan pelbagai tafsiran mengikut pandangan pembaca, dan mereka jugalah yang menetapkan nilai atau kedudukan sesebuah teks sastera. Ini bermakna, komuniti pembaca mempunyai kuasa kolektif dalam menentukan nilai sesebuah karya. Dalam sesetengah keadaan, teori ini turut mengiktiraf kuasa individu pembaca yang mewakili khalayak umum seperti pengkritik untuk memberikan penilaian terhadap teks sastera. Teori ini juga dikenali sebagai teori resepsi. Selaras dengan namanya, teori-teori Respon Pembaca meliputi pelbagai pendekatan dan kaedah. Selain daripada itu, estetika resepsi atau estetika tanggapan ialah satu bidang ilmu yang membincangkan tentang keindahan dalam karya berdasarkan tanggapan atau respons pembaca terhadap karya sastera tersebut (Pradopo, 2012: 206).

Pertama, pendekatan estetika resepsi oleh Jauss menekankan bahawa tanggapan pembaca bersifat sejarah dan berubah mengikut zaman atau period tertentu.

Dengan kata lain, berlaku gelombang penerimaan yang boleh dianalisis secara sinkronik atau diakronik. Kedua, teori penerimaan oleh Iser memberi tumpuan kepada kesan pembacaan. Beliau menegaskan pentingnya menganalisis reaksi pembaca terhadap teks, kerana pengalaman yang diperoleh daripada pembacaan boleh mempengaruhi kedudukan sesebuah teks.

Ketiga, teori fenomenologi yang diperkenalkan oleh Ingarden menolak segala elemen luar teks seperti latar pengarang atau sejarah, sebaliknya membimbing pembaca meneliti fenomena teks itu sendiri untuk menemukan makna. Prinsip penting teori ini ialah makna yang diperoleh pembaca akan berubah mengikut waktu dan pengulangan bacaan, yang boleh memperkayakan atau mengubah makna teks tersebut.

Keempat, teori hermeneutik yang diketengahkan oleh Gadamer pula mengajak pembaca menyelami hakikat teks. Sebagai teori yang berperanan sebagai sains penafsiran demi memperoleh “pemahaman terhadap pemahaman”, pembaca digalakkan menelusuri kata demi kata dan ayat demi ayat untuk sampai kepada makna yang mendalam. Dalam konteks hermeneutik, teks mempunyai makna lahiriah dan batiniah. Pembaca diberikan panduan untuk sampai ke makna batiniah ini dan hanya apabila berjaya menembusnya, barulah pembaca dianggap telah memahami hakikat teks (McQuillan, Martin, 1999: 140-148).

Walau bagaimanapun, teori fenomenologi dan hermeneutik yang menekankan peranan pembaca sewaktu proses pembacaan dan penafsiran, kemudiannya

berkembang sebagai teori sastra tersendiri dengan pendekatan dan orientasi yang berbeza

Teori Resepsi Iser dijelaskan dalam bukunya yang berjudul *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response* (1978). Menurut Iser, adalah penting untuk diakui bahawa pembaca mempunyai peranan dalam memberikan penilaian terhadap karya sastra, walaupun terdapat pendapat yang menekankan otonomi sastra. Oleh itu, mengamati respons pembaca menjadi satu bidang kajian yang penting. Aktiviti membaca memberi tumpuan kepada interaksi antara struktur teks dan pembaca. Teori fenomenologi seni menekankan bahawa pembacaan karya sastra melibatkan lebih daripada sekadar teks itu sendiri, malah turut melibatkan tindakan dalam memberi respons terhadap teks tersebut. Teks hanyalah aspek-aspek skematik yang dihasilkan oleh pengarang, yang kemudiannya digantikan dengan tindakan konkrit dalam membentuk makna oleh pembaca. Menurut Iser lagi, dia menjelaskan bahawa karya sastra mempunyai dua kutub, iaitu kutub artistik yang merupakan domain pengarang dan kutub estetik yang merupakan hasil aktualisasi oleh pembaca. Bagi mencapai aktualisasi yang tepat, perlu berlaku interaksi antara teks (dengan mengambil kira teknik pengarang dan struktur bahasa) dan pembaca (yang melibatkan psikologi pembaca dalam proses pembacaan serta fungsi struktur bahasa terhadap pembaca). Kajian dalam bidang sastra harus bermula dengan pemahaman terhadap kod-kod struktural yang terdapat dalam teks. Memahami aspek verbal (struktur dan bahasa) amat penting untuk mengelakkan penafsiran yang sewenang-wenangnya. Namun begitu, fungsi struktur tersebut hanya benar-

benar berlaku apabila ia memberikan kesan kepada pembaca (Iser, 1978: 20–21). Oleh itu, kajian perlu melibatkan deskripsi interaksi antara bahasa dan pembaca, yang menjadi pelengkap kepada penerimaan teks. Dalam perkembangannya, teori resepsi juga mengemukakan beberapa konsep lain, antaranya ialah rudiment. Konsep rudiment ini boleh dianggap sebagai langkah awal dalam tindak balas estetik. Langkah awal ini berlaku dalam tindak balas estetik terhadap teks sastra melalui proses pembacaan. Iser menyatakan bahawa sebuah teks sastra hanya akan menjadi bermakna kepada pembacanya jika teks tersebut dibaca, dan jika dikaji, teks itu harus dibaca melalui perspektif pembaca. Dalam konteks ini, akan berlaku interaksi antara teks dan pembaca. Interaksi antara teks dan pengalaman pembaca akan memungkinkan konkretisasi terhadap karya sastra. Konkretisasi ini dilakukan pada blank yang terdapat dalam karya sastra. Blank ini akan mengawal tindak balas pembaca, dan akan ditafsirkan berdasarkan repertoire-repertoire yang dibina dalam teks, sama ada secara pasif mahupun aktif. Kewujudan repertoire-repertoire inilah yang mendorong pemikiran pembaca untuk menjelajah dalam usaha memberikan makna terhadap teks sastra.

Teori resepsi berusaha menjelaskan analisis dari sudut institusi dan sosial dalam penghasilan teks media. Proses pengekodan merujuk kepada keseluruhan tahap yang berlaku di pihak media atau institusi. Bahagian penting dalam proses ini ialah membentuk wacana yang bermakna, iaitu bagaimana media memastikan bahawa mesej yang dihasilkan mempunyai makna khusus yang boleh difahami dan diterima oleh khalayak.

Seterusnya, proses penyahkodan merujuk kepada keseluruhan tahap yang berlaku di pihak khalayak, dengan melihat bagaimana mereka memberikan makna terhadap teks media sebagai sebahagian daripada realisasi mesej serta sebagai cara untuk mentakrifkan realiti sosial tertentu.

Secara ringkas, pengekodan dan penyahkodan merupakan dua tahap penting dalam proses penghasilan dan pengulangan makna dalam teks media, yang merangkumi pembentukan makna daripada sudut media dan khalayak (Widya dan Ika, 2020: 44).

2.4.3 ARTIKEL/JURNAL

Menurut Rosita Indah Utami dan Aan Herdiana (2021), menyatakan bahawa teori resepsi berusaha untuk menjelaskan mengenai analisis institusi-sosial dalam penghasilan teks media. Proses *encoding* menerangkan keseluruhan tahap yang berlaku di pihak media (secara institusi). Bahagian penting dalam proses ini adalah membentuk *meaningful discourse*, iaitu bagaimana media memastikan bahawa mesej yang mereka hasilkan mempunyai makna tertentu yang boleh diterima oleh khalayak. Seterusnya, proses *decoding* menerangkan keseluruhan tahap yang berlaku di pihak audiens (dengan melihat pemaknaan teks media sebagai sebahagian daripada realisasi mesej media dan sebagai sebahagian daripada cara audiens mentakrifkan realiti sosial tertentu). Jika dirumuskan, *encoding-decoding* merupakan dua tahap penting dalam proses penghasilan dan pengulangan teks yang melihat tahap pembentukan makna dari sisi media dan audiens.

Bukan itu sahaja, Mohammad Rokib (2023) dalam kajiannya ada menyatakan bahawa kemunculan teori resepsi bermula daripada konsep fenomenologi Husserl yang menekankan bahawa pusat pemahaman terhadap sesuatu dapat menentukan makna. Secara ringkasnya, makna sesuatu ditentukan oleh pemahaman seseorang. Ini bermaksud persoalan

penting dalam segala hal adalah kesedaran atau isi fikiran. Jika isi fikiran atau kesedaran itu wujud dan terbentuk, maka secara automatik makna sesuatu akan muncul. Sebagai contoh, sebatang kayu tidak akan membawa sebarang makna jika manusia tidak memahami dan tidak mempunyai kesedaran terhadap fungsi kayu tersebut. Oleh kerana manusia sedar akan fungsinya, maka mereka memberi makna kepada kayu itu sehingga ia boleh diubah menjadi almari, pintu, dan sebagainya. Begitu juga dengan karya sastera. Sebuah karya sastera hanya akan hidup dan memiliki makna apabila pembaca memberikan makna kepadanya. Menurut lagi, berasaskan kesedaran fenomenologis itu, muncul seorang ahli falsafah yang berusaha mengalihkan kesedaran manusia ke arah orientasi terhadap pembaca. Ahli falsafah ini ialah Martin Heidegger, yang tidak lain merupakan murid kepada Husserl. Baginya, apa yang membezakan kewujudan manusia adalah *das Sein*. Maksudnya, *das Sein* merupakan kenyataan atau keadaan faktual yang wujud dan berlaku dalam dunia manusia. Kenyataan inilah yang kemudiannya membentuk kesedaran manusia. Seterusnya, manusia berusaha memberikan makna terhadap apa sahaja yang dihadapinya, termasuk karya sastera. Daripada sini, dapat difahami bahawa makna terhadap sesuatu gejala cenderung hanya dapat dirumuskan berdasarkan pengalaman kita yang masih berkait rapat dengan gejala-gejala tersebut. Malah, para teoritikus resepsi tertarik kepada hubungan antara teks dan pembaca:

“Dengan memperluas konsep bentuk agar merangkumi pengalaman estetik, dengan mendefinisikan karya seni sebagai jumlah peranti atau elemennya dan dengan menumpukan perhatian kepada proses interpretasi itu sendiri, para formalist Rusia telah menyumbang kepada satu pendekatan eksegesis yang baharu, yang mempunyai kaitan rapat dengan teori resepsi.”

Indra Rasyid Julianto et al. (2023) menyatakan bahawa pembelajaran sastera di sekolah-sekolah sememangnya tidak terlepas daripada pelbagai teori seperti teori psikoanalisis, feminisme, strukturalisme dan sebagainya. Khususnya, pembelajaran sastera pada masa kini merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menarik kerana banyak merepresentasikan kehidupan sosial dalam masyarakat. Sastera juga boleh dimaknai sebagai satu aktiviti kultural yang sangat dekat dengan perasaan seseorang. Kaedah sastera lain yang boleh dijadikan alternatif ialah teori reader response atau teori resepsi pembaca yang mempunyai tahap subjektiviti yang tinggi dan membebaskan pembaca untuk menafsir pelbagai karya sastera tanpa batasan. Teori reading response menjadi satu alternatif yang sesuai untuk pelajar dalam mempelajari karya sastera di sekolah kerana terdapat beberapa jenis pembaca yang boleh menjadi asas kepada lahirnya pemahaman hasil daripada pembacaan karya sastera. Teori reading response ini juga boleh memberikan pelajar kemudahan dalam berinteraksi dengan karya sastera berdasarkan perspektif peribadi mereka, membantu mengatur idea,

mengurangkan tahap kebimbangan dalam menginterpretasikan karya sastera dan mempertajamkan pemikiran kritis.

Berkaitan dengan resepsi sastra atau reader response Beach dan Marshal (1991) mengungkapkan bahwa ada tujuh cara dalam reader respons iaitu engaging, describing, conceiving, explaining, connecting, interpreting dan judging. Tahap engaging response adalah tahap pembaca diajak untuk memahami dengan cara mengikutsertakan perasaannya terhadap karya sastra yang dibacanya. Bukan itu Sahaja, menurutnya lagi tahap describing merupakan tahap pembaca mengulang kembali secara deskriptif informasi dari teks yang telah dibaca. Pada tahap conceiving pembaca mulai memahami tokoh, latar dan bahasa yang digunakan dalam sebuah karya sastra untuk dimaknai. Manakala untuk tahap explanation adalah tahap pembaca menjelaskan konsepsi berpikir mereka terhadap perilaku, kepercayaan, atau tujuan yang ingin diraih. Tahap connecting adalah tahap pembaca menghubungkan pengalaman yang terjadi dengan kejadian yang ada dalam karya sastra. Tahap interpreting adalah tahap pembaca dalam menginterpretasi makna dalam cerita. Untuk tahap judging pula ia merupakan tahap pembaca memberikan pendapatnya serta menilai hal-hal yang ada dalam karya sastra, seperti tokoh, kualiti, nilai, penulis, cerita dan lain sebagainya. Dengan kata lain, aliran resepsi ini merupakan penelitian terhadap teks sastera dengan mempertimbangkan pembaca selaku pemberi sambutan atau tanggapan pada karya sastera.

Faiza Salsabila & Ulin Nuha (2023) dalam jurnal yang bertajuk *Penerapan dan Dampak Nagham Al-Qur'an: Perspektif Living Qur'an dan Teori Resepsi Wolfgang Iser* ada menyatakan bahawa teori resepsi Wolfgang Iser ialah pendekatan dalam kajian kesusasteraan yang menekankan peranan aktif pembaca dalam membentuk makna sesuatu teks. Iser membangunkan teori ini dengan memberi tumpuan kepada cara pembaca berinteraksi dengan teks serta bagaimana pengalaman mereka mempengaruhi pemahaman terhadap kandungan teks tersebut.

Dalam konteks al Quran, teori ini boleh digunakan untuk memahami bagaimana pelbagai kelompok masyarakat mengalami dan mentafsirkan bacaan al Quran dengan cara yang berbeza. Iser berpendapat bahawa teks sastera termasuk teks suci seperti al Quran tidak mempunyai makna yang tetap. Sebaliknya, makna itu terbentuk melalui proses interaksi antara teks dan pembaca. Oleh itu, pemahaman terhadap al Quran boleh berbeza bergantung pada latar belakang sosial, budaya dan peribadi setiap pembac

2.5 KESIMPULAN

Kajian ini meneliti potensi pantun digital sebagai satu bentuk terapi dengan berpaksikan kepada kajian-kajian lepas serta menggunakan kerangka Teori Resepsi. Fokus diberikan kepada bagaimana pantun dalam bentuk digital boleh berfungsi sebagai alat psikoterapi dan emosi yang memberi kesan kepada penerima, khususnya dalam kalangan mahasiswa dan mahsiswi yang berhadapan dengan pelbagai cabaran mental dan emosi. Hasil penelitian terhadap kajian-kajian terdahulu menunjukkan bahawa pantun bukan sekadar khazanah budaya atau warisan sastera Melayu, tetapi juga merupakan medium komunikasi yang sarat dengan nilai simbolik, nasihat dan ekspresi halus perasaan manusia. Pantun secara tradisional berperanan sebagai alat pendidikan, sindiran sosial, serta wadah meluahkan rasa secara tidak langsung. Dalam konteks moden, penghasilan dan penyebaran pantun dalam bentuk digital sama ada melalui media sosial, grafik visual, video, atau platform interaktif telah membuka ruang baharu kepada interaksi khalayak dengan sastera secara lebih kreatif dan menyentuh aspek psikologi mereka.

Kajian lepas dalam bidang sastera dan psikologi budaya membuktikan bahawa aktiviti berkaitan penghasilan atau pembacaan puisi termasuk pantun mampu

membantu individu dalam proses refleksi diri, pengurusan tekanan dan peleraian emosi yang terpendam. Hal ini sejajar dengan pandangan dalam Teori Resepsi yang menekankan bahawa makna sesuatu teks tidak ditentukan secara mutlak oleh pengarang, tetapi sebaliknya ditentukan oleh pengalaman, latar belakang dan kepekaan khalayak yang menanggapi. Maka, dalam konteks pantun digital, khalayak moden menafsirkan mesej pantun berdasarkan situasi dan emosi peribadi mereka, menjadikan proses resepsi itu sendiri satu bentuk terapi kognitif dan emosi. Pantun digital sebagai terapi juga dilihat sebagai satu pendekatan yang bersifat inklusif dan tidak menghakimi, sesuai dengan sifat kiasan dan simbolik pantun yang membolehkan seseorang meluahkan perasaan secara halus tanpa perlu menyatakan maksud secara langsung. Ini amat penting dalam konteks masyarakat hari ini yang semakin terdedah kepada tekanan sosial, akademik dan teknologi. Dengan menggunakan medium digital, penyebaran pantun menjadi lebih meluas dan pantas, sekali gus memperkukuh potensi sastra untuk berfungsi dalam ruang awam yang moden dan dinamik.

Lebih daripada itu, pantun digital memberi ruang kepada generasi muda untuk mendekati sastra tradisional dengan pendekatan kontemporari. Ia bukan sahaja menjadi saluran terapi, malah menjadi jambatan antara nilai budaya lama dan bentuk komunikasi baru. Kajian-kajian lepas membuktikan bahawa interaksi kreatif dengan sastra terutamanya dalam bentuk yang disesuaikan dengan persekitaran digital dapat meningkatkan kesedaran sendiri, empati, serta perasaan tenang dalam kalangan pembaca atau penghasilnya. Aspek ini

memperkukuh lagi pandangan bahawa pantun, meskipun ringkas dari segi bentuk, mempunyai kuasa besar dalam menjana kesejahteraan rohani dan mental. Kesimpulannya, kajian terhadap literatur terdahulu memberikan bukti yang kukuh bahawa pantun digital berpotensi menjadi satu bentuk terapi yang bersifat budaya, simbolik, dan reflektif. Ia menyumbang bukan sahaja kepada pemuliharaan warisan sastera Melayu, tetapi juga kepada pembangunan emosi dan kesejahteraan mental masyarakat hari ini. Maka, wajar untuk dicadangkan agar penggunaan pantun dalam konteks terapi terus diteroka dan diperluas melalui pendekatan kreatif dan digital yang lebih sistematik. Melalui kajian-kajian lepas yang telah dianalisis, diharapkan penyelidikan ini akan dapat dilaksanakan dengan jayanya dan mampu mencapai objektif-objektif yang telah digarapkan secara tuntas. Penyelidikan ini juga berpotensi untuk menjadi pemangkin kepada usaha lanjutan dalam memperkasa sastera sebagai alat intervensi psikososial yang relevan dengan keperluan semasa.

BAB 3

3.0 METODOLOGI

3.1 PENGENALAN

Bab ini membincangkan secara menyeluruh tentang pendekatan penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini bagi memahami secara mendalam bagaimana pantun digital berperanan sebagai satu bentuk terapi dalam kalangan mahasiswa dan mahasiswi di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan khususnya pelajar tahun akhir Elektif Kesusasteraan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan. Metodologi kajian berfungsi sebagai panduan utama dalam pelaksanaan penyelidikan kerana ia menetapkan kerangka yang sistematik dan teratur dalam usaha memperoleh data yang sahih dan relevan dengan objektif kajian. Pemilihan metodologi dalam kajian ini amat penting kerana ia menentukan kaedah yang sesuai untuk mengumpul dan menganalisis data berkaitan penerimaan serta tanggapan peserta terhadap pantun digital yang digunakan sebagai medium terapi. Dalam konteks ini, pendekatan yang dipilih membolehkan pengkaji menelusuri pengalaman subjektif peserta serta menginterpretasi makna di sebalik respons yang diberikan melalui kefahaman

berdasarkan Teori Resepsi. Teori Resepsi digunakan sebagai asas teoritikal untuk memahami bagaimana teks sastra dalam bentuk pantun digital diterima, ditanggapi dan dimaknai oleh khalayak. Ini sejajar dengan matlamat utama kajian yang ingin melihat pantun bukan hanya sebagai bentuk warisan budaya, tetapi juga sebagai saluran ekspresi yang boleh memberikan kesan dari segi emosi dan psikologi kepada penerima. Metodologi kajian ini juga dirancang bagi memastikan setiap aspek kajian dilaksanakan secara sistematik termasuk pemilihan responden, kaedah pengumpulan data dan strategi penganalisan. Dengan pendekatan yang sesuai, kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang keberkesanan serta potensi pantun digital sebagai satu bentuk terapi dalam konteks pendidikan tinggi dan budaya.

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), istilah metodologi merujuk kepada suatu sistem yang merangkumi pelbagai kaedah serta prinsip yang digunakan dalam melaksanakan sesuatu aktiviti atau penyelidikan. Dalam konteks penyelidikan ilmiah, metodologi merujuk kepada pendekatan menyeluruh yang diambil oleh penyelidik bagi memastikan kajian yang dijalankan bersifat sistematik, terancang dan berlandaskan asas yang kukuh. Ia bukan sekadar melibatkan pemilihan kaedah tertentu. Tetapi, turut merangkumi pertimbangan terhadap rasional di sebalik pemilihan tersebut serta bagaimana kaedah itu diaplikasikan dalam konteks kajian yang dijalankan. Tujuan utama penggunaan metodologi adalah untuk memastikan sesuatu penyelidikan dapat dijalankan dengan teratur, konsisten dan mampu menghasilkan dapatan yang sahih serta boleh dipercayai. Dengan adanya metodologi yang jelas, penyelidik

dapat mengarahkan kajian mereka ke arah pencapaian objektif yang telah ditetapkan, selain memudahkan proses penilaian, pengesahan dan pengulangan kajian oleh pihak lain. Bukan itu sahaja, menurut Ang Kean Hua (2016). Ada menyatakan bahawa metodologi merujuk kepada kaedah yang digunakan untuk mengutip dan mengumpul data secara sistematik bagi menjawab persoalan kajian. Ia merangkumi tiga peringkat utama iaitu perancangan, pelaksanaan dan analisis.

3.2 REKA BENTUK KAJIAN

Reka bentuk kajian merujuk kepada perancangan yang terperinci serta strategi utama yang digunakan untuk memastikan persoalan penyelidikan dapat dijawab dengan tepat dan sistematik. Ia melibatkan susunan langkah-langkah serta kaedah yang akan diaplikasikan dalam proses pengumpulan data dan analisis data yang akan dijalankan sepanjang kajian. Menurut Cohen, Manion dan Morrison (2018), reka bentuk kajian adalah elemen penting yang menentukan bagaimana data dikumpulkan, diolah dan ditafsirkan supaya keputusan yang diperoleh benar-benar relevan dan boleh dipercayai dalam menjawab objektif kajian yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, reka bentuk kajian berperanan sebagai panduan yang mengarahkan keseluruhan perjalanan penyelidikan dari awal hingga akhir bagi memastikan hasil kajian mempunyai ketepatan dan kebolehpercayaan yang tinggi.

Pedekatan penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini adalah gabungan kaedah kualitatif dan juga kuantitatif ataupun lebih dikenali sebagai pendekatan campuran (*mixed methods*). Pendekatan ini dipilih kerana ia mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan menyeluruh tentang peranan pantun

digital sebagai alat terapi. Gabungan kedua-dua kaedah ini membantu banyak pengkaji untuk mendapatkan data yang bersifat holistik yang merangkumi aspek kuantitatif iaitu statistik dan angka serta kualitatif iaitu naratif dan juga pengalaman.

Pendekatan kuantitatif akan digunakan untuk mengukur persepsi dan keberkesanan pantun digital sebagai terapi dalam mengurangkan tekanan pelajar. Data kuantitatif kebiasaanya akan diperoleh melalui soal selidik yang diedarkan kepada pelajar Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW) tahun akhir Elektif Kesusasteraan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan (UMK) melalui *googleform* iaitu borang kaji selidik. Soalan dalam borang kaji selidik akan dirangka menggunakan skala Likert untuk mendapatkan maklum balas pelajar tentang beberapa perkara contoh:

- Tahap tekanan yang mereka alami sebelum dan selepas menggunakan pantun digital.
- Persepsi mereka terhadap keberkesanan pantun digital sebagai alat terapi.
- Kekerapan mereka terdedah atay menggunakan pantun digital dalam kehidupan harian.

Data kuantitatif ini sangat penting untuk memberikan bukti empirikal tentang keberkesanan pantun digital sebagai alat terapi. Hasil soal selidik yang telah diperolehi pula akan dianalisis menggunakan perisian static untuk mengenal pasti pola, hubungan ataupun korelasi antara

pembolehubah. Sebagai contoh, pengkaji akan menguji sama ada terdapat hubungan antara kekerapan penggunaan pantun digital dengan penurunan tahap tekanan pelajar.

Seterusnya pula adalah kaedah kualitatif, kajian ini juga menggunakan reka bentuk kualitatif berbentuk kajian kes. Pemilihan reka bentuk ini adalah berdasarkan matlamat utama kajian iaitu untuk memahami secara mendalam bagaimana pantun digital berfungsi sebagai satu bentuk terapi dalam kalangan individu di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan. Kajian kualitatif dipilih kerana ia membolehkan pengkaji menelusuri pengalaman subjektif peserta dan memahami secara lebih mendalam tentang tanggapan, tafsiran serta makna yang mereka berikan terhadap pantun digital yang dikaitkan dengan elemen terapi. Bukan itu sahaja, kebiasaanya pengkaji lain akan menggunakan kaedah ini dengan menemu bual responden. Tetapi, kajian ini menukar dengan melibatkan melibatkan dokumentasi visual untuk mendapatkan data kuanlitatif. Dokumetasi visual memainkan peranan penting sebagai bahan utama pengumpulan dan analisis data. Ia merujuk kepada rakaman video pantun digital yang digunakan untuk menilai penerimaan serta kesan terhadap mahasiswa dan mahasiswi. Sebanyak sepuluh video telah dipilih dari platform *YouTube* berdasarkan kriteria seperti kandungan yang relevan, gaya persembahan visual serta kesannya terhadap penonton.

Kajian kes pula dipilih sebagai reka bentuk utama kerana kajian ini dijalankan dalam konteks yang khusus, iaitu di FTKW UMK tahun akhir Elektif Kesusasteraan Warisan yang melibatkan kumpulan responden terpilih yang berada dalam persekitaran pendidikan dan budaya. Kajian kes membolehkan pengkaji meneliti fenomena yang berlaku dalam persekitaran sebenar dan secara terperinci, serta membolehkan pengkaji mengaitkan dapatan kajian dengan konteks sosial, budaya dan akademik peserta. Pemilihan satu kes yang terfokus ini juga memberi ruang kepada pengkaji untuk menjalankan pemerhatian yang mendalam dan membuat analisis yang lebih holistik terhadap penerimaan serta kesan pantun digital sebagai satu bentuk terapi kreatif.

Reka bentuk kajian ini disokong oleh penggunaan Teori Resepsi sebagai kerangka teori utama. Teori Resepsi dipelopori oleh Hans Robert Jauss dan Wolfgang Iser (1960) yang menekankan kepada pengalaman dan reaksi khalayak terhadap sesuatu teks serta bagaimana makna teks dibentuk melalui proses pembacaan dan penerimaan yang bersifat peribadi dan kontekstual. Dalam kajian ini, pantun digital dianggap sebagai medium sastera yang diterima dan dimaknai oleh peserta secara pelbagai dan bergantung kepada latar belakang emosi, sosial dan budaya masing-masing. Oleh itu, reka bentuk kualitatif melalui kajian kes membolehkan pengkaji mengumpul data yang bersifat mendalam dan interpretatif selaras dengan keperluan Teori Resepsi yang memberi penekanan kepada perspektif dan pengalaman pembaca atau penerima.

Secara keseluruhannya, pemilihan reka bentuk kajian ini adalah bersesuaian dengan sifat dan objektif kajian yang ingin memahami bukan sahaja fungsi pantun digital dari sudut terapeutik, tetapi juga bagaimana ia ditanggapi oleh individu dalam konteks tertentu. Reka bentuk ini memberikan pengkaji peluang untuk menjelajah pelbagai dimensi makna dan pengalaman, serta menyumbang kepada pemahaman yang lebih luas tentang peranan seni dan sastera dalam pembangunan emosi dan kesejahteraan manusia, terutamanya dalam kalangan generasi muda di institusi pengajian tinggi. Djiwandono, P. I., & Yulianto, W. E. (2023). Ada menyatakan bahawa istilah kualitatif merujuk kepada sifat data yang bukan dalam bentuk angka dan tidak dianalisis secara statistik. Sebaliknya, ia melibatkan data seperti tulisan, ucapan, ayat atau simbol. Namun, dalam praktik ramai menyamakan "kualitatif" dengan satu pendekatan penyelidikan yang tidak bersifat objektif seperti psikometri atau berfokus pada ujian hipotesis.

2.2.1 DOKUMENTASI VISUAL

Dalam menjalankan penyelidikan yang bertajuk *Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Universiti Malaysia Kelantan Menggunakan Teori Resepsi*, penggunaan dokumentasi visual memainkan peranan penting sebagai salah satu komponen utama dalam pengumpulan data dan analisis. Dokumentasi visual merujuk kepada sebarang bentuk rakaman visual yang digunakan sebagai bahan bukti atau sumber rujukan dalam proses penyelidikan. Menurut Devi Fadlika Wulan Rahmadani, Citra Kusuma Dewi, Yosa Fiandra (2022) dalam jurnal yang bertajuk *PERANCANGAN STORYBOARDVIDEO DOKUMENTASI VISUAL KKN TEMATIK BUDAYA KERATON SUMEDANG LARANG* ada menyatakan bahawa dokumentasi visual adalah cara bagaimana seseorang memvisualkan sesuatu dalam bentuk video dokumentasi visual secara informatif terkait dengan sesuatu yang ingin di dokumentasikan. Oleh itu dengan kata lain, dalam konteks kajian ini dokumentasi visual merujuk secara khusus kepada video

pantun digital yang telah dipilih dan digunakan sebagai medium utama untuk memahami dan menilai penerimaan serta respons khalayak terhadap pantun digital sebagai satu bentuk terapi.

Sebanyak sepuluh 10 buah video pantun digital telah dipilih secara teliti dan berstruktur sebagai analisis bahan utama untuk dianalisis. Pemilihan jumlah video ini bukanlah secara rawak atau tidak terarah, sebaliknya ia berdasarkan kriteria tertentu seperti kandungan yang relevan, persembahan visual yang sesuai serta mesej yang berpotensi memberi kesan kepada emosi dan pemikiran khalayak. Dokumentasi visual ini dijadikan asas untuk menilai bagaimana bentuk penyampaian pantun dalam format digital boleh mempengaruhi proses resepsi audiens sejajar dengan rangka teori yang diguna pakai, iaitu Teori Resepsi.

Kesemua sepuluh video yang digunakan dalam kajian ini diperoleh daripada dua platform digital utama yang popular dalam kalangan generasi muda, iaitu *YouTube*. Seperti sedia maklum bahawa, platform ini dipilih kerana sifatnya yang mudah diakses, bersifat interaktif serta selari dengan perkembangan semasa. Dengan ini ia secara tidak langsung menjadikannya medium yang sesuai untuk menyampaikan pantun dalam bentuk yang lebih menarik dan sesuai dengan citarasa serta tabiat penggunaan media dalam kalangan pelajar masa kini.

Dalam proses pemilihan video, pengkaji memberi keutamaan kepada kandungan yang diambil daripada klip animasi kanak-kanak tempatan

yang terkenal seperti *Upin dan Ipin*, *BoBoiBoy* serta beberapa lagi. Ini kerana animasi-animasi tersebut bukan sahaja mendapat tempat dalam kalangan pelajar sejak zaman kanak-kanak mereka, tetapi juga mengandungi unsur nostalgia yang mampu menimbulkan rasa selesa, tenang dan dekat di hati responden.

Selain itu, antara strategi utama dalam penyediaan analisis bahan ini ialah mempelbagaikan jenis pantun yang digunakan, iaitu dengan menggabungkan pantun tradisional dan pantun moden. Pantun tradisional mengekalkan ciri-ciri bahasa klasik, penggunaan kiasan, serta struktur berirama yang menjadi ciri utama dalam sastera Melayu lama. Sebaliknya, pantun moden pula lebih santai, bersifat kontemporari dan menggunakan bahasa yang lebih mudah serta dekat dengan gaya pertuturan harian. Gabungan kedua-dua bentuk pantun ini bertujuan memberikan keseimbangan dari segi kandungan dan penyampaian, di samping memastikan pantun digital tersebut mengekalkan nilai budaya dan estetika, serta menarik minat dan meningkatkan kefahaman pelajar yang lebih akrab dengan pendekatan moden.

Pemilihan 10 video sahaja merupakan satu keputusan yang disengajakan dan dirancang secara strategik bagi memastikan fokus kajian dapat dikekalkan. Bilangan video yang terhad membolehkan pengkaji meneliti setiap kandungan dengan lebih mendalam, termasuk aspek mesej yang ingin disampaikan, gaya persembahan serta kesan emosi terhadap

penonton. Dalam masa yang sama, keputusan ini turut mengambil kira faktor masa, sumber dan tenaga kerja sepanjang tempoh pelaksanaan kajian. Justeru, dengan skop bahan yang lebih terfokus ini, pengkaji dapat menjalankan analisis secara lebih terperinci terhadap keberkesanan pantun digital sebagai alat terapi yang bersifat reflektif dan menyentuh emosi. Oleh itu, analisis bahan yang digunakan bukan sahaja dipilih dengan teliti, malah disusun dengan tujuan memberikan impak maksimum dalam menjawab persoalan kajian serta mencapai objektif yang telah ditetapkan.

Dokumentasi visual ini dianalisis bukan sahaja dari sudut teks pantun yang disampaikan, tetapi juga elemen visual seperti penggunaan warna, ekspresi wajah, gerak tubuh, intonasi suara, kesan bunyi serta konteks penyampaian pantun digital itu sendiri. Kajian ini menekankan bahawa elemen-elemen visual ini memberikan kesan tambahan yang memperkuat makna dan kesan pantun tersebut terhadap responden. Secara tidak langsung, ini sekali gus menjustifikasi mengapa dokumentasi visual dianggap penting dalam penyelidikan ini.

Penggunaan video pantun digital sebagai bentuk dokumentasi visual juga membolehkan penyelidik mengaplikasikan kaedah analisis kandungan secara mendalam. Ini termasuk mengenalpasti tema-tema terapeutik dalam pantun, mesej yang disampaikan serta reaksi emosi yang mungkin dibangkitkan dalam kalangan penonton. Data yang diperoleh daripada

dokumentasi visual ini kemudiannya dikaitkan dengan dapatan data yang diperolehi melalui *googleform* untuk melihat sejauh mana mesej dalam pantun digital tersebut memberi kesan kepada mereka, khususnya dalam aspek terapi emosi dan psikologi.

Tambahan pula, dengan menggunakan dokumentasi visual, penyelidik dapat menjalankan analisis perbandingan antara persepsi awal responden terhadap pantun dalam bentuk tradisional dengan persepsi mereka terhadap pantun yang disampaikan secara digital. Perbandingan ini menjadi penting dalam menilai keberkesanan medium digital dalam mengadaptasi bentuk kesusasteraan lama untuk tujuan moden, termasuk sebagai alat terapi yang lebih mudah diakses dan menarik minat generasi muda.

Secara keseluruhannya, dokumentasi visual bukan sahaja bertindak sebagai bahan utama kajian, tetapi juga menjadi asas kepada pemahaman mendalam terhadap dinamika penerimaan khalayak terhadap pantun digital sebagai satu bentuk ekspresi seni yang mempunyai potensi terapeutik. Ia memperkuat dapatan penyelidikan melalui penyediaan bukti visual yang konkrit dan membolehkan penyelidik melihat hubungan yang lebih holistik antara kandungan pantun, cara penyampaiannya, dan impaknya terhadap responden

3.3 KAEDAH PENGUMPULAN DATA

Menurut Thalha Alhamid dan Budur Anufia (2019), ada menyatakan bahawa salah satu aspek terpenting dalam sesuatu penyelidikan ialah proses pengumpulan data. Walaupun penyusunan instrumen merupakan langkah yang penting dalam penyelidikan, proses pengumpulan data adalah jauh lebih signifikan, terutamanya apabila kaedah yang digunakan berisiko dipengaruhi oleh unsur subjektif penyelidik. Oleh itu, pembinaan instrumen pengumpulan data perlu dilaksanakan dengan teliti dan serius agar data yang diperoleh benar-benar menepati tujuan asal, iaitu untuk mengumpulkan pemboleh ubah yang relevan dan tepat. Menurutnya lagi, Proses pengumpulan data dalam penyelidikan perlu dipantau dengan teliti bagi memastikan tahap kesahan (validiti) dan kebolehpercayaan (reliabiliti) data yang diperoleh sentiasa terjamin. Meskipun instrumen yang digunakan telah terbukti sah dan boleh dipercayai, namun sekiranya proses pelaksanaannya tidak diberi perhatian, data yang dikumpulkan mungkin tidak bernilai dan dianggap sebagai 'longgokan sampah'. Sekiranya penyelidik hanya memilih jawapan responden yang selari dengan kehendaknya, maka tahap kebolehpercayaan kajian akan semakin rendah. Begitu juga, sekiranya pengumpul data mudah dipengaruhi

oleh pendapat atau keinginan peribadinya, data yang dikumpulkan berisiko tinggi untuk menjadi berat sebelah (bias). Tidak terhenti disitu, walaupun tugas sebagai pengumpul data kelihatan sekadar menjalankan proses pengumpulan maklumat, namun individu yang melaksanakannya tetap perlu memenuhi syarat-syarat tertentu, antaranya memiliki kemahiran dan keahlian yang mencukupi untuk menjalankan tugas tersebut dengan berkesan (Sandu Siyoto & M. Ali Sodik, 2015).

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan kaedah gabungan kualitatif dan juga kuantitatif ataupun lebih dikenali sebagai pendekatan campuran (*mixed methods*) bagi mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap isu yang dikaji. Pendekatan kuantitatif akan digunakan untuk mengukur persepsi dan keberkesanan pantun digital sebagai terapi dalam mengurangkan tekanan pelajar. Data kuantitatif kebiasaanya akan diperoleh melalui soal selidik yang diedarkan kepada pelajar Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW), Universiti Malaysia Kelantan (UMK). Soalan dalam soal selidik akan dirangka menggunakan skala *likert* untuk mendapatkan maklum balas pelajar tentang beberapa perkara yang berkaitan dengan tajuk yang dijalankan oleh pengkaji. Manakala untuk kaedah kualitatif pula ia memberi penekanan kepada konten analisis ataupun analisis bahan iaitu 10 pantun digital yang telah dipilih, pandangan serta makna yang diberikan oleh responden terhadap pantun digital yang disediakan. Ia membolehkan pengkaji mengumpul data secara terperinci melalui kaedah seperti temu bual, pemerhatian atau analisis dokumen. Data yang diperoleh kemudiannya dianalisis secara deskriptif bagi mengenal pasti tema-tema utama yang berkaitan. Pendekatan ini sesuai digunakan kerana ia memberi ruang kepada penerokaan secara lebih menyeluruh terhadap konteks kajian. Menurut Kamarul Azmi Jasmi (2012) ada mengatakan bahawa

penyelidikan kualitatif mempunyai bentuk data yang unik dan berbeza daripada penyelidikan kuantitatif. Data kualitatif merangkumi temubual, pemerhatian serta analisis dokumen yang digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam. Nota lapangan dan diari pengkaji turut memainkan peranan penting sebagai sokongan dalam mengesahkan pelaksanaan kerja lapangan yang dijalankan. Bab ini akan membincangkan secara terperinci bentuk data yang digunakan, kekuatan dan kelemahan metodologi bagi setiap jenis data yang dikumpul, serta proses pengumpulan data dalam penyelidikan kualitatif.

Data kualitatif lazimnya berbentuk deskriptif dan disampaikan melalui kata-kata lisan atau tulisan yang merujuk kepada tingkah laku manusia yang dapat diperhatikan secara langsung. Menurut Taylor dan Bogdan (1984), data kualitatif memberi tumpuan kepada aspek-aspek yang tidak dapat diukur secara statistik, tetapi boleh dianalisis melalui pemerhatian terhadap tindakan, percakapan dan pengalaman manusia dalam persekitaran semula jadi mereka. Data ini memberikan gambaran yang kaya dan mendalam tentang realiti sosial yang dikaji.

Patton (1990) pula menjelaskan bahawa data kualitatif boleh diperoleh daripada tiga sumber utama. Pertama, melalui hasil pemerhatian, iaitu catatan terperinci tentang situasi, kejadian, interaksi dan tingkah laku yang diperhatikan secara langsung di lapangan. Pemerhatian ini membolehkan pengkaji memahami konteks sebenar sesuatu fenomena dengan lebih dekat. Kedua, melalui hasil pembicaraan, iaitu kutipan kenyataan secara langsung daripada individu yang ditemu bual, khususnya yang berkaitan dengan pengalaman, kepercayaan, sikap dan pemikiran mereka. Temu bual

mendalam merupakan kaedah utama dalam memperoleh data jenis ini kerana ia memberi ruang kepada peserta untuk berkongsi pandangan mereka secara bebas. Ketiga, data juga boleh diperoleh daripada bahan bertulis seperti dokumen rasmi, surat-menyurat, rakaman, laporan dan kes sejarah yang berkaitan dengan isu kajian. Bahan-bahan ini berfungsi sebagai bukti sokongan yang menambah kekuatan kepada dapatan kajian.

Selain daripada itu, data kuantitatif pula kebiasaanya merujuk kepada kaedah komputasi dan statistik yang menumpukan kepada analisis statistik, matematik atau numerik terhadap sesuatu set data. Oleh itu, apabila penyelidik menggunakan kaedah ini, data yang diperoleh pasti boleh diukur atau diberikan nilai berangka menurut Sofwatillah, Risnita, M. Syahrani Jailani et al. (2024). Tidak terhenti disitu, kajian ini disokong oleh, Jonathan Sarwono (2009) juga ada menyatakan bahawa penyelidikan kuantitatif memerlukan pernyataan hipotesis serta proses pengujiannya, yang seterusnya akan menentukan langkah-langkah berikutnya seperti pemilihan teknik analisis dan rumus statistik yang akan digunakan. Pendekatan ini juga lebih menekankan kepada makna yang berkaitan dengan tafsiran data berangka dan statistik, bukan kepada makna dari segi bahasa atau konteks budaya. Bukan itu sahaja, kajian yang dijalankan oleh Andi Fitriani Djollong (2014) juga ada menyatakan bahawa penyelidikan kuantitatif ialah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dengan menggunakan data berbentuk angka sebagai alat untuk menganalisis maklumat berkaitan perkara yang ingin kita ketahui. Menurutnya lagi, Kaedah penyelidikan kuantitatif ialah penyelidikan yang banyak melibatkan penggunaan angka dalam teknik pengumpulan data di lapangan. Penyelidikan kuantitatif mempunyai beberapa ciri utama, iaitu (1) berkait dengan ilmu

bersifat keras, (2) memberi tumpuan yang ringkas dan khusus, (3) bersifat reduksionistik, (4) menggunakan penaakulan logik dan deduktif, (5) berasaskan pengetahuan hubungan sebab dan akibat, (6) bertujuan untuk menguji teori, (7) mempunyai kawalan terhadap pemboleh ubah, (8) menggunakan instrumen, (9) unsur asas analisis adalah angka, (10) melibatkan analisis statistik data, dan (11) membolehkan hasil kajian digeneralisasikan. Selain itu, Kaedah kuantitatif digunakan apabila: 1) Masalah yang menjadi titik tolak penyelidikan telah jelas, iaitu apabila wujudnya perbezaan antara apa yang sepatutnya berlaku dengan apa yang sedang berlaku, atau antara teori dengan pelaksanaan; 2) Penyelidik ingin memperoleh maklumat yang luas daripada sesuatu populasi, kerana kaedah ini sesuai untuk mendapatkan data yang meluas tetapi tidak mendalam; 3) Penyelidik ingin mengetahui kesan sesuatu perlakuan atau treatment terhadap pemboleh ubah lain; 4) Penyelidik berhasrat untuk menguji hipotesis kajian; 5) Penyelidik ingin mendapatkan data yang tepat berdasarkan fenomena yang bersifat empirikal dan boleh diukur; dan 6) Penyelidik ingin menguji kesahihan sesuatu pengetahuan, teori atau produk yang diragui ketepatannya.

Kesemua bentuk data ini saling melengkapi antara satu sama lain dalam membina kefahaman yang menyeluruh terhadap fenomena yang dikaji. Penggunaan pelbagai sumber data membolehkan triangulasi dilakukan bagi meningkatkan ketulen dan kebolehpercayaan dapatan kajian. Oleh itu, pemilihan dan pengurusan data kualitatif yang sistematik amat penting dalam memastikan hasil penyelidikan yang bermutu tinggi dan berwibawa.

3.3.1 KAEDAH KEPUSTAKAAN

Menurut Sara Beden (2015), kajian kepustakaan merangkumi aktiviti pembacaan dan pengumpulan bahan yang mempunyai kaitan dengan tajuk penyelidikan. Sumber utama yang digunakan kebanyakannya terdiri daripada bahan bertulis seperti buku, majalah, jurnal, akhbar, kertas kerja seminar serta latihan ilmiah. Tidak terhenti disitu dalam kajian yang dijalankan oleh Muhammad Nur Al-Hakim Mohamad Hanafiah dan Mohd Firdaus Che Yaacob (2020) yang bertajuk *Nilai-nilai Islam dan Pembentukan Akhlak dalam Cerita Rakyat Melayu* ada menyatakan bahawa aedah kepustakaan dilaksanakan melalui proses pengumpulan data yang bersesuaian dengan keperluan kajian. Sebagai contoh, bahan seperti artikel, jurnal, tesis, buku dan kertas kerja yang berkaitan dengan tajuk kajian yang dijalankan oleh penyelidik.

Dalam penyelidikan bertajuk *“Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Universiti Malaysia Kelantan Menggunakan Teori Resepsi”*, pengkaji telah menggunakan kaedah kepustakaan sebagai

pendekatan awal dalam proses pengumpulan data dan pembinaan asas teori. Kaedah ini dipilih kerana ia membolehkan pengkaji meneliti pelbagai bahan ilmiah yang berkaitan dengan pantun digital, kesusasteraan Melayu, elemen terapi dalam sastera serta teori resepsi yang menjadi kerangka utama dalam kajian ini.

Melalui kaedah kepustakaan, pengkaji telah meneliti pelbagai sumber sekunder seperti jurnal akademik, buku ilmiah, artikel dalam talian, tesis dan laporan penyelidikan yang relevan. Sumber-sumber ini memberi gambaran menyeluruh tentang evolusi pantun daripada bentuk tradisional kepada bentuk digital, serta bagaimana medium tersebut boleh memberi kesan positif terhadap kesejahteraan emosi dan psikologi, khususnya dalam kalangan pelajar universiti.

Dalam aspek teori, pengkaji memberi fokus kepada Teori Resepsi yang menekankan peranan aktif pembaca atau khalayak dalam mentafsir dan memberi makna kepada sesebuah teks. Oleh itu, rujukan terhadap karya-karya tokoh utama teori ini seperti Hans Robert Jauss dan Wolfgang Iser (1978) amat penting bagi memastikan kefahaman yang mendalam tentang bagaimana pantun digital diterima dan ditafsir oleh khalayak dalam konteks terapi. Pengetahuan ini membantu pengkaji membina kerangka analisis dan instrumen kajian yang sesuai dengan objektif penyelidikan.

Kaedah kepustakaan turut memberi panduan dalam merancang kajian kes di Universiti Malaysia Kelantan. Melalui penelitian terhadap kajian-kajian lepas yang berkaitan, pengkaji dapat mengenal pasti jurang kajian serta memperkukuh hujahan tentang keperluan meneroka pantun digital sebagai satu bentuk terapi alternatif dalam kalangan pelajar. Di samping itu, bahan rujukan yang dikumpulkan juga menyumbang kepada pembentukan kerangka konseptual yang jelas dan sistematik.

Secara keseluruhan, kaedah kepustakaan telah memainkan peranan penting dalam menyediakan asas teori dan konteks kepada penyelidikan ini. Ia membantu pengkaji memahami wacana semasa yang berkaitan dengan sastera digital dan aspek terapeutik dalam seni, di samping menyokong pemilihan teori yang digunakan. Oleh itu, kaedah ini bukan sahaja berfungsi sebagai langkah permulaan, malah menjadi komponen utama yang memperkukuh keseluruhan penyelidikan.

3.3.2 ANALISIS DOKUMEN

Secara umum, analisis dokumen merupakan salah satu pecahan kaedah pengumpulan data dalam penyelidikan yang termasuk dalam analisis kandungan, iaitu satu penerangan yang objektif terhadap mesej komunikasi yang dicetak, disiarkan atau digambarkan. Dalam erti kata lain, mesej tersebut boleh didengar, diperoleh atau dilihat dengan merujuk kepada kandungan teks seperti perkataan, makna, gambar, simbol, idea, tema atau apa sahaja bentuk mesej yang disampaikan (Sabitha Marican, 2009: 97; Babbie, 2010: 332). Takrif ini adalah seperti yang berikut:

Document analysis refers to the examination of the written or visual content within a document. Textbooks, essays, newspapers, novels, magazine articles, cookbooks, political speeches, advertisements, and

images — in essence, nearly all forms of written or visual communication — can be analyzed in different ways. The beliefs, attitudes, values, and ideas of an individual or group are often reflected in the documents they create.

(Fraenkel dan Wallen, 1993: 389)

Pengumpulan data melalui analisis dokumen mampu memberikan maklumat yang berkaitan dengan isu dan permasalahan yang dikaji. Dokumen juga merupakan sumber yang mudah diakses oleh penyelidik kerana maklumat yang diperlukan telah sedia ada dan sukar untuk dipalsukan.

Dalam menjalankan penyelidikan bertajuk “*Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Universiti Malaysia Kelantan Menggunakan Teori Resepsi*”, pengkaji telah menggunakan kaedah analisis dokumen sebagai salah satu teknik penting untuk menganalisis bahan-bahan yang berkaitan dengan kajian ini. Kaedah ini membolehkan pengkaji mengkaji dan menafsir dokumen bertulis secara sistematik bagi mendapatkan maklumat yang relevan dan menyokong objektif penyelidikan.

Analisis dokumen yang dijalankan merangkumi kajian terhadap pelbagai jenis bahan seperti pantun-pantun digital yang dihasilkan dalam konteks terapi, bahan-bahan berkaitan teori resepsi, serta dokumen akademik dan media digital yang memaparkan penerimaan khalayak terhadap pantun digital. Melalui pendekatan ini, pengkaji dapat meneliti kandungan,

struktur dan unsur-unsur estetik dalam pantun digital, sekaligus memahami cara khalayak memberi makna kepada pantun tersebut berdasarkan teori resepsi.

Kaedah analisis dokumen ini juga membolehkan pengkaji membuat perbandingan antara pantun tradisional dan pantun digital dari segi bentuk dan fungsi, khususnya dalam konteks terapeutik. Dengan menganalisis dokumen, pengkaji dapat mengenal pasti pola-pola penerimaan serta interpretasi khalayak yang relevan dengan kesejahteraan emosi dan psikososial, sesuai dengan tujuan kajian kes ini.

Selain itu, analisis dokumen turut digunakan untuk mengkajibahan-bahan sokongan seperti laporan penyelidikan sebelum ini, artikel ilmiah dan sumber dalam talian yang membincangkan aplikasi pantun dan seni dalam terapi. Pendekatan ini membantu pengkaji menambah baik kerangka teori dan memantapkan analisis hasil kajian berdasarkan data sekunder yang diperoleh.

Secara keseluruhannya, kaedah analisis dokumen memberikan pengkaji kelebihan dalam mengumpul dan menilai data secara mendalam dan terperinci tanpa perlu bergantung sepenuhnya kepada data primer.

Kaedah ini membolehkan pengkaji memahami fenomena pantun digital sebagai satu bentuk terapi secara lebih menyeluruh dari perspektif teori resepsi, sekaligus memperkayakan dapatan kajian dengan analisis yang tepat dan relevan.

3.3.2.1 ANALISIS TEKS

Yasraf Amir Piliang (2004), analisis teks merupakan cabang daripada semiotika teks yang secara khusus mengkaji teks sebagai produk penggunaan bahasa yang terdiri daripada kumpulan atau gabungan tanda-tanda. Teks didefinisikan sebagai mesej-mesej sama ada yang menggunakan tanda verbal atau visual dan secara lebih khusus ia adalah mesej-mesej bertulis iaitu produk bahasa dalam bentuk tulisan. Bukan itu Sahaja. Menurut Mudjia Rahardjo (2018) ada menyatakan bahawa Istilah kajian atau analisis teks pada dasarnya merujuk kepada jenis atau model kaedah penyelidikan kualitatif. Terdapat beberapa jenis kajian teks, iaitu: (1) Analisis Kandungan yang pada asalnya menggunakan pendekatan kuantitatif tetapi kini juga berkembang kepada pendekatan Analisis Kandungan Kualitatif, (2) semiotik, (3) fenomenologi dan (4) hermeneutik yang lebih bersifat falsafah. Kaedah hermeneutik pula terbahagi kepada dua jenis iaitu hermeneutik intensionalisme dan Gadamerian. Terdapat juga beberapa kaedah yang digunakan untuk mengkaji struktur teks dan wacana, antaranya ialah: (1) Analisis Gaya Teks, (2) Analisis

Naratif, (3) Analisis Wacana, (4) Analisis Struktural, (5) Analisis Pos-struktural, dan (6) Analisis Teks Posmodernisme.

Dalam kajian "*Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Universiti Malaysia Kelantan Menggunakan Teori Resepsi*", pengkaji menggunakan kaedah analisis teks untuk mengkaji kandungan pantun digital yang berkaitan dengan aspek terapi. Kaedah ini membolehkan pengkaji meneliti struktur, bahasa, tema, dan unsur estetik dalam teks pantun secara terperinci.

Analisis ini membantu pengkaji memahami bagaimana makna dan emosi disampaikan melalui pantun digital serta bagaimana ia dapat memberi kesan kepada pembaca, khususnya dalam konteks kesejahteraan emosi dan psikologi. Pengkaji juga meneliti tafsiran khalayak terhadap teks pantun berdasarkan teori resepsi, di mana makna dibina melalui interaksi antara teks dan pembaca.

Selain itu, pengkaji turut membuat perbandingan antara pantun tradisional dan pantun digital bagi mengenal pasti perbezaan dari segi bahasa dan fungsi, khususnya dalam konteks penggunaan sebagai terapi. Kaedah analisis teks ini membolehkan pengkaji memahami kandungan dan makna yang tersurat serta tersirat dalam pantun digital dengan lebih mendalam.

Secara keseluruhan, analisis teks memberikan pengkaji gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana pantun digital dapat berperanan sebagai satu bentuk terapi melalui makna yang diterima dan dihayati oleh pembaca.

3.3.2.2 ARTIKEL, JURNAL DAN BUKU

Menurut Yati Afiyanti (2014) dalam artikel yang bertajuk *PENGUNAAN LITERATUR DALAM PENELITIAN KUALITATIF* ada menyatakan bahawa Literatur digunakan untuk memberikan gambaran tentang perkara yang telah diketahui dan yang masih belum diketahui berkaitan dengan sesuatu fenomena tertentu. Proses pencarian dan semakan semula pelbagai literatur yang berkaitan dengan sesuatu topik penyelidikan boleh dilakukan sebelum, semasa dan selepas proses pengumpulan serta analisis data dijalankan. Khusus bagi penyelidikan kualitatif, penggunaan literatur mempunyai pelbagai tujuan bergantung kepada jenis penyelidikan kualitatif yang dijalankan. Secara umum, bagi mengekalkan keaslian data, penggunaan literatur secara menyeluruh biasanya dilakukan selepas penyelidikan diselesaikan.

Dalam menjalankan kajian “*Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Universiti Malaysia Kelantan Menggunakan Teori Resepsi*”, pengkaji telah merujuk kepada pelbagai artikel jurnal dan buku sebagai sumber utama bagi mendapatkan maklumat yang relevan serta memperkukuh asas teori dan konsep kajian. Penggunaan bahan-bahan ilmiah ini amat penting dalam memastikan penyelidikan dijalankan secara terarah, bersandarkan kepada dapatan dan perbincangan yang telah dibuktikan secara akademik.

Artikel jurnal yang dirujuk merangkumi kajian berkaitan pantun dalam bentuk tradisional dan digital serta artikel yang membincangkan peranan sastera dalam konteks terapi dan kesejahteraan emosi. Jurnal-jurnal ini juga memberikan panduan tentang metodologi, kerangka teori dan dapatan terdahulu yang boleh dijadikan perbandingan atau sokongan terhadap kajian yang dijalankan. Di samping itu, jurnal yang memfokuskan kepada teori resepsi turut digunakan untuk memahami bagaimana pembaca berinteraksi dengan teks dan memberi makna terhadapnya.

Buku-buku akademik pula dijadikan rujukan untuk mendalami konsep-konsep asas dalam kesusasteraan Melayu, teori sastera, seni sebagai terapi serta kaedah penyelidikan kualitatif. Buku-

buku ini memberikan pandangan yang lebih luas dan mendalam, serta membantu pengkaji menyusun hujah secara sistematik berdasarkan kerangka pengetahuan sedia ada.

Melalui gabungan artikel jurnal dan buku, pengkaji dapat membina kerangka konseptual dan teori yang kukuh bagi menyokong penyelidikan ini. Sumber-sumber ini juga digunakan untuk menyusun sorotan literatur, merangka instrumen kajian, dan menganalisis data secara lebih berkesan serta berasaskan rujukan ilmiah yang sahih.

Secara keseluruhannya, artikel jurnal dan buku memainkan peranan penting dalam memberikan latar belakang, panduan dan sokongan teori yang diperlukan oleh pengkaji. Ia memastikan bahawa penyelidikan dijalankan dalam landasan ilmiah yang tepat dan menyumbang kepada perkembangan wacana akademik dalam bidang sastera digital dan terapi.

3.3.2.3 ANALISIS VISUAL/VIDEO

Dalam penyelidikan ini, pengkaji turut menumpukan perhatian kepada bahan uji kaji berbentuk visual, iaitu sepuluh 10 video pantun digital yang dipilih sebagai sampel utama untuk dianalisis dan diuji terhadap kumpulan responden. Responden terdiri daripada pelajar Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW) tahun akhir khususnya pelajar Elektif Kesusasteraan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan. Pemilihan video-video ini dilakukan secara terancang dan teliti bagi memastikan kandungan visual yang digunakan selari dengan objektif penyelidikan yang menilai pantun digital sebagai medium terapi emosi.

Kriteria pemilihan video melibatkan beberapa aspek penting, termasuk penggunaan bahasa yang mudah difahami, kehadiran nilai moral dan emosi dalam kandungan pantun, elemen visual yang menyokong penyampaian mesej serta potensi untuk membangkitkan tindak balas emosi positif dalam kalangan pelajar.

Pendekatan ini dilihat selaras dengan objektif terapi yang

menekankan kesejahteraan emosi dan kebolehan individu untuk mengalami ketenangan serta refleksi sendiri.

Kesemua video yang dianalisis diperoleh daripada dua platform digital utama yang popular dalam kalangan generasi muda, iaitu *YouTube*. Platform ini dipilih berdasarkan sifatnya yang mudah diakses, mesra pengguna serta mewakili bentuk penyebaran kandungan kontemporari yang biasa dikonsumsi oleh pelajar. Video-video yang dipilih kebanyakannya bersumber daripada klip animasi kanak-kanak terkenal seperti *Upin & Ipin*, *BoBoiBoy* dan lain-lain animasi. Bahan-bahan ini dipilih kerana sifatnya yang bersifat nostalgic serta mampu membina keterikatan emosi berdasarkan pengalaman masa kecil responden. Elemen nostalgia ini dipercayai dapat menyumbang kepada kesan terapeutik melalui rasa selesa, dekat dan tenang apabila menonton video berkenaan.

Selain itu, kandungan pantun dalam video dianalisis berdasarkan gabungan dua jenis bentuk pantun: pantun tradisional dan pantun moden. Pantun tradisional dikekalkan dari segi gaya bahasa klasik, penggunaan kiasan, serta struktur berirama yang mencerminkan warisan kesusasteraan Melayu. Pantun moden pula lebih bersifat santai, mudah difahami, dan hampir dengan gaya pertuturan harian generasi muda. Gabungan kedua-dua

bentuk ini bukan sahaja memastikan keseimbangan dalam penyampaian kandungan, tetapi turut meningkatkan peluang penerimaan oleh pelajar, tanpa mengabaikan nilai budaya dan estetika.

Pemilihan sepuluh video ini dilakukan secara strategik dengan tujuan mengekalkan fokus kajian. Jumlah yang terhad ini membolehkan pengkaji menjalankan analisis kandungan visual yang lebih terperinci, termasuk mesej yang disampaikan, gaya persembahan, elemen sinematik, serta kesan emosi yang terhasil dalam kalangan responden. Dalam masa yang sama, keputusan ini juga mengambil kira faktor praktikal seperti kekangan masa dan sumber sepanjang tempoh kajian dijalankan.

Secara keseluruhan, penggunaan bahan visual/video dalam penyelidikan ini memainkan peranan penting dalam menilai keberkesanan pantun digital sebagai satu bentuk terapi yang bersifat reflektif dan menyentuh emosi. Analisis terhadap kandungan visual ini memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang cara pantun digital berfungsi bukan sahaja sebagai bentuk hiburan atau pengajaran, tetapi juga sebagai medium yang berpotensi memberi kesan terapeutik kepada pelajar dalam konteks kehidupan kontemporari.

3.3.2.4 ANALISIS TEMATIK

Menurut Yuli Asmi Rozali (2022) Analisis tematik merupakan salah satu kaedah yang digunakan dalam menganalisis data penyelidikan kualitatif dengan mengenal pasti pola atau tema yang muncul berdasarkan data hasil temu bual dalam bentuk verbatim. Menurut lagi, analisis tematik sering digunakan dalam bidang ilmu kemanusiaan, seperti psikologi yang banyak mengkaji tingkah laku tersembunyi. Tidak terhenti disitu, kajian yang dijalankan oleh Yosep Dwi Kristantoa dan Russasmita Sri Padmim (2020) ada menyatakan bahawa Analisis tematik merupakan salah satu kaedah analisis data kualitatif yang popular. Kaedah ini telah digunakan secara meluas dalam pelbagai bidang penyelidikan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kaedah ini kerap digunakan oleh penyelidik kerana sifatnya yang mudah diakses dan fleksibel. Ia juga mudah digunakan kerana hanya memerlukan kemahiran asas dalam penyelidikan. Menurut lagi, analisis tematik merupakan kaedah yang bersifat fleksibel kerana ia tidak bergantung kepada teori dan epistemologi tertentu, sekali gus membolehkannya diterapkan dalam pelbagai pendekatan teoretikal dan epistemologikal. Oleh

itu, kaedah ini dapat digunakan untuk menjawab pelbagai jenis persoalan penyelidikan.

Dalam penyelidikan yang bertajuk *“Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Universiti Malaysia Kelantan Menggunakan Teori Resepsi”*, pengkaji telah menggunakan kaedah analisis tematik untuk meneliti dan mentafsir data kualitatif yang diperoleh daripada pelajar. Kaedah ini digunakan untuk mengenal pasti tema utama yang muncul daripada maklum balas responden setelah mereka menonton sepuluh video pantun digital yang telah dipilih sebagai bahan uji kaji.

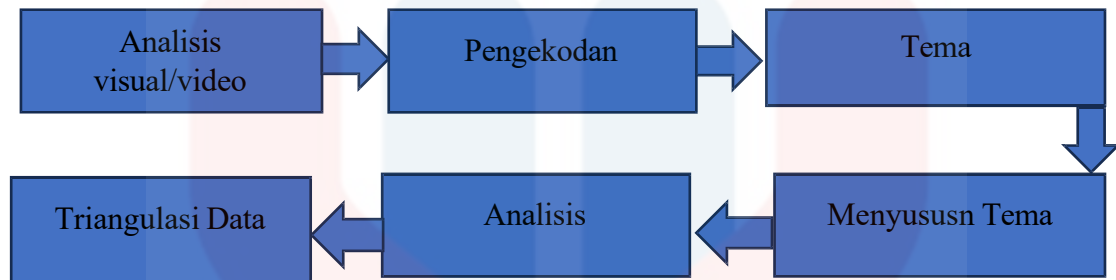
Analisis tematik membolehkan pengkaji memahami corak dalam data berdasarkan pengalaman, emosi dan tanggapan pelajar terhadap kandungan video yang dipersembahkan. Proses analisis dimulakan dengan pembacaan menyeluruh terhadap maklum balas responden, diikuti dengan pengekodan isi penting dan pengelompokan data kepada tema tertentu yang berulang dan signifikan.

Beberapa tema utama telah dikenal pasti hasil daripada analisis ini, antaranya termasuk rasa tenang, kenangan zaman kanak-kanak, kesedaran terhadap nilai murni, penghargaan terhadap budaya, serta kelegaan emosi. Responden menyatakan bahawa pantun digital yang ditonton bukan sahaja memberi hiburan,

malah mampu menimbulkan perasaan lega, senang dan terhubung secara peribadi dengan mesej yang disampaikan. Elemen visual seperti watak animasi serta gaya penyampaian pantun yang santai turut membantu menyampaikan mesej dengan lebih berkesan dan menyentuh perasaan.

Analisis tematik juga membantu pengkaji melihat bagaimana mesej yang terkandung dalam pantun digital diinterpretasi secara berbeza oleh individu yang berlatar belakang berbeza. Kaedah ini selaras dengan pendekatan teori resepsi yang memberi penekanan kepada peranan pembaca atau khalayak dalam membina makna terhadap teks. Melalui tema yang muncul, pengkaji dapat merumuskan kesan pantun digital terhadap kesejahteraan emosi dan potensi penggunaannya sebagai satu bentuk terapi alternatif yang sesuai dalam konteks pelajar universiti.

Secara keseluruhannya, kaedah analisis tematik telah memberikan gambaran yang mendalam dan terperinci tentang respons pelajar terhadap bahan yang dikaji. Ia membolehkan pengkaji memahami bukan sahaja kesan langsung dari segi emosi, tetapi juga bagaimana pantun digital boleh menyumbang kepada refleksi sendiri, kesedaran nilai budaya dan pengalaman terapi secara tidak langsung melalui medium sastera digital.



RAJAH 3.3.2.5: Kaedah Proses Tematik

3.4 PENGENALAN TEORI RESEPSI

Teori-teori Respon Pembaca merujuk kepada peranan dan mekanisme khalayak dalam berhadapan dengan teks sastra, sama ada ketika membaca, mengapresiasi, memahami, menanggapi atau menafsir maknanya. Secara ringkas, teori ini memberi tumpuan kepada peranan pembaca dalam memberikan makna terhadap karya sastra. Namun begitu, makna bukan semata-mata berada di tangan pembaca sahaja. Sebaliknya, makna bersifat polisemi dan pelbagai tafsiran mengikut pandangan pembaca, dan mereka jugalah yang menetapkan nilai atau kedudukan sesebuah teks sastra. Ini bermakna, komuniti pembaca mempunyai kuasa kolektif dalam menentukan nilai sesebuah karya.

Dalam sesetengah keadaan, teori ini turut mengiktiraf kuasa individu pembaca yang mewakili khalayak umum seperti pengkritik untuk memberikan penilaian terhadap teks sastra. Teori ini juga dikenali sebagai teori resepsi. Selaras dengan namanya, teori-teori Respon Pembaca meliputi pelbagai pendekatan dan kaedah.

Pertama, pendekatan estetika resepsi oleh Jauss menekankan bahawa tanggapan pembaca bersifat sejarah dan berubah mengikut zaman atau period tertentu. Dengan kata lain, berlaku gelombang penerimaan yang boleh dianalisis secara sinkronik atau diakronik. Kedua, teori penerimaan oleh Iser memberi tumpuan kepada kesan pembacaan. Beliau menegaskan pentingnya menganalisis reaksi pembaca terhadap teks, kerana pengalaman yang diperoleh daripada pembacaan boleh mempengaruhi kedudukan sesebuah teks.

Ketiga, teori fenomenologi yang diperkenalkan oleh Ingarden menolak segala elemen luar teks seperti latar pengarang atau sejarah, sebaliknya membimbing pembaca meneliti fenomena teks itu sendiri untuk menemukan makna. Prinsip penting teori ini ialah makna yang diperoleh pembaca akan berubah mengikut waktu dan pengulangan bacaan, yang boleh memperkayakan atau mengubah makna teks tersebut.

Keempat, teori hermeneutik yang diketengahkan oleh Gadamer pula mengajak pembaca menyelami hakikat teks. Sebagai teori yang berperanan sebagai sains penafsiran demi memperoleh “pemahaman terhadap pemahaman”, pembaca digalakkan menelusuri kata demi kata dan ayat demi ayat untuk sampai kepada makna yang mendalam. Dalam konteks hermeneutik, teks mempunyai makna lahiriah dan batiniah. Pembaca diberikan panduan untuk sampai ke makna batiniah ini dan hanya apabila berjaya menembusnya, barulah pembaca dianggap telah memahami hakikat teks (McQuillan, Martin, 1999: 140-148). Walau bagaimanapun, teori fenomenologi dan hermeneutik yang menekankan peranan pembaca sewaktu proses pembacaan dan penafsiran, kemudiannya berkembang sebagai teori sastera tersendiri dengan pendekatan dan orientasi yang berbeza.

Bukan itu sahaja, Resepsi sastera berasal daripada istilah *Rezeptionaesthetik*, yang boleh disamakan dengan literary response (Norman Holland, 1974). *Rezeptionaesthetik* juga boleh diterjemahkan sebagai “penerimaan estetik”, sejajar dengan konsep aesthetic of reception. Istilah resepsi sastera atau teori resepsi mula digunakan oleh Franco Maregalli pada tahun 1980.

Teori resepsi merujuk kepada bagaimana pembaca memberikan makna terhadap sesebuah karya sastra yang dibacanya, seterusnya menimbulkan reaksi atau tanggapan. Reader response criticism menumpukan perhatian kepada maklum balas pembaca terhadap teks sastra (Tyson, Lois, 1999:153).

Tanggapan pembaca boleh bersifat pasif atau aktif. Tanggapan pasif merujuk kepada kemampuan pembaca memahami karya atau menangkap nilai estetika yang terkandung di dalamnya. Sementara itu, tanggapan aktif bermaksud bagaimana pembaca mengolah dan menghidupkan bacaan mereka sehingga makna dapat dijemakan. Maka, teori resepsi ini mencerminkan proses pembacaan dalam usaha mendapatkan makna, dengan ruang tafsiran yang terbuka dan pelbagai. Ringkasnya, teori ini menitikberatkan pendekatan dan teknik pembacaan, pemerhatian terhadap respon serta reaksi, dan yang paling utama, bagaimana pembaca membentuk makna melalui interaksinya dengan teks.

Teori respon pembaca, yang juga dikenali sebagai teori resepsi, telah wujud sebelum tercetusnya Perang Dunia Kedua. Namun, perkembangannya pada era 1970-an memperlihatkan perubahan yang lebih ketara. Berdasarkan kajian Leo Lowenthal, sebelum Perang Dunia Kedua, beliau telah mengkaji teori penerimaan menerusi karya-karya Dostoevsky di Jerman dalam tempoh 1880 hingga 1920. Kajian ini bertujuan untuk meneliti pandangan umum masyarakat Jerman ketika itu, yang turut dikenali sebagai pandangan dunia.

Namun begitu, kajian ini menghasilkan unsur-unsur yang cenderung kepada sifat irasional. Lowenthal sendiri tidak mengaitkan penelitiannya dengan teori sastra, menyebabkan kajiannya tidak dilihat sebagai memiliki dimensi kesusasteraan yang jelas.

Walau bagaimanapun, penelitian ini kemudian dikaitkan dengan pendekatan sosiologi sastra. Pada dasarnya, Lowenthal telah meletakkan asas penting dalam perkembangan awal teori resepsi sastra (Umar Junus, 1985:28).

Namun, dalam teori yang dikembangkan oleh Jauss dan Iser (1978) yang menumpukan perhatiannya kepada bagaimana sesuatu karya sastra diterima pada sesuatu horizon iaitu aspek penilaian dalam penerimaan.

3.4.1 KAEDAH PENERAPAN TEORI

Menurut Yuli Asmi Rozali (2022) Analisis tematik merupakan salah satu kaedah yang digunakan dalam menganalisis data penyelidikan kualitatif dengan mengenal pasti pola atau tema yang muncul berdasarkan data hasil temu bual dalam bentuk verbatim. Menueutnya lagi, analisis tematik sering digunakan dalam bidang ilmu kemanusiaan, seperti psikologi yang banyak mengkaji tingkah laku tersembunyi. Tidak terhenti disitu, kajian yang dijalankan oleh Yosep Dwi Kristantoa dan Russasmita Sri Padmim (2020) ada menyatakan bahawa Analisis tematik merupakan salah satu kaedah analisis data kualitatif yang popular. Kaedah ini telah digunakan secara meluas dalam pelbagai bidang penyelidikan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kaedah ini kerap digunakan oleh penyelidik kerana sifatnya yang mudah diakses dan fleksibel. Ia juga mudah digunakan kerana hanya memerlukan kemahiran asas dalam penyelidikan. Menurutya lagi, analisis tematik merupakan kaedah yang bersifat fleksibel kerana ia tidak bergantung kepada teori dan epistemologi tertentu, sekali gus membolehkannya diterapkan dalam pelbagai pendekatan teoretikal dan epistemologikal. Oleh itu, kaedah ini dapat digunakan untuk menjawab pelbagai jenis persoalan penyelidikan.

3.4.1.1 ENCODING

Menurut Hall (1980, hlm. 118), encoding ialah proses di mana komunikator membentuk mesej yang ingin disampaikan kepada khalayak. Mesej ini terbina melalui pelbagai faktor seperti ideologi, andaian dan pengetahuan yang dimiliki oleh komunikator. Namun begitu, khalayak sering kali lebih memberi perhatian kepada emosi yang ditunjukkan oleh penyampai mesej (Davis, 2004).

3.4.1.2 DECODING

Decoding merujuk kepada proses pemaknaan mesej yang dilakukan oleh komunikan atau khalayak. Proses ini akan lebih berkesan sekiranya mesej yang diterima mampu menyampaikan ideologi, persepsi dan emosi kepada penerima. Menurut West dan Turner (2008), decoding merupakan proses penerimaan dan pentafsiran mesej daripada media yang dipengaruhi oleh persepsi, pengalaman dan pemikiran yang dimiliki oleh khalayak.

3.4.1.3 DOMINAN

Stuart Hall menjelaskan Hegemoni Dominan sebagai situasi dimana *"the media produce the message; the masses consume it. The audience reading coincide with the preferred reading"* Media menyampaikan mesej, dan khalayak pula menerimanya. Secara kebetulan, mesej yang disampaikan oleh media tersebut juga mendapat sambutan baik daripada khalayak. Oleh itu, pada tahap ini, khalayak menerima makna yang sepenuhnya seperti yang dimaksudkan oleh pembuat program atau mesej tersebut. Dengan kata lain, program atau mesej yang dihasilkan dan disebarkan oleh media benar-benar diterima dengan baik oleh khalayak.

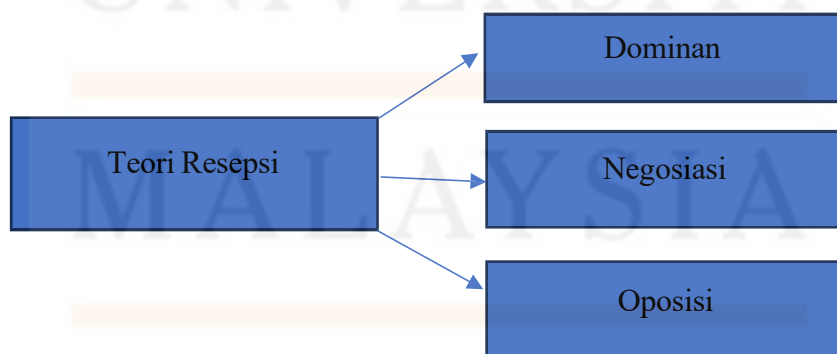
3.4.1.4 NEGOSIASI

Pada posisi ini, khalayak menerima ideologi dominan, namun menolak untuk menerapkannya dalam situasi-situasi tertentu, seperti yang dinyatakan oleh Stuart Hall; *"the audience assimilates the leading ideology in general but opposes its application in specific case"*. Khalayak cenderung menerima ideologi secara umum, tetapi akan menolak penerapannya apabila

ideologi tersebut bertentangan dengan kebudayaan mereka. Dengan kata lain, khalayak tidak akan menerima program atau mesej yang disampaikan jika ia tidak selari dengan kepercayaan dan nilai-nilai mereka.

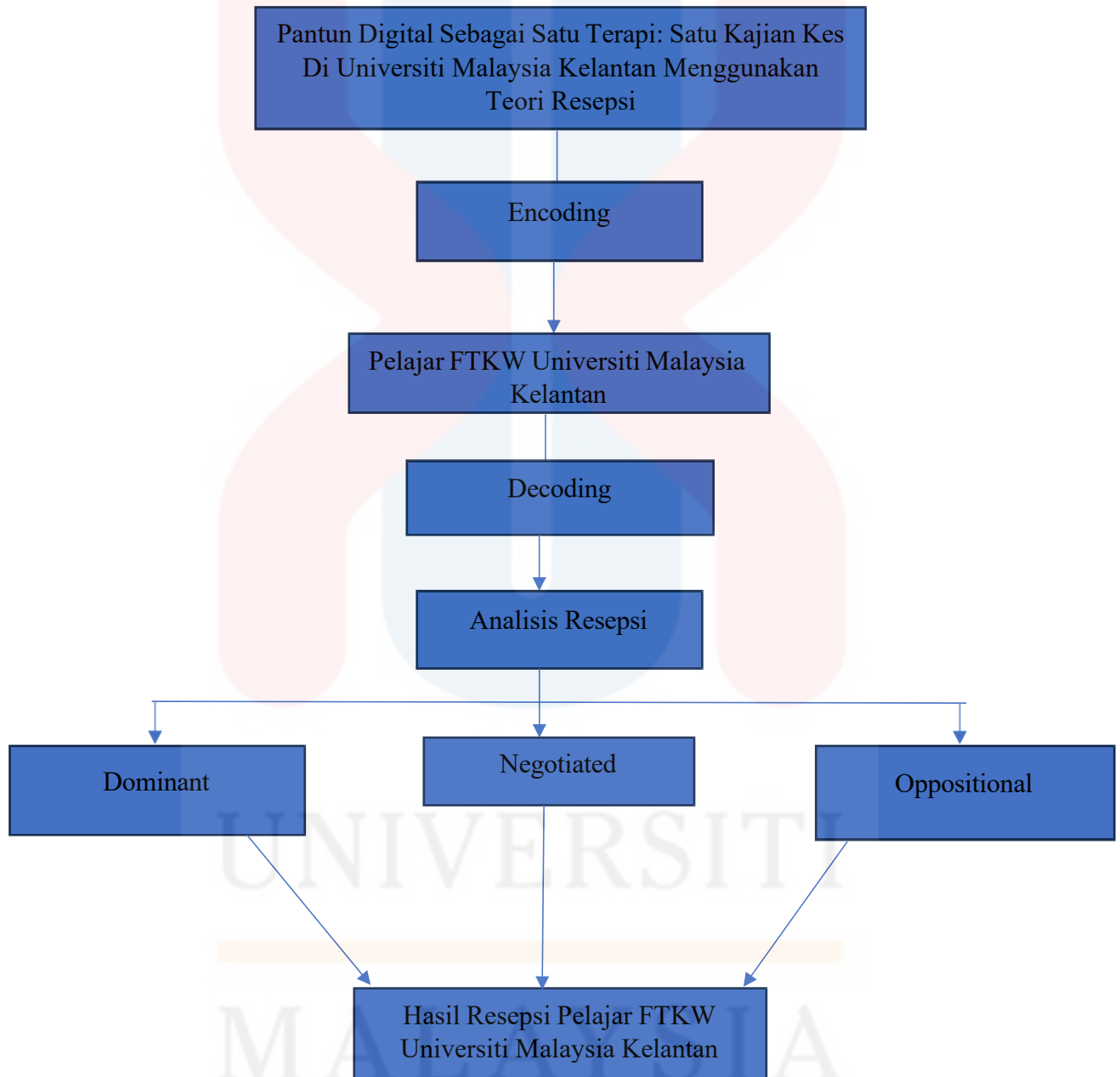
3.4.1.5 OPOSISI

Dalam posisi oposisi ini, audiens atau khalayak menolak makna yang disampaikan oleh media dan menggantinya dengan tafsiran sendiri berdasarkan pemahaman mereka terhadap kandungan media tersebut. Dengan kata lain, khalayak tidak hanya tidak menerima, malah benar-benar menolak program yang dihasilkan dan disebarakan oleh media.



(RAJAH 3.4.1.6: Penerepan Teori Resepsi)

3.5 KERANGKA TEORI



(Rajah 3.5.1 Kerangka Konseptual Kajian)

3.6 KESIMPULAN

Tuntasnya, Bab 3 mengupas secara menyeluruh pendekatan dan kaedah yang digunakan dalam kajian bertajuk "*Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Universiti Malaysia Kelantan Menggunakan Teori Resepsi.*" Fokus utama bab ini adalah untuk menjelaskan jenis data yang digunakan, teknik pengumpulan data, cara analisis serta penerapan Teori Resepsi dalam mengkaji kesan pantun digital terhadap kesejahteraan emosi pelajar.

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan pelbagai sumber literatur seperti artikel jurnal dan buku untuk membina asas teori dan konsep yang kukuh. Artikel jurnal yang dirujuk merangkumi kajian mengenai pantun tradisional dan moden, serta peranan sastera dalam terapi dan kesejahteraan emosi. Selain itu, artikel yang membincangkan teori resepsi juga digunakan untuk memahami bagaimana pembaca berinteraksi dengan teks. Buku-buku akademik pula membantu mendalami aspek teori sastera, seni sebagai terapi dan kaedah penyelidikan kualitatif. Penggunaan gabungan artikel jurnal dan buku ini membolehkan penyelidikan dijalankan dengan berlandaskan rujukan ilmiah yang tepat dan relevan.

Selain sumber bertulis, kajian ini juga memberi tumpuan kepada bahan visual berbentuk video pantun digital yang dipilih sebagai analisis bahan. Sepuluh video terpilih diperoleh dari platform popular seperti *YouTube* dan *TikTok*, yang biasa digunakan oleh golongan sasaran iaitu pelajar Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan. Video-video ini menggabungkan elemen pantun tradisional dan moden dengan gaya penyampaian yang santai serta nilai nostalgia yang membangkitkan

kenangan zaman kanak-kanak. Kandungan visual ini dipilih secara teliti untuk memastikan ia mampu memicu reaksi emosi positif dan sesuai dengan objektif kajian, iaitu menilai keberkesanan pantun digital sebagai medium terapi.

Pendekatan penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini adalah gabungan kaedah kualitatif dan juga kuantitatif ataupun lebih dikenali sebagai pendekatan campuran (*mixed methods*). Pendekatan ini dipilih kerana ia mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan menyeluruh tentang peranan pantun digital sebagai alat terapi. Gabungan kedua-dua kaedah ini membantu banyak pengkaji untuk mendapatkan data yang bersifat holistik yang merangkumi aspek kuantitatif iaitu statistik dan angka serta kualitatif iaitu naratif dan juga pengalaman. Analisis tematik ini sejajar dengan teori resepsi yang menekankan peranan aktif pembaca dalam membina makna berdasarkan pengalaman dan latar belakang mereka. Kaedah ini juga membantu pengkaji memahami variasi tafsiran individu terhadap kandungan pantun digital serta kesannya terhadap kesejahteraan emosi pelajar.

Pengenalan Teori Resepsi dalam bab ini memberikan asas konseptual yang kukuh untuk memahami bagaimana pembaca atau khalayak memberi makna kepada sesebuah karya sastra. Teori Resepsi mengiktiraf bahawa makna sesuatu teks tidak bersifat tunggal, sebaliknya bersifat pelbagai dan berubah mengikut pengalaman, sejarah dan konteks pembacaan. Pelbagai pendekatan Teori Resepsi dibincangkan, antaranya estetika resepsi, teori penerimaan, fenomenologi dan hermeneutik yang masing-masing menekankan peranan pembaca dalam proses penafsiran teks. Di samping itu, daripada Teori Resepsi ini pengkaji mengeluarkan tiga posisi penerimaan khalayak terhadap mesej media, iaitu

dominan, negosiasi dan oposisi. Pendekatan ini membantu mengaitkan bagaimana responden mungkin menerima, menolak atau menyesuaikan makna pantun digital berdasarkan nilai dan kepercayaan mereka.

Kesimpulannya, Bab 3 memperincikan metodologi penyelidikan yang sistematik dan menyeluruh dengan penggabungan sumber literatur yang kukuh, bahan visual yang relevan serta kaedah analisis data yang berasaskan teori resepsi. Pendekatan ini bukan sahaja membolehkan kajian menilai keberkesanan pantun digital sebagai medium terapi emosi, tetapi juga memahami proses interaksi dan penafsiran pembaca terhadap karya sastera digital dalam konteks kontemporari. Dengan demikian, bab ini memberikan landasan yang kukuh untuk menjayakan kajian dan mencapai objektif penyelidikan dengan tepat dan berkesan.

BAB 4

4.0 ANALISIS DAN DAPATAN KAJIAN

4.1 PENGENALAN

Dalam bab 4 ini, akan menerangkan mengenai analisis dan perbincangan yang diperolehi daripada hasil kajian yang telah dijalankan. Hasil kajian yang dijalankan ini menggunakan soalan soal selidik melalui *GoogleForm* yang telah dibuat berdasarkan tajuk pengkaji iaitu *Pantun Digital Sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes Di Universiti Malaysia Kelantan Menggunakan Teori Resepsi*. Dalam bab ini juga, terdapat 3 objektif yang akan di bedahkan secara lebih terperinci dan mendalam. Setiap satu objektif yang ada ia mewakili sebanyak 15 soalan dan hanya menumpukan kepada pelajar kohort c22 pelajar tahun akhir yang mengambil Elektif Kesusasteraan Warisan sahaja iaitu seramai 44 orang sahaja. Untuk mendapatkan data yang betul, kajian ini menggunakan jadual krejcie & morgan. Jadual ini berperanan sebagai panduan dalam kajian, khususnya kajian tinjauan (survei) bagi membantu penyelidik menentukan saiz sampel minimum yang sesuai mengikut saiz populasi diketahui supaya hasil kajian diperolehi mewakili keseluruhan populasi dengan tepat serta boleh

dipercayai. Untuk objektif yang pertama akan menjelaskan mengenai persepsi terhadap pantun digital. Menurut Ananda Hulwatun Nisa, Hidayatul Hasna dan Linda Yarni (2023), didalam Jurnal Multidisiplin Ilmu, 2 (4), yang bertajuk *persepsi* ada menyatakan bahawa persepsi merupakan Persepsi bukan sekadar tertumpu pada objek fizikal semata-mata, tetapi turut melibatkan cara seseorang menafsir dan memahami manusia di sekelilingnya. Dalam proses ini, beberapa faktor seperti objek, alat deria, tahap perhatian serta proses persepsi itu sendiri memainkan peranan penting dalam membentuk tanggapan dan penilaian individu terhadap persekitarannya. Melalui gabungan faktor-faktor tersebut, seseorang dapat membina pemahaman tertentu terhadap dunia sekeliling berdasarkan pengalaman dan maklumat yang diterima oleh pancainderanya. Seterusnya untuk objektif kedua pula adalah, persepsi pelajar UMK terhadap pantun digital sebagai medium terapi selain daripada hiburan. Menurut Chris dan Herti (2004), ada menyatakan bahawa terapi ialah usaha untuk memulihkan kesihatan seseorang yang sedang sakit. Ia tidak disebut sebagai ‘usaha perubatan’ dan juga tidak bermaksud menyembuhkan penyakit. Oleh itu, terapi lebih luas daripada sekadar rawatan atau penjagaan. Apa sahaja yang dapat memberikan kesenangan, sama ada fizikal mahupun mental kepada seseorang yang sedang sakit boleh dianggap sebagai terapi. Disamping itu, objektif ketiga pula, tahap kesedaran pelajar UMK terhadap potensi pantun dalam memberikan kesan terapi. Menurut Abdul Halim, Norazimah dan Mazarul Hasan (2015), didalam jurnal yang bertajuk Terapi Bahasa Dalam Pantun Dam Mantera ada mengatakkan bahawa pantun dan mantera mempunyai peranan tersendiri dalam

mempengaruhi nilai-nilai kehidupan masyarakat. Karya puisi ini didapati mampu merangsang deria manusia sehingga dapat mempengaruhi pemikiran serta tingkah laku individu, seterusnya berfungsi sebagai terapi bagi penyakit-penyakit yang berkaitan dengan semangat dan jiwa manusia. Dalam kajian ini, penyelidik telah menggunakan Jadual Krejcie dan Morgan bagi menentukan saiz sampel yang sesuai berdasarkan jumlah populasi kajian. Jadual ini merupakan rujukan standard yang dibangunkan oleh Donald Krejcie dan D.W. Morgan serta diterbitkan pada tahun 1970 untuk membantu penyelidik menetapkan saiz sampel yang diperlukan tanpa perlu melakukan pengiraan statistik yang rumit. Penggunaannya amat meluas dalam kajian kuantitatif kerana ia menawarkan kaedah penentuan sampel yang lebih sistematik dan boleh dipercayai.

Penggunaan Jadual Krejcie dan Morgan turut memberi beberapa kelebihan penting kepada penyelidik. Antaranya ialah ia dapat menjimatkan masa dan sumber kerana penyelidik tidak perlu membuat pengiraan secara manual bagi menentukan saiz sampel. Di samping itu, jadual ini juga membantu memperkemas proses penyelidikan kuantitatif dengan menyediakan garis panduan jelas untuk menentukan jumlah responden yang mencukupi bagi memastikan data yang dikumpul adalah sah dan mewakili populasi.

Berdasarkan populasi seramai 50 orang dalam kajian ini, Jadual Krejcie dan Morgan menunjukkan bahawa saiz sampel yang diperlukan ialah sebanyak 44 orang. Justeru, angka ini telah digunakan sebagai asas dalam menentukan

jumlah responden sebenar bagi memastikan dapatan kajian adalah tepat dan boleh digeneralisasikan kepada keseluruhan populasi.

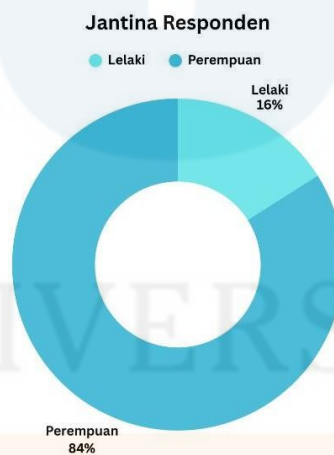
4.2 DEMOGRAFI RESPONDEN

Bahagian ini membentangkan maklumat demografi responden yang terlibat dalam kajian ini. Maklumat demografi penting untuk memberikan gambaran asas mengenai latar belakang responden kajian dan kesesuaian mereka dengan objektif kajian. Selain itu, responden yang terlibat dalam kajian ini hanyalah pelajar tahun 4 yang mengambil kursus elektif kesusasteraan warisan sahaja. Daripada 50 orang populasi hanya 44 orang pelajar sahaja yang diambil sebagai sampel dalam bahagian kajian ini, maklumat mengenai jantina mereka turut dikumpulkan untuk mengetahui penyebaran peserta mengikut lelaki dan perempuan. Iaitu seramai 7 orang pelajar lelaki dan juga 37 orang pelajar Perempuan. Hal ini bertujuan untuk membantu serta memahami perbezaan perspektif berdasarkan jantina dalam penerimaan dan pengalaman terhadap pantun digital sebagai satu terapi. Umur responden juga dicatat untuk mengelompokkan peserta mengikut kategori umur, iaitu 18–20 tahun, 21–23 tahun dan 24 tahun ke atas. Pembahagian umur ini memberikan gambaran tentang peringkat kehidupan peserta dan kemungkinan tahap pemahaman serta pengalaman mereka berkaitan penggunaan pantun digital. Secara keseluruhan, maklumat demografi ini memberikan asas yang kukuh untuk menganalisis data kajian dan memahami konteks peserta sebelum beralih kepada analisis utama mengenai penggunaan pantun digital sebagai terapi. Selain itu, data berkaitan dengan kewujudan pantun digital juga turut di

ambil. Iaitu, seramai 39 orang sampel tahu berkaitan dengan kewujudan pantun digital dan 5 orang sampel lagi tak mengetahui berkaitan dengan kewujudan pantun digital. Tidak terhenti disitu, segala maklumat yang berkaitan dengan responden akan dirahsia dan disulitkan. Data yang dikumpul akan digunakan hanya untuk tujuan akademik dan tidak akan didedahkan kepada mana-mana pihak tanpa kebenaran.

a. Jantina Responden

Bahagian ini mengandungi demografi responden yang terdiri daripada jantina, umur dan tahap kesedaran mereka tentang kewujudan pantun digital. Kesemua maklumat responden yang diperolehi dari kajian survei adalah seperti



berikut:

Carta Pie 1: Jantina Responden

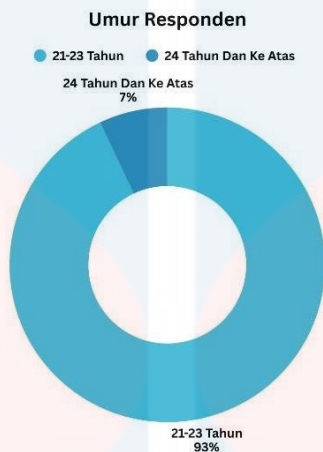
Jadual 4.1: Jantina Respoden

(Sumber: Survei Googleform, 2025)

	Kategori	Kekerapan	Peratus
--	----------	-----------	---------

Jantina	Lelaki	7	16%
	Perempuan	37	84%
Jumlah Keseluruhan		44	100 %

Berdasarkan Jadual 4.1, jumlah keseluruhan responden yang terlibat dalam kajian ini adalah seramai 44 orang iaitu mewakili 100% daripada keseluruhan responden kajian yang telah dipilih. Daripada jumlah tersebut, seramai 7 orang responden adalah terdiri daripada pelajar lelaki yang mencatatkan peratusan sebanyak 16%. Manakala, seramai 37 orang responden pula terdiri daripada pelajar perempuan dengan peratusan sebanyak 84%. Berdasarkan data yang diperoleh ini, dapat diperhatikan dengan jelas bahawa bilangan responden perempuan adalah lebih ramai berbanding bilangan responden lelaki. Perbezaan ini dapat dilihat melalui jurang yang ketara dari segi jumlah dan peratusan antara kedua-dua jantina tersebut. Keadaan ini menunjukkan bahawa taburan responden dalam kajian ini adalah tidak seimbang dari segi jantina. Hal ini berlaku kerana bagi elektif kesusasteraan untuk kohort C22, bilangan pelajar lelaki adalah sangat sedikit iaitu hanya seramai 8 orang sahaja. Manakala, selebihnya terdiri daripada pelajar perempuan. Oleh yang demikian, faktor ini secara langsung mempengaruhi bilangan dan peratusan responden lelaki dan perempuan yang terlibat dalam kajian ini.



b. Umur Responden

Carta Pie 2: Umur Responden

Jadual 4.2: Umur Responden

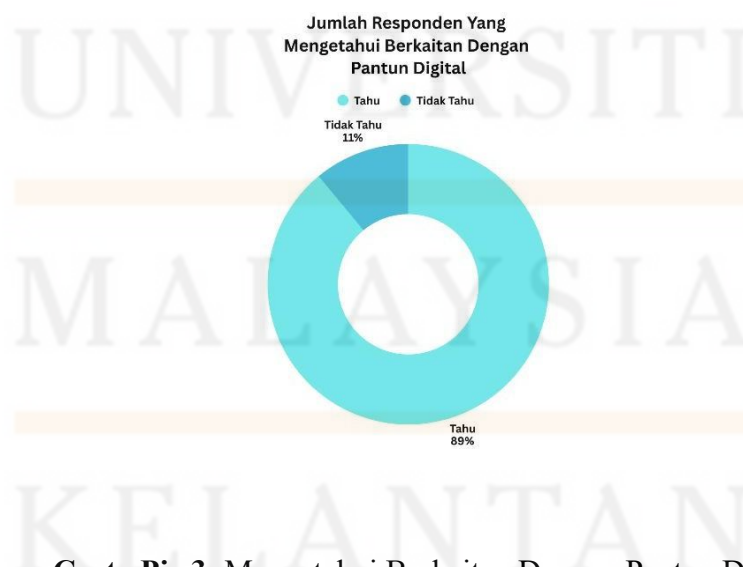
(Sumber: Survei Googleform borang kaji selidik, 2025)

Umur	Bilangan	peratus
19-20	0	0 %
21-23	41	93 %
24 dan ke atas	3	7 %
Jumlah Keseluruhan	44	100 %

Berdasarkan Jadual 4.2, terdapat tiga kategori peringkat umur yang telah dinyatakan dalam borang kaji selidik kajian ini. Iaitu kategori umur 19–20 tahun, 21–23 tahun serta 24 tahun dan ke atas. Bagi kategori umur 19–20 tahun, didapati bahawa tiada sebarang data direkodkan kerana tiada responden yang berada dalam lingkungan umur tersebut.

Keadaan ini menunjukkan bahawa keseluruhan responden kajian tidak melibatkan individu daripada kumpulan umur 19–20 tahun. Seterusnya, bagi kategori umur 21–23 tahun seramai 41 orang responden telah direkodkan. Iaitu, bersamaan dengan 93% daripada jumlah keseluruhan responden yang terlibat dalam kajian ini. Peratusan yang tinggi ini menunjukkan bahawa majoriti responden tergolong dalam kumpulan umur 21–23 tahun. Manakala bagi kategori umur 24 tahun dan ke atas pula, hanya seramai 3 orang responden direkodkan yang mewakili sebanyak 7% daripada jumlah keseluruhan responden kajian. Berdasarkan data yang telah terkumpul ini, jelas dapat dilihat bahawa hanya sebahagian kecil responden iaitu sebanyak 7% terdiri daripada individu yang berumur 24 tahun dan ke atas. Keadaan ini berlaku disebabkan oleh terdapat segelintir responden yang melanjutkan pengajian melalui laluan diploma, manakala selebihnya merupakan responden yang datang daripada laluan STPM.

C. Jumlah Responden Yang Mengetahui Berkaitan Dengan Pantun Digital



Carta Pie 3: Mengetahui Berkaitan Dengan Pantun Digital

Jadual 4.3: Mengetahui Berkaitan Dengan Pantun Digital

(Sumber: Survei Googleform borang kaji selidik, 2025)

Jawapan	Bilangan Responden	Peratus
Ya	39	89%
Tidak	5	11%
Jumlah	44	100%

Berdasarkan Jadual 4.2, majoriti responden dalam kajian ini menunjukkan tahap pengetahuan yang tinggi terhadap pantun digital. Seramai 39 orang responden, iaitu bersamaan dengan 89%, menyatakan bahawa mereka mengetahui berkaitan dengan pantun digital. Sebaliknya, hanya seramai 5 orang responden sahaja, iaitu mewakili 11%, menyatakan bahawa mereka tidak mengetahui perkara tersebut. Dapatan ini jelas menunjukkan bahawa sebahagian besar responden mempunyai pengetahuan asas yang baik berkaitan pantun digital. Hal ini membuktikan bahawa pantun digital bukan lagi sesuatu yang asing dalam kalangan responden, malah telah mendapat pendedahan yang agak meluas. Tahap pengetahuan yang tinggi ini memberi gambaran awal bahawa pantun digital mempunyai potensi yang besar untuk diterima oleh responden. Selain itu, keadaan ini juga menunjukkan bahawa pantun digital berupaya untuk dimanfaatkan sebagai medium baharu, khususnya dalam konteks kajian yang dijalankan.

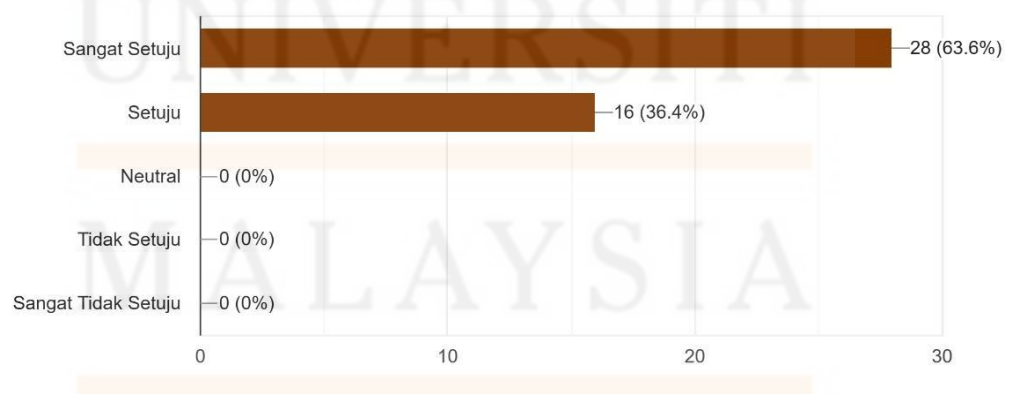
4.3 PERSEPSI TERHADAP PANTUN DIGITAL

Kajian ini menggunakan skala likert lima mata dengan kekerapan iaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), sederhana (3), setuju (4) dan sangat setuju (5). Analisis serta tafsiran data skala Likert adalah berasaskan nilai min seperti yang dicadangkan oleh Pimentel (2010), iaitu 1.00–1.79 (sangat tidak setuju), 1.80–2.59 (tidak setuju), 2.60–3.39 (tidak pasti), 3.40–4.19 (setuju) dan 4.20–5.00 (sangat setuju). Bahagian ini membincangkan persepsi terhadap pantun digital. Daripada objektif pertama iaitu persepsi terhadap pantun digital, terdapat lima belas pernyataan yang berjaya dikeluarkan di dalam survei Google Form.

4.3.1 Maksud Pantun Yang Disampaikan Melalui Platform Digital Difahami

Saya memahami maksud pantun yang disampaikan melalui platform digital.

44 responses



Graf 4.3.1 Maksud Pantun Yang Disampaikan Melalui Platform Digital Difahami

Graf 4.3.1 menunjukkan tahap responden dalam memahami maksud pantun yang disampaikan melalui platform digital. Berdasarkan graf tersebut, dapatan kajian mendapati majoriti besar responden memberikan reaksi yang sangat positif terhadap penyampaian pantun secara digital. Seramai 28 orang responden, iaitu bersamaan dengan 63.6% menyatakan sangat setuju bahawa mereka dapat memahami maksud pantun yang disampaikan. Peratusan ini menunjukkan bahawa lebih separuh daripada jumlah responden benar-benar yakin terhadap keberkesanan medium digital dalam menyampaikan mesej pantun dengan jelas dan berkesan.

Selain itu, seramai 16 orang responden atau 36.4% pula menyatakan setuju. Ini menggambarkan tahap pemahaman yang tinggi walaupun tidak berada pada tahap sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahawa keseluruhan responden kajian, iaitu 100% memberikan respon yang positif tanpa sebarang maklum balas negatif seperti tidak setuju atau sangat tidak setuju. Ketiadaan respon negatif ini membuktikan bahawa penyampaian pantun melalui platform digital diterima dengan baik oleh responden serta berjaya menarik minat dan perhatian mereka.

Secara keseluruhannya, dapatan ini mengesahkan bahawa penggunaan platform digital sebagai medium penyampaian pantun bukan sahaja relevan dengan perkembangan teknologi semasa. Malah mampu meningkatkan kefahaman responden terhadap maksud dan mesej yang terkandung dalam pantun. Oleh itu, penyampaian pantun melalui platform digital wajar diteruskan dan diperkasakan sebagai salah satu kaedah berkesan dalam memelihara dan menyebarkan warisan sastera Melayu kepada masyarakat, khususnya generasi muda.

Jadual 4.3.1 Maksud Pantun Yang Disampaikan Melalui Platform Digital Difahami

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Maksud Pantun Yang Disampaikan Melalui Platform Digital Difahami	4.636	0.486

Berdasarkan dapatan kajian, responden sangat bersetuju bahawa mereka memahami maksud pantun yang disampaikan melalui platform digital dengan skor purata sebanyak 4.638 dan sisihan piawai 0.486. Nilai purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa kebanyakan responden mempunyai tahap pemahaman yang sangat baik terhadap pantun yang disampaikan secara digital, manakala nilai sisihan piawai yang rendah pula menandakan bahawa jawapan mereka agak seragam dan perbezaan pendapat antara responden adalah minimum.

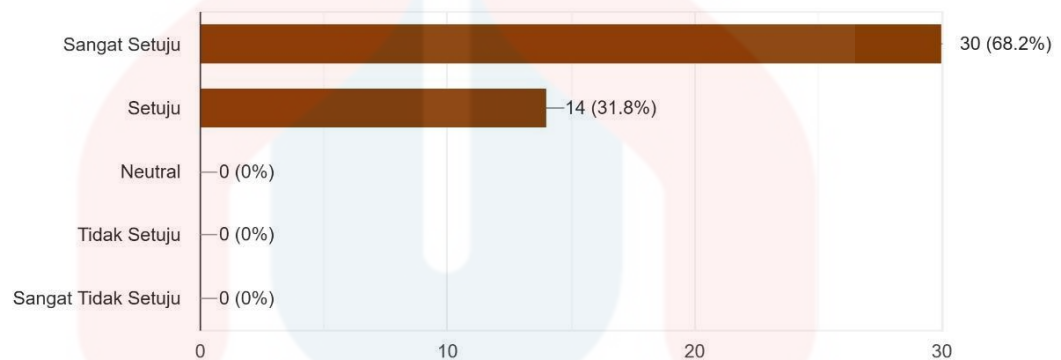
Fenomena ini sejajar dengan pandangan Hidayatun Nur et al., (2025), yang menyatakan bahawa secara kognitif, pantun pada era Melayu klasik cenderung memerlukan penafsiran dan renungan yang lebih mendalam kerana ia banyak menggunakan gaya bahasa dan ungkapan tertentu. Berbeza pula dengan pantun pada era digital yang cenderung lebih ringkas dan mudah difahami serta membolehkan pembaca menangkap mesej yang disampaikan tanpa perlu berfikir lama. Oleh itu, dapatan kajian ini mengesahkan bahawa penggunaan platform digital sebagai medium penyampaian pantun bukan sahaja relevan dengan perkembangan teknologi semasa. Malah, mampu

meningkatkan kefahaman pembaca terhadap maksud pantun dengan lebih cepat dan berkesan.

4.3.2 Keindahan Sastera Melayu Dihargai Melalui Pantun Digital

Pantun digital membantu saya menghargai keindahan sastera Melayu.

44 responses



Graf 4.3.2 Keindahan Sastera Melayu Dihargai Melalui Pantun Digital

Graf 4.3.2 menunjukkan tahap penghargaan responden terhadap keindahan Sastera Melayu melalui pantun digital. Dapatan kajian mendapati seramai 30 orang responden bersamaan 68.2% menyatakan bahawa mereka sangat bersetuju mengenai penyataan berkaitan dengan keindahan Sastera Melayu melalui medium pantun digital. Selain itu, seramai 14 orang responden atau 31.8% pula menyatakan setuju turut menunjukkan tahap penghargaan yang positif walaupun tidak pada tahap sangat bersetuju.

Secara keseluruhan, kesemua responden memberikan respon positif terhadap persoalan ini, menunjukkan bahawa penyampaian pantun melalui platform digital berjaya menarik minat dan meningkatkan kesedaran responden terhadap nilai estetika dan keindahan bahasa dalam Sastera Melayu. Dapatan ini juga, menandakan bahawa medium digital bukan sahaja berkesan sebagai alat penyampaian mesej. Tetapi, juga berperanan dalam memupuk rasa penghargaan terhadap warisan sastera tradisional dalam kalangan masyarakat moden, terutamanya generasi muda yang lebih cenderung menggunakan teknologi dalam kehidupan seharian.

Jadual 4.3.2 Keindahan Sastera Melayu Dihargai Melalui Pantun Digital

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Keindahan Sastera Melayu Dihargai Melalui Pantun Digital	4.681	0.471

Bersadarkan jadual di atas ia menggambarkan pantun digital membantu responden menghargai keindahan Sastera Melayu dengan menunjukkan tahap persetujuan yang amat tinggi. Hal ini dapat dibuktikan apabila skor purata bagi kesemua lima belas pernyataan yang dikeluarkan daripada objektif pertama berada antara 4.20 hingga 5.00. Ini, menandakan bahawa responden secara konsisten memberikan penilaian positif terhadap kesemua aspek yang dikaji. Dapatan ini sejajar dengan pandangan Jonald L. Pimentel (2010) dalam artikelnya yang bertajuk A Note on the Usage of Likert Scaling for Research Data Analysis yang menyatakan bahawa skor

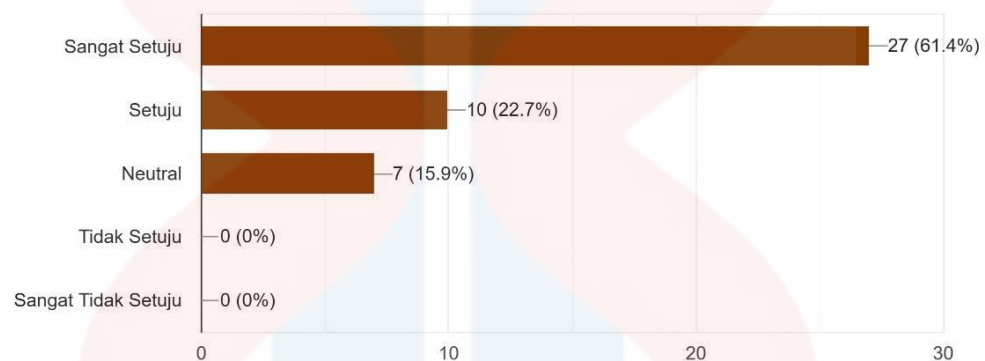
purata dalam lingkungan 4.20 hingga 5.00 menunjukkan tahap persetujuan yang sangat tinggi terhadap pernyataan yang dikemukakan.

Dengan kata lain, penggunaan pantun digital bukan sahaja memudahkan responden memahami maksud pantun, malah berkesan dalam menimbulkan penghargaan terhadap keindahan bahasa dan nilai estetika Sastra Melayu. Nilai skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa medium digital mampu menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan pantun dan mengekalkan minat serta penghargaan terhadap warisan sastra tradisional, khususnya dalam kalangan generasi muda yang lebih terbiasa dengan teknologi.

4.3.3 Nilai-Nilai Tradisional Pantun Asal Masih Dikekalkan Melalui Pantun Digital

Pantun digital masih mengekalkan nilai-nilai tradisional pantun asal.

44 responses



Graf 4.3.3 Nilai-Nilai Tradisional Pantun Asal Masih Dikekalkan Melalui Pantun Digital

Graf 4.3.3 menunjukkan pandangan responden terhadap pernyataan bahawa nilai-nilai tradisional pantun asal masih dikekalkan melalui pantun digital. Berdasarkan graf tersebut, seramai 27 orang responden bersamaan 61.4% menyatakan sangat bersetuju, manakala 10 orang responden atau 22.7% menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. Selain itu, seramai 7 orang responden atau 15.9% memberikan jawapan neutral. Ini, menunjukkan bahawa sebahagian kecil responden masih belum pasti atau tidak mempunyai pendapat yang jelas mengenai perkara ini.

Dapatan ini menunjukkan bahawa majoriti besar responden yakin bahawa pantun digital mampu mengekalkan nilai-nilai tradisional pantun asal walaupun disampaikan melalui medium digital. Walaupun terdapat sebilangan kecil responden yang bersikap neutral,

jumlah mereka tidak menjejaskan kesimpulan keseluruhan bahawa pantun digital berjaya memelihara unsur tradisi dan estetika Sastera Melayu. Oleh itu, penggunaan pantun digital bukan sahaja relevan dari segi kemudahan penyampaian dan kefahaman. Malah turut memainkan peranan penting dalam memastikan nilai-nilai tradisional dalam pantun asal terus dihargai dan dikekalkan dalam konteks moden

Jadual 4.3.3 Nilai-Nilai Tradisional Pantun Asal Masih Dikekalkan Melalui Pantun Digital

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Nilai-Nilai Tradisional Pantun Asal Masih Dikekalkan Melalui Pantun Digital	4.454	0.71

Penyataan bahawa pantun digital masih mengekalkan nilai-nilai tradisional pantun asal mencatatkan skor purata sebanyak 4.454 dengan sisihan piawai 0.761. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa secara keseluruhan, responden bersetuju bahawa nilai-nilai tradisional pantun asal masih dikekalkan walaupun disampaikan melalui medium digital. Majoriti besar responden menyatakan persetujuan tinggi, menunjukkan keberkesanan pantun digital dalam mengekalkan unsur tradisi dan warisan sastera Melayu.

Sebahagian kecil responden, iaitu 15.9% yang memberikan jawapan neutral, mungkin berpendapat bahawa pantun Melayu klasik dan pantun digital mempunyai perbezaan

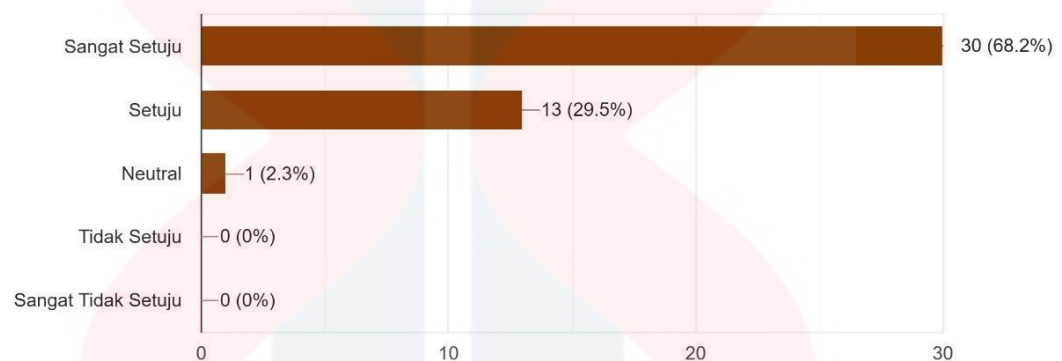
dari segi pengguna, bentuk dan isi (Nur et al., 2024) yang menyebabkan mereka lebih berhati-hati untuk memberikan jawapan yang sepenuhnya bersetuju. Walaupun terdapat sedikit variasi pendapat seperti ini, nilai sisihan piawai 0.761 menunjukkan bahawa perbezaan pendapat tersebut tidak begitu ketara dan majoriti responden tetap sependapat bahawa pantun digital berjaya mengekalkan nilai tradisional pantun asal.

Secara keseluruhannya, dapatan ini menegaskan bahawa pantun digital bukan sahaja berkesan sebagai medium moden untuk penyampaian pantun. Tetapi, juga memelihara keaslian dan nilai estetika pantun tradisional sekaligus memastikan generasi masa kini tetap menghargai warisan sastera Melayu walaupun dalam bentuk digital

4.3.4 Isi pantun menjadi lebih mudah difahami melalui persembahan pantun dalam bentuk digital

Persembahan pantun dalam bentuk digital menjadikan isi pantun lebih mudah difahami.

44 responses



Graf 4.3.4 Isi pantun menjadi lebih mudah difahami melalui persembahan pantun dalam bentuk digital

Graf 4.3.4 menunjukkan pandangan responden terhadap pernyataan bahawa isi pantun menjadi lebih mudah difahami melalui persembahan pantun dalam bentuk digital. Berdasarkan graf tersebut, seramai 30 orang responden bersamaan 68.2% menyatakan sangat bersetuju. Manakala, 13 orang responden atau 29.5% menyatakan setuju. Hanya seorang responden sahaja, bersamaan 2.3% memberikan jawapan neutral. Ini, menunjukkan bahawa hampir semua responden secara positif menilai keberkesanan pantun digital dalam memudahkan pemahaman isi pantun.

Dapatan ini menunjukkan bahawa persembahan pantun dalam bentuk digital dapat meningkatkan kefahaman pembaca terhadap maksud pantun dengan lebih mudah dan pantas. Walaupun terdapat sebahagian kecil responden yang bersikap neutral, jumlahnya

sangat minimum dan tidak menjejaskan kesimpulan keseluruhan bahawa medium digital berjaya menyampaikan isi pantun dengan jelas. Hal ini, menegaskan bahawa penggunaan pantun digital bukan sahaja relevan dari segi teknologi. Tetapi, ia juga berkesan dalam memastikan mesej dan isi pantun dapat difahami oleh pembaca dengan lebih baik.

Secara keseluruhannya, dapatan ini menekankan bahawa penyampaian pantun melalui medium digital memudahkan pembaca menangkap mesej pantun tanpa mengurangkan keindahan bahasa atau nilai estetika yang terkandung dalam pantun itu sendiri dengan menjadikannya sebagai satu kaedah efektif untuk memadukan tradisi sastera Melayu dengan pendekatan pembelajaran dan hiburan moden.

Jadual 4.3.4 Isi pantun menjadi lebih mudah difahami melalui persembahan pantun dalam bentuk digital

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Isi pantun menjadi lebih mudah difahami melalui persembahan pantun dalam bentuk digital	4.659	0.525

Penyataan bahawa persembahan pantun dalam bentuk digital menjadikan isi pantun lebih mudah difahami mencatatkan skor purata sebanyak 4.659 dengan sisihan piawai 0.525. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa secara keseluruhan, responden bersetuju bahawa penggunaan medium digital memudahkan kefahaman isi

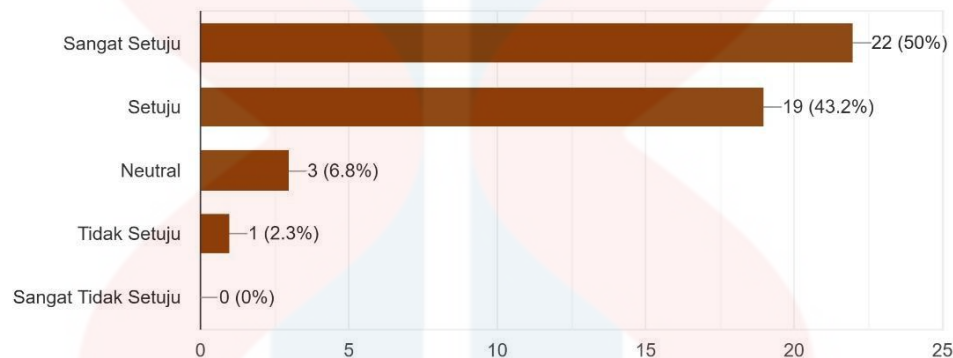
pantun. Nilai sisihan piawai yang rendah pula menandakan bahawa jawapan responden adalah seragam dengan perbezaan pendapat yang minimum. Dapatan ini membuktikan bahawa pantun digital bukan sahaja memudahkan pembaca atau pendengar memahami maksud pantun, tetapi juga menjadikan penyampaian mesej lebih jelas dan mudah diakses oleh semua peringkat responden.

Selain itu, menurut Nur et al., (2024), menyatakan bahawa secara emosional pantun pada era digital berfungsi sebagai satu bentuk hiburan yang membuat audiens berasa lebih gembira dan lebih rileks ketika membaca atau mendengar pantun. Sebaliknya, pantun pada era Melayu klasik cenderung menimbulkan pelbagai emosi seperti rasa hiba, kecewa atau kasih sayang kerana konteks pantun pada era tersebut mempunyai fungsi emosional yang lebih dominan. Dengan kata lain, pantun digital memudahkan kefahaman isi pantun sambil mengekalkan unsur hiburan dan keseronokan berbeza dengan pantun klasik yang menekankan pemikiran reflektif dan emosi mendalam.

Secara keseluruhannya, dapatan ini menunjukkan bahawa penggunaan pantun digital mampu menggabungkan kefahaman isi yang mudah dengan pengalaman emosi yang positif dengan menjadikannya sebagai medium yang efektif untuk memperkenalkan pantun kepada generasi moden tanpa mengabaikan nilai estetika dan tradisi sastera Melayu.

4.3.5 Unsur Sastra Melayu Dikenali Dengan Lebih Mendalam Melalui Pantun Digital

Pantun digital membantu saya mengenali unsur sastra Melayu dengan lebih mendalam.
44 responses



Graf 4.3.5 Unsur Sastra Melayu Dikenali Dengan Lebih Mendalam Melalui Pantun Digital

Graf 4.3.5 menunjukkan pandangan responden terhadap pernyataan bahawa unsur Sastra Melayu dapat dikenali dengan lebih mendalam melalui pantun digital. Berdasarkan graf tersebut, seramai 22 orang responden bersamaan dengan 50% menyatakan sangat bersetuju dengan pernyataan ini. Selain itu, 19 orang responden atau 43.2% pula menyatakan setuju. Ini menunjukkan majoriti besar responden memberikan maklum balas yang positif terhadap peranan pantun digital dalam memperkenalkan unsur Sastra Melayu dengan lebih mendalam.

Walau bagaimanapun, terdapat 3 orang responden atau 6.8% yang memberikan jawapan neutral, manakala hanya 1 orang responden sahaja atau bersamaan 2.3% menyatakan tidak setuju. Kehadiran respon neutral dan tidak setuju ini menunjukkan bahawa

sebilangan kecil responden mungkin mempunyai pandangan yang berbeza atau kurang yakin terhadap keberkesanan pantun digital dalam memperkenalkan unsur sastera secara mendalam. Namun demikian, jumlah tersebut adalah kecil dan tidak menjejaskan dapatan keseluruhan kajian.

Secara keseluruhannya, dapatan ini jelas menunjukkan bahawa sebahagian besar responden mengakui bahawa pantun digital memainkan peranan penting dalam membantu mereka mengenali dan memahami unsur-unsur Sastera Melayu dengan lebih mendalam. Hal ini membuktikan bahawa penggunaan medium digital bukan sahaja memudahkan akses kepada pantun, malah turut menyumbang kepada penghayatan dan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap warisan sastera Melayu dalam kalangan pembaca masa kini.

Jadual 4.3.5 Unsur Sastera Melayu Dikenali Dengan Lebih Mendalam Melalui Pantun Digital

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Unsur Sastera Melayu Dikenali Dengan Lebih Mendalam Melalui Pantun Digital	4.409	0.692

Berdasarkan jadual, pernyataan bahawa pantun digital membantu responden mengenali unsur Sastera Melayu dengan lebih mendalam mencatatkan skor purata sebanyak 4.409 dengan sisihan piawai 0.692. Skor purata ini menunjukkan bahawa

tahap persetujuan responden terhadap pernyataan tersebut adalah tinggi, menandakan bahawa pantun digital berperanan penting dalam membantu responden memahami dan mengenali unsur-unsur Sastera Melayu secara lebih mendalam.

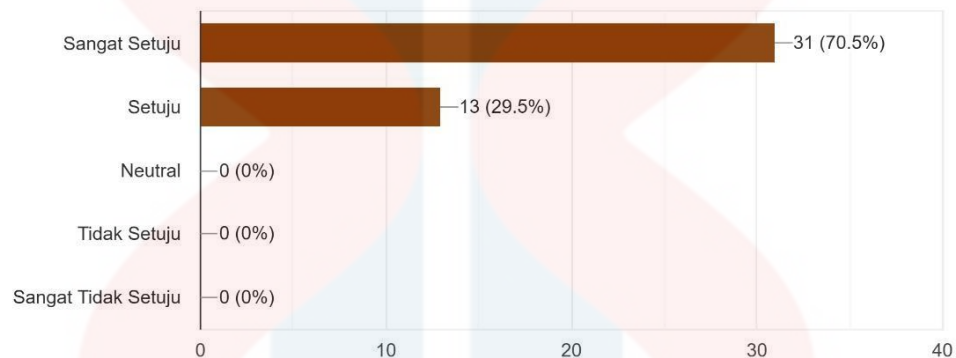
Nilai sisihan piawai 0.692 pula menunjukkan bahawa terdapat sedikit variasi dalam jawapan responden, namun perbezaan tersebut masih berada pada tahap sederhana dan tidak ketara. Hal ini menggambarkan bahawa walaupun terdapat responden yang mungkin mempunyai pandangan berbeza, majoriti responden tetap menunjukkan kecenderungan untuk bersetuju bahawa pantun digital memberi sumbangan yang positif dalam memperkenalkan unsur Sastera Melayu.

Secara keseluruhannya, dapatan berdasarkan jadual ini membuktikan bahawa penggunaan pantun digital merupakan satu pendekatan yang berkesan dalam meningkatkan pengenalan dan pemahaman terhadap unsur Sastera Melayu. Dengan ini, ia sekali gus dapat menyokong usaha pemeliharaan dan penghayatan warisan sastera Melayu dalam konteks moden.

4.3.6 Minat Ditunjukkan Untuk Membaca Atau Menonton Pantun Digital Di Media Sosial

Saya berminat untuk membaca atau menonton pantun digital di media sosial.

44 responses



Graf 4.3.6 Minat Ditunjukkan Untuk Membaca Atau Menonton Pantun Digital Di Media Sosial

Graf 4.3.6 menunjukkan tahap minat responden untuk membaca atau menonton pantun digital di media sosial. Berdasarkan graf tersebut, seramai 31 orang responden, bersamaan 70.5% menyatakan sangat bersetuju bahawa mereka menunjukkan minat untuk membaca atau menonton pantun digital melalui media sosial. Selain itu, 13 orang responden atau 29.5% pula menyatakan setuju terhadap pernyataan tersebut.

Dapatan ini menunjukkan bahawa keseluruhan responden memberikan maklum balas yang positif tanpa sebarang respon negatif. Dengan ini, ia menandakan tahap minat yang sangat tinggi terhadap pantun digital di media sosial. Hal ini membuktikan bahawa media sosial merupakan platform yang berkesan dalam menarik minat responden terhadap pantun digital serta berupaya menjadikan pantun lebih dekat dan relevan

dengan kehidupan seharian. Secara keseluruhannya, graf ini menegaskan bahawa pantun digital mempunyai potensi besar untuk terus dikembangkan dan disebarluaskan melalui media sosial bagi meningkatkan minat dan penglibatan masyarakat terhadap Sastera Melayu. Pernyataan ini disokong oleh Evi Novianti et.al., (2020), menyatakan bahawa media sosial berperanan sebagai salah satu saluran yang berkesan dalam proses penyampaian dan penyebaran maklumat.

Jadual 4.3.6 Minat Ditunjukkan Untuk Membaca Atau Menonton Pantun Digital Di Media Sosial

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Minat Ditunjukkan Untuk Membaca Atau Menonton Pantun Digital Di Media Sosial	4.727	0.450

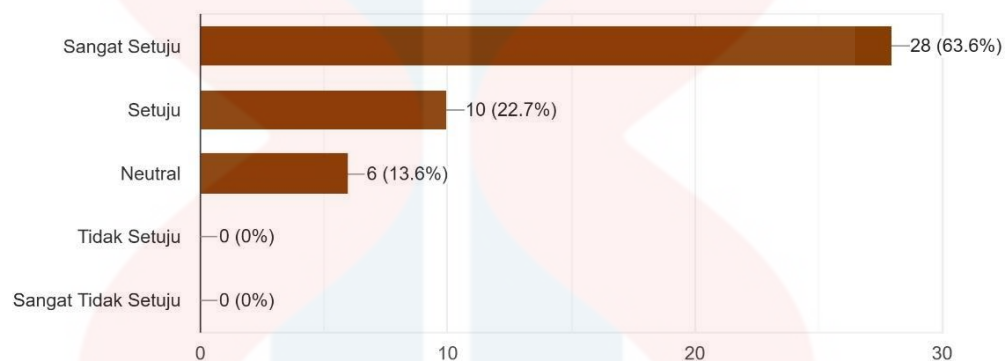
Berdasarkan jadual di atas, pernyataan bahawa responden berminat untuk membaca atau menonton pantun digital di media sosial mencatatkan skor purata yang tinggi iaitu sebanyak 4.727 dengan sisihan piawai 0.450. Skor purata ini menunjukkan tahap persetujuan responden yang sangat tinggi. Manakala nilai sisihan piawai yang rendah menggambarkan keseragaman jawapan serta perbezaan pendapat yang minimum dalam kalangan responden.

Tahap minat yang tinggi ini mungkin disebabkan oleh kemudahan yang ditawarkan oleh media sosial, di mana responden tidak perlu membawa bahan bacaan secara fizikal.

Sebaliknya, mereka hanya perlu membuka gajet seperti telefon pintar atau tablet untuk membaca atau menonton pantun digital pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja. Keadaan ini menjadikan pantun digital lebih mudah diakses, menarik dan sesuai dengan gaya hidup moden. Ini, sekali gus meningkatkan minat responden terhadap pembacaan dan tontonan pantun melalui platform digital.

4.3.7 Pantun Digital Dirasa Lebih Menarik Berbanding Pantun Tradisional Yang Ditulis Di Buku

Saya berasa pantun digital lebih menarik berbanding pantun tradisional yang ditulis di buku.
44 responses



Graf 4.3.7 Pantun Digital Dirasa Lebih Menarik Berbanding Pantun Tradisional Yang Ditulis Di Buku

Graf 4.3.7 menunjukkan pandangan responden terhadap pernyataan bahawa pantun digital dirasakan lebih menarik berbanding pantun tradisional yang ditulis di dalam buku. Berdasarkan graf tersebut, seramai 28 orang responden, bersamaan 63.6%, menyatakan sangat bersetuju dengan pernyataan ini. Selain itu, 10 orang responden atau 22.7% pula menyatakan setuju juga turut mencerminkan persepsi positif terhadap daya tarikan pantun digital.

Walau bagaimanapun, terdapat 6 orang responden atau 13.6% yang memberikan jawapan neutral, menunjukkan bahawa sebahagian kecil responden masih belum pasti atau tidak mempunyai pendirian yang jelas dalam membandingkan daya tarikan antara pantun digital dan pantun tradisional yang ditulis di dalam buku. Namun begitu,

majoriti besar responden tetap berpandangan bahawa pantun digital lebih menarik, sekali gus membuktikan bahawa penggunaan medium digital mampu meningkatkan daya tarikan pantun dan menjadikannya lebih sesuai dengan minat serta citarasa generasi masa kini.

Jadual 4.3.7 Pantun Digital Dirasa Lebih Menarik Berbanding Pantun Tradisional Yang Ditulis Di Buku

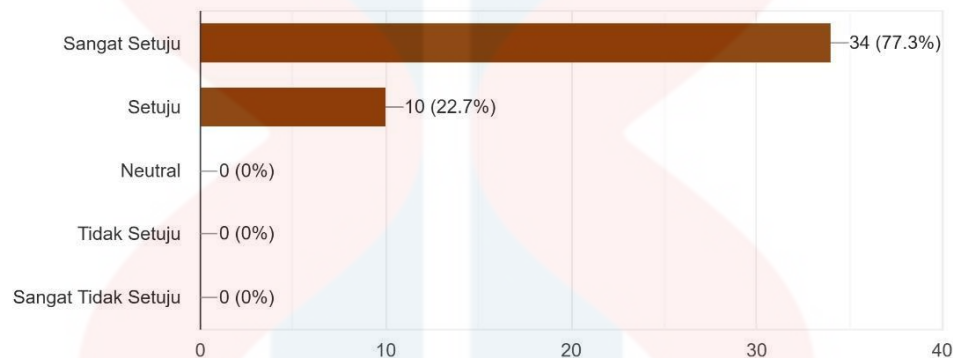
Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Pantun Digital Dirasa Lebih Menarik Berbanding Pantun Tradisional Yang Ditulis Di Buku	4.5	0.731

Jadual ini menunjukkan bahawa responden berasa bahawa pantun digital lebih menarik berbanding pantun tradisional yang ditulis di dalam buku dengan mencatatkan skor purata sebanyak 4.5 dan sisihan piawai 0.731. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa majoriti responden bersetuju dengan pernyataan tersebut, manakala nilai sisihan piawai yang sederhana menggambarkan wujudnya sedikit variasi pandangan dalam kalangan responden. Namun, walaupun begitu ia masih lagi berada pada tahap persetujuan yang positif. Dapatan ini membuktikan bahawa penyampaian pantun melalui medium digital mampu meningkatkan daya tarikan pantun serta menjadikannya lebih menarik untuk diikuti oleh pembaca atau penonton.

Dapatan ini selari dengan pandangan Sahri Nova Yoga (2024) yang menyatakan bahawa pemanfaatan aplikasi digital seperti Padlet menjadikan pembelajaran pantun lebih relevan dengan perkembangan semasa. Melalui penggunaan platform digital tersebut, murid didapati lebih terlibat secara aktif dan menunjukkan sikap yang lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh itu, penggunaan pantun digital bukan sahaja meningkatkan minat dan daya tarikan terhadap pantun, malah turut menyokong penglibatan aktif serta keberkesanan pembelajaran sastera Melayu dalam konteks pendidikan moden.

4.3.8 Pantun Disukai Apabila Disampaikan Melalui Bentuk Digital Seperti Video, Grafik Atau Animasi.

Saya suka apabila pantun disampaikan melalui bentuk digital seperti video, grafik atau animasi.
44 responses



Graf 4.3.8 Pantun Disukai Apabila Disampaikan Melalui Bentuk Digital Seperti Video, Grafik Atau Animasi.

Graf 4.3.8 menunjukkan pandangan responden terhadap pernyataan bahawa pantun disukai apabila disampaikan melalui bentuk digital seperti video, grafik, atau animasi. Berdasarkan graf tersebut, seramai 34 orang responden, bersamaan 77.3%, menyatakan sangat bersetuju dengan pernyataan ini, manakala 10 orang responden atau 22.7% menyatakan setuju.

Dapatan ini menunjukkan bahawa keseluruhan responden memberikan maklum balas yang positif tanpa sebarang respon negatif, menandakan bahawa pantun digital dalam bentuk multimedia seperti video, grafik atau animasi benar-benar menarik perhatian dan disukai oleh audiens. Hal ini membuktikan bahawa penggunaan medium digital bukan sahaja memudahkan pemahaman isi pantun. Tetapi juga meningkatkan minat dan

keterlibatan pembaca atau penonton dengan pantun. Secara keseluruhannya, dapatan ini menegaskan bahawa penyampaian pantun melalui platform digital dapat menjadikan pantun lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan gaya hidup moden yang banyak bergantung kepada teknologi visual.

Jadual 4.3.8 Pantun Disukai Apabila Disampaikan Melalui Bentuk Digital Seperti Video, Grafik Atau Animasi.

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Pantun Disukai Apabila Disampaikan Melalui Bentuk Digital Seperti Video, Grafik Atau Animasi.	4.772	0.423

Responden menunjukkan bahawa pantun disukai apabila disampaikan melalui bentuk digital seperti video, grafik atau animasi. Dengan skor purata sebanyak 4.772 dan sisihan piawai 0.423. Skor purata yang tinggi ini, menunjukkan bahawa secara keseluruhan responden sangat bersetuju bahawa penyampaian pantun disukai apabila disampaikan dalam bentuk digital seperti video, grafik atau animasi. Nilai sisihan piawai yang rendah juga menunjukkan bahawa jawapan responden adalah seragam dan konsisten dan menandakan tahap persetujuan yang tinggi dalam kalangan responden.

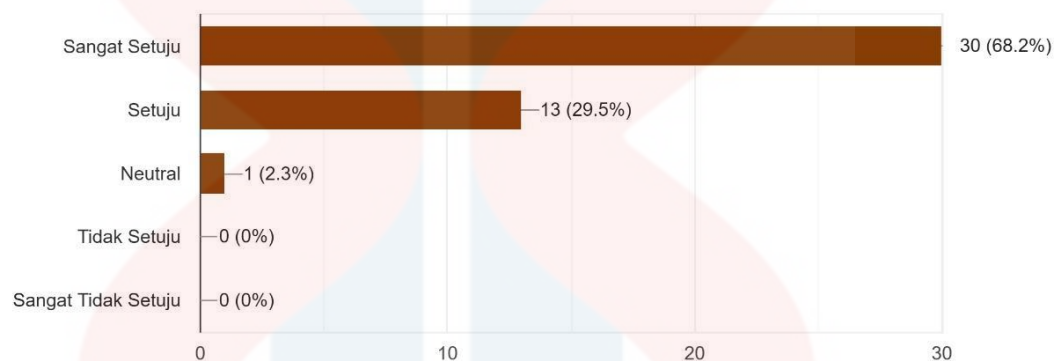
Dapatan ini sejajar dengan pandangan Aqib (2013), yang menyatakan bahawa penggunaan video sebagai media pembelajaran mempunyai pelbagai manfaat.

Antaranya, ia menjadikan pembelajaran lebih jelas dan menarik, meningkatkan interaksi dalam proses belajar, menjimatkan masa dan tenaga serta meningkatkan kualiti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital membolehkan pembelajaran dijalankan di mana-mana dan pada bila-bila masa, menanamkan sikap positif terhadap proses dan kandungan pembelajaran serta meningkatkan peranan guru ke arah yang lebih produktif. Dengan kata lain, penggunaan pantun digital dalam bentuk multimedia bukan sahaja meningkatkan kesukaan dan minat responden terhadap pantun. Malah, ia turut menyokong keberkesanan pembelajaran serta penghayatan nilai sastera Melayu dalam konteks moden.

4.3.9 Pantun Digital Didapati Sesuai Dijadikan Bahan Pembelajaran Sastera Melayu

Saya berasa pantun digital sesuai dijadikan bahan pembelajaran sastera Melayu.

44 responses



Graf 4.3.9 Pantun Digital Didapati Sesuai Dijadikan Bahan Pembelajaran Sastera Melayu

Graf 4.3.9 menunjukkan pernyataan berkaitan tahap kesesuaian Pantun Digital untuk dijadikan bahan pembelajaran dalam mata pelajaran Sastera Melayu. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, majoriti besar responden memberikan respon yang sangat positif terhadap pernyataan tersebut. Seramai 30 orang responden, iaitu bersamaan dengan 68.2%, menyatakan sangat bersetuju. Manakala seramai 13 orang responden atau 29.5% pula menyatakan setuju. Dapatan ini jelas menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden mengakui kesesuaian Pantun Digital sebagai medium pembelajaran yang berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran Sastera Melayu. Hanya seorang responden sahaja, iaitu bersamaan dengan 2.3%, berada pada tahap

neutral. Manakala tiada responden yang menyatakan ketidaksetujuan terhadap pernyataan ini.

Situasi ini menggambarkan penerimaan yang sangat tinggi terhadap penggunaan Pantun Digital dalam konteks pendidikan sastera, khususnya dalam usaha memodenkan kaedah penyampaian bahan sastera tradisional. Pantun Digital bukan sahaja dilihat mampu mengekalkan nilai estetika dan keindahan bahasa pantun Melayu. Malah berpotensi menarik minat pelajar melalui penggunaan elemen multimedia dan teknologi digital. Penggunaan medium digital dalam pembelajaran dipercayai dapat meningkatkan tahap penglibatan pelajar, seterusnya menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih interaktif, menarik dan berkesan.

Selain itu, dapatan ini juga menunjukkan bahawa Pantun Digital berupaya menjadi alternatif yang relevan kepada kaedah pengajaran konvensional yang lazimnya bergantung kepada teks bercetak semata-mata. Seiring dengan perkembangan pendidikan abad ke-21, penggunaan bahan pembelajaran berasaskan teknologi semakin dituntut bagi memenuhi keperluan dan gaya pembelajaran generasi masa kini. Oleh itu, Pantun Digital dilihat sebagai satu inovasi pedagogi yang berpotensi besar untuk menyokong pencapaian objektif pembelajaran Sastera Melayu, terutamanya dalam memperkukuh kefahaman pelajar terhadap unsur nilai, pemikiran dan keindahan bahasa yang terkandung dalam pantun. Menurut Esah Sualaiman (2004), ada menyatakan bahawa pedagogi membawa maksud sebagai kemahiran pengajaran yang diaplikasikan oleh guru bagi menyampaikan pengetahuan khusus dalam sesuatu bidang (National Board for Professional Teaching Standards, 1998).

Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini membuktikan bahawa Pantun Digital sangat sesuai dijadikan bahan pembelajaran Sastera Melayu. Tahap persetujuan yang tinggi dalam kalangan responden menunjukkan kesediaan dan keterbukaan mereka terhadap integrasi teknologi digital dalam pengajaran sastera. Justeru, penggunaan Pantun Digital wajar dipertimbangkan dan diperluaskan dalam sistem pendidikan sebagai satu pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan keberkesanan pembelajaran serta memartabatkan khazanah sastera Melayu dalam bentuk yang lebih kontemporari dan relevan.

Jadual 4.3.9 Pantun Digital Didapati Sesuai Dijadikan Bahan Pembelajaran Sastera Melayu

penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Pantun Digital Didapati Sesuai Dijadikan Bahan Pembelajaran Sastera Melayu	4.659	0.525

Jadual di atas, menunjukkan bahawa responden secara keseluruhannya berasa Pantun Digital sesuai dijadikan sebagai bahan pembelajaran dalam mata pelajaran Sastera Melayu dengan skor purata yang tinggi iaitu 4.659 dan sisihan piawai 0.525. Nilai skor purata yang hampir kepada tahap maksimum ini menunjukkan tahap persetujuan yang sangat tinggi dalam kalangan responden terhadap kesesuaian Pantun Digital sebagai medium pembelajaran. Manakala nilai sisihan piawai yang rendah pula

menggambarkan bahawa tahap persetujuan responden adalah konsisten dan tidak menunjukkan perbezaan pandangan yang ketara. Hal ini membuktikan bahawa Pantun Digital diterima secara meluas sebagai bahan pembelajaran yang relevan dan berkesan.

Dapatan kajian ini turut disokong oleh pandangan Hilda Hilaliyah (2018), yang menyatakan bahawa pantun sangat sesuai dijadikan sebagai alat pembelajaran kerana pantun merupakan sebahagian daripada genre sastera lama yang kaya dengan nilai estetika dan budaya. Selain itu, pantun juga dikategorikan sebagai puisi terikat yang mempunyai aturan tertentu, termasuk jumlah baris serta pola persajakan yang tetap. Ciri-ciri ini menjadikan pantun sebagai bahan yang sesuai untuk membantu pelajar memahami struktur puisi, keindahan bahasa serta aspek kreativiti dalam kesusasteraan Melayu.

Dalam konteks pembelajaran digital, penggunaan Pantun Digital bukan sahaja mengekalkan ciri-ciri tradisional pantun seperti struktur dan rima. Malah memperluaskan pendekatan pengajaran melalui integrasi teknologi. Elemen digital yang diterapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif ini sekali gus meningkatkan tahap penglibatan pelajar. Hal ini selari dengan keperluan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penggunaan teknologi sebagai medium sokongan dalam pengajaran dan pembelajaran.

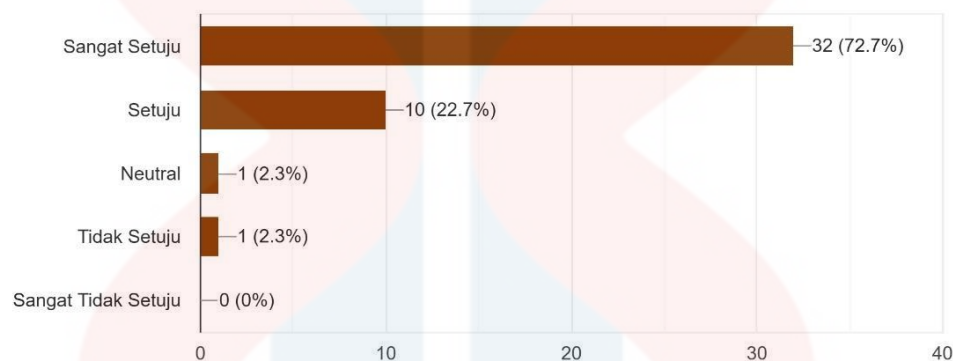
Secara keseluruhannya, dapatan skor purata yang tinggi berserta sokongan daripada kajian lepas menunjukkan bahawa Pantun Digital mempunyai potensi besar untuk dijadikan bahan pembelajaran Sastera Melayu yang berkesan. Gabungan antara nilai tradisional pantun dan pendekatan digital yang inovatif bukan sahaja dapat

memperkukuh pemahaman pelajar terhadap sastera Melayu. Malah berupaya memelihara dan memartabatkan warisan sastera bangsa dalam bentuk yang lebih kontemporari dan relevan dengan keperluan semasa.

4.3.10 Minat Generasi Muda Terhadap Sastera Tradisional Dapat Ditarik Melalui Pantun Digital

Pantun digital mampu menarik minat generasi muda terhadap sastera tradisional.

44 responses



Graf 4.3.10 Minat Generasi Muda Terhadap Sastera Tradisional Dapat Ditarik Melalui Pantun Digital

Graf 4.3.10 menunjukkan pernyataan berkaitan tahap persetujuan responden terhadap keupayaan Pantun Digital dalam menarik minat generasi muda terhadap sastera tradisional. Berdasarkan dapatan kajian, majoriti responden memberikan maklum balas yang sangat positif terhadap pernyataan ini. Seramai 32 orang responden, iaitu bersamaan dengan 72.7% menyatakan sangat bersetuju. Manakala seramai 10 orang responden atau 22.7% pula menyatakan bersetuju. Dapatan ini menunjukkan bahawa sebahagian besar responden percaya bahawa penggunaan Pantun Digital mampu berperanan sebagai medium yang berkesan dalam menarik minat generasi muda terhadap sastera tradisional Melayu.

Walaupun begitu, terdapat sebilangan kecil responden yang memberikan maklum balas berbeza. Hanya seorang responden, iaitu 2.3% berada pada tahap neutral. Manakala seorang responden lain, juga bersamaan dengan 2.3% menyatakan tidak bersetuju. Peratusan yang kecil ini menunjukkan bahawa penolakan atau keraguan terhadap keupayaan Pantun Digital dalam menarik minat generasi muda adalah sangat minimum dan tidak memberi kesan yang signifikan terhadap keseluruhan dapatan kajian.

Secara keseluruhannya, dapatan ini membuktikan bahawa Pantun Digital dilihat sebagai satu pendekatan inovatif yang berpotensi tinggi untuk menghubungkan generasi muda dengan sastra tradisional. Penggunaan medium digital dalam penyampaian pantun dipercayai mampu menjadikan bahan sastra tradisional lebih menarik, relevan dan mudah diakses oleh generasi muda yang sememangnya dekat dengan teknologi. Hal ini selari dengan keperluan pendidikan masa kini yang menuntut pendekatan pengajaran yang lebih kreatif dan berasaskan teknologi bagi memastikan kelangsungan serta pemeliharaan warisan sastra Melayu dalam kalangan generasi akan datang.

Jadual 4.3.10 Minat Generasi Muda Terhadap Sastra Tradisional Dapat Ditarik Melalui Pantun Digital

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Minat Generasi Muda Terhadap Sastra Tradisional Dapat Ditarik Melalui Pantun Digital	4.659	0.644

Jadual 4.3.10 di atas menunjukkan bahawa minat generasi muda terhadap sastera tradisional dapat ditarik melalui penggunaan Pantun Digital. Pernyataan bahawa pantun digital mampu menarik minat generasi muda terhadap sastera tradisional mencatatkan skor purata yang tinggi iaitu 4.659 dengan sisihan piawai 0.644. Nilai skor purata ini menunjukkan tahap persetujuan yang sangat tinggi dalam kalangan responden, manakala nilai sisihan piawai yang sederhana rendah pula menggambarkan keseragaman pandangan responden terhadap keberkesanan Pantun Digital dalam menarik minat generasi muda.

Dapatan kajian ini selari dengan pendapat Nik Suhaila Yasmin dan Hairulliza (2023), yang menyatakan bahawa aplikasi pantun digital mengandungi elemen teks, grafik serta video berfungsi untuk menarik minat pelajar dalam proses pembelajaran pantun. Penggabungan pelbagai elemen multimedia ini bukan sahaja menjadikan pembelajaran lebih menarik, malah mampu merangsang minat dan penglibatan aktif pelajar terhadap kandungan sastera tradisional yang sebelum ini mungkin dianggap kurang relevan atau membosankan.

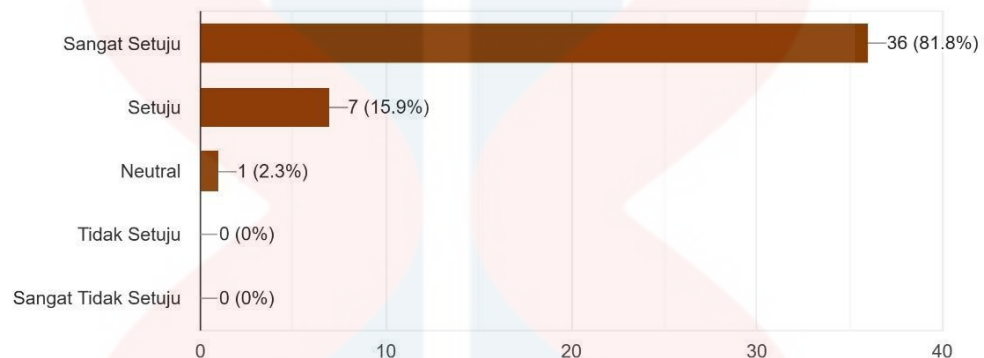
Dalam konteks ini, Pantun Digital dilihat sebagai medium yang berkesan dalam menjambatani jurang antara sastera tradisional dan generasi muda yang cenderung kepada penggunaan teknologi digital. Elemen visual dan audio yang diterapkan dalam pantun digital membantu meningkatkan daya tarikan bahan pembelajaran, sekali gus memudahkan pemahaman pelajar terhadap nilai estetika, struktur dan mesej yang terkandung dalam pantun. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan teknologi secara

kreatif mampu memberi nafas baharu kepada sastera tradisional tanpa menghilangkan identiti asalnya.

Secara keseluruhannya, dapatan skor purata yang tinggi berserta sokongan daripada kajian lepas membuktikan bahawa Pantun Digital berpotensi besar sebagai medium yang efektif untuk menarik minat generasi muda terhadap sastera tradisional. Oleh itu, penggunaan Pantun Digital wajar diperluaskan dalam pengajaran dan pembelajaran Sastera Melayu sebagai satu pendekatan inovatif yang bukan sahaja meningkatkan minat pelajar. Malah turut menyumbang kepada usaha pemeliharaan dan pemartabatan warisan sastera Melayu dalam era digital.

4.3.11 Kreativiti Penyair Moden Ditonjolkan Melalui Pantun Digital

Pantun digital menonjolkan kreativiti penyair moden.
44 responses



Graf 4.3. 11 Kreativiti Penyair Moden Ditonjolkan Melalui Pantun Digital

Graf 4.3.11 menunjukkan pernyataan berkaitan dengan penonjolan kreativiti penyair moden melalui penggunaan Pantun Digital. Berdasarkan dapatan kajian, majoriti besar responden memberikan persetujuan yang sangat tinggi terhadap pernyataan ini. Seramai 36 orang responden iaitu bersamaan dengan 81.8% menyatakan sangat bersetuju, manakala seramai 7 orang responden atau 15.9% pula menyatakan bersetuju. Dapatan ini jelas memperlihatkan bahawa hampir keseluruhan responden mengakui bahawa Pantun Digital mampu menonjolkan kreativiti penyair moden dengan berkesan.

Selain itu, hanya seorang responden sahaja iaitu bersamaan dengan 2.3% berada pada tahap neutral dan tiada responden yang menyatakan tidak bersetuju terhadap pernyataan ini. Peratusan yang sangat kecil bagi kategori neutral ini menunjukkan bahawa pandangan responden adalah hampir sebulat suara dalam menerima peranan Pantun

Digital sebagai medium yang dapat memperkaya dan menzahirkan kreativiti penyair moden.

Secara keseluruhannya, dapatan ini membuktikan bahawa Pantun Digital bukan sahaja berfungsi sebagai medium pembelajaran dan pemeliharaan sastera tradisional. Malah, turut menjadi wadah yang sesuai untuk menampilkan inovasi serta kreativiti dalam kalangan penyair moden. Penggabungan elemen digital seperti visual, audio dan animasi membolehkan penyair mengekspresikan idea dan pemikiran secara lebih kreatif. Ini sekali gus menjadikan pantun lebih segar, kontemporari dan relevan dengan perkembangan semasa. Hal ini menunjukkan bahawa Pantun Digital berpotensi besar dalam memartabatkan sastera Melayu dengan pendekatan yang lebih inovatif tanpa mengabaikan nilai dan ciri tradisional pantun.

Jadual 4.3.11 Kreativiti Penyair Moden Ditonjolkan Melalui Pantun Digital

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Kreativiti Penyair Moden Ditonjolkan Melalui Pantun Digital	4.795	0.461

Jadual di atas menunjukkan bahawa Pantun Digital menonjolkan kreativiti penyair moden dengan skor purata yang sangat tinggi, iaitu 4.795 dengan sisihan piawai 0.644. Skor purata yang hampir mencapai tahap maksimum ini menunjukkan tahap persetujuan yang sangat tinggi dalam kalangan responden terhadap kemampuan Pantun Digital untuk menonjolkan kreativiti penyair moden. Sisihan piawai yang rendah pula

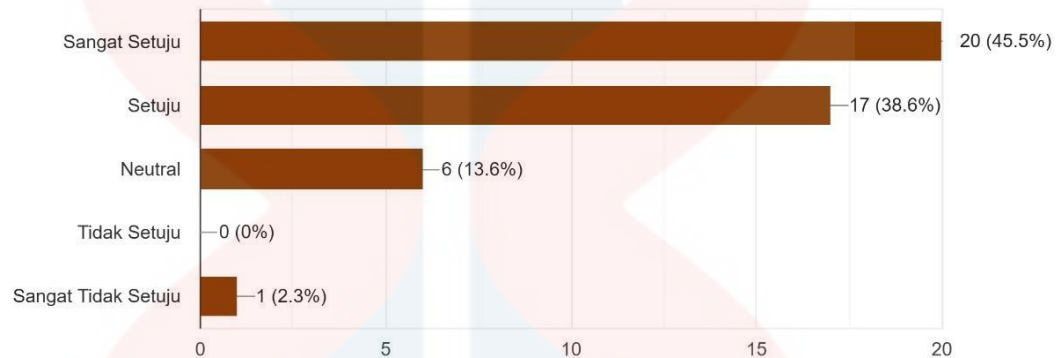
menandakan bahawa pandangan responden adalah konsisten dan menyokong dapatan tersebut.

Dapatan ini selari dengan pandangan Mohamad Shaidan dan Shaiful Bahri Md. Radzi (2020), yang menyatakan bahawa pendekatan tradisionalis yang menjadi pegangan penyair moden dalam penciptaan puisi telah diterima dengan baik oleh pembaca. Oleh itu, pembaca puisi tersebut juga boleh dikategorikan sebagai pembaca yang bersifat tradisionalis. Dalam konteks Pantun Digital, kreativiti penyair moden dapat diketengahkan dengan lebih menarik melalui integrasi elemen digital seperti teks interaktif, grafik dan audio tanpa mengabaikan ciri tradisional yang menjadi asas puisi. Hal ini membolehkan karya penyair moden diterima oleh generasi pembaca yang menghargai nilai tradisional, sambil mengekalkan daya tarikan kontemporari melalui medium digital.

Secara keseluruhannya, dapatan skor purata yang tinggi bersama sokongan kajian lepas menunjukkan bahawa Pantun Digital berupaya menjadi medium yang efektif dalam mempamerkan kreativiti penyair moden. Ia bukan sahaja meningkatkan daya tarikan puisi dalam kalangan pembaca tradisionalis, tetapi juga menambah dimensi baru kepada pengalaman membaca dan memahami puisi, sejajar dengan perkembangan pedagogi sastera yang lebih inovatif dan berasaskan teknologi.

4.3.12 Nilai Keaslian Pantun Tidak Terjejas Oleh Penggunaan Teknologi

Penggunaan teknologi tidak menjejaskan nilai keaslian pantun.
44 responses



Graf 4.3.12 Nilai Keaslian Pantun Tidak Terjejas Oleh Penggunaan Teknologi

Graf 4.3.12 menunjukkan pernyataan berkaitan nilai keaslian pantun tidak terjejas oleh penggunaan teknologi. Berdasarkan dapatan kajian, seramai 20 orang responden, iaitu bersamaan dengan 45.5% menyatakan sangat bersetuju. Manakala seramai 17 orang responden atau 38.6% pula menyatakan bersetuju. Hanya seorang responden sahaja, iaitu bersamaan dengan 2.3% menyatakan sangat tidak bersetuju. Dapatan ini menunjukkan bahawa sebahagian besar responden yakin bahawa penggunaan teknologi melalui Pantun Digital tidak menjejaskan keaslian pantun, sebaliknya tetap mengekalkan nilai dan identiti tradisionalnya.

Peratusan yang tinggi bagi kategori sangat bersetuju dan bersetuju menggambarkan penerimaan yang positif terhadap integrasi teknologi dalam penyampaian pantun tanpa mengorbankan ciri-ciri tradisional seperti struktur baris, rima dan makna tersirat. Hal ini menunjukkan bahawa Pantun Digital mampu mengekalkan keaslian pantun sambil

memanfaatkan kelebihan teknologi untuk meningkatkan daya tarikan dan kefahaman pelajar terhadap sastera Melayu.

Secara keseluruhan, dapatan ini menekankan bahawa pengenalan teknologi dalam pengajaran pantun bukan sahaja selaras dengan kehendak pembelajaran abad ke-21. Tetapi juga dapat mengekalkan nilai tradisional yang terkandung dalam pantun. Dengan kata lain, teknologi bertindak sebagai medium sokongan yang memperkaya pengalaman pembelajaran tanpa menjejaskan keaslian karya sastera.

Jadual 4.3.12 Nilai Keaslian Pantun Tidak Terjejas Oleh Penggunaan Teknologi

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Nilai Keaslian Pantun Tidak Terjejas Oleh Penggunaan Teknologi	4.25	0.866

Jadual di atas menunjukkan bahawa nilai keaslian pantun melalui penggunaan Pantun Digital mencatatkan skor purata 4.25 dengan sisihan piawai 0.866. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa majoriti responden yakin bahawa integrasi teknologi dalam pembelajaran pantun tidak menjejaskan keaslian dan identiti tradisional pantun. Nilai sisihan piawai yang sederhana pula menandakan bahawa terdapat sedikit perbezaan pandangan dalam kalangan responden, namun majoriti tetap bersetuju dengan penyataan tersebut.

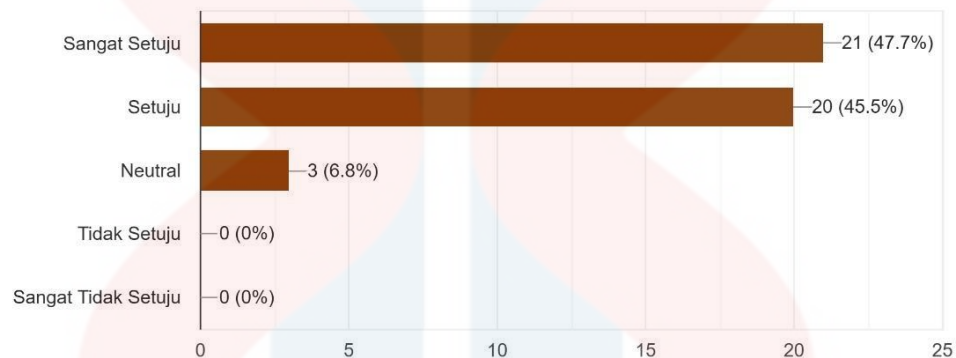
Dapatan ini menegaskan bahawa Pantun Digital berupaya mengekalkan elemen tradisional seperti struktur baris, pola persajakan dan nilai estetika sambil memanfaatkan kelebihan teknologi untuk menyampaikan kandungan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Dengan kata lain, penggunaan teknologi bertindak sebagai medium sokongan yang memperkayakan pengalaman pembelajaran tanpa menjejaskan keaslian pantun.

Selain itu, dapatan ini menunjukkan bahawa integrasi digital dapat dilakukan dengan harmoni bersama unsur tradisional dengan menjadikan pantun bukan sahaja relevan dalam konteks pembelajaran moden. Tetapi juga terus memelihara nilai dan identiti sastera Melayu. Hal ini membuktikan bahawa pendekatan pengajaran berasaskan digital tidak semestinya mengubah atau merosakkan keaslian warisan sastera, sebaliknya mampu meningkatkan daya tarikan dan kefahaman pelajar terhadap pantun.

4.3.13 Kualiti Persembahan Pantun Digital Memberikan Kesan Positif Kepada Pengalaman

Kualiti persembahan pantun digital memberi kesan positif kepada pengalaman saya.

44 responses



Graf 4.3.13 Kualiti Persembahan Pantun Digital Memberikan Kesan Positif Kepada Pengalaman

Graf 4.3.13 menunjukkan pernyataan berkaitan kualiti persembahan Pantun Digital memberikan kesan positif kepada pengalaman responden. Berdasarkan dapatan kajian, seramai 21 orang responden iaitu bersamaan dengan 47.7% menyatakan sangat bersetuju. Manakala 20 orang responden atau 45.5% pula menyatakan bersetuju. Sebanyak 3 orang responden bersamaan dengan 6.8% berada pada kategori neutral dan tiada responden yang menyatakan tidak bersetuju.

Dapatan ini menunjukkan bahawa majoriti besar responden mengakui bahawa kualiti persembahan Pantun Digital memberikan impak yang positif terhadap pengalaman mereka dalam pembelajaran sastera. Persembahan yang melibatkan elemen teks, audio, grafik dan animasi digital didapati dapat menarik perhatian responden, meningkatkan

penglibatan serta memudahkan pemahaman terhadap mesej dan nilai yang terkandung dalam pantun.

Secara keseluruhannya, dapatan ini menegaskan bahawa Pantun Digital bukan sahaja berfungsi sebagai medium pengajaran. Tetapi, juga mampu meningkatkan pengalaman pembelajaran secara menyeluruh. Dengan persembahan yang berkualiti, responden dapat merasai pengalaman interaktif dan lebih mendalam. Ini sekaligus dapat meningkatkan minat dan kefahaman mereka terhadap sastera Melayu. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan teknologi digital dalam penyampaian pantun mampu memberi nilai tambah kepada proses pembelajaran tanpa menjejaskan ciri tradisional pantun.

Jadual 4.3.13 Kualiti Persembahan Pantun Digital Memberikan Kesan Positif Kepada Pengalaman

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Kualiti Persembahan Pantun Digital Memberikan Kesan Positif Kepada Pengalaman	4.409	0.622

Jadual di atas menunjukkan bahawa pernyataan kualiti persembahan Pantun Digital memberi kesan positif kepada pengalaman responden mencatatkan skor purata 4.409 dengan sisihan piawai 0.622. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa majoriti responden bersetuju bahawa persembahan Pantun Digital memberikan impak

yang positif terhadap pengalaman mereka dalam pembelajaran sastra Melayu. Nilai sisihan piawai yang sederhana rendah pula menunjukkan bahawa pandangan responden adalah agak konsisten.

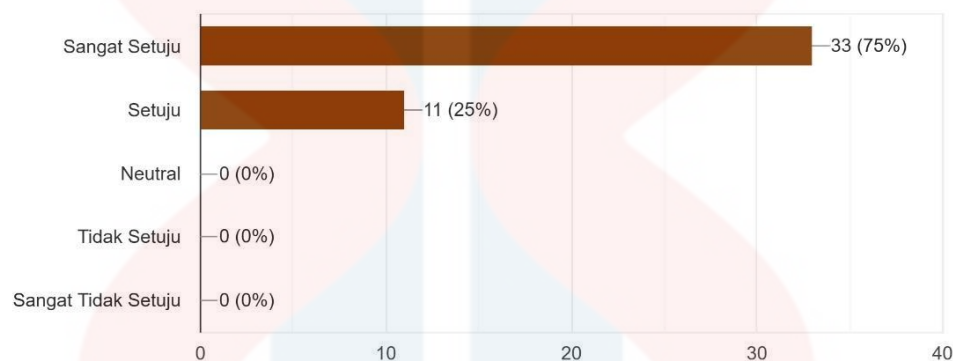
Dapatan ini menegaskan bahawa elemen digital seperti teks interaktif, grafik, audio dan animasi dalam persembahan pantun dapat meningkatkan penglibatan responden. Dengan ini, ia menjadikan pengalaman pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Integrasi teknologi digital dalam penyampaian pantun membolehkan nilai dan mesej pantun disampaikan dengan lebih jelas, tanpa menjejaskan ciri tradisional atau keaslian pantun itu sendiri.

Secara keseluruhannya, skor purata yang tinggi bersama dapatan graf menunjukkan bahawa penggunaan Pantun Digital mampu memperkayakan pengalaman pembelajaran responden, sekaligus meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap sastra Melayu. Hal ini membuktikan bahawa pendekatan digital bukan sahaja memodenkan penyampaian pantun, tetapi juga berfungsi sebagai medium sokongan yang mengekalkan nilai tradisional pantun sambil memberi pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna.

4.3.14 Promosi Pantun Digital Secara Lebih Meluas Wajar Dilakukan Kepada Masyarakat Umum

Pantun digital wajar dipromosikan secara lebih meluas kepada masyarakat umum.

44 responses



Graf 4.3.14 Promosi Pantun Digital Secara Lebih Meluas Wajar Dilakukan Kepada Masyarakat Umum

Graf 4.3.14 menunjukkan pernyataan berkaitan promosi Pantun Digital secara lebih meluas wajar dilakukan kepada masyarakat umum. Berdasarkan dapatan kajian, seramai 33 orang responden, iaitu bersamaan dengan 75% menyatakan sangat bersetuju, manakala seramai 11 orang responden atau 25% pula menyatakan bersetuju. Tiada responden yang berada pada kategori neutral atau tidak bersetuju.

Dapatan ini menunjukkan bahawa keseluruhan responden memberikan sokongan penuh terhadap usaha mempromosikan Pantun Digital kepada masyarakat umum. Hal ini menandakan bahawa Pantun Digital bukan sahaja dilihat sebagai medium pembelajaran dalam konteks pendidikan formal, tetapi juga berpotensi menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan dan memartabatkan sastera Melayu di kalangan masyarakat luas.

Dengan promosi yang lebih meluas, Pantun Digital dapat meningkatkan kesedaran masyarakat mengenai nilai estetika, kreativiti penyair moden dan keunikan warisan pantun Melayu. Selain itu, penggunaan medium digital dalam promosi juga membolehkan pantun diakses oleh pelbagai lapisan masyarakat dengan cara yang lebih interaktif dan menarik sekali gus menyokong usaha pemeliharaan sastera tradisional secara lebih efektif.

Jadual 4.3.14 Promosi Pantun Digital Secara Lebih Meluas Wajar Dilakukan Kepada Masyarakat Umum

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Promosi Pantun Digital Secara Lebih Meluas Wajar Dilakukan Kepada Masyarakat Umum	4.75	0.438

Jadual di atas menunjukkan bahawa Pantun Digital wajar dipromosikan secara lebih meluas kepada masyarakat umum, dengan skor purata 4.75 dan sisihan piawai 0.438. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa responden bersetuju sepenuhnya bahawa usaha promosi Pantun Digital adalah perlu, manakala sisihan piawai yang rendah menandakan pandangan responden adalah konsisten dan hampir sebulat suara.

Dapatan ini selari dengan pandangan Cecep Syamsul Hari (2020), yang menyatakan bahawa perkembangan sastera digital wajar dipertimbangkan sebagai ruang alternatif

untuk apresiasi dan penyebaran karya sastra di era teknologi maklumat. Membaca karya sastra melalui peranti digital seperti iPad, tablet, Kindle atau telefon pintar bukan sahaja semakin berkembang sebagai gaya hidup. Malah, kini telah muncul sebagai satu industri kreatif-digital yang tersendiri. Sastra digital berpotensi menjadi alternatif yang digemari ramai, bahkan bagi kalangan masyarakat pengguna gajet, ia mungkin menjadi pilihan utama kerana medium dan format digital selari dengan ritma kehidupan harian mereka.

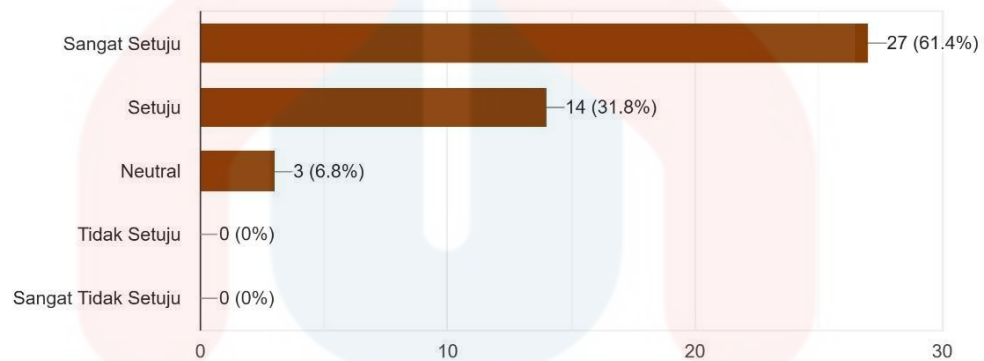
Dalam konteks Pantun Digital, dapatan kajian menunjukkan bahawa promosi yang lebih meluas bukan sahaja dapat meningkatkan kesedaran masyarakat terhadap warisan pantun Melayu. Tetapi, juga membuka peluang untuk sastra tradisional diakses secara interaktif melalui medium digital. Integrasi ini, membolehkan masyarakat menghargai nilai estetika, kreativiti penyair moden serta keunikan pantun tanpa mengabaikan ciri tradisionalnya.

Secara keseluruhannya, dapatan skor purata yang tinggi bersama sokongan kajian lepas menegaskan bahawa promosi Pantun Digital kepada masyarakat umum adalah wajar dan strategik. Dengan langkah promosi yang berkesan, Pantun Digital berpotensi menjadi medium yang menyatukan warisan budaya tradisional dengan gaya hidup digital moden sekali gus memartabatkan sastra Melayu dalam konteks masyarakat kontemporari.

4.3.15 Identiti Budaya Bangsa Dapat Diperkukuh Melalui Pantun Digital

Pantun digital mampu memperkukuh identiti budaya bangsa.

44 responses



Graf 4.3.15 Identiti Budaya Bangsa Dapat Diperkukuh Melalui Pantun Digital

Graf 4.3.15 menunjukkan pernyataan berkaitan Identiti Budaya Bangsa Dapat Diperkukuh Melalui Pantun Digital dan memperlihatkan tahap persetujuan responden yang sangat tinggi terhadap peranan pantun digital dalam memperkukuh identiti budaya bangsa. Berdasarkan dapatan kajian, seramai 27 orang responden iaitu bersamaan dengan 61.4% menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan ini. Manakala seramai 14 orang responden bersamaan 31.8% menyatakan setuju dan hanya 3 orang responden atau 6.8% berada pada tahap neutral. Tiada responden yang menyatakan tidak setuju

atau sangat tidak setuju. Ini, sekali gus menunjukkan penerimaan yang amat positif terhadap pantun digital sebagai medium pemeraksanaan budaya.

Peratusan yang tinggi bagi kategori sangat setuju jelas mencerminkan kesedaran responden terhadap kepentingan pantun digital dalam mengekalkan dan mengukuhkan identiti budaya bangsa, khususnya dalam konteks masyarakat moden yang semakin dipengaruhi oleh globalisasi dan teknologi digital. Pantun sebagai warisan sastera tradisional Melayu bukan sahaja berfungsi sebagai medium hiburan. Malah, mengandungi nilai budaya, adat resam, pemikiran serta falsafah hidup masyarakat Melayu. Apabila pantun ini disesuaikan ke dalam bentuk digital, ia bukan sahaja mengekalkan keasliannya. Malah, menjadikannya lebih relevan dan mudah diakses oleh generasi muda.

Selain itu, dapatan menunjukkan bahawa sebahagian besar responden yang berada dalam kategori setuju turut mengakui keberkesanan pantun digital dalam memperkukuh identiti budaya bangsa. Hal ini menunjukkan bahawa pantun digital dilihat sebagai satu pendekatan inovatif yang mampu menghubungkan warisan tradisional dengan teknologi moden. Melalui platform digital seperti media sosial, aplikasi pembelajaran dan bahan multimedia interaktif. Pantun, dapat disebarkan secara meluas tanpa batasan masa dan ruang. Keadaan ini secara tidak langsung membantu memupuk rasa bangga terhadap budaya sendiri serta menggalakkan penghayatan nilai-nilai murni yang terkandung dalam pantun.

Walaupun terdapat 6.8% responden yang berada pada tahap neutral, jumlah ini adalah kecil dan tidak memberi kesan yang signifikan terhadap dapatan keseluruhan. Sikap

neutral ini, berkemungkinan berpunca daripada kurangnya pendedahan terhadap penggunaan pantun digital atau kefahaman yang terhad mengenai peranannya dalam pembinaan identiti budaya. Hal ini, mencadangkan bahawa usaha memperkenalkan pantun digital secara lebih meluas dan sistematik perlu dipertingkatkan terutamanya dalam konteks pendidikan formal dan tidak formal.

Secara keseluruhannya, dapatan graf 4.3.15 membuktikan bahawa pantun digital mempunyai potensi yang besar sebagai medium pemeraksanaan identiti budaya bangsa. Majoriti responden menunjukkan sikap yang amat positif, sekali gus menyokong pandangan bahawa pengintegrasian elemen tradisional seperti pantun dengan teknologi digital mampu memastikan kelangsungan warisan budaya dalam arus pemodenan. Justeru, pantun digital bukan sahaja berperanan sebagai alat komunikasi dan hiburan. Malah, menjadi wahana penting dalam memelihara jati diri bangsa serta membina kesedaran budaya dalam kalangan masyarakat. Khususnya, generasi muda kini.

Jadual 4.3.15 Identiti Budaya Bangsa Dapat Diperkukuh Melalui Pantun Digital

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Identiti Budaya Bangsa Dapat Diperkukuh Melalui Pantun Digital	4.545	0.627

Jadual di atas menunjukkan penyataan terakhir, iaitu pantun digital mampu memperkukuhkan identiti budaya bangsa dengan mencatatkan skor purata yang tinggi

sebanyak 4.545 serta sisihan piawai 0.627. Skor purata yang hampir kepada nilai maksimum ini menunjukkan bahawa tahap persetujuan responden terhadap pernyataan tersebut berada pada aras yang sangat tinggi. Dapatan ini membuktikan bahawa pantun digital dilihat sebagai satu medium yang signifikan dalam memperkukuh identiti budaya bangsa dalam konteks masyarakat masa kini.

Nilai sisihan piawai yang rendah iaitu 0.627 pula menunjukkan bahawa respons yang diberikan oleh responden adalah konsisten dan tidak menunjukkan variasi yang besar. Hal ini bermaksud majoriti responden berkongsi pandangan yang hampir sama terhadap peranan pantun digital, sekali gus mencerminkan kesepakatan yang jelas dalam kalangan mereka. Keseragaman respons ini mengukuhkan lagi dapatan bahawa pantun digital diterima secara meluas sebagai wahana pemeliharaan dan pengukuhan budaya.

Selain itu, skor purata yang tinggi ini memperlihatkan bahawa penggunaan pantun dalam bentuk digital mampu mengekalkan nilai-nilai budaya tradisional sambil disesuaikan dengan perkembangan teknologi moden. Pendigitalan pantun bukan sahaja memperluas capaian penyampaian karya tradisional, malah menjadikannya lebih relevan dan menarik kepada generasi muda. Melalui platform digital, pantun dapat diakses dengan lebih mudah, disampaikan secara kreatif serta berupaya membina kesedaran terhadap kepentingan warisan budaya dalam kehidupan seharian.

Secara keseluruhannya, dapatan ini menunjukkan bahawa pantun digital mempunyai peranan yang penting dalam memperkukuh identiti budaya bangsa seperti yang dibuktikan melalui skor purata yang tinggi dan sisihan piawai yang rendah. Keadaan ini mencerminkan penerimaan yang positif dan mantap terhadap pantun digital sebagai

medium yang berkesan dalam mengekalkan jati diri budaya bangsa dalam era digital yang semakin berkembang pesat. Jika dimanfaatkan secara berterusan, pantun digital berpotensi menjadi satu pendekatan yang relevan dan berkesan dalam memastikan kelestarian warisan budaya bangsa.

4.4 KESIMPULAN

Kesimpulannya, persepsi terhadap pantun digital dalam kalangan responden didapati berada pada tahap yang amat tinggi dan secara jelas menunjukkan kecenderungan ke arah sangat bersetuju. Keadaan ini menggambarkan penerimaan yang sangat positif terhadap pantun digital serta pengiktirafan responden terhadap peranannya dalam konteks kajian yang dijalankan. Tahap persetujuan yang tinggi ini bukan sahaja mencerminkan sikap responden, malah menunjukkan kesepakatan pandangan yang kukuh terhadap pernyataan-pernyataan yang dikemukakan.

Hal ini dapat dibuktikan melalui analisis skor purata bagi kesemua lima belas pernyataan yang berjaya dikeluarkan daripada objektif pertama, yang mana kesemuanya berada dalam julat 4.20 hingga 5.00. Julat skor purata ini menunjukkan bahawa responden secara konsisten memberikan penilaian yang tinggi terhadap setiap pernyataan berkaitan pantun digital. Keputusan ini menggambarkan bahawa tiada pernyataan yang menerima penilaian sederhana atau rendah, sekali gus memperlihatkan tahap keyakinan dan persetujuan yang mantap dalam kalangan responden terhadap aspek yang dinilai.

Skor purata yang tinggi bagi semua pernyataan juga menunjukkan bahawa persepsi responden adalah stabil dan tidak bersifat terasing kepada satu atau dua pernyataan sahaja. Sebaliknya, ia mencerminkan satu corak persetujuan yang menyeluruh dan berterusan merentasi keseluruhan pernyataan yang dikemukakan. Keadaan ini menguatkan lagi dapatan bahawa pantun digital diterima secara menyeluruh dan dinilai secara positif oleh responden tanpa perbezaan pandangan yang ketara.

Sejajar dengan itu, Jonald L. Pimentel (2010) dalam artikelnya yang bertajuk *A Note on the Usage of Likert Scaling for Research Data Analysis* menyatakan bahawa skor purata yang berada dalam julat 4.20 hingga 5.00 menunjukkan tahap persetujuan yang sangat tinggi terhadap pernyataan yang dikemukakan. Berdasarkan pandangan ini, dapatan kajian yang menunjukkan semua pernyataan berada dalam julat tersebut mengesahkan bahawa tahap persetujuan responden berada pada aras yang sangat tinggi. Interpretasi ini selari dengan amalan analisis data skala Likert yang digunakan secara meluas dalam kajian penyelidikan, khususnya bagi menilai sikap, persepsi dan penerimaan responden.

Secara keseluruhannya, dapatan ini memperlihatkan bahawa responden mempunyai persepsi yang amat positif terhadap pantun digital, seperti yang dibuktikan melalui skor purata yang konsisten dan tinggi bagi semua pernyataan. Tahap persetujuan yang sangat tinggi ini menunjukkan bahawa pantun digital diterima dengan baik dan dinilai secara positif oleh responden, sekali gus memperkukuh kesimpulan bahawa persepsi terhadap pantun digital berada pada tahap yang amat memuaskan dan memberangsangkan.

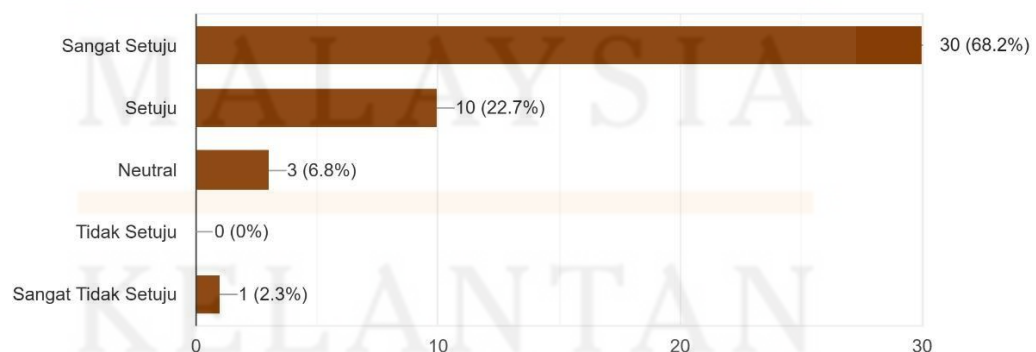
4.5 PERSEPSI PELAJAR ELEKTIF KESUSASTERAAN WARISAN TERHADAP PANTUN DIGITAL SEBAGAI MEDIUM TERAPI SELAIN DARIPADA HIBURAN

Kajian ini menggunakan skala likert lima mata dengan kekerapan iaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), sederhana (3), setuju (4) dan sangat setuju (5). Analisis serta tafsiran data skala Likert adalah berasaskan nilai min seperti yang dicadangkan oleh Pimentel (2010), iaitu 1.00–1.79 (sangat tidak setuju), 1.80–2.59 (tidak setuju), 2.60–3.39 (tidak pasti), 3.40–4.19 (setuju) dan 4.20–5.00 (sangat setuju). Bahagian ini pula membincangkan tentang persepsi pelajar elektif kesusasteraan warisan terhadap pantun digital sebagai medium terapi selain daripada hiburan.

4.5.1 Penggunaan Warna Dalam Pantun Digital Menimbulkan Suasana Yang Menenangkan

Adakah anda berpendapat penggunaan warna dalam pantun digital membantu menimbulkan suasana yang menenangkan?

44 responses



Graf 4.5.1 Penggunaan Warna Dalam Pantun Digital Menimbulkan Suasana Yang Menenangkan

Graf 4.5.1 menunjukkan dapatan bagi pernyataan berkaitan dengan Penggunaan Warna Dalam Pantun Digital Menimbulkan Suasana Yang Menenangkan. Berdasarkan graf tersebut, seramai 30 orang responden atau 68.2% menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan ini. Manakala, 10 orang responden atau 22.7% menyatakan setuju diikuti 3 orang responden atau 6.8% yang berada pada tahap neutral dan hanya seorang responden atau 2.3% yang menyatakan sangat tidak setuju. Taburan ini jelas menunjukkan bahawa majoriti responden memberikan reaksi yang sangat positif terhadap peranan penggunaan warna dalam pantun digital.

Walaupun tidak terdapat sebarang jurnal atau pendapat tokoh yang secara khusus mengkaji pernyataan ini, namun melalui graf ini jelas kita dapat lihat bahawa penggunaan warna dalam pantun digital memberikan kesan yang signifikan terhadap pengalaman emosi responden. Peratusan yang tinggi bagi kategori sangat setuju dan setuju membuktikan bahawa elemen warna memainkan peranan penting dalam mewujudkan suasana yang menenangkan apabila pantun disampaikan dalam bentuk digital. Warna bukan sahaja berfungsi sebagai elemen hiasan visual, malah turut mempengaruhi perasaan, tumpuan dan keselesaan pengguna ketika berinteraksi dengan kandungan digital. Pernyataan ini di sokong oleh Patrycia Zharandont (2020), yang menyatakan setiap warna mampu memberikan kesan serta identiti tertentu yang bergantung pada keadaan sosial individu yang memerhatikannya.

Selain itu, jumlah responden yang berada pada tahap neutral dan sangat tidak setuju adalah sangat kecil berbanding mereka yang bersetuju. Keadaan ini menunjukkan bahawa hanya segelintir responden yang tidak merasakan kesan ketara penggunaan warna dalam pantun digital, manakala sebahagian besar responden jelas merasai pengaruh positif elemen tersebut. Ini menggambarkan bahawa pemilihan dan penggunaan warna yang sesuai dalam pantun digital berupaya meningkatkan daya tarikan serta memberi kesan emosi yang lebih mendalam kepada pembaca atau penonton.

Secara keseluruhannya, dapatan daripada graf 4.4.1 memperlihatkan bahawa penggunaan warna dalam pantun digital diterima dengan sangat baik oleh responden dan dinilai mampu menimbulkan suasana yang menenangkan. Walaupun pernyataan ini tidak disokong oleh rujukan jurnal atau pandangan tokoh, bukti empirikal melalui persepsi responden sudah cukup menunjukkan kepentingan elemen visual ini dalam penyampaian pantun digital. Hal ini menegaskan bahawa aspek visual, khususnya penggunaan warna merupakan satu komponen penting yang tidak boleh diabaikan dalam pembangunan dan penyampaian pantun digital.

Jadual 4.5.1 Penggunaan Warna Dalam Pantun Digital Menimbulkan Suasana Yang Menenangkan

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian
Penggunaan Warna Dalam Pantun Digital	4.545	0.819

Menimbulkan Yang Menenangkan	Suasana		
---------------------------------	---------	--	--

Jadual di atas menunjukkan bahawa responden berpendapat penggunaan warna dalam pantun digital membantu menimbulkan suasana yang menyenangkan, seperti yang dibuktikan melalui skor purata yang tinggi iaitu 4.545 dengan nilai sisihan piawai 0.819. Skor purata ini mencerminkan tahap persetujuan yang sangat tinggi dalam kalangan responden terhadap pernyataan tersebut, sekali gus menunjukkan bahawa elemen warna memainkan peranan penting dalam mempengaruhi pengalaman dan emosi ketika berinteraksi dengan pantun digital.

Nilai sisihan piawai sebanyak 0.819 pula menunjukkan tahap variasi respons yang sederhana, namun masih berada dalam julat yang terkawal. Ini bermakna walaupun terdapat sedikit perbezaan pandangan dalam kalangan responden, secara keseluruhannya mereka tetap menunjukkan kecenderungan yang sama ke arah persetujuan. Majoriti responden menilai penggunaan warna sebagai satu elemen visual yang mampu memberikan kesan positif, khususnya dalam mewujudkan perasaan tenang dan selesa ketika menghayati kandungan pantun digital.

Dapatan ini juga menggambarkan bahawa aspek visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen sokongan, malah berupaya mempengaruhi penerimaan dan kefahaman terhadap kandungan pantun itu sendiri. Penggunaan warna yang sesuai dan harmoni dapat membantu mengurangkan tekanan visual, meningkatkan fokus serta mewujudkan suasana yang lebih menyenangkan kepada pengguna. Dalam konteks pantun digital,

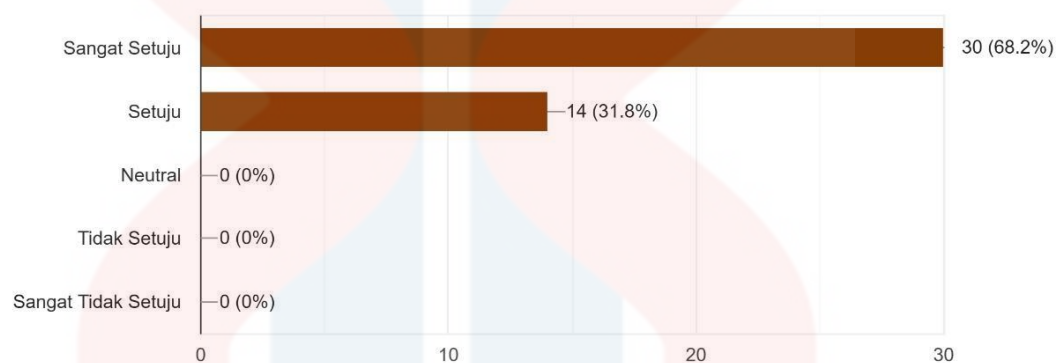
gabungan antara elemen teks dan visual yang seimbang dilihat mampu meningkatkan kualiti penyampaian serta memberi pengalaman yang lebih bermakna kepada responden.

Secara keseluruhannya, skor purata yang tinggi berserta nilai sisihan piawai yang sederhana menunjukkan bahawa penggunaan warna dalam pantun digital diterima secara positif dan dinilai mampu menimbulkan suasana yang menyenangkan. Dapatan ini menegaskan bahawa elemen warna merupakan satu aspek penting dalam pembinaan pantun digital yang berkesan, khususnya dalam memastikan keselesaan emosi dan pengalaman visual yang positif dalam kalangan responden.

4.5.2 Kefahaman Dan Emosi Terhadap Isi Pantun Ditingkatkan Melalui Ilustrasi Atau Imej Latar Dalam Pantun Digital

Adakah ilustrasi atau imej latar dalam pantun digital meningkatkan kefahaman atau emosi anda terhadap isi pantun?

44 responses



Graf 4.5.2 Kefahaman Dan Emosi Terhadap Isi Pantun Ditingkatkan Melalui Ilustrasi Atau Imej Latar Dalam Pantun Digital

Graf 4.5.2 menunjukkan dapatan bagi pernyataan Kefahaman dan Emosi Terhadap Isi Pantun Ditingkatkan Melalui Ilustrasi atau Imej Latar dalam Pantun Digital. Berdasarkan graf tersebut, seramai 30 orang responden atau 68.2% menyatakan sangat setuju, manakala 14 orang responden atau 31.8% menyatakan setuju terhadap pernyataan ini. Dapatan ini menunjukkan bahawa keseluruhan responden memberikan maklum balas positif tanpa sebarang respons neutral atau tidak bersetuju, sekali gus mencerminkan tahap persetujuan yang sangat tinggi dan menyeluruh terhadap peranan ilustrasi atau imej latar dalam pantun digital.

Tahap persetujuan yang sepenuhnya ini memperlihatkan bahawa elemen visual seperti ilustrasi dan imej latar berupaya membantu responden memahami isi pantun dengan lebih jelas serta menghayati emosi yang ingin disampaikan. Ilustrasi bukan sahaja berfungsi sebagai elemen sokongan kepada teks pantun, malah bertindak sebagai medium penyampaian makna yang memperkukuh mesej dan perasaan yang terkandung dalam pantun. Melalui visual yang sesuai, pembaca dapat mengaitkan makna tersirat pantun dengan gambaran yang dipersembahkan. Seterusnya, meningkatkan kefahaman dan penghayatan emosi.

Dapatan ini selari dengan pendapat Hilda Hilaliyahisual (2018) yang menyatakan bahawa visual merupakan hasil daripada suatu proses yang diterima dan seterusnya direspons oleh deria penglihatan. Menurut beliau, gambar dan teks berfungsi sebagai pengenalanpastian terhadap perkara yang lazim dilihat oleh deria penglihatan yang kemudiannya ditafsirkan sehingga membentuk suatu makna. Dalam konteks pantun digital, gabungan antara teks pantun dan ilustrasi atau imej latar membolehkan proses pentafsiran ini berlaku dengan lebih berkesan kerana visual membantu merangsang pemahaman dan emosi pembaca secara serentak.

Secara keseluruhannya, dapatan graf 4.4.2 menunjukkan bahawa penggunaan ilustrasi atau imej latar dalam pantun digital diterima sepenuhnya oleh responden sebagai satu pendekatan yang berkesan dalam meningkatkan kefahaman dan emosi terhadap isi pantun. Sokongan empirikal daripada responden serta pandangan tokoh berkaitan visual ini mengukuhkan lagi peranan elemen ilustrasi sebagai komponen penting dalam penyampaian pantun digital yang lebih bermakna dan berkesan.

Jadual 4.5.2 Kefahaman Dan Emosi Terhadap Isi Pantun Ditingkatkan Melalui Ilustrasi Atau Imej Latar Dalam Pantun Digital

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Kefahaman Dan Emosi Terhadap Isi Pantun Ditingkatkan Melalui Ilustrasi Atau Imej Latar Dalam Pantun Digital	4.681	0.471

Jadual 4.5.2 menunjukkan bahawa ilustrasi atau imej latar dalam pantun digital meningkatkan kefahaman dan emosi responden terhadap isi pantun digital, seperti yang ditunjukkan oleh skor purata yang sangat tinggi iaitu 4.681 dengan nilai sisihan piawai 0.471. Skor purata ini menghampiri nilai maksimum, sekali gus menggambarkan tahap persetujuan yang amat tinggi dalam kalangan responden terhadap peranan ilustrasi atau imej latar dalam pantun digital.

Nilai sisihan piawai yang rendah menunjukkan bahawa respons responden adalah sangat konsisten dan hampir seragam. Hal ini bermaksud kebanyakan responden memberikan penilaian yang hampir sama terhadap pernyataan ini tanpa perbezaan pandangan yang ketara. Keseragaman ini mencerminkan kesepakatan yang jelas bahawa ilustrasi atau imej latar merupakan elemen penting yang membantu responden memahami isi pantun dengan lebih mendalam serta menghayati emosi yang ingin disampaikan.

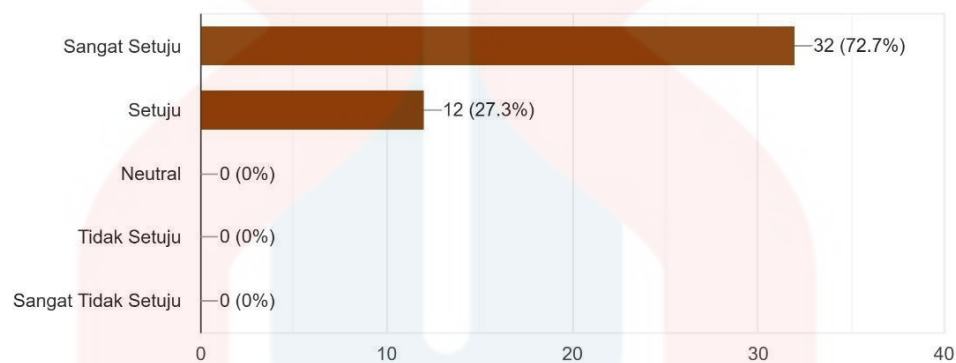
Dapatan ini juga menunjukkan bahawa elemen visual berfungsi sebagai sokongan yang efektif kepada teks pantun. Ilustrasi atau imej latar membantu menggambarkan suasana, konteks dan makna yang tersirat dalam pantun, seterusnya memudahkan proses pentafsiran oleh responden. Melalui gabungan teks dan visual dalam penyampaian pantun digital ia akan menjadi lebih jelas, menarik dan berkesan serta sekali gus dapat meningkatkan pengalaman emosi dan kognitif responden.

Secara keseluruhannya, skor purata yang sangat tinggi berserta sisihan piawai yang rendah membuktikan bahawa ilustrasi atau imej latar dalam pantun digital diterima secara amat positif oleh responden. Dapatan ini menegaskan bahawa penggunaan elemen visual dalam pantun digital memainkan peranan yang signifikan dalam meningkatkan kefahaman serta penghayatan emosi terhadap isi pantun, sekali gus menjadikannya lebih bermakna dan berkesan kepada khalayak.

4.5.3 Fokus Dan Rasa Selesa Semasa Melihat Dan Mendengar Pantun Digital Dibantu Oleh Reka Bentuk Visual Pantun Digital Seperti Tipografi, Susun Atur Teks Dan Lain-lain

Reka bentuk visual pantun digital (contohnya tipografi, susun atur teks dan lain-lain) membantu anda fokus dan berasa selesa semasa melihat dan mendengar pantun digital tersebut.

44 responses



Graf 4.5.3 Fokus Dan Rasa Selesa Semasa Melihat Dan Mendengar Pantun Digital Dibantu Oleh Reka Bentuk Visual Pantun Digital Seperti Tipografi, Susun Atur Teks Dan Lain-lain

Graf 4.5.3 menunjukkan dapatan bagi pernyataan Fokus dan Rasa Selesa Semasa Melihat dan Mendengar Pantun Digital Dibantu Oleh Reka Bentuk Visual Pantun Digital Seperti Tipografi, Susun Atur Teks dan Lain-lain. Berdasarkan graf tersebut, seramai 32 orang responden atau 72.7% menyatakan sangat bersetuju, manakala 12 orang responden atau 27.3% menyatakan setuju terhadap pernyataan ini. Dapatan ini menunjukkan bahawa keseluruhan responden memberikan maklum balas yang positif, sekali gus menegaskan peranan reka bentuk visual dalam membantu meningkatkan fokus serta memberikan rasa selesa ketika menikmati pantun digital.

Tahap persetujuan yang tinggi ini menekankan bahawa elemen visual seperti tipografi, susun atur teks, warna dan elemen reka bentuk lain memainkan peranan penting dalam memastikan kandungan pantun digital dapat dinikmati dengan baik oleh pengguna. Reka bentuk visual yang terancang bukan sahaja membantu membimbing mata dan perhatian pembaca, malah memberikan pengalaman yang lebih selesa dan menarik secara keseluruhan. Dengan kata lain, keberkesanan penyampaian pantun digital bukan hanya terletak pada teks semata-mata. Tetapi, turut bergantung kepada bagaimana elemen visual disusun dan dipersembahkan untuk menyokong pemahaman serta penghayatan emosi pengguna.

Dapatan ini selari dengan pandangan Aida Qamariah Ishak (2018), yang menyatakan bahawa tanpa penggunaan bahasa yang indah, pantun yang dicipta dan dibaca tidak akan menunjukkan keistimewaannya. Maksud disini, beliau menekankan bahawa pencipta pantun dan pemantun perlu bijak dalam mencipta serta memilih kata dan makna melalui pemerhatian yang teliti. Keistimewaan pantun terletak pada kesederhanaan serta kepadatan bentuk dan strukturnya. Setiap rangkap pantun mampu memancarkan keindahan pengucapnya, termasuk ketinggian budi serta keluasan dan kedalaman pemikiran. Keindahan bahasa dalam pantun turut mampu menyampaikan makna yang menjadi simbol ketekalan minda penciptanya.

Dengan gabungan teks pantun yang bermakna dan reka bentuk visual yang tersusun, pantun digital mampu memberikan pengalaman yang lebih lengkap kepada pembaca. Visual bukan sahaja berfungsi sebagai elemen hiasan, malah menjadi penunjuk arah dan panduan bagi pembaca untuk menumpukan perhatian dan menghayati makna pantun

dengan lebih mendalam. Oleh itu, reka bentuk visual yang baik dalam pantun digital dapat meningkatkan fokus dan keselesaan pengguna, seterusnya menjadikan penyampaian pantun lebih berkesan dan menarik.

Secara keseluruhannya, dapatan graf 4.5.3 menunjukkan bahawa reka bentuk visual dalam pantun digital memainkan peranan yang sangat penting dalam membantu pembaca menumpukan perhatian dan merasa selesa semasa membaca atau mendengar pantun. Gabungan antara keindahan bahasa dan susunan visual yang tersusun menjadikan pantun digital bukan sahaja menarik dari segi estetika, malah berkesan dalam menyampaikan makna serta emosi kepada pembaca.

Jadual 4.5.3 Fokus Dan Rasa Selesa Semasa Melihat Dan Mendengar Pantun Digital Dibantu Oleh Reka Bentuk Visual Pantun Digital Seperti Tipografi, Susun Atur Teks Dan Lain-lain

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Fokus Dan Rasa Selesa Semasa Melihat Dan Mendengar Pantun Digital Dibantu Oleh Reka Bentuk Visual Pantun Digital Seperti Tipografi, Susun Atur Teks Dan Lain-lain	4.727	0.450

Jadual di atas menunjukkan bahawa reka bentuk visual pantun digital, termasuk elemen seperti tipografi, susun atur teks dan lain-lain membantu responden menumpukan perhatian dan berasa selesa semasa melihat dan mendengar pantun digital tersebut. Hal ini dibuktikan melalui skor purata yang sangat tinggi iaitu 4.727 dengan nilai sisihan piawai 0.450 yang menandakan tahap persetujuan responden berada pada aras yang amat tinggi.

Skor purata yang hampir maksimum ini menunjukkan bahawa hampir semua responden secara konsisten mengakui keberkesanan elemen visual dalam menyokong pengalaman membaca atau mendengar pantun digital. Nilai sisihan piawai yang rendah pula menandakan tahap variasi respons adalah minimum, ini menunjukkan keseragaman persepsi responden terhadap kepentingan reka bentuk visual dalam meningkatkan fokus dan keselesaan pengguna. Dengan kata mudah, gabungan elemen visual yang tersusun dengan baik berjaya memberikan pengalaman yang lebih selesa, teratur dan mudah dihayati oleh pembaca atau pendengar pantun digital.

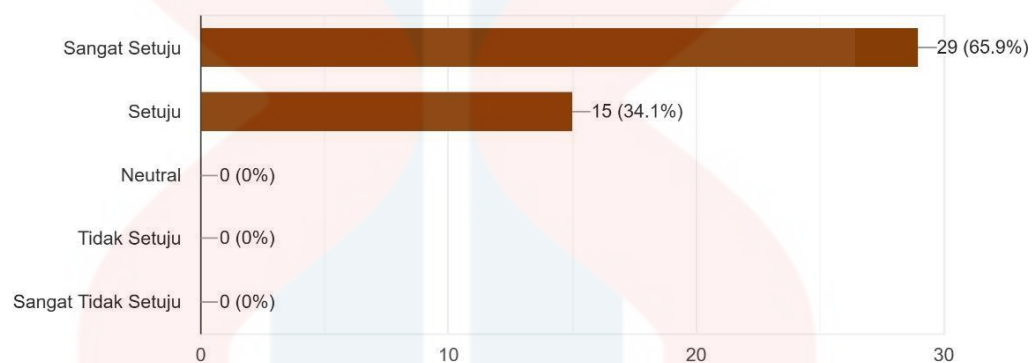
Dapatan ini menguatkan pandangan bahawa reka bentuk visual bukan sekadar elemen hiasan, tetapi memainkan peranan penting dalam memperkukuh kefahaman dan penghayatan pantun. Tipografi yang jelas, susun atur teks yang rapi dan elemen visual lain membantu membimbing perhatian pembaca, memudahkan pemprosesan maklumat serta mewujudkan suasana yang kondusif untuk memahami mesej dan emosi yang terkandung dalam pantun. Keberkesanan elemen visual ini turut menyokong pengalaman estetik pengguna, menjadikan interaksi dengan pantun digital lebih menarik dan bermakna.

Secara keseluruhannya, skor purata yang tinggi berserta sisihan piawai yang rendah membuktikan bahawa reka bentuk visual dalam pantun digital diterima dengan amat positif oleh responden. Elemen visual terbukti mampu membantu menumpukan perhatian dan mewujudkan rasa selesa semasa membaca atau mendengar pantun digital, menjadikan penyampaian pantun lebih berkesan dari segi kognitif dan emosi. Hal ini, menunjukkan bahawa reka bentuk visual adalah komponen penting yang tidak boleh diabaikan dalam pembangunan pantun digital yang berkualiti dan menarik.

4.5.4 Kesan Terapeutik Yang Positif Ditimbulkan Melalui Gaya Persembahan Visual Seperti Animasi Atau Kesan Cahaya Lembut

Pada pendapat anda, gaya persembahan visual (contohnya animasi atau kesan cahaya lembut) memberi kesan terapeutik yang positif.

44 responses



Graf 4.5.4 Kesan Terapeutik Yang Positif Ditimbulkan Melalui Gaya Persembahan Visual Seperti Animasi Atau Kesan Cahaya Lembut

Graf 4.5.4 menunjukkan dapatan bagi pernyataan Kesan Terapeutik Yang Positif Ditimbulkan Melalui Gaya Persembahan Visual Seperti Animasi Atau Kesan Cahaya Lembut. Berdasarkan graf tersebut, seramai 29 orang responden atau 65.9% menyatakan sangat bersetuju, manakala 15 orang responden atau 34.1% menyatakan setuju. Dapatan ini menunjukkan bahawa keseluruhan responden memberikan reaksi yang positif terhadap pernyataan ini, sekali gus menegaskan bahawa gaya persembahan visual dalam pantun digital berupaya memberi kesan yang menyenangkan dan menenangkan kepada pengguna.

Walaupun tiada jurnal atau kajian terdahulu yang secara khusus membuktikan pernyataan ini, bukti lain dapat dilihat melalui graf tersebut melalui hasil respons daripada responden. Peratusan yang tinggi bagi kategori sangat bersetuju dan setuju menunjukkan bahawa hampir semua responden merasakan bahawa animasi, kesan cahaya lembut atau gaya persembahan visual lain mampu memberikan kesan terapeutik yang positif ketika menonton atau mendengar pantun digital. Hal ini menunjukkan bahawa elemen visual yang bergerak atau bercahaya secara lembut bukan sahaja menarik secara estetik, malah turut mempengaruhi pengalaman emosi dan mental pengguna.

Dapatan ini memperlihatkan bahawa elemen visual yang dirancang dengan teliti dalam pantun digital mampu mencipta suasana yang menenangkan dan memberi kesan positif terhadap kesejahteraan emosi pengguna. Animasi yang halus dan kesan cahaya yang lembut berfungsi sebagai rangsangan visual yang menenangkan, membantu pengguna menumpukan perhatian sambil merasai pengalaman yang menyenangkan. Ia juga menunjukkan bahawa aspek persembahan visual boleh dijadikan satu strategi untuk meningkatkan pengalaman interaktif dalam pantun digital.

Secara keseluruhannya, dapatan graf 4.5.4 menunjukkan bahawa gaya persembahan visual seperti animasi dan kesan cahaya lembut diterima secara positif oleh responden dan dinilai mampu menimbulkan kesan terapeutik yang baik. Walaupun tiada kajian terdahulu yang dapat membuktikan pernyataan ini, bukti empirikal melalui respons responden jelas menunjukkan bahawa elemen visual memainkan peranan penting dalam

mempengaruhi pengalaman emosi dan kesejahteraan pengguna semasa menikmati pantun digital.

Jadual 4.5.4 Kesan Terapeutik Yang Positif Ditimbulkan Melalui Gaya Persembahan Visual Seperti Animasi Atau Kesan Cahaya Lembut

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Kesan Terapeutik Yang Positif Ditimbulkan Melalui Gaya Persembahan Visual Seperti Animasi Atau Kesan Cahaya Lembut	4.659	0.479

Jadual di atas menunjukkan bahawa gaya persembahan visual dalam pantun digital, seperti animasi atau kesan cahaya lembut memberikan kesan terapeutik yang positif kepada responden. Hal ini dibuktikan melalui skor purata yang tinggi iaitu 4.659 dengan nilai sisihan piawai 0.479, ini menandakan tahap persetujuan responden berada pada aras yang sangat tinggi.

Skor purata yang hampir maksimum ini menunjukkan bahawa hampir semua responden secara konsisten mengakui keberkesanan elemen visual ini dalam memberikan kesan positif dan menyenangkan ketika melihat atau mendengar pantun digital. Nilai sisihan piawai yang rendah pula, menandakan tahap variasi respons adalah minima. Ini, menunjukkan keseragaman pandangan responden terhadap peranan animasi dan kesan

cahaya lembut dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan kata lain, unsur visual ini bukan sahaja menarik dari segi estetik. Tetapi, juga memberi impak emosi yang menyenangkan kepada pengguna.

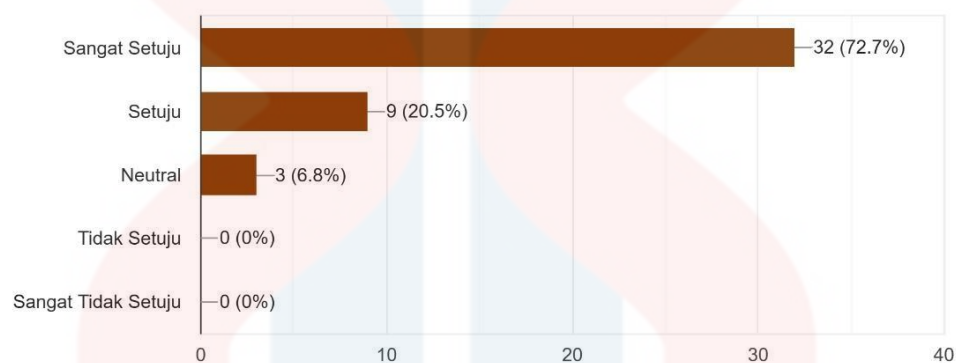
Dapatan ini, memperlihatkan bahawa gaya persembahan visual memainkan peranan penting dalam mempengaruhi pengalaman emosi dan mental pengguna. Animasi yang bergerak dengan lancar dan kesan cahaya lembut mampu mewujudkan suasana yang menenangkan, membantu pengguna menumpukan perhatian dan merasai pengalaman yang lebih menyenangkan. Elemen ini, secara tidak langsung meningkatkan penghayatan terhadap pantun digital dan menjadikannya bukan sekadar bahan bacaan atau tontonan. Tetapi, satu pengalaman interaktif yang memberi kesan positif kepada emosi.

Secara keseluruhannya, skor purata yang tinggi berserta sisihan piawai yang rendah membuktikan bahawa gaya persembahan visual dalam pantun digital diterima dengan amat positif oleh responden. Animasi dan kesan cahaya lembut terbukti mampu menimbulkan kesan terapeutik yang baik, sekali gus menjadikan pantun digital lebih berkesan dari segi penghayatan emosi dan pengalaman pengguna. Dapatan ini, menegaskan kepentingan elemen visual sebagai komponen yang tidak boleh diabaikan dalam penyampaian pantun digital.

4.5.5 Mood Seperti Rasa Tenang, Gembira Atau Reflektif Dipengaruhi Oleh Visual Dalam Pantun Digital

Adakah visual dalam pantun digital mempengaruhi mood anda (contohnya rasa tenang, gembira, atau reflektif)?

44 responses



Graf 4.5.5 Mood Seperti Rasa Tenang, Gembira Atau Reflektif Dipengaruhi Oleh Visual Dalam Pantun Digital

Graf 4.5.5 menunjukkan dapatan bagi pernyataan Mood Seperti Rasa Tenang, Gembira atau Reflektif Dipengaruhi Oleh Visual Dalam Pantun Digital. Berdasarkan graf tersebut, seramai 32 orang responden atau 72.7% menyatakan sangat bersetuju, manakala 9 orang responden atau 20.5% menyatakan setuju dan 3 orang responden atau 6.8% berada pada tahap neutral. Tiada responden yang menunjukkan persetujuan rendah atau menolak pernyataan ini.

Walaupun tiada jurnal atau kajian terdahulu yang secara khusus membincangkan hubungan antara visual pantun digital dengan mood, hasil graf ini menunjukkan bukti empirikal bahawa elemen visual dalam pantun digital mempunyai kesan yang nyata

terhadap perasaan dan suasana hati responden. Majoriti besar responden merasakan bahawa visual dapat mempengaruhi mood mereka, sama ada mencetuskan rasa tenang, menimbulkan kegembiraan atau membawa kepada refleksi terhadap mesej yang terkandung dalam pantun. Ini menunjukkan bahawa visual bukan sekadar elemen estetika, tetapi berperanan sebagai penguat emosi yang mempengaruhi cara pembaca atau pendengar merasai kandungan pantun.

Selain itu, taburan respons yang tinggi pada kategori sangat bersetuju menunjukkan bahawa elemen visual dalam pantun digital berjaya menimbulkan kesan emosi yang konsisten. Responden bukan sahaja menumpukan perhatian kepada mesej teks, tetapi juga merasai pengalaman mood yang lebih mendalam melalui gabungan teks dan visual. Hal ini menandakan bahawa reka bentuk visual yang sesuai boleh menjadi medium yang mempengaruhi perasaan serta meningkatkan pengalaman interaktif, di mana pembaca bukan sahaja memahami isi pantun tetapi turut “merasai” mesej secara emosional.

Secara keseluruhannya, walaupun tiada sokongan daripada kajian atau jurnal terdahulu, dapatan daripada graf 4.5.5 jelas menunjukkan bahawa visual dalam pantun digital memberi kesan terhadap mood responden. Persepsi ini menekankan peranan penting elemen visual dalam membina pengalaman emosi, menjadikan pantun digital bukan sekadar bahan bacaan. Tetapi, satu pengalaman yang mampu membangkitkan rasa dan refleksi dalam kalangan pembaca atau penonton.

**Jadual 4.5.5 Mood Seperti Rasa Tenang, Gembira Atau Reflektif
Dipengaruhi Oleh Visual Dalam Pantun Digital**

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Mood Seperti Rasa Tenang, Gembira Atau Reflektif Dipengaruhi Oleh Visual Dalam Pantun Digital	4.659	0.607

Jadual 4.5.5 menunjukkan bahawa visual dalam pantun digital mempengaruhi mood responden, termasuk perasaan seperti rasa tenang, gembira atau reflektif dengan skor purata 4.659 dan nilai sisihan piawai 0.607. Skor purata yang tinggi ini menandakan tahap persetujuan responden berada pada aras yang sangat positif, menunjukkan bahawa hampir semua responden mengakui bahawa elemen visual dalam pantun digital mempunyai kesan yang ketara terhadap pengalaman emosi mereka.

Nilai sisihan piawai sebanyak 0.607 menunjukkan bahawa respons yang diberikan oleh responden adalah agak konsisten, walaupun terdapat sedikit variasi. Hal ini memperlihatkan bahawa walaupun setiap individu mungkin mengalami kesan emosi yang berbeza, majoriti responden mempunyai persepsi yang serupa bahawa visual dalam pantun digital dapat membangkitkan perasaan tertentu, sama ada rasa tenang, kegembiraan atau refleksi terhadap mesej pantun.

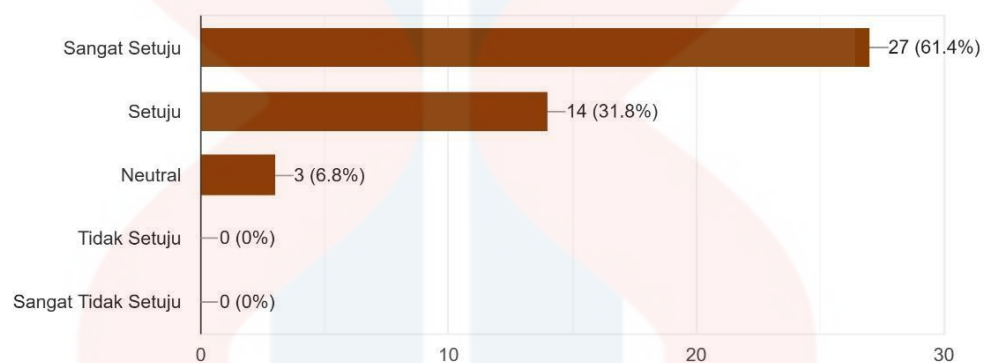
Dapatan ini menekankan bahawa elemen visual bukan sekadar menghiasi pantun digital, tetapi turut berperanan sebagai penguat emosi. Visual membantu mengaitkan mesej teks dengan pengalaman perasaan pengguna, seterusnya meningkatkan keterlibatan dan penghayatan pembaca. Dalam konteks pantun digital, penggunaan visual yang sesuai mampu menjadikan pengalaman membaca atau menonton lebih menyeluruh, di mana pengguna bukan sahaja memahami isi kandungan tetapi turut merasai suasana dan mood yang ingin disampaikan.

Secara keseluruhannya, skor purata yang tinggi dan sisihan piawai yang rendah membuktikan bahawa visual dalam pantun digital berkesan mempengaruhi mood responden. Dapatan ini menunjukkan bahawa elemen visual merupakan komponen penting dalam pembinaan pantun digital yang interaktif dan emosional, kerana ia mampu menimbulkan pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna kepada pembaca atau penonton.

4.5.6 Ketenangan Fikiran Dicapai Melalui Struktur Pantun Seperti Rima Dan Irama Yang Digunakan Dalam Bentuk Digital

Struktur pantun (rima dan irama) yang digunakan dalam bentuk digital membantu anda mencapai ketenangan fikiran.

44 responses



Graf 4.5.6 Ketenangan Fikiran Dicapai Melalui Struktur Pantun Seperti Rima Dan Irama Yang Digunakan Dalam Bentuk Digital

Graf 4.5.6 menunjukkan dapatan bagi pernyataan Ketenangan Fikiran Dicapai Melalui Struktur Pantun Seperti Rima dan Irama Yang Digunakan Dalam Bentuk Digital. Berdasarkan graf tersebut, seramai 27 orang responden atau 61.4% menyatakan sangat setuju, manakala 14 orang responden atau 31.8% menyatakan setuju dan 3 orang responden atau 6.8% berada pada tahap neutral. Tiada responden yang menolak pernyataan ini dan ini menunjukkan bahawa majoriti responden merasakan bahawa struktur pantun digital, khususnya dari segi rima dan irama mampu memberi kesan ketenangan fikiran ketika dibaca atau didengar.

Dapatan ini selari dengan pandangan Muhammad Haji Salleh (2008) dalam bukunya *Permata di Rumput Gilang, Sastera sebagai Ruang Bangsa* yang menekankan bahawa pantun dibentuk dan diungkapkan melalui pepadanan kata atau bunyi. Seperti, aliterasi dan asonansi yang sesuai dan bermakna. Beliau menjelaskan bahawa idea, pemikiran dan mesej pantun disusun mengikut keserasian pengarang atau pemikir menghasilkan susunan yang harmoni. Keseimbangan antara diksi, intonasi, mesej dan makna perlu dijaga agar tidak sumbang atau janggal. Oleh itu, pantun mestilah mengikuti peraturan atau ketetapan stilistik yang kukuh, tersusun dan beradab yang terikat dengan keserasian bunyi dan maksud. Keserasian ini, menurut Salleh, menjadi penentu kehebatan dan idealisme sesebuah pantun.

Dalam konteks pantun digital, prinsip-prinsip ini tetap relevan. Struktur pantun yang rapi, rima yang sepadan dan irama yang teratur membantu pembaca atau pendengar menumpukan perhatian dan merasai keselesaan mental semasa menghayati pantun. Susunan bunyi dan maksud yang harmonis dalam pantun digital mencetuskan pengalaman yang menenangkan, seolah-olah pembaca atau pendengar dibawa melalui alunan bunyi yang serasi dan mesej yang jelas. Visual digital yang menyokong penyampaian pantun turut meningkatkan pengalaman ini, tetapi asas ketenangan masih berpunca daripada struktur dan ritma pantun itu sendiri.

Secara keseluruhannya, dapatan graf 4.5.6 menunjukkan bahawa struktur pantun, melalui rima dan irama yang tersusun mampu memberikan ketenangan fikiran kepada responden. Pandangan Muhammad Haji Salleh menekankan bahawa keserasian bunyi dan maksud dalam pantun adalah kunci kepada keindahan dan idealisme pantun dan

dapatan kajian ini membuktikan bahawa prinsip tersebut terus relevan dalam konteks pantun digital, di mana struktur yang harmoni memberi kesan emosi dan mental yang positif kepada pembaca atau pendengar.

Jadual 4.5.6 Ketenangan Fikiran Dicapai Melalui Struktur Pantun Seperti Rima Dan Irama Yang Digunakan Dalam Bentuk Digital

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Ketenangan Fikiran Dicapai Melalui Struktur Pantun Seperti Rima Dan Irama Yang Digunakan Dalam Bentuk Digital	4.545	0.627

Jadual di atas menunjukkan bahawa struktur pantun, termasuk rima dan irama yang digunakan dalam bentuk digital, membantu responden mencapai ketenangan fikiran, dengan skor purata 4.545 dan nilai sisihan piawai 0.627. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa tahap persetujuan responden terhadap peranan struktur pantun digital berada pada tahap yang sangat positif. Hal ini menandakan bahawa hampir semua responden mengakui bahawa rima dan irama dalam pantun digital bukan sahaja memperindah penyampaian, tetapi juga memberi kesan menenangkan kepada pembaca atau pendengar.

Nilai sisihan piawai yang sederhana iaitu 0.627, menunjukkan bahawa respons responden agak konsisten dengan sebahagian kecil variasi dalam persepsi. Ini

menunjukkan bahawa walaupun pengalaman emosi mungkin berbeza-beza antara individu, majoriti bersetuju bahawa keserasian bunyi dan struktur pantun membantu menenangkan fikiran dan memberi pengalaman yang menyenangkan semasa membaca atau mendengar pantun digital.

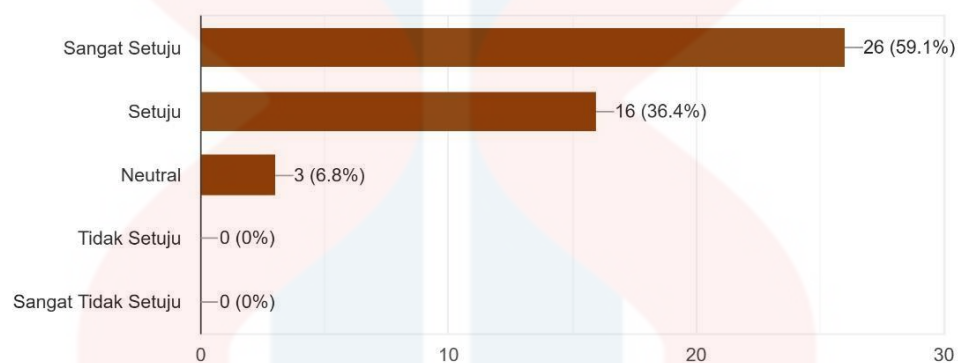
Dapatan ini sejajar dengan prinsip yang diketengahkan oleh Muhammad Haji Salleh (2008), bahawa pantun dibentuk melalui pemadanan kata dan bunyi, seperti aliterasi dan asonansi yang sesuai dan bermakna. Keserasian antara bunyi, irama dan mesej yang tersusun menghasilkan susunan yang harmoni. Ketelitian dalam penyusunan struktur pantun bagi memastikan bahawa pengalaman pembaca atau pendengar tidak terganggu oleh ketidakselarasan bunyi atau mesej, sebaliknya memberi ketenangan dan kepuasan estetik. Dalam konteks digital, prinsip ini tetap relevan kerana walaupun medium penyampaian berubah. Struktur pantun yang tersusun masih menjadi faktor utama yang menyumbang kepada pengalaman mental yang menenangkan.

Secara keseluruhannya, skor purata yang tinggi berserta sisihan piawai yang rendah membuktikan bahawa struktur pantun digital melalui rima dan irama yang harmonis, berperanan penting dalam membantu responden mencapai ketenangan fikiran. Dapatan ini, menegaskan bahawa prinsip tradisional pantun mengenai keserasian bunyi dan maksud tetap relevan dalam konteks digital di mana struktur yang teratur bukan sahaja memelihara keindahan pantun tetapi turut menyumbang kepada kesan emosi dan mental yang positif bagi pembaca atau pendengar.

4.5.7 Pengalaman Terapi Tidak Diganggu Dan Penyusunan Bait Pantun Dalam Platform Digital Mudah Diikuti

Penyusunan bait pantun dalam platform digital mudah diikuti dan tidak mengganggu pengalaman terapi.

44 responses



Graf 4.5.7 Pengalaman Terapi Tidak Diganggu Dan Penyusunan Bait Pantun Dalam Platform Digital Mudah Diikuti

Berdasarkan Graf 4.5.7, menunjukkan pernyataan berkaitan Pengalaman Terapi Tidak Diganggu dan Penyusunan Bait Pantun Dalam Platform Digital Mudah Diikuti, bacaan graf ini memberikan gambaran jelas mengenai persepsi responden terhadap kenyataan tersebut. Daripada graf tersebut, dapat dilihat bahawa sebahagian besar responden berada pada skala positif. Seramai 26 orang, bersamaan dengan 59.1% berada pada kategori sangat setuju. Manakala 16 orang atau 36.4% berada pada kategori bersetuju. Hanya 3 orang 6.8% mengambil pendirian neutral dan graf tidak menunjukkan sebarang respons negatif.

Graf ini menunjukkan bahawa tumpuan utama responden adalah kepada persetujuan, dengan jumlah responden yang positif melebihi 90%. Selain itu, perbandingan antara kategori “sangat setuju” dan “bersetuju” juga dapat dibaca dengan jelas melalui ketinggian bar pada graf, di mana bar bagi “sangat setuju” lebih tinggi daripada bar bagi “bersetuju”. Ini menandakan bahawa majoriti responden bukan sahaja bersetuju, tetapi cenderung memberikan penekanan yang lebih tinggi terhadap kenyataan tersebut. Tambahan lagi, bahagian neutral pada graf kelihatan sangat kecil, menandakan bahawa hampir keseluruhan responden mempunyai pendapat yang jelas dan positif. Bacaan graf ini memudahkan pembaca untuk menilai secara cepat trend keseluruhan persepsi responden, serta membandingkan skala persetujuan secara kuantitatif tanpa perlu merujuk kepada jadual angka sahaja.

Secara keseluruhan, melalui bacaan graf jelas bahawa persepsi responden terhadap kemudahan penggunaan platform digital dan pengalaman terapi yang tidak terganggu adalah sangat positif dengan majoriti menunjukkan tahap persetujuan yang tinggi. Graf ini berjaya menyampaikan maklumat dengan visual yang mudah difahami, memudahkan penilaian tren utama dalam respon responden

Jadual 4.5.7 Pengalaman Terapi Tidak Diganggu Dan Penyusunan Bait Pantun Dalam Platform Digital Mudah Diikuti

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Pengalaman Terapi Tidak Diganggu Dan	4.522	0.628

Penyusunan Bait Pantun		
Dalam Platform Digital		
Mudah Diikuti		

Berdasarkan jadual yang disediakan, pernyataan berkaitan penyusunan bait pantun dalam platform digital mudah diikuti dan tidak mengganggu pengalaman terapi menunjukkan skor purata 4.522 dengan sisihan piawai (SD) 0.628. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa secara keseluruhan, responden cenderung bersetuju dengan kenyataan tersebut, menandakan bahawa platform digital yang digunakan memberikan pengalaman yang lancar dan teratur dari segi penyusunan bait pantun.

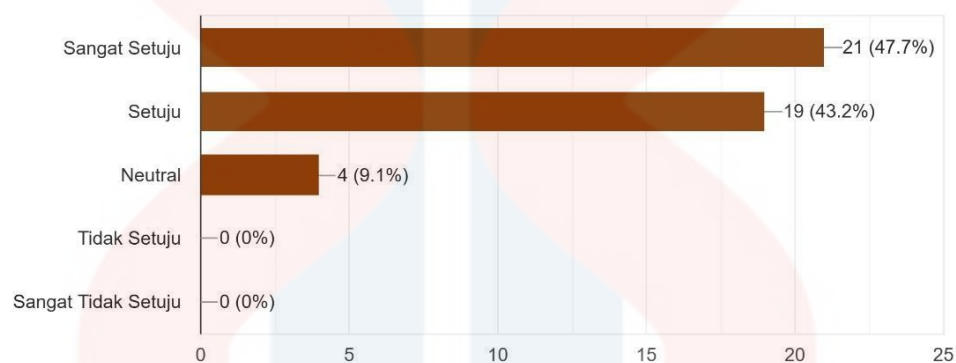
Sisihan piawai yang dicatatkan, iaitu 0.628, menunjukkan bahawa variasi pendapat antara responden adalah rendah hingga sederhana. Ini bermakna kebanyakan responden mempunyai persepsi yang agak konsisten terhadap kemudahan penggunaan platform dan pengalaman terapi yang tidak terganggu, dengan hanya sedikit responden yang mungkin mempunyai pendapat berbeza.

Secara keseluruhan, data jadual ini memperlihatkan bahawa platform digital tersebut dihargai dari segi struktur dan pengalaman pengguna, serta mampu mengekalkan fokus peserta semasa aktiviti terapi atau latihan penyusunan pantun dijalankan. Skor purata yang mendekati 5 (skala Likert 1–5) juga menunjukkan tahap penerimaan yang tinggi terhadap ciri-ciri platform yang dikaji.

4.5.8 Pengalaman Menjadi Lebih Mendalam Dan Peribadi Ditimbulkan Melalui Bentuk Penyampaian Interaktif Seperti Klik Untuk Dengar Dan Tukar Pantun

Bentuk penyampaian interaktif (contohnya klik untuk dengar dan tukar pantun) menjadikan pengalaman lebih mendalam dan peribadi.

44 responses



Graf 4.5.8 Pengalaman Menjadi Lebih Mendalam Dan Peribadi Ditimbulkan Melalui Bentuk Penyampaian Interaktif Seperti Klik Untuk Dengar Dan Tukar Pantun

Berdasarkan Graf 4.5.8, menunjukkan pernyataan berkaitan pengalaman menjadi lebih mendalam dan peribadi ditimbulkan melalui bentuk penyampaian interaktif seperti klik untuk dengar dan tukar pantun. Bacaan graf memperlihatkan bahawa majoriti responden memberikan maklum balas yang positif terhadap penyampaian interaktif ini. Seramai 21 orang (47.7%) sangat setuju, manakala 19 orang (43.2%) pula bersetuju dengan kenyataan tersebut. Hanya 4 orang (9.1%) mengambil pendirian neutral dan graf ini tidak menunjukkan sebarang respons negatif.

Berdasarkan graf ini, jelas kita dapat lihat bahawa hampir keseluruhan responden menghargai bentuk penyampaian interaktif. Contoh, gabungan peratusan responden

yang “sangat setuju” dan “bersetuju” adalah sebanyak 90.9%. Ini menunjukkan bahawa interaktiviti seperti “klik untuk dengar” dan “tukar pantun” berjaya meningkatkan pengalaman pengguna serta menjadikan aktiviti lebih peribadi dan mendalam.

Selain itu, daripada ketinggian bar pada graf, dapat dilihat bahawa bar bagi kategori sangat setuju dan bersetuju hampir sama, menandakan bahawa persepsi positif bukan sahaja dominan. Tetapi juga seimbang antara tahap persetujuan yang tinggi. Bahagian neutral pula jelas kecil, menunjukkan bahawa sebahagian besar responden mempunyai pendapat yang konsisten terhadap keberkesanan interaktiviti dalam menyampaikan pengalaman yang lebih peribadi.

Secara keseluruhan, bacaan graf ini menegaskan bahawa interaktiviti dalam platform digital memainkan peranan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pengalaman mendalam pengguna, di mana sebahagian besar responden menunjukkan penerimaan yang tinggi terhadap pendekatan tersebut.

Jadual 4.5.8 Pengalaman Menjadi Lebih Mendalam Dan Peribadi Ditimbulkan Melalui Bentuk Penyampaian Interaktif Seperti Klik Untuk Dengar Dan Tukar Pantun

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Pengalaman Menjadi Lebih Mendalam Dan Peribadi Ditimbulkan Melalui Bentuk	4.386	0.654

Penyampaian Interaktif Seperti Klik Untuk Dengar Dan Tukar Pantun		
---	--	--

Berpandukan jadual yang dinyatakan, dapatan menunjukkan bahawa bentuk penyampaian interaktif, seperti fungsi klik untuk mendengar dan menukar pantun, memberikan impak yang positif terhadap pengalaman pengguna. Skor purata yang tinggi iaitu 4.386 dengan sisihan piawai 0.654 mencerminkan tahap persetujuan yang kukuh dalam kalangan responden terhadap pernyataan tersebut. Nilai purata ini menunjukkan bahawa majoriti responden merasakan penyampaian interaktif berjaya menjadikan pengalaman lebih mendalam dan bersifat peribadi.

Penyampaian interaktif membolehkan pengguna terlibat secara langsung dengan kandungan yang dipersembahkan, berbanding penerimaan maklumat secara pasif. Apabila pengguna diberi peluang untuk mengawal kandungan, seperti memilih pantun atau mendengar audio mengikut kehendak sendiri, pengalaman pembelajaran atau penghayatan menjadi lebih bermakna. Keadaan ini dapat meningkatkan minat, fokus dan keterlibatan pengguna sepanjang proses interaksi dengan bahan tersebut.

Selain itu, sisihan piawai yang sederhana rendah menunjukkan bahawa pandangan responden adalah agak konsisten. Ini bermakna kebanyakan responden berkongsi persepsi yang hampir sama terhadap keberkesanan penyampaian interaktif. Keseragaman ini mengukuhkan lagi dapatan bahawa pendekatan interaktif bukan sahaja

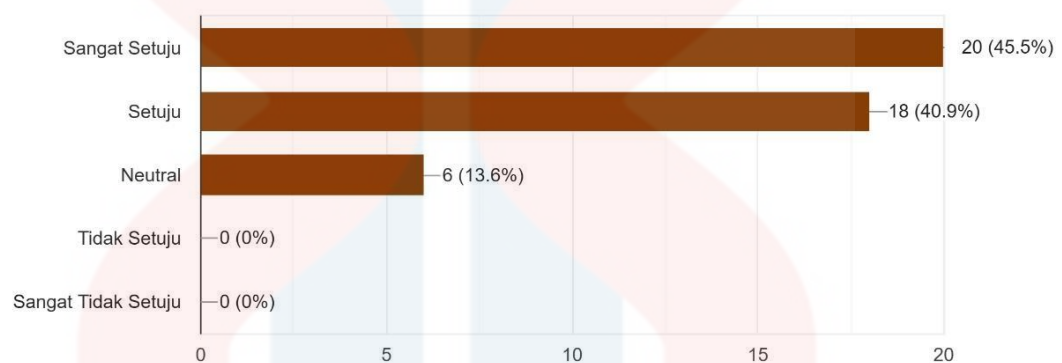
diterima dengan baik, malah dianggap berkesan dalam meningkatkan kualiti pengalaman pengguna.

Secara keseluruhannya, dapatan ini membuktikan bahawa penggunaan elemen interaktif dalam penyampaian kandungan. Khususnya pantun, berupaya mewujudkan pengalaman yang lebih mendalam dan peribadi. Hal ini memberi gambaran bahawa pendekatan sebegini sesuai untuk diterapkan dalam usaha memperkaya penyampaian bahan budaya dan pendidikan agar lebih menarik serta relevan dengan keperluan pengguna masa kini.

4.5.9 Tahap Keterlibatan Dipengaruhi Oleh Bentuk Persembahan Pantun Digital Seperti Video Pendek, Aplikasi Dan Laman Web

Adakah bentuk persembahan pantun digital(video pendek, aplikasi, laman web) mempengaruhi tahap keterlibatan anda?

44 responses



Graf 4.5.9 Tahap Keterlibatan Dipengaruhi Oleh Bentuk Persembahan Pantun Digital Seperti Video Pendek, Aplikasi Dan Laman Web

Graf 4.5.9 menunjukkan tahap keterlibatan responden dipengaruhi oleh bentuk persembahan pantun digital seperti video pendek, aplikasi dan laman web. Berdasarkan dapatan kajian, seramai 20 orang responden bersamaan dengan 45.5% menyatakan sangat setuju bahawa bentuk persembahan digital tersebut meningkatkan keterlibatan mereka. Peratusan ini merupakan nilai tertinggi dan menunjukkan bahawa hampir separuh daripada responden memberikan reaksi yang sangat positif terhadap penggunaan medium digital dalam penyampaian pantun.

Selain itu, seramai 18 orang responden iaitu 40.9% turut menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. Dapatan ini mengukuhkan lagi pandangan bahawa majoriti

responden menerima dan menyokong penggunaan pelbagai bentuk persembahan pantun digital sebagai satu pendekatan yang mampu menarik minat dan meningkatkan penglibatan mereka. Gabungan responden yang setuju dan sangat setuju jelas menunjukkan kecenderungan positif terhadap kaedah persembahan ini.

Walau bagaimanapun, seramai 6 orang responden bersamaan dengan 13.6% berada pada tahap neutral. Keputusan ini menunjukkan bahawa sebahagian kecil responden tidak menunjukkan kecenderungan yang jelas sama ada bersetuju atau tidak bersetuju. Keadaan ini mungkin disebabkan oleh perbezaan tahap pendedahan, minat atau pengalaman individu terhadap pantun digital.

Secara keseluruhannya, dapatan daripada graf 4.4.9 membuktikan bahawa bentuk persembahan pantun digital seperti video pendek, aplikasi dan laman web memainkan peranan penting dalam mempengaruhi tahap keterlibatan responden. Majoriti responden menunjukkan penerimaan yang positif, sekali gus menandakan bahawa pendekatan digital berpotensi besar untuk meningkatkan minat dan penglibatan terhadap pantun dalam konteks semasa.

Jadual 4.5.9 Tahap Keterlibatan Dipengaruhi Oleh Bentuk Persembahan Pantun Digital Seperti Video Pendek, Aplikasi Dan Laman Web

Pernyataan		Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Tahap Keterlibatan	Dipengaruhi Oleh Bentuk Persembahan Pantun	4.318	0.707

Digital Seperti Video Pendek, Aplikasi Dan Laman Web		
--	--	--

Jadual di atas menunjukkan bahawa bentuk persembahan pantun digital seperti video pendek, aplikasi dan laman web mempengaruhi tahap keterlibatan responden secara positif. Skor purata yang diperoleh iaitu 4.318 menggambarkan tahap persetujuan yang tinggi dalam kalangan responden terhadap pernyataan tersebut. Nilai ini menunjukkan bahawa kebanyakan responden merasakan bentuk persembahan digital berjaya menarik perhatian dan meningkatkan penglibatan mereka terhadap pantun.

Sisihan piawai sebanyak 0.707 pula menunjukkan tahap variasi respons yang sederhana. Hal ini bermaksud pandangan responden adalah agak konsisten, walaupun terdapat sedikit perbezaan dari segi tahap persetujuan. Namun begitu, perbezaan tersebut tidak ketara dan masih berada dalam lingkungan yang menunjukkan penerimaan yang baik terhadap penggunaan medium digital.

Bentuk persembahan pantun melalui video pendek, aplikasi dan laman web memberi peluang kepada responden untuk menikmati kandungan secara lebih menarik dan mudah diakses. Kepelbagaian medium ini membolehkan pantun disampaikan dengan cara yang lebih kreatif, sekali gus membantu meningkatkan minat dan keterlibatan responden.

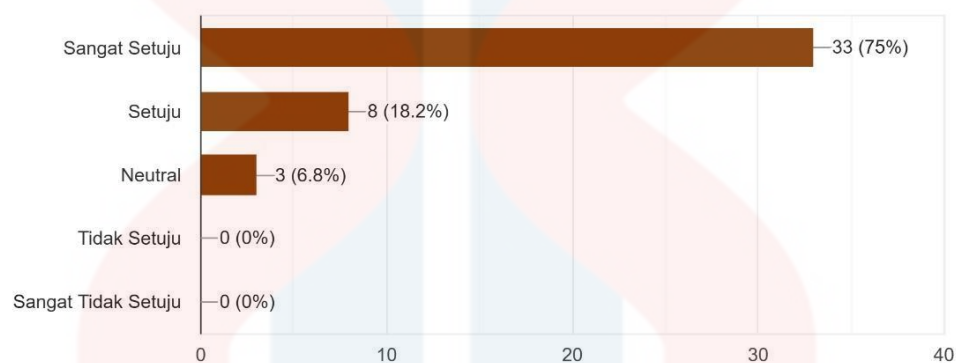
Secara keseluruhannya, dapatan ini membuktikan bahawa penggunaan bentuk persembahan pantun digital berupaya mempengaruhi keterlibatan responden pada tahap

yang tinggi. Pendekatan ini dilihat sesuai dan berkesan untuk menarik minat serta menggalakkan penglibatan yang lebih aktif terhadap pantun dalam kalangan masyarakat masa kini.

4.5.10 Bentuk Pantun Digital Yang Ringkas Dan Padat Lebih Sesuai Digunakan Sebagai Alat Terapi Berbanding Versi Panjang Atau Kompleks

Adakah bentuk pantun digital yang ringkas dan padat lebih sesuai sebagai alat terapi berbanding versi panjang atau kompleks?

44 responses



Graf 4.5.10 Bentuk Pantun Digital Yang Ringkas Dan Padat Lebih Sesuai Digunakan Sebagai Alat Terapi Berbanding Versi Panjang Atau Kompleks

Jadual di atas menunjukkan bahawa bentuk persembahan pantun digital seperti video pendek, aplikasi dan laman web mempengaruhi tahap keterlibatan responden secara positif. Skor purata yang diperoleh iaitu 4.318 menggambarkan tahap persetujuan yang tinggi dalam kalangan responden terhadap pernyataan tersebut. Nilai ini menunjukkan bahawa kebanyakan responden merasakan bentuk persembahan digital berjaya menarik perhatian dan meningkatkan penglibatan mereka terhadap pantun.

Sisihan piawai sebanyak 0.707 pula menunjukkan tahap variasi respons yang sederhana. Hal ini bermaksud pandangan responden adalah agak konsisten, walaupun terdapat sedikit perbezaan dari segi tahap persetujuan. Namun begitu, perbezaan tersebut tidak

ketara dan masih berada dalam lingkungan yang menunjukkan penerimaan yang baik terhadap penggunaan medium digital.

Bentuk persembahan pantun melalui video pendek, aplikasi dan laman web memberi peluang kepada responden untuk menikmati kandungan secara lebih menarik dan mudah diakses. Kepelbagaian medium ini membolehkan pantun disampaikan dengan cara yang lebih kreatif, sekali gus membantu meningkatkan minat dan keterlibatan responden.

Secara keseluruhannya, dapatan ini membuktikan bahawa penggunaan bentuk persembahan pantun digital berupaya mempengaruhi keterlibatan responden pada tahap yang tinggi. Pendekatan ini dilihat sesuai dan berkesan untuk menarik minat serta menggalakkan penglibatan yang lebih aktif terhadap pantun dalam kalangan masyarakat masa kini.

Jadual 4.5.10 Bentuk Pantun Digital Yang Ringkas Dan Padat Lebih Sesuai Digunakan Sebagai Alat Terapi Berbanding Versi Panjang Atau Kompleks

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Bentuk Pantun Digital Yang Ringkas Dan Padat Lebih Sesuai Digunakan Sebagai Alat Terapi Berbanding Versi Panjang Atau Kompleks	4.681	0.601

Data di atas menunjukkan bahawa bentuk pantun digital yang ringkas dan padat didapati lebih sesuai digunakan sebagai alat terapi berbanding pantun yang panjang atau kompleks. Skor purata yang tinggi iaitu 4.681 mencerminkan tahap persetujuan yang sangat kuat dalam kalangan responden terhadap kesesuaian bentuk pantun tersebut. Dapatan ini menunjukkan bahawa majoriti responden merasakan pantun yang ringkas lebih mudah difahami dan memberi kesan yang lebih berfokus dalam konteks terapi.

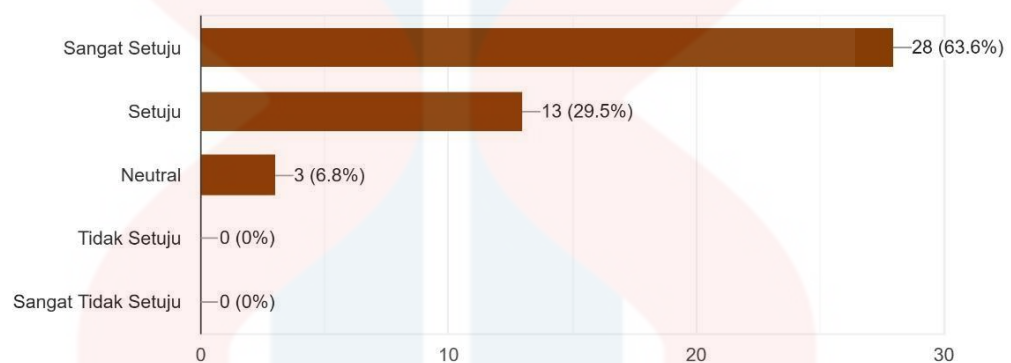
Sisihan piawai sebanyak 0.601 pula menunjukkan variasi respons yang rendah, menandakan tahap kesepakatan yang tinggi dalam kalangan responden. Kebanyakan responden berkongsi pandangan yang hampir sama bahawa kesederhanaan dalam penyampaian pantun digital adalah satu kelebihan yang penting. Hal ini mencerminkan penerimaan yang konsisten terhadap penggunaan pantun ringkas sebagai medium yang berkesan.

Pantun digital yang ringkas dan padat membolehkan mesej disampaikan dengan jelas tanpa membebankan pengguna dengan kandungan yang terlalu kompleks. Bentuk ini memudahkan responden untuk memberi tumpuan, memahami maksud pantun dan merasai kesannya dengan lebih cepat. Keadaan ini menjadikan pantun ringkas lebih sesuai digunakan dalam situasi yang memerlukan ketenangan, fokus dan refleksi sendiri. Secara keseluruhannya, dapatan ini menunjukkan bahawa pantun digital yang ringkas dan padat mempunyai potensi yang tinggi sebagai alat terapi. Kesederhanaan dalam bentuk dan penyampaian bukan sahaja meningkatkan kefahaman, malah membantu memaksimumkan kesan positif pantun terhadap kesejahteraan responden.

4.5.11 Platform Digital Seperti Aplikasi Mudah Alih Atau Laman Web Menyediakan Akses Yang Mudah Dan Mesra Pengguna

Platform digital (contohnya aplikasi mudah alih atau laman web) yang digunakan mudah diakses dan mesra pengguna.

44 responses



Graf 4.5.11 Platform Digital Seperti Aplikasi Mudah Alih Atau Laman Web Menyediakan Akses Yang Mudah Dan Mesra Pengguna

Graf 4.5.11 menunjukkan tahap persetujuan responden terhadap pernyataan bahawa platform digital seperti aplikasi mudah alih atau laman web menyediakan akses yang mudah dan mesra pengguna. Dapatan menunjukkan seramai 28 orang responden bersamaan dengan 63.6% menyatakan sangat bersetuju, manakala 13 orang responden bersamaan dengan 29.5% menyatakan setuju. Hanya seramai 3 orang responden iaitu 6.8% berada pada tahap neutral. Secara keseluruhannya, majoriti besar responden memberikan maklum balas yang sangat positif terhadap kemudahan akses dan kebolegunaan platform digital.

Peratusan tinggi bagi kategori sangat setuju dan setuju menunjukkan bahawa penggunaan platform digital memainkan peranan penting dalam memudahkan responden mengakses pantun digital. Aplikasi mudah alih dan laman web membolehkan pantun diakses pada bila-bila masa dan di mana-mana, sekali gus menjadikan pengalaman pengguna lebih selesa dan praktikal. Antara muka yang mesra pengguna juga membantu responden, khususnya generasi muda, untuk berinteraksi dengan kandungan pantun tanpa halangan teknikal.

Dapatan ini selari dengan pandangan Muhammad Firman Karim et.al., (2024), yang menyatakan bahawa pemeliharaan budaya lisan melalui platform digital membuka peluang besar dalam usaha memelihara, mempromosi dan menyebarkan warisan budaya. Walaupun kajian tersebut memberi contoh seperti Pantun Betawi, Seloko Adat Jambi dan Berkisah Batam melalui *YouTube*. Pendekatan yang sama dapat diaplikasikan secara langsung dalam konteks pantun digital. Platform digital berasaskan aplikasi dan laman web juga membolehkan pantun digital dipersembahkan dalam bentuk visual dan audio yang menarik serta mudah difahami oleh pengguna moden.

Dalam konteks pantun digital, penggunaan platform digital bukan sahaja memudahkan penyampaian pantun, malah menjadikannya lebih relevan dengan gaya hidup masyarakat masa kini. Pantun dapat dipersembahkan secara ringkas, interaktif dan kreatif, selaras dengan kehendak pengguna yang cenderung kepada kandungan digital yang mudah diakses. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan pengguna serta memastikan pantun terus dihargai dan digunakan dalam bentuk yang lebih kontemporari.

Kesimpulannya, dapatan graf 4.5.11 membuktikan bahawa platform digital yang mesra pengguna memainkan peranan penting dalam menyokong penyampaian pantun digital. Kemudahan akses yang ditawarkan bukan sahaja meningkatkan penerimaan responden, malah turut menyumbang kepada usaha memelihara dan memartabatkan pantun sebagai warisan budaya dalam persekitaran digital.

Jadual 4.5.11 Platform Digital Seperti Aplikasi Mudah Alih Atau Laman Web Menyediakan Akses Yang Mudah Dan Mesra Pengguna

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Platform Digital Seperti Aplikasi Mudah Alih Atau Laman Web Menyediakan Akses Yang Mudah Dan Mesra Pengguna	4.568	0.624

Jadual di atas menunjukkan bahawa platform digital seperti aplikasi mudah alih atau laman web yang digunakan untuk penyampaian pantun digital mudah diakses dan bersifat mesra pengguna. Skor purata yang tinggi iaitu 4.568 mencerminkan tahap persetujuan yang sangat baik dalam kalangan responden terhadap pernyataan tersebut. Dapatan ini menunjukkan bahawa kebanyakan responden berpuas hati dengan kemudahan penggunaan platform digital yang disediakan.

Sisihan piawai sebanyak 0.624 pula menunjukkan variasi respons yang rendah hingga sederhana, menandakan tahap kesepakatan yang tinggi dalam kalangan responden. Hal

ini bermaksud majoriti responden mempunyai pandangan yang hampir sama bahawa platform digital yang digunakan tidak menimbulkan kesukaran dari segi akses mahupun penggunaan.

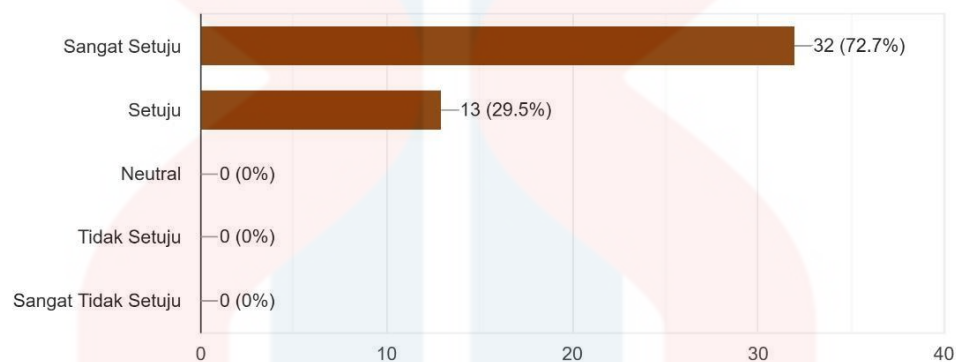
Kemudahan akses dan ciri mesra pengguna membolehkan responden berinteraksi dengan pantun digital dengan lebih lancar dan selesa. Platform seperti aplikasi mudah alih dan laman web memudahkan responden untuk mengakses kandungan pada bila-bila masa tanpa memerlukan kemahiran teknikal yang tinggi. Keadaan ini secara tidak langsung meningkatkan minat dan kesediaan responden untuk terus menggunakan pantun digital.

Secara keseluruhannya, dapatan ini menunjukkan bahawa tahap kebolehaksesan dan kemesraan pengguna platform digital berada pada tahap yang sangat memuaskan. Faktor ini penting dalam memastikan pantun digital dapat diterima dengan baik serta digunakan secara berterusan oleh pelbagai lapisan pengguna dalam persekitaran digital masa kini

4.5.12 Kesan Terapeutik Pantun Digital Ditingkatkan Melalui Fungsi Audio Atau Muzik Latar Yang Disertakan

Fungsi audio atau muzik latar yang disertakan membantu meningkatkan kesan terapeutik pantun digital.

44 responses



Graf 4.5.12 Kesan Terapeutik Pantun Digital Ditingkatkan Melalui Fungsi Audio Atau Muzik Latar Yang Disertakan

Graf 4.5.12 menunjukkan bahawa kesan terapeutik pantun digital dapat ditingkatkan melalui penyertaan fungsi audio atau muzik latar. Dapatan kajian menunjukkan seramai 32 orang responden bersamaan dengan 72.7% menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan ini. Peratusan yang sangat tinggi ini membuktikan bahawa majoriti besar responden benar-benar merasakan elemen audio atau muzik latar memberi kesan yang ketara dalam meningkatkan pengalaman dan kesan terapeutik pantun digital.

Selain itu, seramai 13 orang responden bersamaan dengan 29.5% menyatakan setuju. Gabungan responden yang sangat setuju dan setuju, menunjukkan penerimaan yang hampir menyeluruh terhadap penggunaan audio atau muzik latar dalam pantun digital. Tiada atau sangat sedikit responden yang menunjukkan pandangan negatif, sekali gus menguatkan dapatan bahawa elemen ini memainkan peranan penting.

Bukti ini jelas menunjukkan bahawa fungsi audio atau muzik latar membantu mewujudkan suasana yang lebih tenang, mendalam dan menyenangkan ketika responden berinteraksi dengan pantun digital. Elemen bunyi dapat menyokong penyampaian mesej pantun serta membantu responden memberi tumpuan dan menghayati kandungan dengan lebih baik.

Secara keseluruhannya, dapatan daripada graf 4.5.12 membuktikan dengan jelas bahawa penyertaan fungsi audio atau muzik latar merupakan satu komponen penting dalam meningkatkan kesan terapeutik pantun digital. Pendekatan ini menjadikan pantun digital bukan sahaja lebih menarik, malah lebih berkesan sebagai medium yang menyokong kesejahteraan emosi pengguna.

Jadual 4.5.12 Kesan Terapeutik Pantun Digital Ditingkatkan Melalui Fungsi Audio Atau Muzik Latar Yang Disertakan

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Kesan Terapeutik Pantun Digital Ditingkatkan Melalui Fungsi Audio	4.704	0.461

Atau Muzik Latar Yang Disertakan		
-------------------------------------	--	--

Data menunjukkan bahawa fungsi audio atau muzik latar yang disertakan dalam pantun digital membantu meningkatkan kesan terapeutik dengan sangat berkesan. Skor purata yang tinggi iaitu 4.704 mencerminkan tahap persetujuan yang amat kuat dalam kalangan responden terhadap pernyataan ini. Nilai purata tersebut menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden merasakan elemen audio atau muzik latar memainkan peranan penting dalam memperkukuh kesan pantun digital.

Sisihan piawai yang rendah iaitu 0.461 pula menunjukkan tahap kesepakatan yang sangat tinggi dalam kalangan responden. Ini bermakna pandangan responden adalah hampir seragam, dengan perbezaan pendapat yang minimum. Keadaan ini menguatkan lagi dapatan bahawa fungsi audio atau muzik latar diterima secara konsisten sebagai elemen yang berkesan.

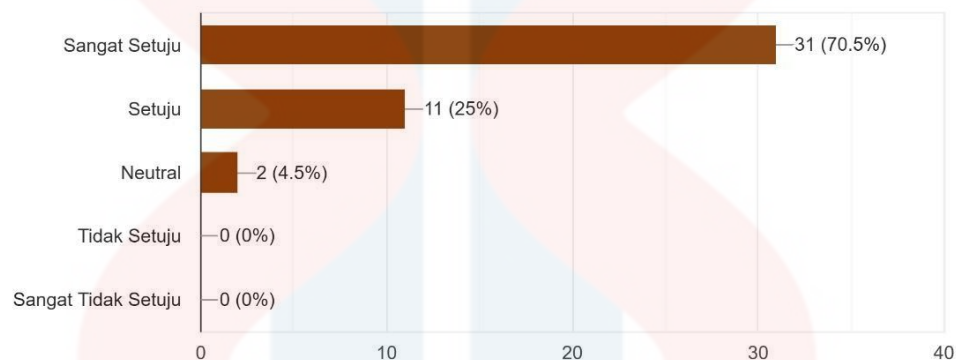
Kehadiran audio atau muzik latar membantu mewujudkan suasana yang lebih menenangkan dan menyokong penghayatan pantun digital. Elemen bunyi ini menjadikan penyampaian pantun lebih hidup, sekali gus membantu responden memberi tumpuan dan merasai kesan yang lebih mendalam. Pengalaman ini menjadikan pantun digital lebih berkesan dalam menyampaikan mesej dan memberi impak positif kepada emosi pengguna. Menurut Steve Limin dan Ryan Sean Kundiman (2024), menyatakan bahawa media audio visual berperanan penting dalam meningkatkan minat pembelajaran dalam kalangan mahasiswa.

Secara keseluruhannya, dapatan ini membuktikan bahawa fungsi audio atau muzik latar merupakan komponen penting dalam mempertingkatkan kesan terapeutik pantun digital. Elemen ini bukan sahaja meningkatkan kualiti pengalaman pengguna, malah menyokong penggunaan pantun digital sebagai medium yang berkesan dalam konteks kesejahteraan emosi.

4.5.13 Pengalaman Terapi Dijadikan Lebih Berkesan Melalui Teknologi Interaktif Seperti Respons Automatik Atau Realiti Tambahan

Teknologi interaktif (contohnya respons automatik atau realiti tambahan) menjadikan pengalaman terapi lebih berkesan.

44 responses



Graf 4.5.13 Pengalaman Terapi Dijadikan Lebih Berkesan Melalui Teknologi Interaktif Seperti Respons Automatik Atau Realiti Tambahan

Graf 4.5.13 menunjukkan bahawa pengalaman terapi dapat dijadikan lebih berkesan melalui penggunaan teknologi interaktif seperti respons automatik atau realiti tambahan. Berdasarkan dapatan kajian, seramai 31 orang responden bersamaan dengan 70.5% menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan ini, manakala 11 orang responden bersamaan dengan 25% menyatakan setuju. Hanya seramai 2 orang sahaja responden iaitu 4.5% berada pada tahap neutral.

Melalui bilangan dan peratusan ini, pengkaji boleh menyimpulkan bahawa majoriti besar responden menerima dan menyokong penggunaan teknologi interaktif dalam

meningkatkan keberkesanan pengalaman terapi. Peratusan yang tinggi bagi kategori sangat setuju dan setuju menunjukkan bahawa responden merasakan elemen interaktif mampu menjadikan pengalaman terapi lebih menarik, berkesan dan bermakna.

Sebahagian kecil responden yang berada pada tahap neutral menunjukkan masih terdapat individu yang belum mempunyai pandangan yang jelas, namun jumlah ini adalah sangat kecil dan tidak menjejaskan kecenderungan keseluruhan dapatan. Secara keseluruhannya, dapatan ini membuktikan bahawa teknologi interaktif seperti respons automatik dan realiti tambahan mempunyai potensi yang besar untuk meningkatkan keberkesanan pengalaman terapi, khususnya dalam konteks pantun digital.

Jadual 4.5.13 Pengalaman Terapi Dijadikan Lebih Berkesan Melalui Teknologi Interaktif Seperti Respons Automatik Atau Realiti Tambahan

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Pengalaman Terapi Dijadikan Lebih Berkesan Melalui Teknologi Interaktif Seperti Respons Automatik Atau Realiti Tambahan	4.659	0.568

Jadual menunjukkan bahawa penggunaan teknologi interaktif seperti respons automatik atau realiti tambahan menjadikan pengalaman terapi lebih berkesan. Skor purata yang tinggi iaitu 4.659 menggambarkan tahap persetujuan yang sangat kuat

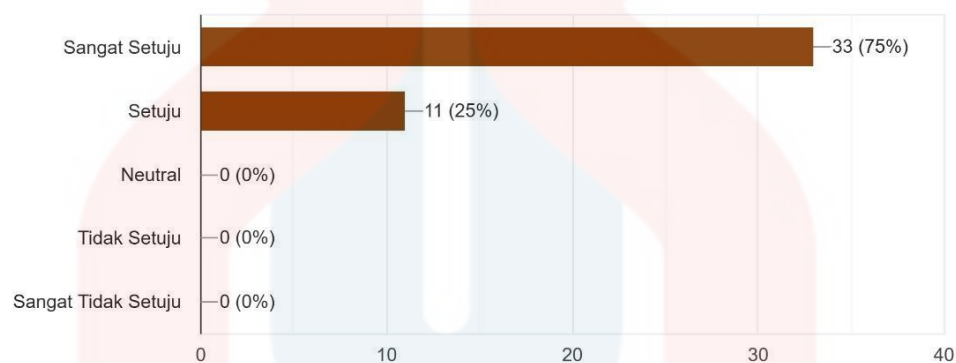
dalam kalangan responden terhadap pernyataan ini. Dapatan ini, menunjukkan bahawa kebanyakan responden merasakan teknologi interaktif mampu meningkatkan kualiti dan keberkesanan pengalaman terapi.

Sisihan piawai sebanyak 0.568 pula menunjukkan variasi respons yang rendah, menandakan tahap kesepakatan yang tinggi dalam kalangan responden. Ini bermakna pandangan responden adalah agak seragam dan majoritinya berkongsi persepsi positif terhadap peranan teknologi interaktif dalam konteks terapi. Oleh itu, teknologi interaktif membolehkan pengguna terlibat secara lebih aktif dan sekali gus menjadikan pengalaman terapi lebih menarik dan responsif. Ciri seperti respons automatik dan realiti tambahan membantu mewujudkan interaksi dua hala yang lebih bermakna, seterusnya menyokong penghayatan dan keberkesanan pengalaman terapi.

Secara keseluruhannya, dapatan ini membuktikan bahawa teknologi interaktif merupakan elemen penting dalam meningkatkan keberkesanan pengalaman terapi. Penggunaan teknologi ini, khususnya dalam pantun digital dilihat berpotensi besar untuk memperkayakan pengalaman pengguna dan memberikan kesan yang lebih positif.

4.5.14 Keberkesanan Terapi Pantun Digital Dipengaruhi Oleh Kualiti Paparan Dan Prestasi Teknologi Seperti Kelancaran Video Dan Masa Muat

Kualiti paparan dan prestasi teknologi (contohnya kelancaran video, masa muat) mempengaruhi keberkesanan terapi pantun digital
44 responses



Graf 4.5.14 Keberkesanan Terapi Pantun Digital Dipengaruhi Oleh Kualiti Paparan Dan Prestasi Teknologi Seperti Kelancaran Video Dan Masa Muat

Graf 4.5.14 menunjukkan bahawa keberkesanan terapi pantun digital dipengaruhi oleh kualiti paparan dan prestasi teknologi seperti kelancaran video dan masa muat. Dapatan kajian menunjukkan seramai 33 orang responden bersamaan dengan 75% menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan ini, manakala seramai 11 orang responden bersamaan dengan 25% menyatakan setuju.

Peratusan ini jelas menunjukkan bahawa keseluruhan responden bersetuju bahawa aspek teknikal memainkan peranan penting dalam memastikan keberkesanan terapi pantun digital. Ketiadaan responden yang memilih tahap neutral atau tidak setuju

menggambarkan kesepakatan yang sangat tinggi terhadap kepentingan kualiti paparan dan prestasi teknologi.

Kualiti paparan yang baik serta kelancaran video dan masa muat yang pantas membantu responden memberi tumpuan sepenuhnya kepada kandungan pantun tanpa gangguan. Keadaan ini menjadikan pengalaman terapi lebih selesa dan berkesan, sekali gus meningkatkan penghayatan terhadap pantun digital.

Secara keseluruhannya, dapatan daripada graf 4.5.14 membuktikan bahawa kualiti paparan dan prestasi teknologi merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan keberkesanan terapi pantun digital. Aspek teknikal yang baik bukan sahaja menyokong pengalaman pengguna, malah memastikan kesan terapi dapat dicapai secara optimum.

Jadual 4.5.14 Keberkesanan Terapi Pantun Digital Dipengaruhi Oleh Kualiti Paparan Dan Prestasi Teknologi Seperti Kelancaran Video Dan Masa Muat

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Keberkesanan Terapi Pantun Digital Dipengaruhi Oleh Kualiti Paparan Dan Prestasi Teknologi Seperti Kelancaran Video Dan	4.75	0.438

Masa Muat		
-----------	--	--

Dapatan menunjukkan bahawa kualiti paparan dan prestasi teknologi seperti kelancaran video dan masa muat mempengaruhi keberkesanan terapi pantun digital pada tahap yang sangat tinggi. Skor purata sebanyak 4.75 mencerminkan tahap persetujuan yang amat kukuh dalam kalangan responden terhadap pernyataan ini. Nilai purata yang hampir kepada maksimum menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden mengakui kepentingan aspek teknikal dalam memastikan keberkesanan pengalaman terapi.

Sisihan piawai yang rendah iaitu 0.438 pula menandakan tahap kesepakatan yang sangat tinggi dalam kalangan responden. Ini bermakna pandangan responden adalah hampir seragam, dengan perbezaan pendapat yang minimum. Keadaan ini menguatkan lagi dapatan bahawa kualiti paparan dan prestasi teknologi merupakan faktor yang tidak boleh diabaikan.

Kualiti paparan yang jelas serta kelancaran video dan masa muat yang pantas membantu mewujudkan pengalaman penggunaan yang selesa dan tanpa gangguan. Apabila aspek teknikal berfungsi dengan baik, responden dapat menumpukan perhatian sepenuhnya kepada kandungan pantun digital dan seterusnya menghayati kesan terapeutik dengan lebih berkesan.

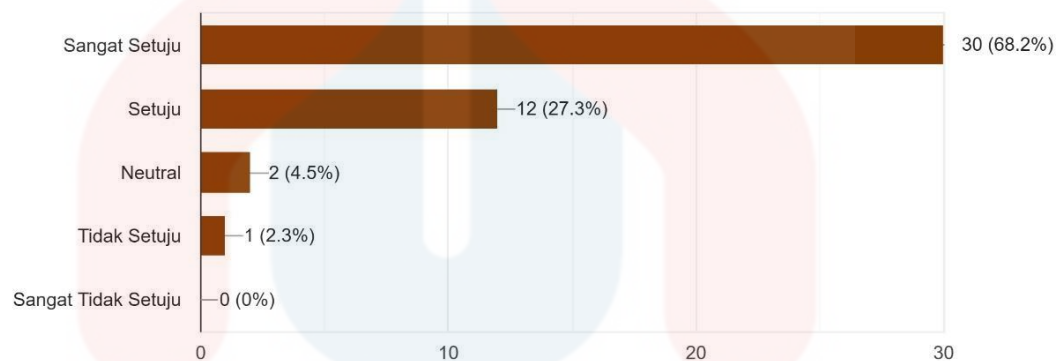
Secara keseluruhannya, dapatan ini membuktikan bahawa kualiti paparan dan prestasi teknologi memainkan peranan yang sangat penting dalam mempengaruhi keberkesanan

terapi pantun digital. Aspek teknikal yang baik bukan sahaja meningkatkan pengalaman pengguna, malah menyokong pencapaian kesan terapi yang optimum.

4.5.15 Fungsi Pantun Sebagai Terapi Emosi Atau Mental Dapat Diperkayakan Melalui Teknologi Moden Seperti AI, Realiti Maya Dan Multimedia

Adakah anda berpendapat teknologi moden (AI, realiti maya, multimedia) dapat memperkayakan fungsi pantun sebagai terapi emosi atau mental?

44 responses



Graf 4.5.15 Fungsi Pantun Sebagai Terapi Emosi Atau Mental Dapat Diperkayakan Melalui Teknologi Moden Seperti AI, Realiti Maya Dan Multimedia

Graf 4.5.15 menunjukkan bahawa fungsi pantun sebagai terapi emosi atau mental dapat diperkayakan melalui penggunaan teknologi moden seperti kecerdasan buatan (AI), realiti maya dan multimedia. Berdasarkan dapatan kajian, seramai 30 orang responden bersamaan dengan 68.2% menyatakan sangat setuju, manakala 12 orang responden bersamaan dengan 27.3% menyatakan setuju terhadap pernyataan tersebut. Ini bermakna sebahagian besar responden memberikan respons positif terhadap peranan teknologi moden dalam memperkaya fungsi terapi pantun.

Hanya seramai 2 orang responden bersamaan dengan 4.5% berada pada tahap neutral, manakala seorang responden sahaja iaitu 2.3% menyatakan tidak setuju. Peratusan yang sangat kecil ini menunjukkan bahawa penolakan terhadap penggunaan teknologi moden dalam konteks terapi pantun adalah minimum dan tidak signifikan berbanding sokongan yang diterima.

Melalui dapatan ini, pengkaji boleh menyimpulkan bahawa majoriti responden percaya teknologi moden mampu memperkaya dan meningkatkan fungsi pantun sebagai terapi emosi atau mental. Penggunaan AI, realiti maya dan elemen multimedia dilihat berpotensi menjadikan pengalaman terapi lebih menarik, berkesan dan relevan dengan keperluan pengguna masa kini.

Secara keseluruhannya, dapatan graf 4.4.15 membuktikan bahawa integrasi teknologi moden dalam pantun digital mendapat penerimaan yang tinggi dan dianggap mampu memperkukuh peranan pantun sebagai medium terapi dalam persekitaran digital.

Jadual 4.5.15 Fungsi Pantun Sebagai Terapi Emosi Atau Mental Dapat Diperkayakan Melalui Teknologi Moden Seperti AI, Realiti Maya Dan Multimedia

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Fungsi Pantun Sebagai Terapi Emosi Atau Mental Dapat Diperkayakan Melalui Teknologi Moden	4.590	0.692

Seperti AI, Realiti Maya Dan Multimedia		
--	--	--

Dapatan menunjukkan bahawa responden berpendapat teknologi moden seperti kecerdasan buatan (AI), realiti maya dan multimedia dapat memperkayakan fungsi pantun sebagai terapi emosi dan mental. Skor purata yang tinggi iaitu 4.590 mencerminkan tahap persetujuan yang kukuh dalam kalangan responden terhadap pernyataan ini. Nilai purata tersebut menunjukkan bahawa majoriti responden menerima dan menyokong penggunaan teknologi moden dalam mempertingkatkan peranan pantun sebagai medium terapi.

Sisihan piawai sebanyak 0.692 pula menunjukkan variasi respons yang sederhana, namun masih dalam julat yang menunjukkan kesepakatan yang baik. Hal ini bermakna walaupun terdapat sedikit perbezaan pandangan dalam kalangan responden, secara keseluruhannya mereka berkongsi persepsi positif terhadap potensi teknologi moden.

Penggunaan AI, realiti maya dan multimedia membolehkan pantun disampaikan dengan cara yang lebih kreatif, interaktif dan menarik. Pendekatan ini membantu meningkatkan penglibatan pengguna serta memperkukuh kesan emosi dan mental yang ingin dicapai melalui pantun digital.

Secara keseluruhannya, dapatan ini membuktikan bahawa teknologi moden berpotensi besar untuk memperkayakan fungsi pantun sebagai terapi emosi dan mental. Integrasi teknologi ini dilihat sesuai dengan keperluan dan gaya hidup masyarakat masa kini, sekali gus menyokong penggunaan pantun digital secara lebih meluas dan berkesan.

4.6 KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, dapatan bagi objektif kedua jelas menunjukkan tahap penerimaan yang sangat memberangsangkan dalam kalangan responden terhadap semua aspek yang dikaji. Skor purata yang tinggi bagi setiap pernyataan membuktikan bahawa responden bukan sahaja bersetuju, malah menunjukkan keyakinan yang kuat terhadap keberkesanan elemen-elemen yang diketengahkan. Konsistensi skor purata yang berada pada tahap tinggi ini menggambarkan bahawa pandangan responden adalah stabil dan tidak bersifat terpendil, sekali gus memperkukuh kebolehpercayaan dapatan kajian.

Tahap persetujuan yang tinggi ini juga menunjukkan bahawa elemen-elemen seperti bentuk persembahan digital, fungsi interaktif, penggunaan audio atau muzik latar, kualiti teknologi serta integrasi teknologi moden benar-benar memberi nilai tambah kepada pengalaman responden. Elemen-elemen ini dinilai bukan sekadar sebagai pelengkap, tetapi sebagai faktor penting yang menyumbang kepada pengalaman yang lebih berkesan, bermakna dan relevan dengan keperluan pengguna masa kini. Hal ini membuktikan bahawa pendekatan yang digunakan dalam objektif kedua menepati jangkaan dan keperluan responden.

Selain itu, keseragaman skor purata yang tinggi turut mencerminkan bahawa responden daripada latar belakang yang berbeza mempunyai persepsi yang hampir sama terhadap aspek yang dikaji. Ini menunjukkan bahawa elemen-elemen tersebut mempunyai

kebolegunaan yang luas dan tidak terhad kepada kumpulan tertentu sahaja. Kesepakatan ini menguatkan lagi dapatan bahawa pendekatan yang diterapkan mampu diterima oleh pelbagai lapisan pengguna.

Selari dengan interpretasi skala Likert yang dicadangkan oleh Jonald L. Pimentel (2010), skor purata dalam julat 4.20 hingga 5.00 menandakan tahap persetujuan yang sangat tinggi. Oleh itu, dapatan kajian ini dengan jelas mengesahkan bahawa responden memberikan penilaian yang amat positif terhadap semua pernyataan di bawah objektif kedua. Kesimpulan ini menunjukkan bahawa objektif kedua kajian telah berjaya dicapai dan elemen-elemen yang dikaji mempunyai potensi yang besar untuk diterapkan secara lebih meluas dalam konteks kajian yang berkaitan.

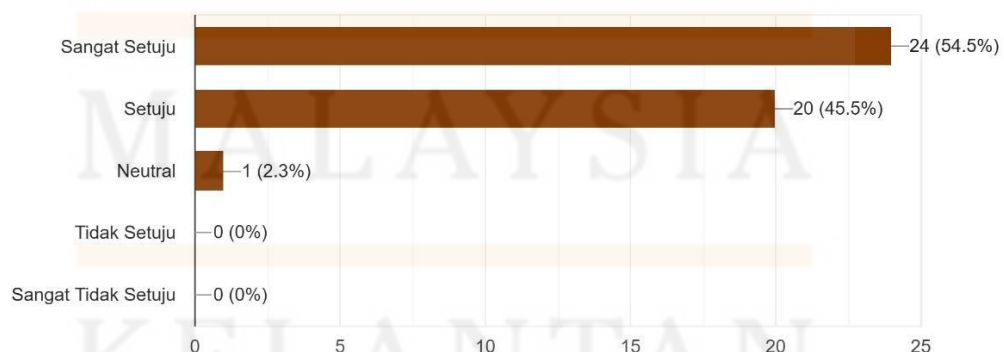
4.7 TAHAP KESEDARAN PELAJAR ELEKTIF KESUSASTERAAN WARISAN TERHADAP POTENSI PANTUN DALAM MEMBERIKAN KESAN TERAPI.

Kajian ini menggunakan skala likert lima mata dengan kekerapan iaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), sederhana (3), setuju (4) dan sangat setuju (5). Analisis serta tafsiran data skala Likert adalah berasaskan nilai min seperti yang dicadangkan oleh Pimentel (2010), iaitu 1.00–1.79 (sangat tidak setuju), 1.80–2.59 (tidak setuju), 2.60–3.39 (tidak pasti), 3.40–4.19 (setuju) dan 4.20–5.00 (sangat setuju). Bahagian ini pula membincangkan tentang tahap kesedaran pelajar elektif kesusasteraan warisan terhadap potensi pantun dalam memberikan kesan terapi.

4.7.1 Disedari Bahawa Pantun Digital Boleh Memberikan Kesan Terapi Kepada Emosi

Saya menyedari bahawa pantun digital boleh memberikan kesan terapi kepada emosi.

44 responses



Graf 4.7.1 Disedari Bahawa Pantun Digital Boleh Memberikan Kesan Terapi Kepada Emosi

Berdasarkan Graf 4.7.1, dapatan kajian menunjukkan bahawa pantun digital disedari mampu memberikan kesan terapeutik terhadap emosi responden. Seramai 24 orang responden bersamaan dengan 54.5% menyatakan sangat setuju, manakala 20 orang bersamaan dengan 45.5% menyatakan setuju. Hanya seorang responden atau 2.3% berada pada tahap neutral, menandakan hampir keseluruhan responden mengakui potensi terapeutik pantun digital dalam mempengaruhi emosi.

Dapatan ini, selari dengan pandangan Frederick Clark Prescott (1922) dalam bukunya *The Poetic Mind* yang menegaskan bahawa nilai-nilai yang terkandung dalam puisi mempunyai unsur terapeutik yang mampu memberi kesan positif kepada jiwa individu yang menghadapi masalah emosi. Prescott menekankan bahawa puisi bukan sekadar karya sastera, tetapi juga berperanan sebagai medium penyembuhan, yang kini dikenali sebagai Psychopoetry atau terapi puisi.

Kajian ini membuktikan bahawa pantun digital, sebagai satu bentuk puisi tradisional yang diolah dalam medium digital, mempunyai fungsi yang sama seperti yang dinyatakan oleh Prescott. Pantun digital bukan sahaja menyampaikan mesej budaya dan hiburan, malah dapat menyentuh aspek emosi pengguna, memberikan kesan menenangkan dan menyokong kesejahteraan mental. Elemen interaktif dan digital dalam pantun turut mempermudah penghayatan, menjadikan pengalaman terapeutik lebih berkesan dan sesuai dengan gaya hidup moden.

Kesimpulannya, dapatan kajian ini mengesahkan bahawa pantun digital berpotensi sebagai medium terapeutik, sejajar dengan teori Prescott mengenai khasiat penyembuhan puisi dan membuktikan bahawa pendekatan digital dapat memperkaya peranan tradisi sastera dalam konteks kesejahteraan emosi masa kini.

Jadual 4.7.1 Disadari Bahawa Pantun Digital Boleh Memberikan Kesan Terapi Kepada Emosi

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Disadari Bahawa Pantun Digital Boleh Memberikan Kesan Terapi Kepada Emosi	4.522	0.549

Dapatan menunjukkan bahawa responden menyedari bahawa pantun digital boleh memberikan kesan terapeutik kepada emosi. Skor purata yang tinggi iaitu 4.522 mencerminkan tahap persetujuan yang sangat kukuh dalam kalangan responden terhadap pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden bersetuju bahawa pantun digital mempunyai potensi untuk menyentuh emosi dan memberi kesan menenangkan atau menyokong kesejahteraan mental.

Sisihan piawai sebanyak 0.549 pula, menunjukkan tahap kesepakatan yang baik dalam kalangan responden. Variasi respons yang rendah hingga sederhana ini menandakan bahawa pandangan responden adalah agak konsisten dengan sebilangan kecil responden menunjukkan perbezaan pendapat.

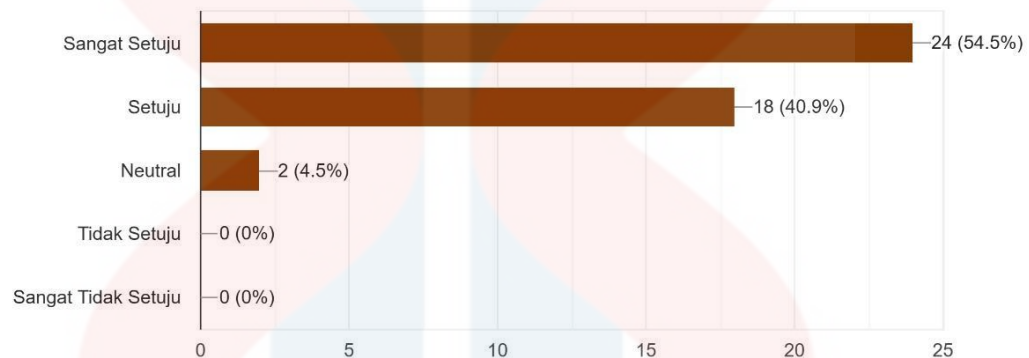
Melalui dapatan ini, pengkaji boleh menyimpulkan bahawa pantun digital bukan sahaja berperanan sebagai medium budaya atau hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat terapi emosi yang berkesan. Elemen digital seperti audio, muzik latar dan interaktiviti turut menyokong penghayatan menjadikan pengalaman terapeutik lebih mendalam dan relevan dengan pengguna moden.

Kesimpulannya, skor purata 4.522 (SD 0.549) menunjukkan bahawa responden sangat bersetuju bahawa pantun digital dapat memberikan kesan terapeutik kepada emosi, sekaligus mengesahkan keberkesanan pendekatan digital dalam memanfaatkan pantun sebagai medium penyembuhan emosi.

4.7.2 Disedari Bahawa Pantun Digital Boleh Digunakan Untuk Menenangkan Fikiran

Saya sedar bahawa pantun digital boleh digunakan untuk menenangkan fikiran.

44 responses



Graf 4.7.2 Disedari Bahawa Pantun Digital Boleh Digunakan Untuk Menenangkan Fikiran

Berdasarkan Graf 4.7.2, dapatan kajian menunjukkan bahawa pantun digital disedari mampu digunakan untuk menenangkan fikiran. Seramai 24 orang responden bersamaan dengan 54.5% menyatakan sangat setuju, manakala 18 orang atau 40.9% menyatakan setuju. Hanya seorang responden bersamaan dengan 2.3% berada pada tahap neutral, menandakan hampir keseluruhan responden mengakui keberkesanan pantun digital dalam membantu menenangkan fikiran.

Dapatan ini selari dengan pandangan Abdul Halim, Norazimah dan Mazarulhasan (2015), yang menyatakan bahawa jenis puisi Melayu tradisional seperti pantun mengandungi unsur terapi melalui bahasa dan bunyi. Unsur-unsur ini berperanan

penting kerana dapat mempengaruhi pemikiran individu, membantu mereka mencapai keseimbangan dalam kehidupan peribadi serta dalam interaksi bermasyarakat.

Dalam konteks kajian ini, pantun digital mengambil peranan yang sama dengan pantun tradisional, tetapi disampaikan melalui medium moden. Elemen digital seperti audio, muzik latar dan visual interaktif turut menyokong penghayatan pantun, menjadikan pengalaman menenangkan fikiran lebih berkesan.

Kesimpulannya, dapatan graf 4.7.2 membuktikan bahawa pantun digital berupaya menenangkan fikiran, sejajar dengan teori yang dikemukakan oleh Abdul Halim, Norazimah dan Mazarulhasan mengenai fungsi terapeutik pantun melalui bahasa dan bunyi. Medium digital menjadikan pendekatan ini lebih relevan dan menarik bagi pengguna masa kini.

Jadual 4.7.2 Disdari Bahawa Pantun Digital Boleh Digunakan Untuk Menenangkan Fikiran

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Disdari Bahawa Pantun Digital Boleh Digunakan Untuk Menenangkan Fikiran	4.5	0.590

Jadual di atas menunjukkan, dapatan menunjukkan bahawa responden sedar bahawa pantun digital boleh digunakan untuk menenangkan fikiran dengan skor purata

yang sangat positif iaitu 4.5. Nilai purata ini mencerminkan tahap persetujuan yang tinggi dalam kalangan responden terhadap pernyataan tersebut, menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden mengakui keberkesanan pantun digital dalam memberikan ketenangan mental.

Sisihan piawai sebanyak 0.590 pula menunjukkan bahawa pandangan responden adalah agak konsisten, dengan perbezaan pendapat yang minimum. Keadaan ini menandakan bahawa persepsi positif terhadap pantun digital sebagai alat menenangkan fikiran adalah sejagat dalam kalangan responden.

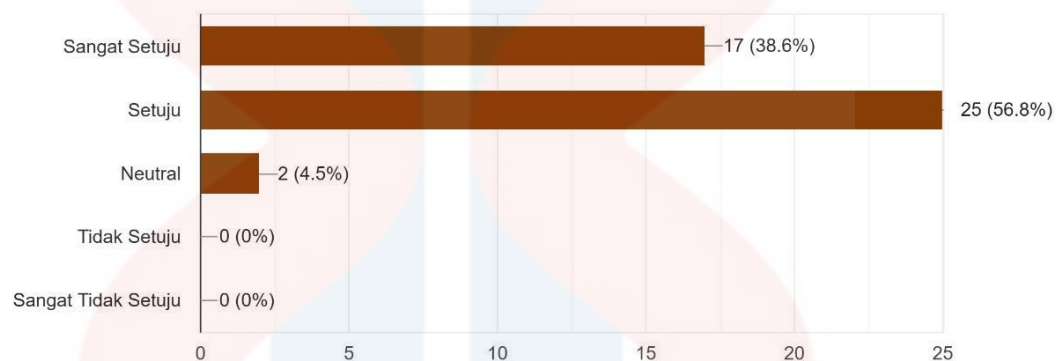
Dapatan ini sejajar dengan pandangan Abdul Halim, Norazimah & Mazarulhasan (2015), yang menyatakan bahawa pantun mengandungi unsur terapi melalui bahasa dan bunyi, yang mampu mempengaruhi pemikiran individu dan membantu mereka mencapai keseimbangan dalam kehidupan peribadi serta bermasyarakat. Dalam konteks digital, elemen seperti audio, muzik latar dan visual interaktif turut menyokong penghayatan, menjadikan pengalaman menenangkan fikiran lebih efektif dan relevan dengan gaya hidup moden.

Secara keseluruhannya, skor purata 4.500 (SD 0.590) menunjukkan bahawa pantun digital diterima sebagai medium yang berkesan untuk menenangkan fikiran, sekaligus mengesahkan potensi pantun sebagai alat terapi emosi dan mental dalam bentuk digital.

4.7.3 Didapati Bahawa Pantun Digital Boleh Meningkatkan Kesejahteraan Mental Pelajar

Saya berpendapat bahawa pantun digital boleh meningkatkan kesejahteraan mental pelajar.

44 responses



Graf 4.7.3 Didapati Bahawa Pantun Digital Boleh Meningkatkan Kesejahteraan Mental Pelajar

Berdasarkan Graf 4.7.3, dapatan menunjukkan bahawa pantun digital boleh meningkatkan kesejahteraan mental pelajar. Seramai 17 orang responden bersamaan dengan 38.6% menyatakan sangat setuju, manakala 25 orang atau 56.8% menyatakan setuju. Hanya 2 orang responden bersamaan dengan 4.5% berada pada tahap neutral, menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden mengakui bahawa pantun digital memberi kesan positif terhadap kesejahteraan mental mereka.

Melalui bacaan graf ini, pengkaji boleh menyimpulkan bahawa majoriti pelajar menerima dan bersetuju bahawa pantun digital berpotensi menyokong kesejahteraan mental. Walaupun tiada jurnal atau artikel khusus yang secara langsung membahas pantun digital sebagai medium kesejahteraan mental pelajar, dapatan kajian ini

menunjukkan bahawa medium tradisi yang diolah secara digital mampu memberi impak positif terhadap emosi dan mental pengguna.

Kesimpulannya, graf ini memperlihatkan bahawa pantun digital boleh dianggap sebagai salah satu alat yang berkesan untuk meningkatkan kesejahteraan mental pelajar, sekaligus membuka peluang untuk kajian lanjut mengenai aplikasi pantun digital dalam konteks terapi emosi dan sokongan psikologi di kalangan pelajar.

Jadual 4.7.3 Didapati Bahawa Pantun Digital Boleh Meningkatkan Kesejahteraan Mental Pelajar

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Didapati Bahawa Pantun Digital Boleh Meningkatkan Kesejahteraan Mental Pelajar	4.340	0.568

Dapatan menunjukkan bahawa responden berpendapat pantun digital boleh meningkatkan kesejahteraan mental pelajar, dengan skor purata sebanyak 4.340. Skor purata yang berada pada tahap tinggi ini mencerminkan persetujuan yang kukuh dalam kalangan responden terhadap pernyataan tersebut, menunjukkan bahawa majoriti pelajar merasakan pantun digital memberi kesan positif terhadap kesejahteraan mental mereka.

Sisihan piawai sebanyak 0.568 pula menunjukkan bahawa pandangan responden adalah agak konsisten dengan sedikit variasi. Ini, menandakan tahap kesepakatan yang tinggi dalam kalangan pelajar. Hal ini menunjukkan bahawa keberkesanan pantun digital dalam menyokong kesejahteraan mental diterima secara meluas.

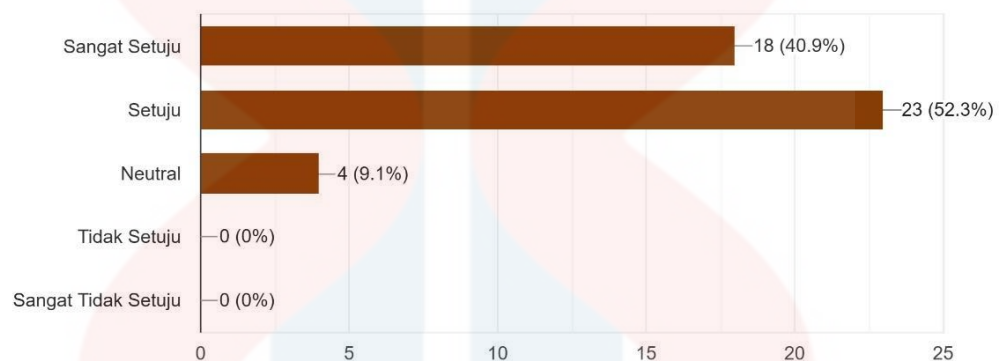
Walaupun tiada jurnal atau artikel yang secara khusus membincangkan penggunaan pantun digital dalam konteks kesejahteraan mental pelajar, dapatan ini menunjukkan bahawa medium tradisi yang diolah secara digital mampu memberi impak positif terhadap emosi dan mental pengguna.

Secara keseluruhannya, skor purata 4.340 (SD 0.568) menunjukkan bahawa pantun digital diakui oleh responden sebagai alat yang berkesan untuk meningkatkan kesejahteraan mental pelajar, sekaligus membuka ruang untuk kajian lanjutan dalam aplikasi pantun digital sebagai medium sokongan emosi dan mental.

4.7.4 Disedari Bahawa Pantun Digital Mempunyai Nilai Dalam Membantu Mengurus Tekanan Harian

Saya menyedari nilai pantun digital dalam membantu mengurus tekanan harian.

44 responses



Graf 4.7.4 Disedari Bahawa Pantun Digital Mempunyai Nilai Dalam Membantu Mengurus Tekanan Harian

Berdasarkan Graf 4.7.4, dapatan kajian menunjukkan bahawa pantun digital disedari mempunyai nilai dalam membantu mengurus tekanan harian. Seramai 18 orang responden bersamaan dengan 40.9% menyatakan sangat setuju, manakala 23 orang atau 52.3% menyatakan setuju. Hanya 4 orang responden bersamaan dengan 9.1% berada pada tahap neutral, menunjukkan bahawa majoriti responden mengakui bahawa pantun digital memberi kesan positif dalam mengurangkan tekanan harian.

Dapatan ini selari dengan pandangan Norazimah Zakaria et.al., (2017) yang menyatakan bahawa tunjuk ajar dalam pantun Melayu mampu mewariskan nilai jati diri dalam kalangan masyarakat, bermula daripada peringkat kanak-kanak hingga dewasa. Nilai-nilai yang terkandung dalam pantun ini bukan sahaja membentuk identiti diri, tetapi

juga memberikan faedah praktikal yang boleh digunakan dalam kehidupan seharian. Dalam konteks pantun digital, elemen tradisi ini disampaikan melalui medium moden yang menarik dan interaktif, sekaligus memudahkan pengguna menghayati mesej, mengurus emosi, dan menangani tekanan harian dengan lebih berkesan.

Dengan kata lain, pantun digital bukan sahaja menyampaikan nilai budaya. Tetapi, juga berfungsi sebagai medium sokongan mental dan emosi. Sejajar dengan cadangan Norazimah Zakaria et.al., (2017), bahawa pantun boleh memberikan faedah yang boleh dimanfaatkan dari satu generasi ke generasi seterusnya. Elemen digital memperkukuh keberkesanan ini kerana ia membolehkan pantun diakses dengan mudah dan dinikmati oleh pelbagai peringkat umur, menjadikan pengalaman pengurusan tekanan lebih praktikal dan relevan.

Jadual 4.7.4 Disedari Bahawa Pantun Digital Mempunyai Nilai Dalam Membantu Mengurus Tekanan Harian

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Disedari Bahawa Pantun Digital Mempunyai Nilai Dalam Membantu Mengurus Tekanan Harian	4.295	0.631

jadual menunjukkan bahawa responden menyedari nilai pantun digital dalam membantu mengurus tekanan harian, dengan skor purata sebanyak 4.295. Skor purata yang tinggi ini mencerminkan tahap persetujuan yang kukuh dalam kalangan responden,

menunjukkan bahawa majoriti mereka mengakui bahawa pantun digital memberi kesan positif terhadap pengurusan tekanan dalam kehidupan seharian.

Sisihan piawai sebanyak 0.631 menunjukkan bahawa pendapat responden agak konsisten, dengan variasi yang sederhana. Ini menandakan bahawa penerimaan terhadap pantun digital sebagai medium untuk mengurus tekanan harian adalah meluas dan diterima oleh pelbagai individu.

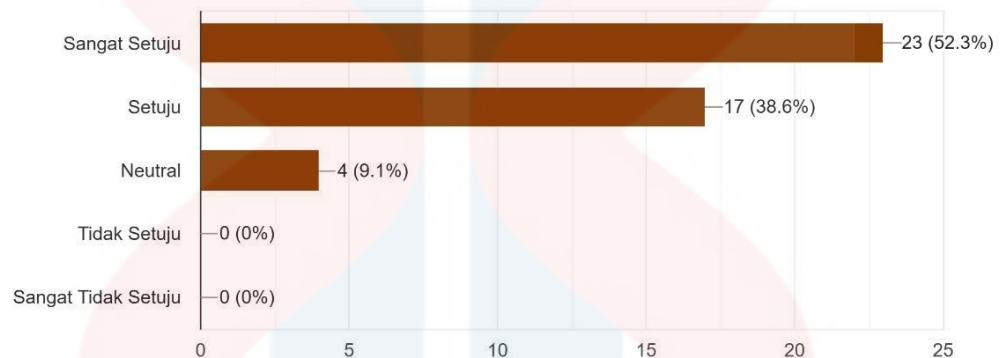
Dapatan ini selari dengan pandangan Norazimah Zakaria et.al., (2017), bahawa pantun Melayu mengandungi tunjuk ajar yang dapat mewariskan nilai jati diri dan memberikan faedah praktikal yang boleh digunakan dalam kehidupan seharian. Dalam konteks digital, pantun tidak hanya menyampaikan nilai budaya semata-mata. Tetapi, turut berperanan sebagai medium sokongan mental dan emosi, membantu pengguna menenangkan fikiran dan mengurus tekanan dengan lebih berkesan.

Secara keseluruhannya, skor purata 4.295 (SD 0.631) menunjukkan bahawa pantun digital diterima sebagai alat yang berpotensi dalam pengurusan tekanan harian, sekaligus mengesahkan keberkesanan pendekatan tradisi Melayu yang diolah secara digital untuk kesejahteraan mental pengguna.

4.7.5 Didapati Bahawa Pantun Digital Berupaya Mempengaruhi Emosi Dan Mood Secara Positif

Saya sedar bahawa pantun digital boleh mempengaruhi emosi dan mood secara positif.

44 responses



Graf 4.7.5 Didapati Bahawa Pantun Digital Berupaya Mempengaruhi Emosi Dan Mood Secara Positif

Berdasarkan peratusan yang ditunjukkan dalam Graf 4.5.5, dapatan menunjukkan bahawa majoriti responden mengakui bahawa pantun digital berupaya mempengaruhi emosi dan mood secara positif. Seramai 23 orang responden bersamaan dengan 52.3% menyatakan sangat bersetuju, manakala 17 orang atau 38.6% menyatakan setuju. Hanya 4 orang responden bersamaan dengan 9.1% berada pada tahap neutral.

Peratusan ini menunjukkan bahawa lebih daripada 90% responden memberikan respons positif terhadap pernyataan tersebut, menandakan penerimaan yang tinggi terhadap keberkesanan pantun digital dalam memberi kesan positif kepada emosi dan mood pengguna. Tahap neutral yang rendah (9.1%) pula menunjukkan bahawa sebilangan

kecil responden masih belum pasti, tetapi ia tidak menjejaskan kecenderungan keseluruhan dapatan.

Melalui bacaan ini, pengkaji boleh menyimpulkan bahawa pantun digital mempunyai potensi yang jelas dalam meningkatkan emosi dan mood pengguna. Keberkesanan ini mungkin disokong oleh elemen interaktif, audio, muzik latar dan visual yang terdapat dalam pantun digital yang membantu pengguna lebih mudah menghayati kandungan dan merasai kesan positif secara emosi.

Kesimpulannya, peratusan ini mengesahkan bahawa pantun digital bukan sahaja berfungsi sebagai medium budaya atau hiburan. Tetapi, juga sebagai alat yang berkesan dalam mempengaruhi emosi dan mood secara positif dalam kalangan pengguna.

Jadual 4.7.5 Didapati Bahawa Pantun Digital Berupaya Mempengaruhi Emosi Dan Mood Secara Positif

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Didapati Bahawa Pantun Digital Berupaya Mempengaruhi Emosi Dan Mood Secara Positif	4.431	0.661

Dapatan menunjukkan bahawa responden sedar bahawa pantun digital boleh mempengaruhi emosi dan mood secara positif, dengan skor purata sebanyak 4.431. Skor purata yang tinggi ini mencerminkan tahap persetujuan yang kukuh dalam kalangan

responden, menunjukkan bahawa majoriti mereka mengakui bahawa pantun digital mampu memberi kesan positif terhadap keadaan emosi dan mood.

Sisihan piawai sebanyak 0.661 menunjukkan bahawa pandangan responden agak konsisten, walaupun terdapat sedikit variasi, menandakan penerimaan terhadap peranan pantun digital dalam mempengaruhi emosi adalah meluas dan diterima secara positif oleh sebahagian besar pengguna.

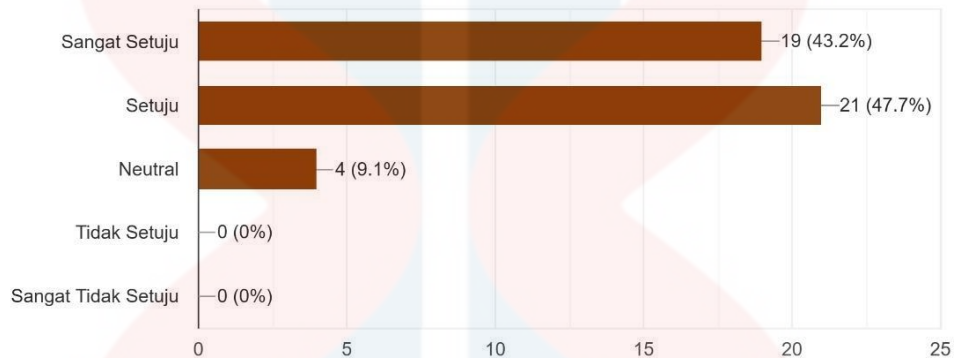
Dapatan ini menunjukkan bahawa pantun digital bukan sahaja menyampaikan nilai budaya dan hiburan, tetapi juga berperanan sebagai medium yang menyokong kesejahteraan emosi. Elemen seperti audio, muzik latar, visual interaktif dan kandungan yang ringkas dan padat turut memperkukuh pengalaman pengguna, menjadikan kesan positif terhadap mood lebih nyata dan berkesan.

Secara keseluruhannya, skor purata 4.431 (SD 0.661) mengesahkan bahawa pantun digital berpotensi menjadi alat yang efektif dalam mempengaruhi emosi dan mood secara positif, sekaligus menyokong penggunaan pantun digital sebagai medium terapeutik yang relevan bagi pengguna masa kini.

4.7.6 Didapati Bahawa Pantun Digital Boleh Digunakan Sebagai Alat Motivasi Diri

Saya menyedari bahawa pantun digital boleh digunakan sebagai alat motivasi diri.

44 responses



Graf 4.7.6 Didapati Bahawa Pantun Digital Boleh Digunakan Sebagai Alat Motivasi Diri

Berdasarkan Graf 4.7.6, dapatan kajian menunjukkan bahawa pantun digital boleh digunakan sebagai alat motivasi diri. Seramai 19 orang responden bersamaan dengan 43.2% menyatakan sangat setuju, manakala 21 orang atau 47.7% menyatakan setuju. Hanya 4 orang responden bersamaan dengan 9.1% berada pada tahap neutral, menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden memberikan respons positif terhadap pernyataan ini.

Melalui bukti graf ini, pengkaji boleh menyimpulkan bahawa majoriti responden mengakui bahawa pantun digital berupaya memberi dorongan dan motivasi kepada individu. Lebih daripada 90% responden memberikan persetujuan positif, menunjukkan penerimaan yang tinggi terhadap peranan pantun digital sebagai medium motivasi diri.

Dapatan ini selari dengan pandangan Nuri Ramadhan (2025) yang menyatakan bahawa media merupakan alat yang dapat memotivasi pelajar sepanjang proses pembelajaran. Kehadiran media boleh menjadikan pelajar yang sebelumnya kurang berminat menjadi lebih bersemangat dalam melaksanakan tugas atau memahami bahan yang disampaikan. Dalam konteks kajian ini, pantun digital berfungsi sebagai “media” yang bukan sahaja menyampaikan nilai budaya dan hiburan, tetapi juga memberi dorongan motivasi kepada pelajar. Elemen interaktif, audio, muzik latar serta kandungan pantun yang ringkas dan bermakna turut meningkatkan penglibatan pengguna, sekaligus membantu memupuk motivasi diri dalam kehidupan harian atau proses pembelajaran.

Kesimpulannya, berdasarkan bukti Graf 4.5.6 dan sokongan teori Nuri Ramadhan (2025), pengkaji boleh menyimpulkan bahawa pantun digital berupaya berfungsi sebagai alat motivasi diri yang berkesan, menjadikan ia medium yang relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan semangat dan dorongan pengguna.

Jadual 4.7.6 Didapati Bahawa Pantun Digital Boleh Digunakan Sebagai Alat Motivasi Diri

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Didapati Bahawa Pantun Digital Boleh Digunakan Sebagai Alat Motivasi Diri	4.340	0.644

Dapatan menunjukkan bahawa responden menyedari bahawa pantun digital boleh digunakan sebagai alat motivasi diri, dengan skor purata sebanyak 4.340. Skor

purata yang tinggi ini menunjukkan tahap persetujuan yang kukuh dalam kalangan responden, menandakan bahawa majoriti mereka mengakui keberkesanan pantun digital dalam memberi dorongan dan motivasi kepada individu.

Sisihan piawai sebanyak 0.644 menunjukkan bahawa pandangan responden adalah agak konsisten, dengan sedikit variasi, menandakan penerimaan terhadap pantun digital sebagai medium motivasi diri adalah meluas dan diterima secara positif.

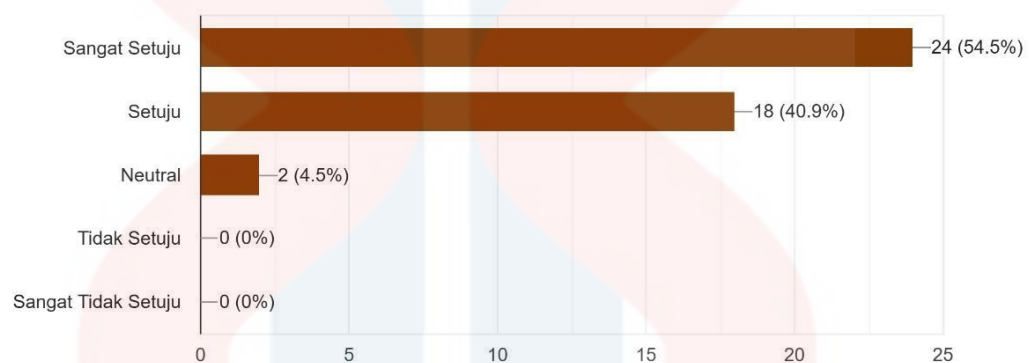
Dapatan ini menunjukkan bahawa pantun digital bukan sahaja berperanan sebagai medium budaya atau hiburan, tetapi juga mampu mempengaruhi sikap dan meningkatkan motivasi diri pengguna. Elemen seperti audio, muzik latar, visual interaktif, serta kandungan pantun yang ringkas dan bermakna turut memperkuat kesan motivasi ini, menjadikan pengalaman penggunaan lebih berkesan dan relevan dengan gaya hidup moden.

Secara keseluruhannya, skor purata 4.340 (SD 0.644) mengesahkan bahawa pantun digital diakui oleh responden sebagai alat yang berkesan untuk meningkatkan motivasi diri, sekaligus menegaskan potensi medium digital dalam menyokong perkembangan emosi dan mental pengguna.

4.7.7 Dianggap bahawa pantun digital mengandungi mesej dan nilai nasihat yang memberi kesan menenangkan hati

Saya sedar bahawa pantun digital mempunyai mesej dan nilai nasihat yang boleh menenangkan hati.

44 responses



Graf 4.7.7 Dianggap bahawa pantun digital mengandungi mesej dan nilai nasihat yang memberi kesan menenangkan hati

Berdasarkan Graf 4.7.7, seramai 24 orang responden (54.5%) menyatakan sangat bersetuju bahawa pantun digital mengandungi mesej dan nilai nasihat yang memberi kesan menenangkan hati, manakala 18 orang (40.9%) bersetuju dan 2 orang (4.5%) bersikap neutral. Hal ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden menganggap pantun digital sebagai medium yang berkesan untuk menyampaikan mesej nasihat secara halus.

Menurut Nur Syazwani Mohd. Rafi dan Rahimah Hamdan (2024), pantun peribahasa menggabungkan dua unsur seni dalam masyarakat Melayu, iaitu pantun dan peribahasa, yang memuat pelbagai tema seperti nasihat, sindiran, kasih sayang dan jenaka. Tidak

terhenti di situ, pernyataan ini juga disokong oleh Salinah Jaafar (2005:41) yang menekankan bahawa semua bentuk pepatah, pantun, pantun peribahasa, peribahasa, kata perbilangan, kiasan dan simpulan bahasa merupakan cara halus untuk menyampaikan sesuatu secara tersurat atau tersirat. Beliau menegaskan bahawa setiap patah perkataan yang digunakan dalam pantun dan idiom mempunyai nilai estetik dan fungsi leksikal tersendiri, manakala susunan rima dan lagu mencerminkan kehalusan budi dan identiti bahasa Melayu.

Oleh itu, dalam konteks pantun digital pula, ia bukan sahaja berfungsi sebagai medium hiburan, tetapi juga medium pendidikan dan penyampaian nilai moral yang mampu menenangkan hati pembaca sambil mengekalkan keindahan dan estetika bahasa Melayu.

Jadual 4.7.7 Dianggap bahawa pantun digital mengandungi mesej dan nilai nasihat yang memberi kesan menenangkan hati

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Dianggap bahawa pantun digital mengandungi mesej dan nilai nasihat yang memberi kesan menenangkan hati	4.5	0.590

Berdasarkan data yang diperoleh, responden menunjukkan kesedaran yang tinggi bahawa pantun digital mengandungi mesej dan nilai nasihat yang mampu menenangkan hati, dengan skor purata sebanyak 4.5 dan sisihan piawai (SD) 0.590. Skor

purata yang tinggi ini menandakan bahawa kebanyakan responden menilai pantun digital sebagai medium yang berkesan dalam menyampaikan nasihat secara halus, sekaligus memberikan kesan positif terhadap emosi pembaca. Nilai sisihan piawai yang rendah pula menunjukkan bahawa penilaian responden adalah agak konsisten, yang mencerminkan persepsi yang seragam mengenai peranan pantun digital dalam menyampaikan mesej moral dan nilai-nilai murni.

Selain itu, graf 4.7.7 menunjukkan bahawa seramai 24 orang responden (54.5%) menyatakan sangat bersetuju, manakala 18 orang (40.9%) bersetuju dan hanya 2 orang (4.5%) bersikap neutral terhadap kenyataan bahawa pantun digital mengandungi mesej nasihat yang menenangkan hati. Hal ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden memberikan penekanan kepada keberkesanan pantun digital sebagai medium yang mampu menyampaikan nasihat secara tersirat dan memberi kesan menenangkan kepada pembaca. Data ini memperkukuhkan dapatan skor purata yang tinggi dan sisihan piawai rendah, sekali gus menegaskan bahawa masyarakat kini sedar akan nilai dan fungsi pantun digital dalam kehidupan harian.

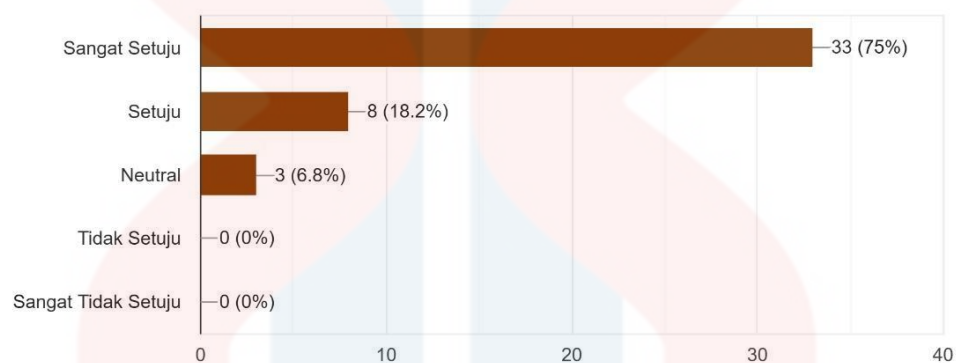
Secara keseluruhan, dapatan ini menunjukkan bahawa pantun digital bukan sahaja dilihat sebagai hiburan semata-mata, tetapi juga sebagai medium pendidikan dan penyampaian nilai moral. Keupayaan pantun digital untuk menyampaikan mesej secara halus dan menenangkan hati menekankan peranan bahasa Melayu yang kaya dengan nilai estetika dan budaya. Dengan penggunaan rima, irama dan bahasa yang indah, pantun digital mampu mengekalkan tradisi sastera Melayu sambil memenuhi keperluan komunikasi dalam era digital. Oleh itu, dapatan kajian ini menegaskan bahawa pantun

digital mempunyai nilai bukan sahaja dari segi hiburan, tetapi juga dari segi pendidikan, moral dan psikologi, di mana ia dapat memberi kesan menenangkan serta memperkukuh kefahaman pembaca terhadap mesej yang ingin disampaikan.

4.7.8 Dianggap bahawa pentingnya kesedaran tentang pantun digital sebagai terapi perlu diperkuat di kalangan pelajar

Saya berpendapat bahawa kesedaran tentang pantun digital sebagai terapi perlu ditingkatkan di kalangan pelajar.

44 responses



Graf 4.7.8 Dianggap bahawa pentingnya kesedaran tentang pantun digital sebagai terapi perlu diperkuat di kalangan pelajar

Berdasarkan Graf 4.7.8, responden menunjukkan bahawa kesedaran tentang kepentingan pantun digital sebagai terapi perlu diperkuatkan di kalangan pelajar. Daripada jumlah keseluruhan, seramai 33 orang responden 75% menyatakan sangat bersetuju, manakala 8 orang 18.2% bersetuju dan hanya 3 orang 6.8% bersikap neutral. Keputusan ini jelas menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden menekankan kepentingan memperkukuh kesedaran terhadap pantun digital, terutamanya sebagai medium yang berpotensi memberi kesan positif kepada kesejahteraan emosi pelajar.

Walaupun tiada jurnal atau artikel terdahulu yang secara khusus menyatakan bahawa pantun digital perlu digunakan sebagai terapi atau medium kesedaran, data kajian ini

memberikan pandangan jelas mengenai persepsi responden. Peratusan yang tinggi dalam kategori “sangat bersetuju” menunjukkan bahawa pelajar sendiri menganggap bahawa pengenalan, pemahaman dan penguatkuasaan kesedaran terhadap pantun digital masih kurang dan perlu diperluas. Hal ini menandakan bahawa pantun digital bukan sekadar bahan sastra atau hiburan, tetapi juga berpotensi dijadikan sebagai medium untuk menyokong kesejahteraan emosi dan pengurusan stres di kalangan pelajar.

Secara keseluruhan, dapatan ini menekankan bahawa kesedaran tentang pantun digital sebagai alat yang bermanfaat dalam konteks psikologi dan pendidikan perlu diperluas melalui pendekatan yang sistematik. Intervensi seperti program kesedaran, bengkel atau penggunaan pantun digital dalam aktiviti pembelajaran boleh membantu pelajar memahami nilai terapeutik pantun digital dan seterusnya meningkatkan penerimaan serta pemanfaatannya dalam kehidupan harian.

Jadual 4.7.8 Dianggap bahawa pentingnya kesedaran tentang pantun digital sebagai terapi perlu diperkuat di kalangan pelajar

Penyataan	Purata (Mean)	Sisihan Piawaian (SD)
Dianggap bahawa pentingnya kesedaran tentang pantun digital sebagai terapi perlu diperkuat di kalangan pelajar	4.681	0.601

Responden juga menunjukkan bahawa kesedaran tentang pantun digital sebagai terapi perlu ditingkatkan di kalangan pelajar, dengan skor purata sebanyak 4.681 dan sisihan piawai (SD) 0.601. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa kebanyakan responden menekankan kepentingan memperkukuh kesedaran terhadap pantun digital, khususnya sebagai medium yang berpotensi memberi kesan positif kepada kesejahteraan emosi pelajar. Nilai sisihan piawai yang rendah menunjukkan bahawa penilaian responden adalah konsisten, menandakan persepsi yang seragam mengenai keperluan meningkatkan kesedaran tentang pantun digital.

Hal ini selaras dengan data yang diperoleh daripada graf 4.5.8, di mana seramai 33 orang responden 75% menyatakan sangat bersetuju, manakala 8 orang 18.2% bersetuju dan hanya 3 orang 6.8% bersikap neutral terhadap kenyataan bahawa kesedaran tentang pantun digital sebagai terapi perlu diperkuatkan. Keputusan ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden menganggap bahawa pengenalan dan pemahaman terhadap pantun digital masih belum mencukupi dan perlu diperluas, terutamanya dalam konteks pendidikan dan kesejahteraan pelajar.

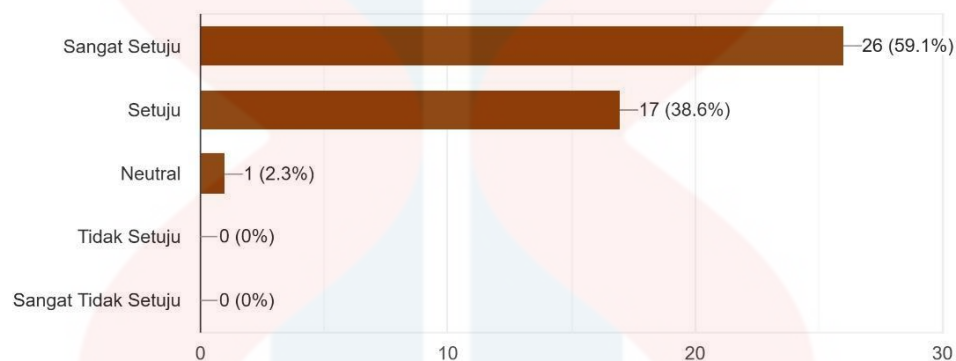
Walaupun tiada kajian terdahulu yang secara khusus menyatakan bahawa pantun digital perlu dijadikan medium terapi, dapatan kajian ini menekankan bahawa pelajar sendiri menyedari nilai pantun digital dan kepentingan kesedaran yang berterusan. Implikasi daripada dapatan ini menunjukkan bahawa pihak institusi pendidikan dan pendidik boleh mempertimbangkan penggunaan pantun digital dalam aktiviti pembelajaran atau program kesedaran, sebagai satu cara untuk menyokong pembangunan emosi, meningkatkan kreativiti dan memperkukuh nilai budaya Melayu di kalangan pelajar.

Secara keseluruhan, skor purata yang tinggi dan peratusan responden yang besar menunjukkan bahawa pantun digital bukan sahaja dilihat sebagai medium hiburan atau sastera semata-mata, tetapi juga sebagai alat yang berpotensi memberikan manfaat psikologi. Ini menandakan bahawa langkah-langkah untuk meningkatkan kesedaran dan pemahaman terhadap pantun digital sebagai terapi perlu diberi perhatian serius dalam konteks pendidikan moden.

4.7.9 Menyedari Bahawa Pantun Digital Dapat Dibantu Memupuk Pemikiran Positif

Saya menyedari bahawa pantun digital dapat membantu memupuk pemikiran positif.

44 responses



Graf 4.7.9 Menyedari Bahawa Pantun Digital Dapat Dibantu Memupuk Pemikiran Positif

Berdasarkan Graf 4.7.9, responden menunjukkan kesedaran bahawa pantun digital dapat membantu memupuk pemikiran positif. Daripada jumlah keseluruhan, seramai 26 orang responden sangat bersetuju bersamaan dengan 59.%, manakala 17 orang bersetuju bersamaan dengan 38.6% dan hanya seorang bersikap neutral bersamaan dengan 2.3% terhadap kenyataan tersebut. Keputusan ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden menyedari bahawa pantun digital bukan sekadar medium hiburan atau sastera, tetapi juga berpotensi menyokong pembentukan sikap dan pemikiran positif dalam kalangan pelajar.

Peratusan responden yang tinggi dalam kategori sangat bersetuju dan bersetuju menandakan bahawa pelajar secara umum melihat pantun digital sebagai alat yang

mampu memberikan kesan psikologi yang positif. Dapatan ini juga menunjukkan bahawa pantun digital dapat digunakan sebagai medium alternatif dalam membantu pembentukan nilai positif, kreativiti, serta budi pekerti dalam kehidupan seharian. Hanya seorang responden yang bersikap neutral menunjukkan bahawa sebahagian kecil mungkin kurang peka terhadap potensi pantun digital dalam memupuk pemikiran positif.

Secara keseluruhan, dapatan ini menegaskan bahawa pantun digital bukan sahaja berperanan sebagai hiburan atau pengajaran budaya semata-mata, tetapi juga berpotensi memberi manfaat psikologi yang signifikan. Dalam konteks pendidikan dan pembangunan diri pelajar, kesedaran mengenai peranan pantun digital dalam memupuk pemikiran positif perlu diperluas melalui pendekatan yang sistematik, termasuk aktiviti pembelajaran, bengkel atau modul khas yang memanfaatkan pantun digital sebagai medium pembinaan nilai dan emosi positif.

Jadual 4.7.9 Menyedari Bahawa Pantun Digital Dapat Dibantu Memupuk Pemikiran Positif

Penyataan	Purata (Mean)	Sisipan Piawaian (SD)
Menyedari Bahawa Pantun Digital Dapat Dibantu Memupuk Pemikiran Positif	4.568	0.545

Responden menyedari bahawa pantun digital dapat membantu memupuk pemikiran positif dengan skor purata sebanyak 4.568 dan sisihan piawai 0.545. Skor

purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa sebahagian besar responden menilai pantun digital sebagai medium yang berkesan untuk menyokong pembentukan sikap dan pemikiran positif. Nilai sisihan piawai yang rendah menunjukkan bahawa penilaian responden adalah konsisten, mencerminkan persepsi yang seragam mengenai potensi pantun digital dalam memberi kesan psikologi yang positif.

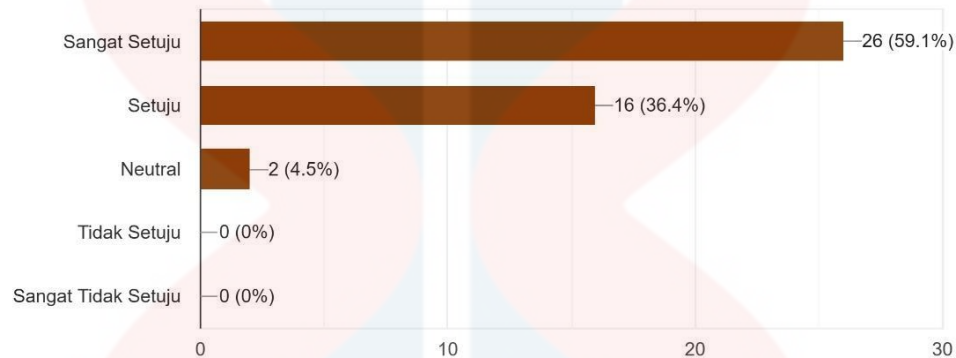
Data ini selaras dengan dapatan daripada graf 4.5.9, di mana seramai 26 orang responden sangat bersetuju bersamaan dengan 59.1%, 17 orang bersetuju bersamaan dengan 38.6%, dan hanya seorang bersikap neutral bersamaan dengan 2.3%. Data ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden menyedari bahawa pantun digital bukan sahaja berfungsi sebagai hiburan atau medium sastera, tetapi juga berpotensi sebagai alat untuk membentuk pemikiran yang positif dan meningkatkan nilai-nilai murni dalam kalangan pelajar.

Secara keseluruhan, dapatan ini menekankan bahawa penggunaan pantun digital mempunyai impak positif terhadap pembangunan pemikiran dan emosi pelajar. Dalam konteks pendidikan dan pembangunan diri, kesedaran mengenai peranan pantun digital dalam memupuk pemikiran positif perlu diperkukuh melalui pendekatan sistematik, seperti aktiviti pembelajaran, bengkel, atau modul khas. Dengan cara ini, pelajar bukan sahaja dapat menghargai nilai estetik pantun digital. Tetapi, juga dapat memanfaatkan kandungannya untuk meningkatkan kesejahteraan emosi dan pembangunan diri secara holistik.

4.7.10 Sedar Bahawa Pantun Digital Boleh Menjadi Medium Refleksi Diri

Saya sedar bahawa pantun digital boleh menjadi medium refleksi diri.

44 responses



Graf 4.7.10 Sedar Bahawa Pantun Digital Boleh Menjadi Medium Refleksi Diri

Berdasarkan Graf 4.7.10, responden menyedari bahawa pantun digital boleh menjadi medium refleksi diri. Daripada jumlah keseluruhan, seramai 26 orang responden sangat bersetuju bersamaan dengan 59.1%, manakala 16 orang bersetuju bersamaan dengan 36.4% dan 2 orang bersikap neutral bersamaan dengan 4.5%. Keputusan ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden melihat pantun digital bukan sahaja sebagai medium hiburan atau sastera, tetapi juga sebagai alat yang berpotensi membantu individu menilai diri sendiri, memahami emosi dan menguatkan kesedaran diri.

Peratusan responden yang tinggi dalam kategori sangat bersetuju dan bersetuju menandakan bahawa pelajar secara umum menganggap pantun digital mampu menyokong pembangunan kesedaran diri dan pemikiran introspektif. Hanya sebilangan

kecil responden yang bersikap neutral menunjukkan bahawa sebahagian kecil mungkin kurang peka terhadap potensi pantun digital dalam konteks refleksi diri.

Secara keseluruhan, dapatan ini menegaskan bahawa pantun digital mempunyai nilai lebih daripada sekadar hiburan atau pengajaran budaya. Ia boleh dimanfaatkan sebagai medium untuk pembangunan diri, memperkukuh kesedaran emosi dan meningkatkan kemahiran introspeksi dalam kalangan pelajar. Oleh itu, kesedaran mengenai peranan pantun digital sebagai medium refleksi diri perlu diperluas melalui pendekatan sistematik dalam pendidikan dan aktiviti pembelajaran agar manfaat psikologi dan pembangunan diri dapat dicapai dengan lebih efektif. Kajian yang dijalankan oleh Jovanovic dan Minic (2014), mendapati bahawa kemahiran introspeksi bermaksud kemampuan seseorang untuk menilai dan merenungkan diri sendiri termasuk sikap dan kemahirannya secara jujur. Dengan kata mudah, ia adalah kemahiran untuk memeriksa diri sendiri supaya boleh memperbaiki diri berkembang dan menjadi lebih baik dalam mengajar.

Jadual 4.7.10 Sedar Bahawa Pantun Digital Boleh Menjadi Medium Refleksi Diri

Penyataan	Purata (Mean)	Sisipan Piawaian (SD)
Sedar Bahawa Pantun Digital Boleh Menjadi Medium Refleksi Diri	4.545	0.588

Responden menyedari bahawa pantun digital boleh menjadi medium refleksi diri dengan skor purata sebanyak 4.545 dan sisihan piawai 0.588. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa kebanyakan responden menilai pantun digital sebagai medium yang berkesan untuk membantu individu menilai diri sendiri, memahami emosi dan meningkatkan kesedaran diri. Nilai sisihan piawai yang rendah pula menunjukkan bahawa penilaian responden adalah konsisten, menandakan persepsi yang seragam mengenai potensi pantun digital dalam konteks pembangunan introspeksi dan refleksi diri.

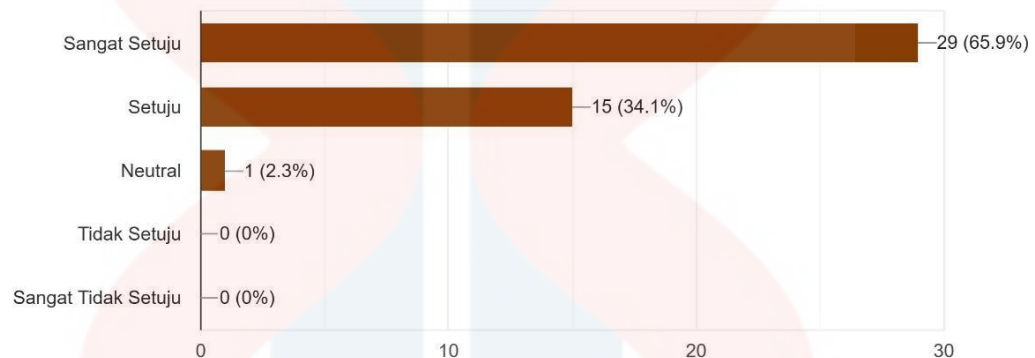
Dapatan ini selaras dengan graf 4.7.10, di mana seramai 26 orang responden sangat bersetuju bersamaan dengan 59.1% 16 orang bersetuju bersamaan dengan 36.4% dan 2 orang bersikap neutral bersamaan dengan 4.5%. Data ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden menyedari bahawa pantun digital bukan sahaja berperanan sebagai hiburan atau medium sastera, tetapi juga berpotensi menjadi alat untuk pembangunan diri dan kesedaran emosi. Hanya sebilangan kecil yang bersikap neutral menunjukkan bahawa sebahagian kecil mungkin kurang peka terhadap nilai pantun digital dalam konteks refleksi diri.

Secara keseluruhan, dapatan ini menegaskan bahawa pantun digital mempunyai nilai psikologi yang signifikan selain nilai estetik dan budaya. Dalam konteks pendidikan dan pembangunan diri pelajar, kesedaran mengenai peranan pantun digital sebagai medium refleksi diri perlu diperluas melalui aktiviti pembelajaran, bengkel atau modul khas yang memanfaatkan pantun digital sebagai alat untuk meningkatkan introspeksi, pemikiran kritis dan pembangunan emosi pelajar secara menyeluruh.

4.7.11 Menyedari Bahawa Pantun Digital Lebih Mudah Diakses Dan Berpotensi Memberi Kesan Terapi Kepada Ramai Orang

Saya menyedari bahawa pantun digital lebih mudah diakses dan berpotensi memberi kesan terapi kepada ramai orang.

44 responses



Graf 4.7.11 Menyedari Bahawa Pantun Digital Lebih Mudah Diakses Dan Berpotensi Memberi Kesan Terapi Kepada Ramai Orang

Berdasarkan Graf 4.7.11, responden menyedari bahawa pantun digital lebih mudah diakses dan berpotensi memberi kesan terapi kepada ramai orang. Daripada jumlah keseluruhan responden, seramai 29 orang sangat setuju bersamaan dengan 65.8%, manakala 15 orang setuju bersamaan dengan 34.1% dan hanya seorang responden bersikap neutral bersamaan dengan 2.3%. Dapatan ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden mengakui kelebihan pantun digital dari segi

kebolehcapaian serta potensinya untuk memberi manfaat emosi dan psikologi kepada khalayak yang lebih luas.

Peratusan yang tinggi dalam kategori sangat setuju dan setuju menandakan bahawa responden melihat pantun digital sebagai medium yang relevan dengan keperluan masyarakat moden. Kebolehcapaian pantun digital melalui pelbagai platform digital membolehkan pantun disebarkan dengan lebih cepat dan meluas tanpa batasan ruang dan masa. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan peluang pantun digital untuk dimanfaatkan sebagai medium terapi, khususnya dalam membantu menenangkan emosi, memupuk pemikiran positif dan menyokong kesejahteraan mental.

Dapatan ini selari dengan kajian Muhammad Firman Karim et.al., (2024) yang menyatakan bahawa pemeliharaan digital merupakan satu keperluan penting dalam konteks budaya yang semakin relevan sejajar dengan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi. Menurut mereka, peningkatan akses internet serta penggunaan peranti digital telah membuka peluang kepada masyarakat global untuk mengakses, mempelajari dan menghargai warisan budaya yang sebelum ini sukar dicapai secara langsung. Dalam konteks ini, pantun digital berfungsi sebagai satu bentuk pemeliharaan budaya yang bukan sahaja mengekalkan nilai tradisi. Tetapi, juga memperluaskan fungsi pantun kepada aspek kesejahteraan emosi dan terapi.

Oleh itu, hasil kajian ini menunjukkan bahawa pantun digital mempunyai potensi besar sebagai medium yang mudah diakses dan berimpak tinggi kepada masyarakat. Kebolehcapaian yang luas digabungkan dengan nilai estetika dan mesej yang terkandung dalam pantun, menjadikan pantun digital satu medium yang sesuai untuk

dimanfaatkan secara meluas dalam konteks pendidikan, pembangunan diri dan kesejahteraan mental. Kesedaran terhadap potensi ini perlu diperkukuh agar pantun digital bukan sahaja berfungsi sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai medium sokongan emosi yang relevan dalam kehidupan masyarakat moden

Jadual 4.7.11 Menyedari Bahawa Pantun Digital Lebih Mudah Diakses Dan Berpotensi Memberi Kesan Terapi Kepada Ramai Orang

Penyataan	Purata (Mean)	Sisipan Piawaian (SD)
Menyedari Bahawa Pantun Digital Lebih Mudah Diakses Dan Berpotensi Memberi Kesan Terapi Kepada Ramai Orang	4.636	0.532

Responden menyedari bahawa pantun digital lebih mudah diakses dan berpotensi memberi kesan terapi kepada orang ramai dengan skor purata sebanyak 4.636 dan sisihan piawai 0.532. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa majoriti responden mempunyai persepsi yang sangat positif terhadap kebolehcapaian pantun digital serta potensinya dalam memberi manfaat emosi dan psikologi kepada khalayak yang lebih luas. Nilai sisihan piawai yang rendah pula menggambarkan tahap kesepakatan yang tinggi dalam kalangan responden, sekali gus mencerminkan persepsi yang konsisten terhadap peranan pantun digital dalam konteks ini.

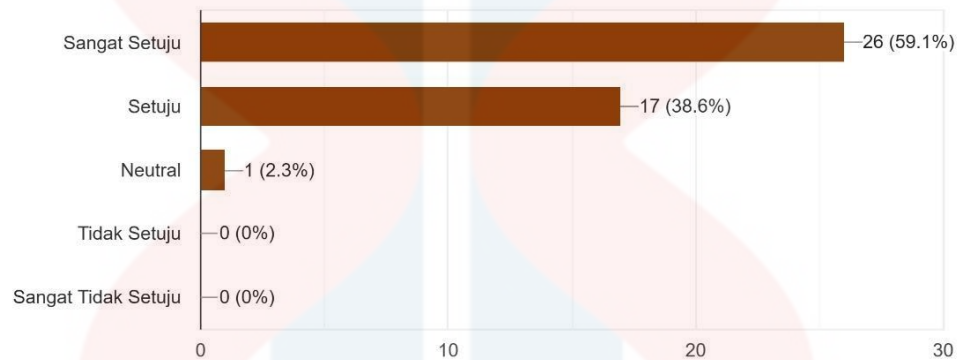
Dapatan ini selari dengan hasil graf 4.7.11, di mana seramai 29 orang responden sangat setuju bersamaan dengan 65.8%, manakala 15 orang setuju bersamaan dengan 34.1%, dan hanya seorang responden bersikap neutral bersamaan dengan 2.3%. Peratusan yang tinggi dalam kategori sangat setuju dan setuju mengukuhkan lagi dapatan skor purata yang tinggi, sekali gus menunjukkan bahawa pantun digital dianggap sebagai medium yang mudah diakses melalui platform digital serta berpotensi untuk dimanfaatkan oleh pelbagai lapisan masyarakat tanpa kekangan masa dan lokasi.

Dalam konteks yang lebih luas, dapatan ini juga menyokong pandangan Muhammad Firman Karim et.al., (2024) yang menegaskan bahawa pemeliharaan digital semakin penting selaras dengan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi. Peningkatan akses internet serta penggunaan peranti digital telah membuka peluang kepada masyarakat global untuk mengakses dan menghargai warisan budaya dengan lebih meluas. Schubungan itu, pantun digital bukan sahaja berfungsi sebagai medium pemeliharaan budaya. Malah, berpotensi menjadi saluran terapi yang menyumbang kepada kesejahteraan emosi masyarakat.

Secara keseluruhan, dapatan ini menunjukkan bahawa kebolehcapaian pantun digital yang tinggi, digabungkan dengan kandungan yang sarat dengan nilai dan mesej positif, menjadikan pantun digital sebagai medium yang relevan dan berkesan dalam konteks masyarakat moden. Oleh itu, usaha untuk memperluaskan penggunaan dan kesedaran terhadap pantun digital perlu diberi perhatian agar potensinya sebagai medium terapi dan sokongan emosi dapat dimanfaatkan secara optimum oleh orang ramai.

4.7.12 Sedar Bahawa Penggunaan Pantun Digital Dalam Sesi Santai Boleh Menenangkan Fikiran

Saya sedar bahawa penggunaan pantun digital dalam sesi santai boleh menenangkan fikiran.
44 responses



Graf 4.7.12 Sedar Bahawa Penggunaan Pantun Digital Dalam Sesi Santai Boleh Menenangkan Fikiran

Berdasarkan Graf 4.7.12, responden menyedari bahawa penggunaan pantun digital dalam sesi santai boleh menenangkan fikiran. Daripada jumlah keseluruhan responden, seramai 26 orang sangat bersetuju bersamaan dengan 59.1%, manakala 17 orang bersetuju bersamaan dengan 38.6% dan hanya seorang responden bersikap neutral bersamaan dengan 2.3%. Dapatan ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan

responden mengakui keupayaan pantun digital untuk memberi kesan menenangkan, khususnya apabila digunakan dalam suasana santai.

Peratusan yang tinggi dalam kategori sangat bersetuju dan bersetuju menandakan bahawa pantun digital dilihat sebagai medium yang sesuai untuk membantu individu merehatkan minda dan mengurangkan tekanan. Penggunaan bahasa yang berirama, mesej yang bersifat positif serta penyampaian yang ringkas dan mudah difahami menjadikan pantun digital berupaya memberikan ketenangan emosi kepada pembaca. Hanya sebilangan kecil responden yang bersikap neutral menunjukkan bahawa majoriti responden mempunyai pengalaman atau persepsi yang positif terhadap kesan pantun digital dalam menenangkan fikiran.

Secara keseluruhan, dapatan ini menegaskan bahawa pantun digital bukan sahaja berfungsi sebagai medium hiburan atau warisan sastera, tetapi juga berpotensi menjadi salah satu bentuk aktiviti santai yang menyokong kesejahteraan emosi. Dalam konteks kehidupan moden yang sering dikaitkan dengan tekanan dan kesibukan, penggunaan pantun digital dalam sesi santai boleh dimanfaatkan sebagai satu pendekatan alternatif untuk membantu individu mencapai ketenangan fikiran dan keseimbangan emosi.

JADUAL 4.7.12 Sedar Bahawa Penggunaan Pantun Digital Dalam Sesi Santai Boleh Menenangkan Fikiran

Penyataan	Purata (Mean)	Sisipan Piawaian (SD)
Sedar Bahawa Pantun Digital Dalam Sesi Santai	4.568	0.545

Boleh Fikiran	Menenangkan		
------------------	-------------	--	--

Responden menyedari bahawa penggunaan pantun digital dalam sesi santai boleh menenangkan fikiran dengan skor purata sebanyak 4.568 dan sisihan piawai 0.545. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa majoriti responden mempunyai persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan pantun digital sebagai medium yang mampu membantu individu mencapai ketenangan minda dalam situasi santai. Nilai sisihan piawai yang rendah pula menggambarkan tahap kesepakatan yang tinggi dalam kalangan responden, sekali gus mencerminkan persepsi yang konsisten terhadap kesan menenangkan yang dihasilkan oleh pantun digital.

Dapatan ini selari dengan hasil graf 4.7.12, di mana seramai 26 orang responden sangat bersetuju bersamaan dengan 59.1%, manakala 17 orang bersetuju bersamaan dengan 38.6% dan hanya seorang responden bersikap neutral bersamaan dengan 2.3%. Peratusan yang tinggi dalam kategori sangat bersetuju dan bersetuju mengukuhkan lagi dapatan skor purata yang tinggi, sekali gus menunjukkan bahawa pantun digital dianggap sebagai medium yang sesuai untuk digunakan dalam sesi santai bagi membantu mengurangkan tekanan dan menenangkan fikiran.

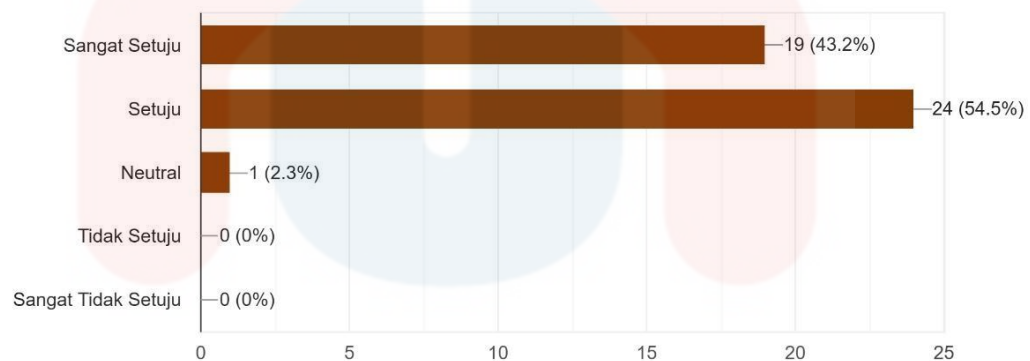
Secara keseluruhan, dapatan ini menegaskan bahawa pantun digital bukan sahaja berfungsi sebagai medium hiburan dan warisan sastera. Tetapi, juga berpotensi menjadi satu pendekatan alternatif dalam menyokong kesejahteraan emosi. Penggunaan pantun digital dalam sesi santai boleh dimanfaatkan sebagai satu aktiviti yang ringkas, mudah

diakses dan berkesan untuk membantu individu mencapai ketenangan fikiran dalam kehidupan seharian yang semakin mencabar.

4.7.13 Menyedari Bahawa Pantun Digital Boleh Meningkatkan Kesedaran Diri Dan Empati Terhadap Orang Lain

Saya menyedari bahawa pantun digital boleh meningkatkan kesedaran diri dan empati terhadap orang lain.

44 responses



Graf 4.7.13 Menyedari Bahawa Pantun Digital Boleh Meningkatkan Kesedaran Diri

Dan Empati Terhadap Orang Lain

Berdasarkan Graf 4.7.13, responden menyedari bahawa pantun digital boleh meningkatkan kesedaran diri dan empati terhadap orang lain. Daripada jumlah keseluruhan responden, seramai 19 orang sangat bersetuju bersamaan dengan 43.2%

manakala 24 orang bersetuju bersamaan dengan 54.5% dan hanya seorang responden bersikap neutral bersamaan dengan 2.3%. Dapatan ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden mengakui peranan pantun digital dalam membantu individu memahami diri sendiri serta meningkatkan kepekaan terhadap perasaan dan pengalaman orang lain.

Peratusan yang tinggi dalam kategori sangat bersetuju dan bersetuju menandakan bahawa pantun digital dilihat sebagai medium yang berkesan dalam menyampaikan mesej yang menyentuh aspek emosi dan kemanusiaan. Kandungan pantun yang sarat dengan nilai, nasihat, dan sindiran halus berupaya mendorong pembaca untuk membuat refleksi terhadap diri sendiri, sekali gus memupuk sikap empati terhadap orang lain. Hanya seorang responden yang bersikap neutral menunjukkan bahawa sebahagian besar responden mempunyai persepsi yang positif terhadap potensi pantun digital dalam meningkatkan kesedaran diri dan empati.

Secara keseluruhan, dapatan ini menegaskan bahawa pantun digital bukan sahaja berfungsi sebagai medium hiburan dan warisan budaya, tetapi juga mempunyai peranan penting dalam pembangunan emosi dan sosial individu. Dalam konteks pendidikan dan pembangunan sahsiah pelajar, penggunaan pantun digital berpotensi dimanfaatkan sebagai medium untuk memupuk nilai kemanusiaan, meningkatkan kesedaran diri serta menggalakkan sikap empati dalam kalangan pelajar secara berkesan.

Jadual 4.7.13 Menyedari Bahawa Pantun Digital Boleh Meningkatkan Kesedaran Diri Dan Empati Terhadap Orang Lain

Penyataan	Purata (Mean)	Sisipan Piawaian (SD)
Menyedari Bahawa Pantun Digital Boleh Meningkatkan Kesedaran Diri Dan Empati Terhadap Orang Lain	4.409	0.542

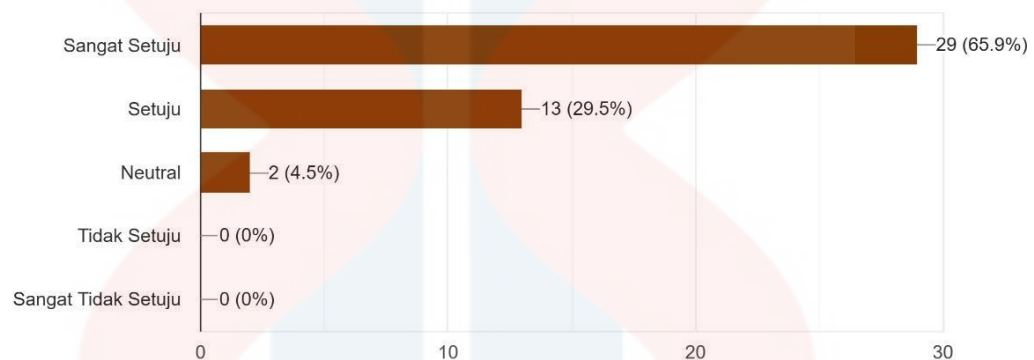
Responden menyedari bahawa pantun digital boleh meningkatkan kesedaran diri dan empati terhadap orang lain dengan skor purata sebanyak 4.409 dan sisihan piawai 0.542. Skor purata yang tinggi ini menunjukkan bahawa majoriti responden mempunyai persepsi yang positif terhadap peranan pantun digital dalam membantu individu memahami diri sendiri serta meningkatkan kepekaan terhadap perasaan dan pengalaman orang lain. Nilai sisihan piawai yang rendah pula mencerminkan tahap kesepakatan yang baik dalam kalangan responden, sekali gus menunjukkan persepsi yang agak konsisten terhadap kesan pantun digital dalam konteks pembangunan emosi dan sosial.

Dapatan ini selari dengan hasil graf 4.5.13, di mana seramai 19 orang responden sangat bersetuju bersamaan dengan 43.2% manakala 24 orang bersetuju bersamaan dengan 54.5% dan hanya seorang responden bersikap neutral bersamaan dengan 3.3%. Peratusan yang tinggi dalam kategori sangat bersetuju dan bersetuju mengukuhkan lagi dapatan skor purata yang tinggi, sekali gus menunjukkan bahawa pantun digital dilihat sebagai medium yang berkesan dalam menyampaikan mesej yang menyentuh aspek kesedaran diri dan empati.

Secara keseluruhan, dapatan ini menegaskan bahawa pantun digital bukan sahaja berfungsi sebagai medium hiburan dan warisan sastera, tetapi juga berperanan penting dalam pembangunan emosi dan sosial individu. Dalam konteks pendidikan dan pembangunan sahsiah pelajar, penggunaan pantun digital berpotensi dimanfaatkan sebagai medium untuk memupuk nilai kemanusiaan, meningkatkan kesedaran diri, serta menggalakkan sikap empati terhadap orang lain secara berkesan dan berterusan.

4.7.14 Sedar Bahawa Potensi Pantun Digital Sebagai Medium Terapi Masih Kurang Diketahui Ramai

Saya sedar bahawa potensi pantun digital sebagai medium terapi masih kurang diketahui ramai.
44 responses



Graf 4.7.14 Sedar Bahawa Potensi Pantun Digital Sebagai Medium Terapi Masih Kurang Diketahui Ramai

Berdasarkan Graf 4.7.14, responden menyedari bahawa potensi pantun digital sebagai medium terapi masih kurang diketahui oleh ramai. Daripada jumlah keseluruhan responden, seramai 29 orang sangat bersetuju bersamaan dengan 65.9%, manakala 13 orang bersetuju bersamaan dengan 29.5% dan hanya 2 orang bersikap neutral bersamaan dengan 4.5%. Dapatan ini menunjukkan bahawa majoriti responden berpandangan bahawa pantun digital masih belum dimanfaatkan sepenuhnya, khususnya dari segi potensinya sebagai medium terapi yang memberi manfaat kepada kesejahteraan emosi masyarakat.

Peratusan yang tinggi dalam kategori sangat bersetuju dan bersetuju menandakan bahawa responden menyedari wujudnya jurang pengetahuan dan pendedahan berkaitan fungsi pantun digital di luar peranannya sebagai warisan sastera atau hiburan semata-mata. Keadaan ini menunjukkan bahawa meskipun pantun digital semakin mudah diakses melalui platform digital, kesedaran masyarakat terhadap nilai terapeutik yang terkandung dalam pantun masih berada pada tahap yang terhad.

Dapatan ini selari dengan pandangan Hidayatun Nur et.al., (2025), yang menyatakan bahawa penggunaan pantun dalam era digital dalam kalangan masyarakat Melayu kini lebih tertumpu kepada pewara, pihak institusi atau pemantun sahaja dan tidak lagi diamalkan secara semula jadi dalam komunikasi seharian. Keadaan ini menyebabkan pantun semakin terasing daripada kehidupan harian masyarakat, sekali gus menyumbang kepada kurangnya kesedaran tentang potensi pantun digital sebagai medium terapi dan sokongan emosi.

Oleh itu, hasil kajian ini menunjukkan keperluan untuk memperluaskan pendedahan dan penggunaan pantun digital dalam konteks yang lebih luas, khususnya sebagai medium terapi dan pembangunan emosi. Usaha seperti integrasi pantun digital dalam aktiviti pendidikan, media sosial dan program kesejahteraan komuniti boleh membantu meningkatkan kesedaran masyarakat terhadap potensi pantun digital, seterusnya mengembalikan peranan pantun sebagai medium komunikasi yang hidup dan relevan dalam kehidupan seharian masyarakat moden.

Jadual 4.7.14 Sedar Bahawa Potensi Pantun Digital Sebagai Medium Terapi Masih Kurang Diketahui Ramai

Penyataan	Purata (Mean)	Sisipan Piawaian (SD)
Sedar Bahawa Potensi Pantun Digital Sebagai Medium Terapi Masih Kurang Diketahui Ramai	4.613	0.579

Responden menyedari bahawa potensi pantun digital boleh dijadikan medium terapi masih kurang diketahui ramai dengan skor purata sebanyak 4.613 dan sisihan piawai 0.579. Skor purata yang tinggi menunjukkan bahawa majoriti responden mempunyai persepsi positif mengenai kepentingan meningkatkan kesedaran tentang fungsi pantun digital, terutamanya dari segi manfaat emosi dan kesejahteraan mental. Nilai sisihan piawai yang rendah pula menunjukkan bahawa pendapat responden adalah konsisten dan menunjukkan kesepakatan yang tinggi mengenai isu ini.

Daripada data, seramai 29 orang responden sangat bersetuju bersamaan dengan 65.9% 13 orang bersetuju bersamaan dengan 29.5% dan hanya 2 orang bersikap neutral bersamaan dengan 4.5%. Jumlah responden yang besar dalam kategori sangat bersetuju dan bersetuju menandakan bahawa kebanyakan pelajar sedar bahawa potensi pantun digital sebagai medium terapi masih belum diterokai secara meluas.

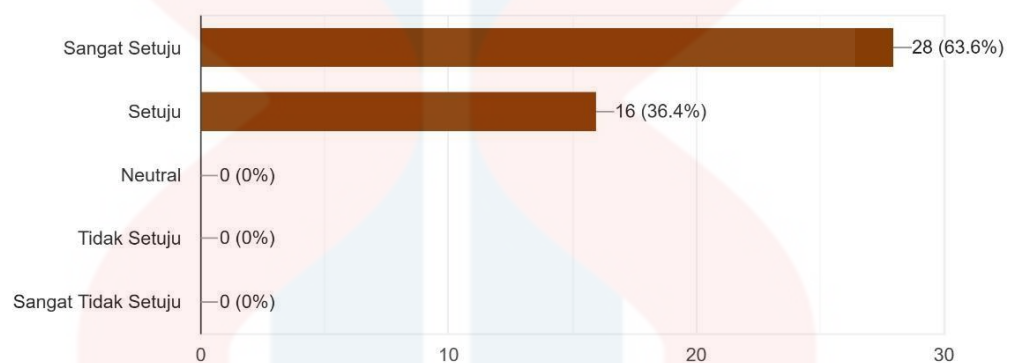
Secara keseluruhan, dapatan ini menekankan keperluan untuk memperluas pendedahan dan penggunaan pantun digital sebagai medium terapi. Dengan pengintegrasian pantun

digital dalam aktiviti pembelajaran, program kesejahteraan emosi dan media sosial, masyarakat berpeluang memahami dan menghargai manfaat terapeutik pantun digital, seterusnya menyokong pembangunan emosi dan kesejahteraan individu secara menyeluruh.

4.7.15 Percaya Bahawa Pantun Digital Boleh Dijadikan Salah Satu Pendekatan Alternatif Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Mental Pelajar

Saya percaya bahawa pantun digital boleh dijadikan salah satu pendekatan alternatif dalam meningkatkan kesejahteraan mental pelajar.

44 responses



Graf 4.7.15 Percaya Bahawa Pantun Digital Boleh Dijadikan Salah Satu Pendekatan Alternatif Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Mental Pelajar

Graf 4.7.15 menunjukkan bahawa responden percaya bahawa pantun digital boleh dijadikan salah satu pendekatan alternatif dalam meningkatkan kesejahteraan mental pelajar. Daripada jumlah keseluruhan, seramai 28 orang atau 63.6% sangat bersetuju, manakala 16 orang atau 36.4% bersetuju. Tidak terdapat jurnal atau artikel yang secara langsung membincangkan pernyataan ini, namun melalui bukti data yang terkandung dalam graf, pengkaji dapat membuat kesimpulan bahawa pelajar menganggap pantun digital mempunyai potensi untuk menyokong kesejahteraan mental. Tahap persetujuan yang tinggi menunjukkan bahawa pantun digital dilihat bukan sahaja sebagai medium hiburan atau sastera, tetapi juga sebagai pendekatan yang relevan untuk

menangani tekanan dan meningkatkan kesejahteraan emosi pelajar. Data ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden percaya kepada manfaat psikologi pantun digital, sekali gus menandakan bahawa ia boleh dijadikan alternatif yang mudah diakses untuk memperkukuh kesejahteraan mental dalam kalangan pelajar.

Secara keseluruhan, dapatan ini menegaskan bahawa pantun digital mempunyai nilai praktikal dalam konteks pendidikan dan pembangunan diri pelajar. Penggunaan pantun digital dalam aktiviti santai, modul pembelajaran atau program kesejahteraan emosi berpotensi menjadi pendekatan yang berkesan untuk menyokong kesejahteraan mental, memupuk pemikiran positif serta menggalakkan ketenangan emosi dalam kehidupan seharian pelajar.

JADUAL 4.7.15 Percaya Bahawa Pantun Digital Boleh Dijadikan Salah Satu Pendekatan Alternatif Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Mental Pelajar

Penyataan	Purata (Mean)	Sisipan Piawaian (SD)
Percaya Bahawa Pantun Digital Boleh Dijadikan Salah Satu Pendekatan Alternatif Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Mental Pelajar	4.636	0.486

--	--	--

Responden menunjukkan tahap persetujuan yang sangat tinggi terhadap pernyataan bahawa pantun digital boleh dijadikan sebagai salah satu pendekatan alternatif dalam meningkatkan kesejahteraan mental pelajar. Dapatan ini dibuktikan melalui skor purata yang tinggi, iaitu sebanyak 4.636 dengan sisihan piawai 0.486. Skor purata yang menghampiri nilai maksimum ini mencerminkan persepsi positif yang kukuh dalam kalangan responden terhadap keberkesanan pantun digital sebagai medium sokongan kesejahteraan mental. Selain itu, nilai sisihan piawai yang rendah menunjukkan tahap variasi jawapan yang kecil sekali gus menandakan kesepakatan yang tinggi dalam kalangan responden.

Dapatan kajian ini, memperlihatkan bahawa pantun digital bukan sahaja dilihat sebagai medium warisan budaya yang bersifat kreatif dan interaktif. Malah, turut berpotensi memainkan peranan penting dalam membantu pelajar mengurus emosi, mengurangkan tekanan serta meningkatkan keseimbangan mental. Melalui penggunaan platform digital, pantun dapat disampaikan dengan lebih menarik dan relevan dengan keperluan generasi pelajar masa kini, sekali gus menjadikannya sebagai satu pendekatan yang mudah diakses dan berkesan dalam persekitaran pembelajaran moden.

Secara keseluruhannya, dapatan ini menunjukkan bahawa responden percaya pantun digital mampu menyumbang kepada kesejahteraan mental pelajar secara holistik, merangkumi aspek emosi, psikologi dan sosial. Oleh itu, pantun digital berpotensi untuk diaplikasikan sebagai pendekatan alternatif yang inovatif dalam bidang pendidikan,

khususnya sebagai sokongan tambahan kepada inisiatif sedia ada yang bertujuan meningkatkan kesihatan mental pelajar. Dapatan ini juga membuka ruang kepada kajian lanjutan untuk menilai keberkesanan pelaksanaan pantun digital secara empirikal dalam konteks pendidikan formal.

4.8 KESIMPULAN

Secara tuntasnya, hasil analisis bagi objektif ketiga menunjukkan bahawa responden mempunyai tahap kesedaran yang kukuh terhadap potensi pantun digital sebagai medium terapi emosi dan kesejahteraan mental. Skor purata yang tinggi bagi semua pernyataan menunjukkan bahawa majoriti responden mengakui bahawa pantun digital bukan sahaja mampu mempengaruhi emosi dan mood secara positif, malah berperanan dalam membantu menenangkan fikiran, mengurus tekanan harian serta menyokong kesejahteraan mental dalam kalangan pelajar secara berterusan. Hal ini menandakan bahawa pelajar bukan sahaja menghargai nilai estetika dan budaya pantun digital, tetapi juga menyedari kesannya terhadap keseimbangan emosi dan kemampuan untuk menghadapi cabaran harian.

Selain itu, responden turut mengakui bahawa pantun digital mengandungi mesej yang bermakna, nilai nasihat yang tersirat dan unsur refleksi diri yang dapat memupuk pemikiran positif. Melalui pembacaan dan pemahaman pantun digital, individu dapat merenung dan menilai pengalaman diri sendiri, mengenal pasti perasaan serta mengekalkan sikap mental yang lebih tenang dan konstruktif. Selain itu, unsur empati juga dapat dipupuk melalui pantun digital kerana mesej yang terkandung sering menyentuh pengalaman atau perasaan orang lain, sekaligus membina kepekaan sosial dan kesedaran terhadap nilai kemanusiaan. Hal ini menunjukkan bahawa pantun digital bukan sahaja memberi manfaat pada tahap individu, tetapi juga berpotensi menyokong

pembangunan sahsiah pelajar dengan menekankan kematangan emosi dan hubungan interpersonal yang positif.

Keadaan ini memperlihatkan bahawa pantun digital mempunyai potensi besar untuk dimanfaatkan secara lebih meluas sebagai pendekatan alternatif dalam menyokong kesihatan emosi dan mental, khususnya dalam konteks pelajar. Sekiranya kesedaran terhadap kelebihan pantun digital diperkukuhkan melalui pendidikan, aktiviti santai atau integrasi dalam modul pembelajaran, medium ini bukan sahaja dapat meningkatkan kesejahteraan mental pelajar, tetapi juga memperkayakan pengalaman pembelajaran mereka dengan cara yang kreatif dan relevan. Tambahan pula, kemudahan akses pantun digital melalui platform digital menjadikannya medium yang mudah diakses dan boleh digunakan oleh pelajar secara fleksibel mengikut keperluan dan situasi mereka, sama ada dalam konteks santai, pembelajaran atau pengurusan tekanan.

Secara keseluruhan, dapatan kajian ini menegaskan bahawa pantun digital mempunyai nilai yang melangkaui hiburan atau warisan budaya semata-mata. Ia berperanan sebagai medium yang holistik untuk menenangkan fikiran, memupuk pemikiran positif, meningkatkan refleksi diri, serta membina empati terhadap orang lain. Dengan pemeraksanaan penggunaan pantun digital dan peningkatan kesedaran tentang potensi terapeutiknya, pelajar berpeluang memanfaatkan medium ini sebagai salah satu pendekatan alternatif yang berkesan untuk menyokong kesejahteraan emosi dan mental mereka dalam kehidupan seharian.

4.9 KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, Bab 4 telah membentangkan analisis dan perbincangan dapatan kajian yang diperoleh melalui borang kaji selidik *Google Form* yang melibatkan seramai 44 orang pelajar kohort C22 yang mengambil elektif Kesusasteraan Warisan di Universiti Malaysia Kelantan. Analisis data ini dijalankan bagi menjawab tiga objektif kajian yang telah ditetapkan, iaitu persepsi terhadap pantun digital, persepsi pelajar terhadap pantun digital sebagai medium terapi selain hiburan serta tahap kesedaran pelajar terhadap potensi pantun digital dalam memberikan kesan terapi.

Berdasarkan analisis demografi responden, majoriti responden terdiri daripada pelajar perempuan dan berada dalam lingkungan umur 21 hingga 23 tahun. Dapatan juga menunjukkan bahawa sebahagian besar responden mempunyai pengetahuan awal mengenai kewujudan pantun digital, sekali gus memberikan gambaran bahawa pantun digital bukan lagi sesuatu yang asing dalam kalangan pelajar elektif Kesusasteraan Warisan. Maklumat demografi ini menjadi asas penting dalam memahami latar belakang responden sebelum analisis utama dijalankan.

Bagi objektif pertama, dapatan kajian menunjukkan bahawa persepsi responden terhadap pantun digital adalah sangat positif. Kesemua pernyataan yang dikemukakan mencatatkan skor purata yang tinggi dan berada dalam julat sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahawa pantun digital bukan sahaja mudah difahami, malah mampu membantu responden menghargai keindahan sastera Melayu, mengekalkan nilai tradisional pantun serta menarik minat generasi muda terhadap sastera tradisional.

Persembahan pantun dalam bentuk digital juga didapati memberi pengalaman yang positif kepada responden dan dilihat wajar untuk dipromosikan secara lebih meluas.

Seterusnya, dapatan bagi objektif kedua turut memperlihatkan tahap penerimaan yang sangat tinggi terhadap pantun digital sebagai medium terapi selain daripada hiburan. Responden bersetuju bahawa elemen visual, audio, struktur pantun serta penggunaan teknologi dalam pantun digital mampu memberi kesan menenangkan, meningkatkan tumpuan dan keterlibatan serta menyumbang kepada pengalaman terapi yang lebih bermakna. Skor purata yang tinggi bagi semua pernyataan menunjukkan bahawa pantun digital bukan sahaja berfungsi sebagai hiburan, malah berpotensi sebagai medium sokongan emosi dan mental.

Bagi objektif ketiga pula, hasil analisis menunjukkan bahawa responden mempunyai tahap kesedaran yang tinggi terhadap potensi pantun digital dalam memberikan kesan terapi. Responden menyedari bahawa pantun digital mampu mempengaruhi emosi dan mood secara positif, membantu menenangkan fikiran, mengurus tekanan harian serta meningkatkan kesejahteraan mental. Selain itu, pantun digital juga dilihat mempunyai nilai nasihat, motivasi dan refleksi diri yang boleh memupuk pemikiran positif serta empati. Dapatan ini menunjukkan bahawa pantun digital berpotensi untuk dijadikan sebagai salah satu pendekatan alternatif dalam menyokong kesihatan emosi dan mental pelajar.

Kesimpulannya, dapatan keseluruhan Bab 4 membuktikan bahawa pantun digital diterima dengan sangat baik oleh pelajar elektif Kesusasteraan Warisan, sama ada dari aspek persepsi, fungsi terapi mahupun tahap kesedaran terhadap potensinya. Kesemua

objektif kajian telah berjaya dicapai melalui analisis data yang menunjukkan tahap persetujuan yang tinggi dan konsisten dalam kalangan responden. Dapatan ini sekali gus mengukuhkan pandangan bahawa pantun digital mempunyai peranan yang signifikan bukan sahaja sebagai medium sastera dan hiburan, tetapi juga sebagai medium terapi emosi dan kesejahteraan mental dalam konteks pelajar universiti.

BAB 5

5.0 RUMUSAN

5.0 PENGENALAN

Bab ini merupakan rumusan menyeluruh terhadap keseluruhan penyelidikan yang telah dijalankan bertajuk *Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Universiti Malaysia Kelantan Menggunakan Teori Resepsi*. Rumusan ini bukan sahaja bertujuan merangkumkan dapatan kajian, malah menilai keseluruhan perjalanan penyelidikan bermula daripada perumusan masalah, pembinaan objektif, pemilihan metodologi sehinggalah kepada analisis dan dapatan kajian yang diperolehi. Dengan itu, bab ini berfungsi sebagai penutup yang menyatukan keseluruhan perbincangan dalam Bab 1 hingga Bab 4 bagi memperlihatkan gambaran holistik tentang peranan pantun digital sebagai medium terapi emosi dalam konteks pelajar universiti.

Kajian ini diasaskan atas kesedaran bahawa pelajar institusi pengajian tinggi masa kini berhadapan dengan tekanan emosi, akademik dan sosial yang semakin kompleks selari dengan perkembangan dunia digital. Dalam situasi ini, keperluan terhadap pendekatan alternatif yang bersifat mesra emosi, tidak menghakimi dan dekat dengan latar budaya menjadi semakin signifikan. Justeru, kajian ini memilih pantun, iaitu puisi tradisional Melayu yang sarat dengan unsur kiasan, simbolik dan nasihat sebagai medium utama

yang dikaji. Pantun yang digunakan ini agak lain sedikit, maksudnya tidak menggunakan teks ataupun membaca secara fizikal. Transformasi pantun ke dalam bentuk digital pula dilihat sebagai satu usaha untuk memastikan pantun terus relevan dan mampu mendekati generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi dan media digital.

Berdasarkan perbincangan awal dalam Bab 1, Kajian ini berpunca daripada beberapa permasalahan utama yang berkait rapat dengan kedudukan pantun dan kesusasteraan Melayu dalam masyarakat moden masa kini. Pertama, pantun sebagai salah satu warisan budaya lisan Melayu yang kaya dengan nilai estetika, falsafah dan budaya semakin terpinggir maknanya dalam kalangan masyarakat. Walaupun pantun dahulunya berfungsi sebagai medium komunikasi, nasihat, hiburan dan pembentukan nilai dalam kehidupan sosial. Namun pada masa kini, pantun sering disalah fahami dan dianggap sekadar permainan kata atau teks sastra yang tersimpan dalam buku semata-mata. Ketidaktahuan masyarakat terhadap definisi dan makna sejati pantun telah menyebabkan terputusnya hubungan antara generasi masa kini dengan akar budaya mereka sendiri. Keadaan ini bukan sahaja menjejaskan kefahaman terhadap pantun, malah menghambat usaha pelestarian pantun sebagai warisan budaya takbenda yang sarat dengan kearifan tempatan dan nilai pembentukan jati diri.

Permasalahan kedua berkaitan dengan persepsi sempit terhadap kesusasteraan Melayu yang sering dilihat hanya sebagai alat hiburan atau karya yang dipenuhi bahasa berbunga tanpa fungsi praktikal dalam kehidupan seharian. Persepsi ini menyebabkan sastra tidak dihargai sebagai medium yang berpotensi menyumbang kepada

pembangunan emosi dan kesejahteraan dalaman individu. Hakikatnya, bahasa dan ungkapan dalam karya sastera bukan sekadar rekaan kosong. Sebaliknya, mengandungi makna yang mendalam, nilai renungan serta potensi terapeutik yang mampu membantu individu memahami diri, emosi dan realiti kehidupan dengan lebih baik. Namun, kegagalan masyarakat untuk meneliti intipati dan makna sastera secara mendalam telah menjejaskan kedudukan sastera sebagai wahana yang bermakna dalam kehidupan moden.

Permasalahan ketiga pula, berkait rapat dengan isu gangguan emosi dan tekanan yang semakin ketara dalam kehidupan seharian khususnya dalam kalangan pelajar institusi pengajian tinggi. Tekanan akademik, sosial dan peribadi yang tidak diurus dengan baik boleh menjejaskan kestabilan emosi dan tingkah laku individu. Dalam konteks ini, keperluan terhadap pendekatan alternatif yang bersifat halus, reflektif dan berakar pada nilai budaya serta spiritual menjadi semakin penting. Karya sastera klasik Melayu telah lama memperlihatkan bagaimana unsur bahasa, kiasan dan nilai kerohanian dapat berfungsi sebagai medium penenang emosi dan pengawalan perasaan. Namun, potensi sastera sebagai alat terapi emosi masih kurang diteroka secara sistematik dalam konteks pendidikan tinggi masa kini.

Sehubungan dengan itu, kajian ini mengetengahkan pantun digital sebagai satu pendekatan baharu yang berasaskan kerangka Teori Resepsi bagi menilai sejauh mana pantun sebagai puisi tradisional Melayu mampu berfungsi bukan sahaja sebagai ekspresi seni semata-mata. Malah, sebagai instrumen terapi yang relevan dalam membina kesejahteraan emosi pelajar. Dengan menjadikan Fakulti Teknologi Kreatif

dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan sebagai kajian kes. Penyelidikan ini bertujuan meneliti bagaimana pantun digital dapat menghidupkan semula makna pantun dalam konteks kontemporari memulihkan fungsinya dalam kehidupan seharian, serta secara tidak langsung memperkukuh kedudukan kesusasteraan Melayu sebagai wahana pembinaan emosi dan nilai kemanusiaan dalam pendidikan tinggi

Berdasarkan dapatan kajian yang telah dibentangkan dan dihuraikan secara terperinci dalam Bab 4, dapat dirumuskan bahawa ketiga-tiga objektif kajian yang telah digariskan dalam Bab 1 berjaya dicapai dengan berkesan. Objektif pertama kajian, iaitu meneliti persepsi terhadap pantun digital, menunjukkan bahawa majoriti pelajar tahun akhir Elektif Kesusasteraan Warisan mempunyai persepsi yang sangat positif terhadap pantun digital. Pantun digital bukan sahaja dilihat sebagai medium yang menarik dan mudah difahami, malah mampu membantu pelajar menghargai keindahan sastera Melayu serta mengekalkan nilai tradisional pantun dalam bentuk yang lebih kontemporari dan dekat dengan kehidupan mereka.

Bagi objektif kedua, iaitu persepsi pelajar tahun akhir Elektif Kesusasteraan Warisan terhadap pantun digital sebagai medium terapi selain daripada hiburan. Melalui dapatan kajian menunjukkan tahap penerimaan yang sangat tinggi dalam kalangan responden, pelajar bersetuju bahawa pantun digital mempunyai keupayaan untuk memberikan kesan menenangkan, meningkatkan tumpuan serta membantu mengurus emosi dan tekanan harian. Elemen visual, audio dan penyampaian digital yang digabungkan dengan struktur pantun yang ringkas tetapi bermakna telah menjadikan pantun digital

berfungsi lebih daripada sekadar hiburan, sebaliknya sebagai medium sokongan emosi yang relevan dalam konteks kehidupan pelajar universiti.

Seterusnya, objektif ketiga kajian iaitu tahap kesedaran pelajar Elektif Kesusasteraan Warisan terhadap potensi pantun dalam memberikan kesan terapi turut berjaya dicapai. Hasil analisis menunjukkan bahawa pelajar mempunyai tahap kesedaran yang tinggi terhadap peranan pantun digital dalam mempengaruhi emosi dan kesejahteraan mental. Responden menyedari bahawa pantun digital mengandungi nilai nasihat, refleksi diri dan mesej bermakna yang mampu memupuk pemikiran positif, empati serta membantu menenangkan fikiran. Kesedaran ini membuktikan bahawa pelajar bukan sahaja menerima pantun digital secara luaran, malah mampu menghayati dan menilai potensi terapeutiknya secara lebih mendalam.

Secara keseluruhannya, pencapaian ketiga-tiga objektif kajian ini membuktikan bahawa pantun digital mempunyai potensi yang signifikan bukan sahaja sebagai medium sastera dan hiburan, tetapi juga sebagai satu bentuk terapi emosi yang sesuai dan relevan dalam kalangan pelajar tahun akhir Elektif Kesusasteraan Warisan di Universiti Malaysia Kelantan

Sorotan kajian dalam Bab 2 memperlihatkan bahawa pantun, sama ada dalam bentuk tradisional atau digital, mempunyai nilai estetika, budaya dan emosi yang tinggi. Perbincangan dalam bab ini menegaskan bahawa sastera tidak terhad kepada fungsi hiburan atau pengajaran semata-mata, tetapi turut berpotensi menjadi medium refleksi diri, pengurusan emosi dan pembinaan kesejahteraan mental. Selain itu, kajian-kajian lepas yang dirujuk dalam tesis ini turut menunjukkan bahawa penggunaan medium

digital mampu memperluaskan fungsi sastera dengan menjadikannya lebih mudah diakses, lebih menarik dan lebih dekat dengan keperluan generasi muda. Justeru, sorotan kajian ini bukan sahaja mengukuhkan justifikasi kajian. Malah, membuktikan bahawa penyelidikan mengenai pantun digital sebagai satu bentuk terapi adalah wajar dan signifikan.

Bab 3 pula memperincikan pendekatan metodologi yang digunakan dalam kajian ini. Pemilihan kaedah borang kaji selidik (survei) melalui *Google Form* di edar dalam talian yang melibatkan 44 orang pelajar tahun akhir Elektif Kesusasteraan Warisan di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan adalah selari dengan skop dan batasan kajian yang telah ditetapkan. Pendekatan ini membolehkan pengkaji memperoleh data yang relevan, terkawal dan selari dengan objektif kajian. Lebih penting lagi, penerapan Teori Resepsi sebagai kerangka teori memberikan asas konseptual yang kukuh untuk memahami bagaimana pelajar sebagai khalayak aktif mentafsir dan memberi makna terhadap pantun digital berdasarkan pengalaman, latar budaya dan konteks kehidupan masing-masing.

Melalui konsep penerimaan dominan, negosiasi dan oposisi, kajian ini berjaya menelusuri variasi penerimaan pelajar terhadap pantun digital. Pendekatan ini membuktikan bahawa makna pantun digital tidak bersifat tunggal, sebaliknya dibentuk melalui interaksi antara teks, medium digital dan pengalaman individu pelajar. Dalam konteks ini, proses resepsi itu sendiri boleh dilihat sebagai satu bentuk pengalaman emosi yang menyumbang kepada kesan terapeutik pantun digital.

Dapatan kajian yang dibentangkan dalam Bab 4 memperlihatkan hasil yang sangat signifikan. Dari segi persepsi, majoriti responden menunjukkan penerimaan yang sangat positif terhadap pantun digital. Pelajar bersetuju bahawa pantun digital mudah difahami, menarik dan mampu membantu mereka menghargai keindahan sastera Melayu serta mengekalkan nilai tradisional pantun. Persembahan pantun dalam bentuk digital juga memberikan pengalaman yang lebih dekat dengan dunia pelajar, sekali gus menjadikan sastera lebih mesra dan tidak terasing daripada kehidupan seharian mereka.

Bagi objektif kedua, dapatan kajian menunjukkan bahawa pantun digital diterima dengan sangat baik sebagai medium terapi selain hiburan. Elemen visual dan audio yang digabungkan dengan struktur pantun yang ringkas dan bermakna didapati mampu memberi kesan menenangkan, meningkatkan tumpuan dan membantu pelajar mengurus tekanan serta emosi harian. Hal ini membuktikan bahawa pantun digital bukan sekadar medium hiburan pasif, tetapi mampu berfungsi sebagai instrumen sokongan emosi yang relevan dalam konteks kehidupan pelajar universiti.

Seterusnya, dapatan bagi objektif ketiga menunjukkan bahawa pelajar mempunyai tahap kesedaran yang tinggi terhadap potensi pantun digital dalam memberikan kesan terapi. Responden menyedari bahawa pantun digital mampu mempengaruhi emosi dan mood secara positif, memupuk pemikiran reflektif, nilai empati serta membantu menenangkan fikiran. Kesedaran ini menunjukkan bahawa pelajar bukan sahaja menerima pantun digital secara luaran, tetapi turut menghayati mesej dan nilai yang terkandung di dalamnya secara dalaman.

Secara keseluruhan, dapatan kajian ini membuktikan bahawa ketiga-tiga objektif kajian telah berjaya dicapai. Pantun digital diterima sebagai medium yang bukan sahaja relevan, malah berpotensi besar untuk dimanfaatkan secara lebih meluas dalam konteks pendidikan tinggi. Kajian ini mengukuhkan pandangan bahawa sastera Melayu, khususnya pantun yang masih mempunyai peranan yang signifikan dalam membina kesejahteraan emosi dan mental pelajar apabila disesuaikan dengan keperluan dan konteks semasa.

Kesimpulannya, penyelidikan ini menegaskan bahawa pantun digital merupakan satu medium yang holistik, merangkumi aspek estetika, budaya, emosi dan kesejahteraan mental. Penggabungan teknologi digital dengan pantun tradisional bukan sahaja tidak menjejaskan nilai tradisi, malah memperluaskan fungsi pantun agar terus relevan dalam kehidupan masyarakat moden. Pantun tidak lagi terhad kepada ruang warisan atau bilik darjah semata-mata, tetapi berupaya menjadi wahana terapi yang menyentuh emosi, membina jiwa dan menyokong kesejahteraan dalaman pelajar. Oleh itu, kajian ini diharapkan dapat menjadi asas yang kukuh kepada usaha berterusan dalam memperkasa sastera Melayu sebagai medium terapi emosi yang inklusif, berkesan dan selari dengan keperluan zaman.

5.2 IMPLIKASI KAJIAN

Dapatan kajian *Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW), Universiti Malaysia Kelantan* berdasarkan *Teori Resepsi* membawa implikasi yang luas dan signifikan terhadap kefahaman tentang peranan kesusasteraan Melayu dalam kehidupan moden. Implikasi kajian ini tidak hanya tertumpu kepada dimensi akademik semata-mata, malah melangkaui kepada kesan emosi, sosial dan budaya yang dapat dirasai pada peringkat individu, masyarakat dan juga negara. Melalui kajian ini, pantun tidak lagi dilihat sebagai teks tradisional yang bersifat statik, sebaliknya muncul sebagai medium dinamik yang mampu berfungsi sebagai instrumen terapi emosi apabila disesuaikan dengan medium digital dan konteks semasa.

5.2.1 IMPLIKASI KAJIAN KEPADA INDIVIDU

Pada peringkat individu, khususnya dalam kalangan pelajar institusi pengajian tinggi, dapatan kajian ini, memperlihatkan bahawa pantun digital mempunyai potensi besar dalam menyumbang kepada kesejahteraan emosi dan pembinaan dalaman individu. Kehidupan pelajar universiti sering dicirikan oleh tekanan akademik, tuntutan sosial dan cabaran peribadi yang berterusan. Dalam keadaan ini, pantun digital hadir sebagai satu medium yang bersifat lembut,

reflektif dan tidak menghakimi, sekali gus membolehkan pelajar mendekati sastera dalam suasana yang lebih santai dan selesa.

Pantun yang dipersembahkan melalui medium digital dengan elemen visual dan susun atur yang menarik, memberikan pengalaman yang berbeza berbanding pembacaan teks bertulis secara konvensional. Pengalaman ini membolehkan pelajar berinteraksi dengan pantun secara emosi, bukan sekadar memahami struktur atau makna literalnya. Melalui proses penerimaan dan penafsiran makna pantun, pelajar dapat merenung perasaan, pengalaman hidup serta konflik dalaman yang mereka hadapi. Proses refleksi ini menjadi asas kepada fungsi terapeutik pantun digital, kerana ia membantu pelajar menyedari emosi mereka sendiri dan menilai semula situasi yang dihadapi dengan lebih tenang.

Implikasi ini menunjukkan bahawa pantun digital boleh berfungsi sebagai medium sokongan emosi yang membantu pelajar mengurus tekanan, kebimbangan dan perasaan terasing. Berbeza dengan pendekatan terapi formal yang mungkin dirasakan terlalu teknikal atau menakutkan, pantun digital menawarkan pendekatan yang lebih mesra dan tidak langsung. Pelajar tidak dipaksa untuk meluahkan emosi secara eksplisit, sebaliknya dibimbing melalui bahasa kiasan dan makna simbolik pantun. Keadaan ini menjadikan pantun digital sesuai sebagai bentuk terapi awal atau sokongan emosi yang bersifat pencegahan.

Dari sudut akademik pula, implikasi kajian ini dapat dilihat melalui penerapan Teori Resepsi dalam pengalaman pembelajaran pelajar. Pelajar tidak lagi melihat

teks sastra sebagai sesuatu yang mempunyai makna tunggal yang perlu dihafal, sebaliknya memahami bahawa makna pantun terbentuk melalui interaksi antara teks dan pengalaman pembaca. Proses ini melatih pelajar menjadi pembaca yang lebih aktif, kritis dan peka terhadap lapisan makna. Secara tidak langsung, pantun digital menyumbang kepada pembinaan individu yang seimbang dari segi intelektual dan emosi serta lebih menghargai nilai kemanusiaan yang terkandung dalam sastra.

5.2.2 IMPLIKASI KAJIAN KEPADA MASYARAKAT

Dari perspektif masyarakat pula, kajian ini membawa implikasi penting terhadap cara kesusasteraan Melayu difahami, dihargai dan digunakan dalam kehidupan seharian. Selama ini, pantun sering dilihat sebagai warisan budaya yang hanya relevan dalam majlis tertentu atau sebagai bahan pembelajaran di bilik darjah. Dapatan kajian ini mencabar pandangan tersebut dengan memperlihatkan bahawa pantun, khususnya dalam bentuk digital masih mempunyai fungsi yang relevan dan boleh diaplikasikan dalam konteks kehidupan moden.

Implikasi ini membuka ruang kepada masyarakat untuk melihat sastra sebagai medium yang berpotensi membantu individu dan komuniti mengurus emosi serta membina kesejahteraan sosial. Pantun digital yang ringkas, padat dan sarat

makna boleh digunakan sebagai alat komunikasi emosi yang halus dalam pelbagai konteks sosial. Dalam masyarakat yang semakin berdepan dengan tekanan hidup, kekangan masa dan perubahan sosial yang pesat, pantun digital berpotensi menjadi medium yang menyatukan unsur budaya, emosi dan komunikasi.

Selain itu, pendekatan pantun digital turut membawa implikasi terhadap usaha mendekatkan generasi muda dengan khazanah sastra tradisional. Generasi muda yang membesar dalam persekitaran digital cenderung untuk berinteraksi dengan kandungan visual dan multimedia. Dengan mempersembahkan pantun dalam format yang lebih kontemporari, nescaya kajian ini berjaya menunjukkan bahawa warisan sastra Melayu boleh disesuaikan dengan cita rasa dan keperluan generasi semasa tanpa mengorbankan nilai asalnya. Implikasi ini penting dalam memastikan kesinambungan tradisi pantun agar terus hidup dan berkembang dalam masyarakat.

Di samping itu, kajian ini turut menyumbang kepada pembentukan masyarakat yang lebih peka terhadap nilai empati, refleksi diri dan kesejahteraan emosi. Pantun digital yang mengandungi nasihat, sindiran halus dan renungan kehidupan berupaya memupuk kesedaran emosi dalam kalangan masyarakat. Melalui penghayatan pantun, masyarakat dapat belajar memahami perasaan sendiri dan orang lain dengan lebih mendalam sekali gus membentuk hubungan sosial yang lebih harmoni dan berperikemanusiaan.

5.2.3 IMPLIKASI KAJIAN KEPADA NEGARA

Pada peringkat negara, dapatan kajian ini membawa implikasi yang lebih luas dalam konteks pemuliharaan warisan budaya dan pembangunan insan secara holistik. Kajian ini membuktikan bahawa kesusasteraan Melayu khususnya pantun, bukan sahaja relevan sebagai simbol identiti budaya. Malah berpotensi memainkan peranan aktif dalam menangani isu kesejahteraan emosi dan sosial masyarakat. Penggunaan pantun digital sebagai medium terapi emosi menunjukkan bahawa warisan budaya tempatan boleh disesuaikan dengan keperluan semasa tanpa kehilangan nilai dan roh asalnya.

Implikasi ini selari dengan aspirasi negara untuk melahirkan masyarakat yang seimbang dari segi intelek, emosi, rohani dan sosial. Dalam konteks pendidikan tinggi, pantun digital boleh menyokong usaha membina pelajar yang bukan sahaja cemerlang akademik. Tetapi juga, stabil dari segi emosi dan beridentiti kukuh. Pendekatan ini menunjukkan bahawa pembangunan insan tidak seharusnya bergantung sepenuhnya kepada pendekatan moden atau Barat semata-mata, sebaliknya boleh diperkaya dengan pendekatan berasaskan budaya tempatan.

Selain itu, kajian ini membuka potensi pantun digital untuk diketengahkan sebagai satu bentuk sumbangan budaya Malaysia di peringkat antarabangsa. Dalam era global yang semakin memberi perhatian kepada isu kesejahteraan mental, pendekatan terapi berasaskan budaya seperti pantun digital berupaya menawarkan perspektif alternatif yang unik dan bermakna. Implikasi ini bukan sahaja memperkukuh identiti kebangsaan, malah meletakkan kesusasteraan Melayu sebagai sebahagian daripada wacana global berkaitan seni, pendidikan dan kesejahteraan emosi.

Secara keseluruhannya, implikasi kajian ini menegaskan bahawa pantun digital mempunyai potensi besar untuk memperluaskan fungsi kesusasteraan Melayu dalam kehidupan moden. Melalui penggabungan warisan budaya dan teknologi digital, pantun bukan sahaja dapat dipelihara sebagai khazanah bangsa. Malah, dimanfaatkan secara aktif sebagai medium terapi emosi, pembinaan jati diri dan kesejahteraan sosial. Kajian ini sekali gus memperlihatkan bahawa sastera Melayu masih relevan, hidup dan berupaya memberi sumbangan bermakna kepada individu, masyarakat dan negara.

5.3 CADANGAN

Berdasarkan dapatan dan implikasi kajian *Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW), Universiti Malaysia Kelantan berdasarkan Teori Resepsi*. Terdapat beberapa cadangan boleh dikemukakan bagi memperkukuh, memperluas dan memanfaatkan potensi pantun digital sebagai medium terapi emosi dalam konteks pendidikan tinggi dan masyarakat secara lebih menyeluruh. Cadangan-cadangan ini dirumuskan berdasarkan batasan kajian, dapatan empirikal serta keperluan semasa yang dikenal pasti sepanjang pelaksanaan penyelidikan ini.

5.3.1 Cadangan kepada Amalan Pendidikan dan Akademik

Pertama, kajian ini mencadangkan agar pantun digital dimanfaatkan secara lebih sistematik dalam konteks pengajaran dan pembelajaran, khususnya dalam kursus-kursus kesusasteraan Melayu di institusi pengajian tinggi. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar mempunyai persepsi dan tahap kesedaran yang tinggi terhadap potensi pantun digital sebagai medium terapi emosi. Oleh itu, penggunaan pantun digital boleh diperluaskan bukan sahaja sebagai bahan pengajaran sastera. Tetapi juga, sebagai medium sokongan emosi yang bersifat reflektif dalam proses pembelajaran. Pensyarah dan pengajar boleh

mengintegrasikan pantun digital dalam aktiviti pembelajaran seperti perbincangan reflektif, tugas kreatif atau sesi apresiasi sastra yang memberi ruang kepada pelajar untuk menafsir dan mengaitkan makna pantun dengan pengalaman hidup mereka. Pendekatan ini bukan sahaja dapat meningkatkan penglibatan pelajar, malah membantu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih empatik, seimbang dan berpusatkan pelajar. Dengan cara ini, pantun digital bukan sekadar menjadi bahan akademik. Tetapi, turut menyumbang kepada pembinaan kesejahteraan emosi dalam persekitaran pembelajaran.

Selain itu, kajian ini juga mencadangkan agar pendekatan Teori Resepsi terus dimanfaatkan dalam pengajaran sastra. Khususnya, dalam memahami respons dan pengalaman pelajar terhadap teks sastra digital. Penekanan terhadap penerimaan dan tafsiran pelajar dapat membantu membentuk pelajar sebagai pembaca yang lebih aktif, kritis dan reflektif selari dengan dapatan kajian ini.

5.3.2 Cadangan kepada Penggunaan Pantun Digital sebagai Medium Terapi

Berdasarkan dapatan kajian yang menunjukkan penerimaan positif terhadap pantun digital sebagai medium terapi selain hiburan, kajian ini mencadangkan agar pantun digital diteroka secara lebih meluas sebagai alat sokongan emosi dalam kalangan pelajar. Pantun digital boleh digunakan secara tidak formal sebagai bahan refleksi diri, sama ada melalui platform digital,

media sosial atau aplikasi pembelajaran bagi membantu pelajar mengurus tekanan dan emosi harian.

Dalam konteks ini, pantun digital berpotensi digunakan sebagai pendekatan terapi yang bersifat pencegahan, iaitu membantu individu mengenali dan mengawal emosi sebelum masalah menjadi lebih serius. Pendekatan ini sesuai dengan sifat pantun yang ringkas, simbolik dan sarat makna serta tidak menuntut komitmen formal seperti sesi terapi konvensional. Cadangan ini selari dengan dapatan kajian yang menunjukkan bahawa pantun digital memberikan kesan menenangkan dan membantu proses refleksi emosi dalam kalangan pelajar.

5.3.3 Cadangan kepada Pihak Institusi dan Pembangunan Program

Kajian ini turut mencadangkan agar pihak institusi pengajian tinggi mempertimbangkan penggunaan pantun digital dalam program pembangunan pelajar dan kesejahteraan emosi. Pantun digital boleh dijadikan sebahagian daripada aktiviti kokurikulum, program kesenian atau inisiatif sokongan pelajar yang bertujuan membina keseimbangan emosi dan jati diri.

Penggunaan pantun digital dalam program sebegini bukan sahaja memperkukuh hubungan pelajar dengan warisan sastera Melayu, malah dapat mewujudkan pendekatan sokongan emosi yang berakar pada budaya tempatan. Hal ini penting bagi memastikan bahawa usaha pembangunan kesejahteraan pelajar tidak

terpisah daripada identiti budaya dan nilai kemanusiaan yang terkandung dalam kesusasteraan Melayu.

5.3.4 Cadangan untuk Kajian Lanjutan

Dari sudut penyelidikan, kajian ini membuka ruang kepada kajian lanjutan yang lebih mendalam dan meluas. Kajian seterusnya boleh memperluaskan skop responden dengan melibatkan pelajar daripada pelbagai fakulti, universiti atau latar bidang yang berbeza bagi menilai sejauh mana penerimaan pantun digital sebagai medium terapi merentasi disiplin ilmu. Selain itu, kajian lanjutan juga boleh memfokuskan kepada perbandingan antara pantun digital dan bentuk sastera lain dalam konteks kesejahteraan emosi.

Kajian masa hadapan juga dicadangkan untuk meneliti secara lebih terperinci pengalaman penerimaan dan interpretasi pelajar terhadap pantun digital melalui pendekatan kualitatif, seperti temu bual atau analisis refleksi bertulis. Pendekatan ini berpotensi memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang proses emosi dan makna yang terbentuk dalam interaksi antara pelajar dan pantun digital selari dengan kerangka Teori Resepsi yang digunakan dalam kajian ini.

5.3.5 Cadangan terhadap Pemeraksanaan Pantun dalam Konteks Mode

Akhir sekali, kajian ini mencadangkan agar usaha pemeraksanaan pantun diteruskan melalui pendekatan digital yang kreatif dan berinovasi. Penghasilan kandungan pantun digital yang bersifat terapeutik boleh diperkaya dengan elemen visual, audio dan naratif yang sesuai, selagi tidak menjejaskan nilai dan roh asal pantun. Pendekatan ini penting bagi memastikan pantun terus relevan dan berfungsi dalam kehidupan moden, khususnya dalam kalangan generasi muda.

Secara keseluruhannya, cadangan-cadangan ini bertujuan memastikan bahawa dapatan kajian tidak terhenti pada peringkat akademik semata-mata, sebaliknya dapat dimanfaatkan secara praktikal dalam pendidikan, pembangunan pelajar dan penyelidikan masa hadapan. Kajian ini diharapkan dapat menjadi titik tolak kepada usaha berterusan dalam memperluaskan peranan pantun digital sebagai medium terapi emosi yang berakar pada budaya dan nilai kemanusiaan.

5.4 PENUTUP

Secara keseluruhannya, penyelidikan bertajuk *Pantun Digital sebagai Satu Terapi: Satu Kajian Kes di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW), Universiti Malaysia Kelantan berdasarkan Teori Resepsi* telah berjaya meneliti dan menghuraikan peranan pantun digital dalam konteks pendidikan tinggi dan kesejahteraan emosi pelajar. Kajian ini, bermula dengan mengenalpastian permasalahan yang berakar daripada ketidakfahaman terhadap makna dan fungsi pantun serta persepsi sempit terhadap kesusasteraan Melayu yang sering dilihat sekadar sebagai hiburan atau warisan statik tanpa nilai praktikal dalam kehidupan seharian. Permasalahan ini seterusnya membuka ruang kepada penerokaan pantun digital sebagai satu pendekatan baharu yang menggabungkan warisan sastera dengan medium digital bagi mengembalikan fungsi pantun dalam konteks kontemporari.

Melalui perbincangan dalam Bab 1, kajian ini telah menggariskan latar belakang, permasalahan, objektif serta kepentingan kajian dengan jelas dan terarah. Bab ini menjadi asas kepada keseluruhan penyelidikan dengan menetapkan hala tuju kajian serta justifikasi pemilihan pantun digital dan Teori Resepsi sebagai kerangka utama. Seterusnya, Bab 2 telah memperkukuh kajian ini melalui sorotan kajian lepas yang menekankan kedudukan pantun dalam tradisi kesusasteraan Melayu, peranan sastera dalam pembinaan emosi serta potensi medium digital dalam memperluaskan fungsi sastera. Perbincangan ini membuktikan bahawa kajian mengenai pantun digital sebagai

medium terapi bukan sahaja relevan, malah mempunyai asas teori dan konseptual yang kukuh.

Bab 3 pula menghuraikan bagaimana metodologi kajian yang digunakan, termasuk reka bentuk kajian, kaedah pengumpulan data serta penerapan Teori Resepsi sebagai kerangka analisis. Pemilihan pelajar tahun akhir Elektif Kesusasteraan Warisan di FTKW, UMK sebagai responden adalah selari dengan skop kajian dan membolehkan pengkaji meneliti secara khusus penerimaan serta tahap kesedaran pelajar terhadap pantun digital. Pendekatan ini memastikan dapatan kajian yang diperoleh bersifat fokus dan relevan dengan objektif penyelidikan yang telah ditetapkan.

Dapatan kajian yang dibentangkan dalam Bab 4 menunjukkan bahawa pantun digital diterima secara positif oleh pelajar, bukan sahaja sebagai medium hiburan. Tetapi juga, sebagai medium terapi emosi. Persepsi positif terhadap pantun digital, penerimaan pantun digital sebagai alat sokongan emosi serta tahap kesedaran yang tinggi terhadap potensi terapeutik pantun membuktikan bahawa ketiga-tiga objektif kajian telah berjaya dicapai. Dapatan ini sekali gus menegaskan bahawa pantun digital mempunyai keupayaan untuk mempengaruhi emosi, merangsang pemikiran reflektif dan membantu pelajar mengurus tekanan dalam kehidupan seharian.

Bab 5 seterusnya merumuskan keseluruhan dapatan kajian dengan menilai pencapaian objektif, menghuraikan implikasi kajian serta mengemukakan cadangan untuk amalan pendidikan, pembangunan pelajar dan kajian lanjutan. Perbincangan dalam bab ini menegaskan bahawa pantun digital bukan sahaja relevan sebagai warisan kesusasteraan Melayu, malah berpotensi berfungsi sebagai instrumen terapi emosi yang sesuai dalam

konteks pendidikan tinggi. Implikasi kajian terhadap individu, masyarakat dan negara menunjukkan bahawa pantun digital mempunyai nilai strategik dalam pembangunan kesejahteraan emosi, pemeraksanaan budaya dan pembinaan identiti kebangsaan.

Sebagai kesimpulan akhir, kajian ini membuktikan bahawa penggabungan warisan sastera dengan teknologi digital bukan sahaja dapat memastikan kelangsungan pantun sebagai khazanah budaya. Malah, memperluaskan fungsinya agar terus relevan dalam kehidupan moden. Pantun digital muncul sebagai medium yang holistik merangkumi aspek estetika, budaya, emosi dan kesejahteraan mental. Melalui pendekatan Teori Resepsi, kajian ini menegaskan bahawa makna dan kesan pantun tidak bersifat statik, sebaliknya terbentuk melalui pengalaman dan penerimaan khalayak, khususnya pelajar sebagai pembaca aktif.

Akhir kata, penyelidikan ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bermakna kepada bidang kesusasteraan Melayu dan pendidikan tinggi serta menjadi titik tolak kepada usaha berterusan dalam memartabatkan pantun sebagai medium terapi emosi yang berakar pada budaya tempatan. Kajian ini sekali gus menegaskan bahawa sastera Melayu bukan sekadar warisan masa lalu, tetapi merupakan sumber kebijaksanaan dan kesejahteraan yang masih relevan untuk dimanfaatkan dalam menghadapi cabaran kehidupan masa kini dan masa hadapan.

RUJUKAN

- Afiyanti, Y. (2005). Penggunaan literatur dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 9(1).
- Ali, A. H. (2011). Konsep Keindahan dalam Kesusasteraan Melayu Tradisional: Beauty Concept in Traditional Malay Literature. *PENDETA*, 2, 99-117.
- Ali, A. H. (2024). Kesusasteraan Melayu dalam Sistem Pendidikan Malaysia. *PENDETA*, 15(1), 27-34.
- ALI, A. H. B., ZAKARIA, N. B., & HANAPI, M. H. B. M. TERAPI BAHASA DALAM PANTUN DAN MANTERA.
- Ali, A. H. Kesusasteraan Melayu dalam Sistem Pendidikan Malaysia.
- Ali, T. I. M. T. M., Hashim, N., & Hazari, N. A. BUKU AUDIO SASTERA SEBAGAI ALTERNATIF PEMBACAAN KARYA SASTERA DALAM ERA DIGITAL.
- Andriani, T. (2012). Pantun dalam Kehidupan Masyarakat Melayu. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(2).
- Andriani, T. (2012). Pantun dalam kehidupan melayu (pendekatan historis dan antropologis). *Sosial Budaya*, 9(2), 195-211.
- Ang, K. H. (2016). Nota Revisi Mengenai penyelidikan dan kajian kes: Satu tinjauan literatur. *Geografia*, 12(10).
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen pengumpulan data.
- Aqib, Z. (2013). Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arifin, N. H. H., & Muhammad, S. J. N. (2016). PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP MUTU MAKLUMAT SASTERA SIBER. *Jurnal Kesidang*, 1(1), 173-193.
- Azim Normiza, A. & Shaiful Bahri, M.R. 2021. Nilai patriotisme dalam pantun Pak Nazel. *International Journal of the Malay World and Civilisation* 9(2): 37–49.
- Azlan, M. A. B., & Bakar, M. S. A. (2019). Persepsi dan Motivasi Khalayak untuk Membaca Karya Sastera dalam Akhbar Bercetak. In *Forum Komunikasi* (Vol. 14, No. 2, pp. 91-115).
- Azlan, M. A., & Abu Bakar, M. S. (2019). Perception and audience motivation to read literature section in the print. In *Forum Komunikasi (FK)* (Vol. 14, No. 2, pp. 91-115). Faculty of Communication and Media Studies, Universiti Teknologi MARA.
- Babbie E. 2010. *The Practice of Social Research*. USA: Wadsworth Cengage Learning.

- Baskin, Barbara H., & Karen Harris. (1995). Heard any good books lately? The case for audiobooks in the secondary classroom. *Journal of Reading*, pp. 372- 376.
- Beach, R.W., & Marshal, J. D. (1991). *Teaching literature in the secondary school*. Orlando: Harcourt Brace Javanovich, Inc.
- Beden, S., & Zahid, I. (2015). Analisis kesopanan bahasa dalam novel *Melunas Rindu: Aplikasi maksim Leech dan Grice*. *Jurnal Bahasa*, 15(1), 143-172.
- bin Ahmad, M. A. (1952). *Sastra... kesusasteraan [Literature]*.
- bin Amirham, I. A., & Judi, H. M. (2024). Pantun In The Digital World: Bridging The Generation Gap Through The Educational Game" *Kembara Amin*". *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 12(2), 57-80.
- CA: Sage Publications, Inc
- Chiu, Randy K. 2003. "Ethical Judgement, Locus of control and Whistleblowing Intention: A Case Study of Mainland Chinese MBA Students". *Managerial Auditing Journal*, Vol 17 Iss: 9 p. 581-587.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Method in Education* (8th ed.). New
- Daud, S. H. S., & bt Yusof, H. (2017). Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen Kajian Penyeliaan Berkesan. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 5(3), 50-61.
- Din, R., Ahmad, M., KZ, M. F., Mohamad Sidek, N., & Abdul Karim, A. (2009). Kesahan Dan Kebolehpercayaan Soal Selidik Gaya. *Journal of Quality Measurement and Analysis*, 5(2), 15–27.
- Djiwandono, P. I., & Yulianto, W. E. (2023). *Penelitian Kualitatif Itu Mengasyikkan: Metode*
- Djoko Pradopo, R. (2012). *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik Dan Penerapannya*. Yogyakarta:
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik pelaksanaan penelitian kuantitatif. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1).
- Edi, D., Betshani, S., Prof, J., Suria, D., & No, S. (2009). Analisis data dengan menggunakan ERD dan model konseptual data warehouse. *Jurnal informatika*, 5(1), 71-85.
- Elstermann, A. (2022). *Digital Literature and Critical Theory*. Taylor & Francis.
- Fachrodji, A. (2021). *Semakin Santun karena Berpantun* (H. Yani & Kinan Nasanti (eds.); 2nd ed.). Balai Pustaka

- Fatimah, R. P. S. N., Murtadho, F., & Zuriyati, Z. (2022). Fungsi Pantun Adat Perkawinan Melayu Riau (Pantun Function as Malay Marriage Tradition of Riau). *Indonesian Language Education and Literature*, 7(2), 439-448.
- Fraenkel, Jack R. & Wallen, Norman E. 1993. *How To design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill
- Gloriani, Y. (2014). Pengkajian Puisi melalui Pemahaman Nilai-nilai Estetika Danetika untuk Membangun Karakter Siswa. *Semantik*, 3(2), 97-113.
- Green Chris W. dan etyowati, Hertin. *Terapi Alternatif*, Jogjakarta: Yayasan Prima, 2004
- Hadiono, K., & Santi, R. C. N. (2020). *Menyongsong Transformasi Digital*.
- Hanafiah, M. N. A. H. M., & Yaacob, M. F. C. (2020). Nilai-nilai Islam dan Pembentukan Akhlak dalam Cerita Rakyat Melayu: Islamic Values and Moral Development in Malay Folktales. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 48-56.
- Hari, C. S. (2021). *SASTRA DIGITAL Edisi Reborn Juni 2021: Jurnal & Majalah Online*. Penerbit Buku Sastra Digital.
- Hilaliyah, H. (2018). *Pemanfaatan Stiker Sebagai Media Pembelajaran*. Researchgate. Net, December.
- Hilaliyah, H. (2018). *Pemanfaatan Stiker Sebagai Media Pembelajaran*. Researchgate. Net, December.
- http://www.researchgate.net.http://www.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2001&dt=0412&pub=Utusan_Malaysia&sec=Rencana&pg=re07.htm
- Iser, Wolfgang. *The Act of Reading: A Theoru of Aesthetic Response*. Balitmore and Londong: The John Hopkins University Press, 1978.
- Ishak, A. Q., Ja'afar, S., & Abdullah, A. R. (2018). Pantun kanak-kanak dari perspektif semiotik Riffaterre. *Melayu: Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu*, 11(1), 88-109.
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91.
- Jasmi, K. A. (2012). Metodologi pengumpulan data dalam penyelidikan kualitatif. *Kursus Penyelidikan Kualitatif Siri*, 1(2012), 28-29.
- Jauss, H. (1983). *Toward An Aesthetic of Reception*. America: University
- Jovanovic, M. & Minic, V. (2014). *Interpersonal Communivation in Serbian Elementary Schools Teaching Practice*. Dalam Runcan, P. & Rata, G. (Eds.) *Applied Social Psychology*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing
- Julianto, I. R., Nugroho, Y. E., & Supriyanto, T. (2023). Studi literatur: Teori reader response sebagai alternatif metode sastra. *Sinau*, 9(1), 86-92.

- Kamus Dewan (5th ed.). (2005). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kamus Dewan Edisi Keempat. (2007). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Karim, M. F., Riady, Y., Arisanty, M., Khatib, A. J., & Ajmal, M. (2024). Preservasi Digital Seloko Adat Jambi, Pantun Betawi dan Berkisah Budaya Batam. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 8(2), 17-36.
- Karim, M. F., Riady, Y., Arisanty, M., Khatib, A. J., & Ajmal, M. (2024). Preservasi Digital Seloko Adat Jambi, Pantun Betawi dan Berkisah Budaya Batam. *JURNAL LENSEA MUTIARA KOMUNIKASI*, 8(2), 17-36. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v8i2.5398>
- Kristanto, Y. D., & Padmi, R. S. (2020). Analisis data kualitatif: penerapan analisis jejaring untuk analisis tematik yang cepat, transparan, dan teliti.
- Limin, S., & Kundiman, R. S. (2023). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menunjang Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Musik. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of Church Music*, 4(1), 16-26.
- Luqmanulhakeem bin Noorisham (2024) Sastera Digital dan Aspek Komersialisme Berdasarkan Teori Strukturalisme. Final Year Project thesis, Universiti Malaysia Kelantan.
- MAHADI, M., ALI, T. I. M. T. M., JA'AFAR, S. A. L. I. N. A. H., & SHAFEL, M. (2019). Tema Kepentingan Kepelbagaian Gadget dan Komunikasi Digital. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(4), 408-421.
- Mamat, M., Ali, T. I. M. T. M., Hashim, N., & Hazari, N. A. (2021). BUKU AUDIO SASTERA SEBAGAI ALTERNATIF PEMBACAAN KARYA SASTERA DALAM ERA DIGITAL: LITERARY AUDIOBOOKS AS ALTERNATIVE READING MATERIAL IN THE DIGITAL ERA. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 32(1), 15-28.
- Man, S. H. C. (2013). Kelestarian Pantun: Rencah dan Leluhur Bangsa Dulu, Kini dan Selamanya. *International Journal of the Malay World and Civilisation*. Retrieved from <http://www.ukm.my/iman/index.php/en/jurnal>
- Meanings. Second Edition. John Wiley and Sons. Toronto.
- Mohamed Rosly, R. & Khalid, F. 2017. Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi* 144– 154.
- MoralDevelopment:AdvancesinResearchandTheory.Publishersheory.Publishers, Westport.
- Neldawati, Ermanto, & Juita, N. (2015). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Pantun Badondong Masyarakat Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, 3(1), 69-83.
- Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *Koloni*, 2(4), 213-226.

- Noor, N. H. M., & Fuzi, A. M. (2024). Teknik Persampelan dan Penentuan Saiz Sampel bagi Penyelidikan Sains Sosial. *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, 6(4), 313-326.
- Noriah Taslim. (2006). *Syair Raja Muda Perlis: Teks dan Genealogi*. Pulau Pinang:Universiti Sains Malaysia
- Novianti, E., Ruchiyat Nugraha, A., Komalasari, L., Komariah, K., & Rejeki, S. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Dalam Penyebaran Informasi Program Pemerintah. *AL MUNIR Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 11(1), 48-59.
- Nur, H., Asnawi, A., Mukhlis, M., Hermaliza, H., & Sukenti, D. (2025). Pantun Users in The Classical Malay Era and Pantun in The Digital Era. *J-LELC: Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*, 5(2), 156–172. <https://doi.org/10.25299/j-lelc.2025.23214>
- Nur, H., Suwandi, S., & Wardani, N. E. (2024). Pantun in the classical and Digital Malay Era: A phenomenological study. *Research Journal in Advanced Humanities*, 5(1), 192–208. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-6557-671>
- Nur, H., Suwandi, S., & Wardani, N. E. (2024). Pantun in the classical and Digital Malay Era: A phenomenological study. *Research Journal in Advanced Humanities*, 5(1), 192-208.
- Omar, A. (2018). Biblioterapi kaedah didik hibur memotivasikan kanak-kanak sekolah dalam hospital: Bibliotherapy with fun learning methods motivate school kids in hospital. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 7, 59-69.
- Pimentel, J. L. (2010). A note on the usage of Likert Scaling for research data analysis. *USM R&D Journal*, 18(2), 109-112.
- PANTUN, R., & NASIHAT, B. M. A. D. Copyright@ FTSM.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative Evaluation and Research Methods* (2nd ed.). Newbury Park,
- Penelitian untuk Bidang Humaniora dan Kesusastaan. Penerbit Andi.
- Piliang, Y. A. (2004). Semiotika teks: Sebuah pendekatan analisis teks. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 5(2), 189-198.
- Pujarama, Widya dan Ika Rizki Yustisia. (2020). *Aplikasi Metode Analisis Resepsi Untuk Penelitian Gender dan Media*. Malang: UB Press.Pustaka Pelajar
- Puzi Hadi. (2015). E-sastra Malaysia: Online dan offline. Dlm. Mohamad Saleeh Rahamad & Rozlan Mohamed Noor (pngr.), *Sastra teras negara bangsa* (Edisi Kemas kini, hlm.57-74). Kuala Lumpur: Institut Terjemahan & Buku Malaysia Berhad.
- Rafi, N. S. M., & Hamdan, R. (2024). Keindahan Nasihat Dan Sindiran Dalam Pantun Peribahasa Melayu Gubahan Loo Mun. *Jurnal Wacana Sarjana*, 8(5), 1-14.

- Rahardjo, M. (2018). Studi Teks dalam Penelitian Kualitatif.
- Rahmadani, D. F. W., Dewi, C. K., & Fiandra, Y. (2022). Perancangan Storyboard Video Dokumentasi Visual KKN Tematik Budaya Keraton Sumedang Larang. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 4(2), 51-54.
- Rahman, N. S. A., & Rahman, M. L. A. (2024). Konsep Doa sebagai Satu Bentuk Kaedah Psikoterapi Islam dalam Mengawal Emosi Watak Menerusi Hikayat Ahmad Muhammad, Hikayat Inderaputera dan Hikayat Caya Langkara: [The Concept of Prayer as A Form of Islamic Psychotherapy in Controlling Character Emotions Through Hikayat Ahmad Muhammad, Hikayat Inderaputera and Hikayat Caya Langkara]. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* (e-ISSN: 2600-9080), 7(2), 17-26.
- Ramadhan, N. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Papan Pantun Siswa Kelas IV SD YPNU Medan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 7379-7393.
- Ripin, R., & Kamaruzaman, A. R. (2024). Kepentingan Karya Sastra Sebagai Alternatif Terapi Jiwa Dalam Pembentukan Masyarakat Insaniah: The Importance of Literary Works an As Alternative to Spiritul Therapy In The Formation of Soft Skills. *RABBANICA-Journal of Revealed Knowledge*, 5(1), 139-150.
- Rokib, M. (2023). Teori Resepsi Mazhab Konstanz Dalam Studi Sastra. *Jilsa (Jurnal Ilmu Linguistik Dan Sastra Arab)*, 7(1), 83-98.
- ROSDI, A. M., MOHAMED, S. Z. R., SALLEH, S. M. M., & IDRUS, A. M. (2020). TAHAP KESEDIAAN APLIKASI C-PANTUN SEBAGAI SATU KAEDAH BAHARU DALAM PENCIPTAAN PANTUN MELAYU. *Jurnal Penyelidikan TEKNOKRAT II*, 22(1).
- Rozali, Y. A. (2022, January). Penggunaan analisis konten dan analisis tematik. In *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah* (Vol. 19, p. 68).
- Sabitha Marican. 2005. Kaedah Penyelidikan Sains Sosial. Petaling Jaya, Selangor: Pearson
- SalinahJaafar.(2005).FungsiLeksikal“Bunga”dalamSimpulanBahasadanPeribahasaBahasaMelayu.*JurnalDewanBahasa*5(4).40-66.
- Salsabila, F., & Nuha, U. (2023). Penerapan dan Dampak Nagham Al-Qur'an: Perspektif Living Qur'an dan Teori Resepsi Wolfgang Iser. *Civil Officium: Journal of Empirical Studies on Social Science*, 3(1), 22-29.
- Sandu Siyoto & M. Ali Sodik. (2015). Dasar metodologi penelitian. Yogyakarta: KatalogDalamTerbitan

- Saparudin, I. F., Sham, F. M., & Hamjah, S. H. (2014). FACTORS OF EMOTIONAL DISTURBANCE IN THE PHENOMENON OF MASS HYSTERIA AMONG MUSLIM ADOLESCENTS. *Al-Hikmah*, 6(1), 3-20.
- Sari, H. Y., Widhyah, D. Y., Rachman, A., & Putri, D. S. (2023). We Fall In Love With People We Can't Have: Patah Hati dalam teks Syair Surat Kirim Kepada Perempuan. *Lingua Susastra*, 4(1), 36-47.
- Sarwono, J. (2009). Memadu Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif: Mungkinkah?. *Ilmiah Manajemen Bisnis*.
- Setyadiharja, R. (2020). *Khazanah Negeri Pantun*. Deepublish.
- Shaidan, M., & Radzi, S. B. M. (2020). Tradisional, Penyimpangan dan Puisi Sukar dalam Puisi Melayu Modern. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 8(3), 11-22.
- Simin, G. & Mohammed Sani, (2014). Head of departments' instructional supervisory role and teachers' job performance: Teachers' perceptions. *Asian Journal of Social Sciences and Management Studies*, 1(2), 45-58.
- Sohaimi Abdul Aziz. "Sains dan Teknologi Transformasi kepada Kesusasteraan". *Dewan Sastera*. Julai 2010: 14-20
- Sulaiman, E. (2004). *Pengenalan pedagogi*. Penerbit UTM.
- Syukur, M. A. (2012). Sufi healing: Terapi dalam literatur tasawuf. *Walisongo: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 20(2), 391-412.
- Taylor, SJ dan R Bogdan. 1984. *Introduction to Qualitative Research Methods: The Search for*
- Utami, R. I., & Herdiana, A. (2021). Pemaknaan Pendengar Terhadap Iklan Testimoni Nutrisi Herbal Nariyah Di Radio Kasihku FM Bumiayu Dalam Teori Resepsi Stuart Hall. *Sadharananikarana: Jurnal Ilmiah Komunikasi Hindu*, 3(2), 509-520.
- Wagar, Ryan Christopher. (2016). *The impact of audiobooks on reading comprehension and enjoyment*. Columbia Basin College. Retrieved from
- Yoga, S. N. (2024). Pembelajaran Pantun Dan Dampaknya Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(2), 194-200.
- Yoga, S. N. (2024). Pembelajaran Pantun Dan Dampaknya Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(2), 194-200.
- York: Routledge Taylor & Francis.

- Zaini-Lajoubert, M. (2010). Karya sastra melayu moden yang berilhamkan karya sastra Melayu lama. *Jurnal Terjemah Alam & Tamadun Melayu*, 1(2), 113-114.
- Zakaria, N., Abdullah, A., Zakaria, S. Z. S., Mutalib, M. H. A., Lambri, A., Jamaldin, S. S., ... & Derak, R. (2017). Akal Budi Dan Cerminan Jati Diri Melayu Dalam Pantun: Akal Budi and Reflection of Malay Identity in Pantun. *The Sultan Alauddin Sulaiman Shah Journal (JSASS)*, 4(2), 89-97.
- Zakaria, N., Ali, A. H., Wahid, A., & Omar, A. (2018). Sejarah Melayu sebagai lambang tradisi akal budi bangsa yang tinggi. *Jurnal Melayu Sedunia*, 1(1), 191-209.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. Bandung. Universitas Telkom, 7.
- Zuraida Jaafar. "Sempena Seminar Sastera Siber di DBP 14 April IniPersediaan Memasuki Sastera Siber". *Utusan Malaysia Online*. 12 April 2001.