

**IMPAK TRANSFORMASI PERMAINAN DIGITAL
HIKAYAT MALIM DEMAN DALAM KALANGAN
PELAJAR UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN:
SATU KAJIAN KES**

**NUR BAZLI BIN MOHD JOHANIS
C22A0682**

UNIVERSITI

MALAYSIA

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

2025

KELANTAN



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

**Impak Transformasi Permainan Digital
Hikayat Malim Deman Dalam Kalangan
Pelajar Universiti Malaysia Kelantan:
Satu Kajian Kes**

**Nur Bazli Bin Mohd Johanis
C22A0682**

**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
Dari tarikh..... sehingga

☐

SULIT

(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
Nur Bazli bin Mohd Johanis
C22A0682

Tandatangan Penyelia
Dr. Nordiana Binti Ab Jabar

Tarikh: 4/1/2025

Tarikh: 4/1/2025

PENGHARGAAN

Alhamdulillah bersyukur ke hadrat Ilahi, kerana dengan limpah dan kurniaNya serta rahmatNya dapatlah saya menyiapkan Projek Penyelidikan ini dengan jayanya. Di kesempatan ini, saya ingin merakamkan jutaan terima kasih serta penghargaan kepada mereka yang telah terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam membantu menyempurnakan Projek Penyelidikan ini. Terlebih dahulu, terima kasih kepada keluarga yang sentiasa menyokong, memberi nasihat dan dorongan serta sentiasa berada di sisi, tanpa kalian, perjalanan saya untuk menyiapkan laporan pendidikan bagi memenuhi syarat memperolehi Ijazah Sarjana Muda Pengajian Warisan dengan Kepujian tidak akan tercapai.

Seterusnya, setinggi-tinggi penghargaan diucapkan kepada penyelia Projek Penyelidikan iaitu Dr. Nordiana binti Ab. Jabar yang banyak memberikan didikan, bimbingan yang terbaik sepanjang proses menyiapkan Projek Penyelidikan ini. Terima Kasih tidak terhingga kepada Dr, kerana membantu memberikan komitmen yang tinggi dari proses pertama sehingga proses terakhir dalam menyempurnakan projek ini. Terima kasih kerana sentiasa memberi bimbingan dan tunjuk ajar dalam setiap perjalanan saya sepanjang satu tahun ini. Tanpa ilmu dan pengalaman yang dikongsikan, tidak mungkin saya dapat kecapai kejayaan yang saya impikan. Juga ribuan terima kasih buat semua pensyarah yang secara tidak langsung turut memberikan tunjuk ajar serta nasihat dalam menyiapkan kajian ini.

Saya juga ingin merakamkan ucapan terima kasih kepada bonda tercinta dan juga rakan-rakan yang banyak memberi sokongan dan dorongan. Saya tidak akan lupakan budi baik yang diberikan dari segi membantu berkongsi ilmu, memberi pendapat dan sebagainya sepanjang menyiapkan Projek Penyelidikan ini. Segala jasa baik dan kerjasama yang diberikan amat membantu saya dari segi emosi, fizikal dan sokongan moral. Saya berharap penghargaan saya ini dapat mencerminkan betapa berharganya sokongan kalian.

Akhir sekali, sekalung penghargaan terima kasih diucapkan kepada semua warga Universiti Malaysia Kelantan khususnya Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan kerana telah memberikan kemudahan kepada saya bagi menjalankan kajian ini

JADUAL KANDUNGAN	
KANDUNGAN	HALAMAN
PENGESAHAN TESIS	
PENGHARGAAN	
JADUAL KANDUNGAN	
SENARAI RAJAH	
SENARAI JADUAL	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang	6
1.3 Permasalahan Kajian	10
1.4 Persoalan Kajian	12
1.5 Objektif Kajian	13
1.6 Batasan Kajian	14
1.7 Kepentingan Kajian	15
1.7.1 Individu	15
1.7.2 Masyarakat	15
1.7.3 Negara	16
1.8 Kesimpulan	17
 BAB 2 SOROTAN KAJIAN	
2.1 Pengenalan	18
2.2 Kajian Mengenai Pendigitalan Karya Sastera	19
2.2.1 Tesis	19
2.2.2 Buku	21

2.2.3 Artikel Jurnal	21
2.2.4 Lain-lain	22
2.3 Kajian Mengenai Permainan Digital	24
2.3.1 Tesis	24
2.3.2 Buku	25
2.3.3 Artikel Jurnal	26
2.3.4 Lain-lain	26
2.4 Kajian Mengenai Hikayat Malim Deman	28
2.4.1 Tesis	28
2.4.2 Buku	29
2.4.3 Artikel Jurnal	29
2.4.4 Lain-lain	30
2.5 Kesimpulan	32

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan	33
3.2 Reka Bentuk Kajian	34
3.2.1 Dokumentasi	36
3.3 Kaedah Pengumpulan Data	37
3.3.1 Kaedah Kepustakaan	37
3.3.2 Kaedah Internet	38
3.3.3 Analisis Dokumen	38
3.3.3.1 Analisis Teks	39
3.3.3.2 Artikel Jurnal/Buku	40
3.3.4 Instrumen Kajian	41
3.3.4.1 Soal Selidik	41
3.3.5 Analisis Tematik	43

3.4 Kerangka Konseptual	45
3.5 Penutup	46
BAB 4 ANALISIS KAJIAN	
4.1 Pengenalan	47
4.1.1 Bahagian A: Demografi Responden	49
4.2 Konsep Cerita <i>Hikayat Malim Deman</i>	52
4.2.1 Sinopsis Cerita <i>Hikayat Malim Deman</i>	52
4.2.2 Bahagian B: Cerita Hikayat Malim Deman	55
4.2.3 Hikayat Malim Deman	67
4.3 Penggunaan Aplikasi Permainan Digital Dalam Kalangan Pelajar Kesusasteraan Warisan	73
4.3.1 Bahagian C: Permainan Digital	74
4.3.2 Permainan Digital Kepada Pelajar Kesusasteraan	85
4.4 Bahagian D: Impak Permainan Digital Hikayat Malim Deman Kepada Pelajar Kesusasteraan	105
4.5 Kesimpulan	135
BAB 5 KESIMPULAN	
5.1 Pendahuluan	136
5.2 Rumusan Kajian	137
5.3 Cadangan	141

5.3.1 Individu	141
5.3.2 Masyarakat	142
5.3.3 Institusi	143
5.4 Penutup	145
SUMBER RUJUKAN	146

SENARAI RAJAH

	HALAMAN
3..3.3.1 Teks Hikayat Malim Deman	39
4.1 Bidang elektif responden	49
4.2: Umur bagi responden	50
4.3: Jenis bangsa bagi responden	51
4.4 Pengetahuan responden terhadap cerita rakyat	55
4.5: Pengetahuan responden tentang menganggap cerita rakyat sebagai sebahagian daripada warisan budaya bangsa	56
4.6: Nilai moral dan pengajaran hidup sering digambarkan oleh watak-watak dalam cerita rakyat.	57
4.7: Pengetahuan responden mengenai cerita rakyat yang berunsurkan kisah benar yang pernah berlaku	59
4.8: Pengetahuan responden tentang kewujudan cerita rakyat dalam kalangan masyarakat Melayu sahaja	60
4.9: Pengetahuan responden mengenai tujuan utama cerita rakyat untuk meghiburkan pendengar semata-mata	62
4.10: Pengetahuan responden dalam memahami cara hidup dan pemikiran masyarakat dahulu melalui cerita rakyat	64
4.11: Pengetahuan responden dalam menjadikan cerita rakyat sebagai bahan pengajaran dalam mata Pelajaran Kesusasteraan.	65
4.12: Pengetahuan responden dalam mengetahui jenis cerita rakyat seperti mitos, legenda dan dongeng	66
4.13: Kekerapan responden pernah dengar tentang cerita Hikayat Malim Deman	67
4.14: Kekerapan responden pernah membaca tentang Hikayat Malim Deman	68

4.15: Kekerapan responden memahami kandungan di dalam cerita Hikayat Malim Deman.	69
4.16: Kekerapan responden dalam mengetahui Hikayat Malim Deman sesuai untuk dijadikan teks karya untuk tujuan pendidikan.	70
4.17: Hikayat Malim Deman memberikan impak yang positif kepada responden	71
4.18: Kekerapan pengetahuan responden terhadap kerelevana cerita rakyat untuk generasi muda masa kini	72
4.19: Kekerapan Permainan digital sebagai medium hobi kepada responden	74
4.20: Kekerapan responden bermain permainan digital pada waktu lapang	75
4.21: Kekerapan responden menyatakan aplikasi permainan digital memberikan kesan yang positif	77
4.22: Kekerapan responden menyatakan permainan digital menimbulkan ketagihan sehingga lupa untuk belajar	80
4.23: Kekerapan responden menyatakan permainan digital membantu menjadi lebih fokus dan menajamkan pemikiran	83
4.24: Kekerapan responden menyatakan permainan digital memberikan kefahaman untuk menghayati sesebuah jalan cerita	85
4.25: Kekerapan responden faham nilai dan mesej karya sastera apabila dipersembahkan melalui bentuk permainan digital	88
4.26: Kekerapan responden dalam memahami cara menggunakan aplikasi permainan digital dalam pembelajaran Kesusasteraan	91
4.27: Saya berpendapat guru wajar menggunakan aplikasi permainan digital dalam pengajaran kesusasteraan	93
4.28: Kekerapan responden dalam menjadikan permainan digital sesuai sebagai kaedah pembelajaran dalam kelas kesusasteraan	94
4.29: Kekerapan responden dalam menjadikan pengajaran berbentuk	96

permainan digital lebih menarik berbanding kaedah tradisional	
4.30: Saya berasa permainan digital membantu saya bekerjasama dengan rakan semasa aktiviti pembelajaran	98
4.31: Kekerapan responden dalam menggunakan aplikasi permainan digital sebagai alat bantu pembelajaran dalam subjek kesusasteraan	100
4.32: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital membantu digital membantu menghargai nilai estetika dalam karya sastera	101
4.33: Kekerapan responden dalam mempercayai permainan digital dapat menarik minat pelajar yang kurang gemar membaca karya sastera	103
4.34: Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman dapat membantu memahami jalan cerita hikayat tersebut dengan mudah dan menyeronokkan	106
4.35: Kekerapan responden dalam meminati karya tersebut	108
4.36: Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman dapat membantu berfikir secara kreatif dalam menghasilkan aplikasi permainan digital Hikayat Malim Deman	110
4.37: Kekerapan responden dalam menyerlahkan bakat terpendam yang ada pada pelajar sastera tentang penggunaan teknologi digital dalam penghasilan permainan video	111
4.38: Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman membantu meningkatkan tahap keinginan dalam diri untuk menerokai dengan lebih mendalam tentang bidang sastera	113
4.39: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital Hikayat Malim Deman telah membuka mata para pelajar bahawa bidang sastera ini begitu luas	114
4.40: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital dapat	116

memberikan nilai tambah untuk memohon pekerjaan	
4.41: Kekerapan responden dalam menyatakan berasa lebih seronok belajar apabila menggunakan aplikasi permainan digital.	118
4.42: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital mendorong untuk membaca dan meneliti lebih banyak teks sastra	120
4.43: Kekerapan responden dalam menyatakan penggunaan aplikasi permainan digital membantu mengingatkan isi kandungan karya sastra dengan lebih baik.	122
4.44: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital ini membantu mengingatkan watak dan peristiwa dalam hikayat dengan lebih mudah	123
4.45: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital ini menggalakkan pembacaan semula teks asal Hikayat Malim Deman	124
4.46: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan ini berperanan sebagai platform inovatif untuk pelestarian dan penyebaran sastra tradisional kepada generasi baharu	127
4.47: Kekerapan responden dalam menyatakan penggunaan permainan digital Hikayat Malim Deman akan menyebabkan pelajar kesusasteraan mengabaikan aktiviti pembelajaran lain seperti pembacaan buku rujukan.	129
4.48: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan ini boleh mencetuskan perbincangan yang lebih aktif di luar bilik darjah tentang budaya Melayu lama	132

SENARAI JADUAL

	HALAMAN
4.1 Kekerapan permainan digital sebagai medium hobi keada responden	74
4.2 Kekerapam responden bermain permainan digital pada waktu lapang	75
4.3 Kekerapam responden menyatakan aplikasi permainan digital memberikan kesan yang positif	77
4.4 Kekerapan responden menyatakan permainan digital menimbulkan ketagihan sehingga lupa untuk belajar	80
4.5 Kekerapan responden menyatakan permainan digital membantu menjadi lebih fokus dan menajamkan pemikiran	83
4.6 Kekerapan responden menyatakan permainan digital permainan digital memberikan kefahaman untuk menghayati sesebuah jalan cerita	85
4.7 Kekerapan responden faham nilai dan mesej karya sastera apabila dipersembahkan melalui bentuk permainan digital	88
4.8 Kekerapan responden dalam memahami cara menggunakan aplikasi permainan digital dalam pembelajaran Kesusasteraan	91
4.9 Kekerapan responden dalam memahami cara menggunakan aplikasi permainan digital dalam pembelajaran Kesusasteraan	93
4.10 Kekerapan responden dalam menjadikan permainan digital sesuai sebagai kaedah pembelajaran dalam kelas kesusasteraan	94
4.11 Kekerapan responden dalam menjadikan pengajaran berbentuk permainan digital lebih menarik berbanding kaedah tradisional	96
4.12 Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital membantu responden bekerjasama dengan rakan semasa aktiviti pembelajaran	98

4.13	Kekerapan responden dalam menggunakan aplikasi permainan digital sebagai alat bantu pembelajaran dalam subjek kesusasteraan	100
4.14	Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital membantu digital membantu menghargai nilai estetika dalam karya sastera	101
4.15	Kekerapan responden dalam mempercayai permainan digital dapat menarik minat pelajar yang kurang gemar membaca karya sastera	103
4.16	Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman dapat membantu memahami jalan cerita hikayat tersebut dengan mudah dan menyeronokkan	106
4.17	Kekerapan responden dalam meminati karya tersebut	108
4.18	Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman membantu berfikir secara kreatif dalam menghasilkan aplikasi permainan digital Hikayat Malim Deman	110
4.19	Kekerapan responden dalam menyerlahkan bakat terpendam yang ada pada pelajar sastera tentang penggunaan teknologi digital dalam penghasilan permainan video	111
4.20	Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital Hikayat Malim Deman membantu meningkatkan tahap keinginan dalam diri untuk menerokai dengan lebih mendalam tentang bidang sastera	113
4.21	Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital Hikayat Malim Deman telah membuka mata para pelajar bahawa bidang sastera ini begitu luas	114
4.22	Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital dapat memberikan nilai tambah untuk memohon pekerjaan	116
4.23	Kekerapan responden dalam menyatakan berasa lebih seronok belajar apabila menggunakan aplikasi permainan digital.	118

4.24	Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital mendorong untuk membaca dan meneliti lebih banyak teks sastra	120
4.25	Kekerapan responden dalam menyatakan penggunaan aplikasi permainan digital membantu mengingat isi kandungan karya sastra dengan lebih baik.	122
4.26	Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital ini membantu mengingat watak dan peristiwa dalam hikayat dengan lebih mudah	123
4.27	Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital ini menggalakkan pembacaan semula teks asal Hikayat Malim Deman	124
4.28	Kekerapan responden dalam menyatakan permainan ini berperanan sebagai platform inovatif untuk pelestarian dan penyebaran sastra tradisional kepada generasi baharu	127
4.29	Kekerapan responden dalam menyatakan penggunaan permainan digital Hikayat Malim Deman akan menyebabkan pelajar kesusasteraan mengabaikan aktiviti pembelajaran lain seperti pembacaan buku rujukan.	129
4.30	Kekerapan responden dalam menyatakan permainan ini boleh mencetuskan perbincangan yang lebih aktif di luar bilik darjah tentang budaya Melayu lama	132

MALAYSIA

KELANTAN

SENARAI CARTA ALIR

HALAMAN

3.4 Kerangka konseptual

45



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

ABSTRAK

Hikayat merupakan sebuah sastra tradisional yang mana isi kandungannya banyak menceritakan tentang kehidupan seseorang. Cerita hikayat ini akan disebarakan oleh seorang penglipur lara pada zaman dahulu. Dalam era yang semakin canggih ini, penggunaan medium digital seperti permainan digital bukanlah perkara yang asing bagi masyarakat zaman kini. Teknologi ini juga sangatlah membantu dalam bidang Pendidikan di mana para pelajar akan dapat belajar dalam suasana yang baharu dan gembira. Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk menepati tiga objektif kajian iaitu menerangkan konsep cerita *Hikayat Malim Deman*, menganalisis penggunaan aplikasi permainan digital dalam kalangan pelajar Kesusasteraan Warisan, dan menjelaskan impak permainan digital *Hikayat Malim Deman* kepada pelajar Kesusasteraan Warisan. Kajian ini juga menggunakan pendekatan kaedah campuran iaitu gabungan kualitatif dan juga kuantitatif. Data dikumpulkan melalui agihan borang soal selidik untuk mendapatkan maklumat tentang penggunaan aplikasi permainan digital dan juga impak permainan digital *Hikayat Malim Deman* kepada pelajar Kesusasteraan Warisan. Hasil kajian mendapati bahawa 100% responden menggunakan permainan digital dalam kehidupan seharian mereka dan majoriti responden iaitu seramai 43 responden daripada 45 responden bersamaan 95.5% bersetuju bahawa permainan digital Hikayat Malim Deman ini telah memberikan satu perubahan kepada mereka. Untuk memastikan perkara ini terus memberikan kebaikan kepada para pelajar, setiap pihak memainkan peranan yang penting dalam usaha untuk memastikan permainan digital ini bukan sahaja dapat memberikan satu kebaikan dalam sudut pembelajaran malah dapat menjadi satu usaha untuk memelihara dan melestarikan warisan kesusasteraan ini.

Kata kunci: Hikayat Malim Deman, permainan digital, kesusasteraan warisan

The Impact of the Digital Game Transformation of *Hikayat Malim Deman* Among
Students of Universiti Malaysia Kelantan: A Case Study.

ABSTRACT

A hikayat is a form of traditional literature whose content largely narrates the life experiences of an individual. In the past, hikayat stories were orally transmitted by storytellers known as penglipur lara. In today's increasingly advanced era, the use of digital media such as digital games is no longer unfamiliar to modern society. This technology has also greatly contributed to the field of education, as it enables students to learn in a new and enjoyable environment. The purpose of this study is to fulfil three research objectives: to explain the concept of the story Hikayat Malim Deman, to analyse the use of digital game applications among Heritage Literature students, and to explain the impact of the Hikayat Malim Deman digital game on Heritage Literature students. This study employs a mixed-methods approach, combining both qualitative and quantitative methods. Data were collected through the distribution of questionnaires to obtain information on the use of digital game applications as well as the impact of the Hikayat Malim Deman digital game on Heritage Literature students. The findings reveal that 100% of respondents use digital games in their daily lives, and the majority of respondents 43 out of 45 respondents, equivalent to 95.5% agree that the Hikayat Malim Deman digital game has brought about a positive change for them. To ensure that this initiative continues to benefit students, all parties play an important role in ensuring that digital games not only contribute positively to learning, but also serve as an effort to preserve and sustain this literary heritage.

Keywords: Hikayat Malim Deman, digital games, heritage literature

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

BAB 1

PENGENALAN

1.1 PENGENALAN

Menurut Jamian, M. N., & Radzi, S. B. M. (2015), sastra merupakan sebuah karya-karya indah yang dihasilkan dan memberikan manfaat kepada pembaca. Dalam perkataan kesusasteraan, “su” membawa maksud indah. “Susastera” pula membawa maksud kepada seni sastra atau seni bahasa, manakala “ke...an” menandakan bahawa sastra merupakan sebuah kesenian persuaratan yang bersifat halus dan indah. Menurut Awang, H., & Ismail, H. (2016), karya sastra yang dihasilkan itu berlandaskan cara dan sikap hidup, kepercayaan dan kebudayaan masyarakat setempat. Mereka yang telah menghasilkan pelbagai karya-karya berunsurkan kesusasteraan ini digelar sebagai seorang sasterawan untuk golongan lelaki manakala sasterawati untuk golongan perempuan. Negara kita sangat beruntung kerana telah melahirkan begitu ramai sasterawan dan sasterawati yang terkenal dan teragung seperti Keris Mas, Shahnnon

Ahmad (*Ranjau Sepanjang Jalan*), Usman Awang (*Uda Dan Dara*), A. Samad Said (*Salina*), Arena Wati (*Sandera Caka*), dan ramai lagi sasterawan dan sasterawati tanah air kita. Sungguh tidak dinafikan melalui hasil usaha dan bakat mereka dalam menghasilkan pelbagai karya telah menaikkan lagi bidang kesusasteraan di negara kita. Maka, tidak dapat disangkal lagi bahawa menjadikan sebagai ikon sasterawan negara merupakan suatu keputusan yang tepat. Di dalam bidang kesusasteraan ini, sastera terbahagi kepada dua bahagian iaitu sastera moden (sajak, cerpen, drama, dan novel) dan juga sastera klasik atau tradisional (hikayat, syair, pantun, gurindam, seloka, nazam).

Contoh karya-karya sastera moden adalah seperti sajak, cerpen, drama, dan juga novel. Pertama sekali ialah sajak. Sajak merupakan sebuah puisi moden yang mana pada hari ini merupakan sebuah puisi yang sering digunakan dalam apa jua majlis dan dilantunkan oleh semua peringkat umur. Menurut Permana, Z. D., Syaputa, M. A., & Setiawanc, J. (2022), sajak atau puisi ini dilantunkan oleh penyair menggunakan perasaannya yang mana di dalam isi kandungannya terdapat pilohan kata yang cermat, mempunyai rima, dan juga irama. Contoh sajak yang terkenal ialah *Pak Utih* (Usman Awang). Seterusnya ialah cerpen. Cerpen merupakan singkatan bagi cerita pendek. Menurut Lailatunnihayah, L., Hasanudin, C., & Rohman, N. (2023), ciri-ciri bagi sebuah cerpen ialah, bilangan muka surat dan juga perkataan sangatlah terbatas (sekitar 17 muka surat dan 5000 patah perkataan), mempunyai satu tema, jalan cerita adalah berdasarkan peristiwa atau pengalaman yang dialami oleh pengarang atau orang lain, dan juga cerpen menggunakan bahasa yang mudah. Contoh cerpen yang terkenal ialah *Di Hadapan Pulau* (Anwar Ridhwan). Seterusnya ialah karya drama. Drama boleh dikategorikan sebagai sebuah karya sastera yang mana ianya berada sejajar dengan prosa dan puisi namun drama ini mempunyai perbezaannya yang tersendiri. Perbezaannya ialah, naskah drama ini ditulis menggunakan dialog percakapan yang pada dasarnya berasaskan konflik batin dan

berkemungkinan dapat dipentaskan drama tersebut. Drama mempunyai pelbagai genre seperti seram, komedi, tragedy, opera, melodrama, dan banyak lagi. Contoh naskah drama yang terkenal ialah *Selendang Umi* (Noordin Hassan). Akhir sekali ialah novel. Novel bukanlah suatu perkara yang asing bagi masyarakat kita. Novel sering kali dibaca oleh semua lapisan masyarakat dan juga dijadikan sebagai suatu hobi untuk mengisi masa lapang. Ciri-ciri yang ada pada sebuah novel ialah bersifat imaginatif, menggunakan bahasa hiasan, menggunakan bahasa baku, menggunakan sudut pandangan orang pertama, bernada puitis, dan banyak lagi (Salleh, S. N. A., Rosly, N. S., Bolhassan, N., & Dehan, A. A. M. (2016). Contoh karya novel yang terkenal ialah *Salina* nukilan sasterawan negara kita yang terkenal iaitu A. Samad Said.

Seterusnya ialah sastera tradisional atau klasik. Antara contoh-contoh sastera tradisional ialah hikayat, syair, pantun, gurindam, seloka, nazam. Pertama sekali ialah syair. Syair merupakan sastera yang bersifat lisan. Menurut Rumadi, H., & Hidayati, R. (2019), isi didalam sebuah syair kebiasannya adalah tentang kehidupan sosial sesebuah masyarakat sesama manusia, alam, dan juga dengan tuhan. Contoh syair yang terkenal ialah *Syair Orang Bersajak* (Muhammad Haji Salleh). Seterusnya ialah pantun. Pantun sangatlah popular di dalam kalangan masyarakat kita. Ia sering digunakan dalam pelbagai majlis rasmi seperti majlis perkahwinan. Pantun juga mempunyai temanya yang tersendiri iaitu seperti cinta, kasih sayang, pujian, nasihat, jenaka, agama, dan banyak lagi. Seterusnya ialah gurindam. Gurindam sering digunakan dengan tujuan Pendidikan dan juga sebagai medium hiburan. Selain itu, gurindam juga dapat memaparkan gambaran masyarakat dan juga sering digunakan dalam majlis formal. Contoh gurindam yang sangatlah terkenal ialah *Gurindam Dua Belas* (Raja Ali Haji). Seterusnya ialah seloka. Seloka sering digunakan sebagai medium untuk mengkritik dan menyindir seseorang itu. Kritikan di dalam seloka sangatlah tajam namun ianya tetap disampaikan secara berlapis

dan berkias dengan menggunakan nada bergurau. Contoh seloka yang terkenal ialah Seloka Pak Pandir. Akhir sekali ialah nazam. Menurut petikan yang diambil di dalam laman sesawang rasmi Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara (JKKN), nazam digunakan untuk menyampaikan ajaran Islam, hukum-hakam, dan juga kisah-kisah Nabi. Sama seperti gurindam dan juga pantun, nazam juga digunakan dalam majlis perkahwinan, kenduri kesyukuran, dan lain-lain.

Dalam kajian ini, pengkaji akan memfokuskan kepada salah sebuah sastera tradisional iaitu hikayat. Menurut Sumasari, Y. J. (2014), hikayat merupakan sebuah cerita yang menceritakan tentang kehidupan seseorang. Cerita hikayat ini kebiasaannya mempunyai isi cerita berbingkai. Cerita berbingkai bermaksud di dalam sebuah cerita, ada cerita yang lain. Selain itu, hikayat ini merupakan sebuah karya sastera melayu lama yang berbentuk prosa dan ianya disampaikan oleh seorang penglipur lara. Kebiasaannya, cerita-cerita yang terkandung di dalam sesebuah hikayat menggunakan bahasa yang sukar difahami, berunsur fantasi, dan selalu menekankan tokoh-tokoh golongan diraja. Contohnya seperti *Hikayat Malim Deman* yang digunakan oleh pengkaji dalam menjalankan tugas ini.

Dari segi teknologi, ianya telah mengalami suatu perkembangan yang begitu pesat di seluruh negara. Dengan berkembangnya teknologi di negara kita, ia telah memberikan begitu banyak manfaat kepada negara kita. Sebagai contoh, teknologi telah membantu urusan orang ramai menjalankan tugas harian seperti tugas di dapur dimana melalui teknologi, terciptanya peralatan elektronik seperti periuk elektrik, cerek elektrik, dan banyak lagi kemudahan peralatan yang diciptakan melalui perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi ini telah membawa begitu banyak kemajuan untuk orang ramai dalam membangunkan kehidupan dalam dunia moden tidak kira dalam bidang perubatan, perkhidmatan, mahupun perniagaan.

Teknologi juga sangatlah membantu dalam bidang pendidikan. Di dalam bidang ini, teknologi telah membantu para pelajar untuk terus belajar di dalam suasana yang baharu dan gembira. Sebagai contoh, para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan di Universiti Malaysia Kelantan telah menggunakan teknologi untuk menghasilkan sebuah permainan digital berdasarkan teks *Hikayat Malim Deman*. Dari sini, pengkaji dapat melihat bagaimana teknologi ini membantu para pelajar untuk berfikiran kreatif dan mahir dalam menggunakan kemudahan teknologi di dalam pendidikan. Dalam pada masa yang sama juga, teknologi ini dapat membuatkan orang untuk tertarik dengan karya-karya sastera kerana sekiranya teks *Hikayat Malim Deman* mampu dijadikan bahan permainan digital, tidak mustahil jika ada lagi mana-mana karya diluar sana yang mampu dijadikan bahan permainan digital.

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Dari segi latar belakang kajian, kajian ini akan memfokuskan kepada penggunaan hikayat *Malim Deman*. Hikayat *Malim Deman* ini mengisahkan tentang Malim Deman, seorang putera di Muar. Suatu hari, Malim Deman mendapat mimpi dimana seorang wali Allah menyuruhnya untuk pergi ke rumah nenek kebayan kerana beliau akan bertemu dengan bakal isterinya iaitu Puteri Bongsu dari kayangan. Setelah itu, Malim Deman memulakan perjalanannya menuju ke rumah nenek kebayan tersebut. Setelah menghadapi pelbagai halangan, akhirnya Malim Deman tiba di rumah nenek kebayan tersebut.

Tidak lama kemudian, Malim Deman berjumpa dengan Puteri Bongsu yang mana pada ketika itu Puteri Bongsu yang turun ke bumi datang berjumpa dengan nenek kebayan untuk meminta pertolongan kerana Puteri Bongsu tidak dapat pulang ke negeri kayangan kerana pakaiannya telah dicuri semasa beliau dan adik-beradiknya yang lain mandi di sungai. Akhirnya, Malim Deman dan Puteri Bongsu berkahwin dan pulang ke Muar. Tidak Lama kemudian, ayahanda kepada Malim Deman gering dan akhirnya mangkat. Ini menyebabkan Malim Deman berubah sikapnya dan menyebabkan beliau tidak menghiraukan tentang Puteri Bongsu yang mana pada saat itu sedang berbadan dua. Setelah Sembilan bulan, lahirnya cahaya mata Malim Deman dan Puteri Bongsu iaitu Tuanku Malim Dewana. Akibat tidak tahan dengan perangai Malim Deman, Puteri Bongsu dan anaknya pulang ke negeri kayangan meninggalkan Malim Deman di Muar.

Mendengarkan khabar tersebut, membuatkan Malim Deman sangat sedih dan menyesal atas perbuatannya. Beliau tekad untuk membawa pulang Puteri Bongsu dan anaknya ke Muar. Oleh itu, Malim Deman segera ke rumah nenek kebayan untuk meminta pertolongan supaya Malim Deman dapat menuju ke negeri kayangan. Nenek kebayan memberitahu kepada Malim Deman bahawa sekiranya beliau ingin pergi ke negeri kayangan, beliau harus berjumpa dengan Puteri Terus Mata untuk meminta

menggunakan burung borak supaya dapat naik ke negeri kayangan. Maka selepas itu, Malim Deman memulakan perjalanannya untuk bertemu dengan Puteri Terus Mata.

Setelah lama berjalan, akhirnya Malim Deman berjumpa dengan Puteri Terus Mata. Semasa mereka sedang berjumpa, tuan puteri memberitahu bahawa ayahandanya iaitu Raja Jin Islam suka makan manusia. Tiba-tiba Raja Jin Islam muncul dan Puteri Terus Mata menyembunyikan Malim Deman. Namun, Raja Jin Islam menyuruh anakandanya bersikap jujur dan akhirnya Puteri Terus Mata menunjukkan Malim Deman kepada ayahandanya. Raja Jin Islam bertanya apakah hajatnya datang kemari. Malim Deman menceritakan tentang kesedihan yang dihadapinya dan menyebabkan Raja Jin Islam jatuh simpati dan menawarkan bantuan kepada Malim Deman. Sebelum Malim Deman naik ke negeri kayangan, beliau telah diajar seni mempertahankan diri oleh Raja Jin Islam dan diberikan sedikit “hadiah” yang sangat berguna kepadanya. Raja Jin Islam juga menetapkan syarat supaya Malim Deman berkahwin dengan anakandanya. Malim Deman bersetuju dan berjanji akan berkahwin dengan Puteri Terus Mata sejeurus selepas dapat membawa pulang isteri dan anakandanya. Maka bermulalah perjalanan Malim Deman menuju ke negeri kayangan.

Di negeri kayangan, Puteri Bongsu akan dikahwinkan dengan Mambang Molek. Mendengar khabar tentang kehadiran Malim Deman ke negeri kayangan, Mambang Molek mencabarnya bertarung untuk merebut Puteri Bongsu yang mana pada akhirnya Malim Deman berjaya membunuh Mambang Molek. Akhirnya Malim Deman dan Puteri Bongsu berkahwin semula.

Tidak lama kemudian, mereka pulang semula ke Muar. Malim Deman memberitahu kepada Puteri Bongsu tentang janjinya dengan Raja Jin Islam. Puteri Bongsu tidak menghalang Malim Deman untuk menunaikan janji tersebut. Maka dengan itu, Malim Deman dan Puteri Terus Mata akhirnya berkahwin. Akhir sekali, Malim

Demam menjadi raja yang arif bijaksana serta pula gagah berani yang terlalu saktinya tiadalah berbanding zaman itu.

Selain melihat tentang hikayat Malim Deman, kajian ini juga akan memfokuskan kepada penggunaan permainan digital. Permainan digital bukanlah suatu perkara yang asing dalam kalangan masyarakat kita. Jikalau dilihat, permainan digital dulu hanya dijadikan sebagai bahan untuk mengisi masa lapang sahaja. Namun berbeza pada era yang makin berkembang pesat ini, permainan digital dapat memberikan banyak manfaat malah ianya dapat menjana pendapatan sekiranya ianya digunakan secara bijaksana. Kebanyakan anak muda pada generasi kini menggunakan platform permainan digital sebagai suatu medium untuk menjana pendapatan mereka. Mereka akan membuat “*live streaming*” di mana di dalam “*live streaming*” tersebut, mereka akan bermain permainan digital sambil berinteraksi dengan para penonton. Antara “*streamer*” permainan digital yang terkenal di negara kita adalah seperti Soloz, Vokey, XKPenjahat, dan ramai lagi. Selain itu, melalui permainan digital ini jugalah yang telah mengharumkan nama negara kita apabila pasukan E-Sport negara kita iaitu Selangor Red Giants (SRG) telah memenangi kejohanan Mid-Season Cub Mobile Legends Bang Bang 2024 yang lalu. Ini jelas menunjukkan bahawa permainan digital banyak mendatangkan manfaat berbanding keburukkan.

Permainan digital juga sering dijadikan sebagai suatu alat yang digunakan di dalam medium pendidikan. Penggunaan perisian permainan digital dapat memberikan impak yang positif kepada para pelajar. Menurut Zahari, N. H. A. H., Bidin, S. N. B. S., & Syamsuddin, S. N. W. (2021), anatar kelebihan menggunakan permainan digital dalam pendidikan ialah, ianya dapat menarik minat para pelajar untuk belajar, dapat mendedahkan kepada para murid tentang kaedah pembelajaran yang baharu, dan dapat menggalakkan pembelajaran di luar waktu persekolahan. Memang tidak dinafikan

bahawa penggunaan permainan digital ini dapat membantu golongan pengajar di luar sana memandangkan negara kita sedang mengalami perkembangan yang pesat dari segi penggunaan media digital. Oleh itu, para pengajar seharusnya tidak ketinggalan mengikut arus permodenan pembelajaran abad ke-21.

Hikayat Malim Deman dan juga pelajar Universiti Malaysia Kelantan khususnya pelajar elektif Kesusasteraan Warisan mempunyai hubungkait yang rapat dalam penciptaan permainan digital. Pengkaji yang juga merupakan salah seorang pelajar elektif Kesusasteraan Warisan, terlibat dalam penghasilan permainan digital berdasarkan teks tersebut. Dari situ, pengkaji dapat melihat bagaimana para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan membuktikan tahap kekreatifan mereka dalam menghasilkan permainan digital berdasarkan teks tersebut dan dapat membuka mata dan minda masyarakat di luar sana bahawa pelajar Kesusasteraan bukan hanya menghasilkan karya sahaja tetapi dapat mencipta satu inisiatif untuk memperkenalkan sesebuah karya dengan cara yang moden dan mengikut arus peredaran masa.

Berdasarkan kenyataan diatas inilah yang menyebabkan pengkaji ingin melihat bagaimanakah jika hikayat Malim Deman dan juga permainan digital ini digabungkan. Adakah ianya sesuai untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran dan adakah ianya akan memberi impak yang positif kepada masyarakat?

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

1.3 PERMASALAHAN KAJIAN

Para pengkaji diluar sana sudah pasti menemukan permasalahan semasa menjalankan kajian mereka. Melalui penemuan permasalahan kajian ini, ianya akan menjurus kepada persoalan kajian dan akhirnya akan dapat menetapkan objektif kajian mereka. Sama juga dengan kajian ini, pengkaji menemukan tiga permasalahan kajian di dalam kajian ini. Antara tiga permasalahan kajian tersebut ialah:

- 1.3.1 Pelajar kurang meminati bidang kesusasteraan. Menurut keratan akhbar Berita Harian (2023), Datuk Seri Anwar Ibrahim menyatakan di dalam ucapannya bahawa kebanyakan pelajar sekolah dan juga penuntut universiti tidak menunjukkan minat yang mendalam mengenai bidang kesusasteraan ini. Menurut Datuk Seri Anwar Ibrahim juga, perkara ini sangat membimbangkan kerana ianya akan menjadi suatu kerugian yang besar kerana tiada siapa ingin mengkaji karya-karya yang dihasilkan oleh para sasterawan negara sedangkan karya-karya ini mempunyai nilai-nilai dan juga mesej yang ingin disampaikan.
- 1.3.2 Kurangnya penggunaan platform media digital (permainan digital) dalam bidang kesusasteraan. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Omar, A. (2016), setiap tenaga pengajar haruslah tidak ketinggalan dalam mengikut arus permodenan abad ke-21. Ianya bagi memastikan mereka dapat mengejar kemajuan teknologi dalam usaha untuk memastikan bidang kesusasteraan ini dapat diminati oleh kesemua pelajar.
- 1.3.3 Kurangnya pengetahuan tentang *Hikayat Malim Deman*. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Hakim, M. T. (2014), Hikayat Malim Deman ini menceritakan

tentang seorang putera raja yang tinggal di Muar dimana beliau telah bermimpi dimana di dalam mimpi tersebut, Malim Deman perlu pergi ke rumah Nenek Kebayan untuk mendapatkan Puteri Bongsu yang berasal dari kayangan untuk dijadikan sebagai isterinya. Maka setelah itu, bermulalah kisah perjalanan Malim Deman dalam usaha untuk berjumpa dan berkahwin dengan Puteri Bongsu.

1.4 PERSOALAN KAJIAN

Berdasarkan kajian ini, terdapat tiga persoalan kajian yang ditemukan oleh pengkaji.

Persoalan-persoalan tersebut ialah:

- 1.4.1 Adakah pelajar-pelajar Universiti Malaysia Kelantan tahu tentang cerita *Hikayat Malim Deman*?
- 1.4.2 Adakah para pelajar Kesusasteraan Warisan sering menggunakan permainan digital di dalam kehidupan seharian mereka?
- 1.4.3 Adakah penghasilan permainan digital Hikayat Malim Deman memberika impak kepada pelajar Kesusasteraan Warisan?

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

1.5 OBJEKTIF KAJIAN

Bagi menjawab persoalan-persoalan kajian diatas, pengkaji telah menetapkan tiga buah objektif iaitu:

- 1.5.1 Menerangkan konsep cerita *Hikayat Malim Deman*.
- 1.5.2 Menganalisis penggunaan aplikasi permainan digital dalam kalangan pelajar Kesusasteraan Warisan.
- 1.5.3 Menjelaskan impak permainan digital *Hikayat Malim Deman* kepada pelajar Kesusasteraan Warisan.

1.6 BATASAN KAJIAN

Bagi kajian ini, pengkaji telah membataskan sekurang-kurangnya dua batasan kajian iaitu dari segi teks yang dikaji dan individu-individu yang berkait rapat dengan tugas ini. Batasan kajian ini dijalankan supaya kajian ini dapat mengikut dan menjawab kepada tajuk tugas kajian ini.

Batasan yang pertama ialah dari segi penggunaan teks yang dikaji. Dalam tugas ini, teks yang digunakan oleh pengkaji ialah *Hikayat Malim Deman*. Sebab mengapa teks ini dipilih adalah kerana ianya merupakan sebuah cerita hikayat yang sedang dipelajari oleh pengkaji pada semester 6 dalam khusus Magnum Opus Melayu. Selain itu, pengkaji memilih teks *Hikayat Malim Deman* kerana ianya mempunyai naratif jalan cerita yang sangat menarik dan mudah difahami. Oleh itu, pengkaji ingin melihat sejauhmanakah teks Hikayat Malim Deman boleh dijadikan sebagai satu bahan untuk diubah kepada konsep permainan digital.

Batasan kajian yang kedua ialah dari segi batasan responden. Memandangkan pengkaji menggunakan instrument soal selidik yang dibangunkan, maka pengkaji akan memfokuskan kepada para pelajar elektif Keusasteraan Warisan kohort C22 yang terdiri daripada 50 orang pelajar. Ini kerana, sudah tidak asing lagi bagi para pelajar elektif kesusasteraan warisan untuk mengkaji cerita hikayat sebegini. Oleh itu, mereka akan dapat menghayati keindahan-keindahan bahasa dan juga jalan cerita yang terkandung di dalam hikayat tersebut dan juga mereka akan dapat melihat bagaimana sesebuah karya itu dapat diubah menjadi sebuah permainan video.

1.7 KEPENTINGAN KAJIAN

Seterusnya ialah dari segi kepentingan kajian. Setiap kajian yang dijalankan oleh para pengkaji sudah pasti mempunyai kepentingan yang tersendiri. Kepentingan kajian ini bukan sahaja untuk diri sendiri tetapi ia juga penting untuk golongan masyarakat dan juga kepada negara. Sama juga dalam kajian ini, pengkaji telah menetapkan beberapa kepentingan terhadap kajian ini kepada pengkaji sendiri, masyarakat, mahupun kepada negara.

1.7.1 Individu

Yang pertama sekali ialah kepada individu. Individu yang dimaksudkan disini ialah kepada pengkaji sendiri. Kajian ini penting kerana pengkaji merupakan salah seorang pelajar elektif Kesusasteraan Warisan. Oleh itu, amatlah penting kajian ini kepada pengkaji kerana pengkaji akan dapat menghayati naratif jalan cerita yang ada di dalam hikayat tersebut. Selain itu, pengkaji juga akan dapat mengubah konsep hikayat tersebut ke arah permainan digital supaya menjadikan bidang kesusasteraan itu tidak membosankan.

1.7.2 Masyarakat

Kepentingan yang kedua pula ialah kepada masyarakat. Melalui kajian ini, masyarakat diluar sana boleh menggunakan hasil kajian ini sebagai sumber idea mereka. Ini kerana pengkaji mendapati tidak ramai pengkaji-pengkaji diluar sana menjalankan kajian terhadap *Hikayat Malim Deman*. Oleh itu, amatlah penting kajian ini kepada masyarakat kerana ianya boleh mengembangkan lagi ilmu tentang *Hikayat Malim Deman*

ini. Selain itu, hikayat ini akan menjadi terkenal apabila dijadikan sebagai salah satu bahan kajian.

1.7.3 Negara

Akhir sekali ialah kepada negara. Bidang kesuasteraan ini selalu sahaja dianggap sebagai bidang yang hanya mengkaji dan menghasilkan karya-karya sahaja. Ini menunjukkan bahawa daya permikiran negeri kita masih lagi berada di takuk yang lama. Selain itu, kebanyakan graduan lebih memilih untuk mempelajari bidang-bidang sains dan matematik kerana menganggap bidang tersebut lebih mudah untuk mendapatkan pekerjaan. Melalui kajian ini, pengkaji dapat menunjukkan kepada negara bahawa bidang kesusasteraan ini bukanlah suatu bidang yang hanya mengkaji dan menghasilkan karya sahaja malah, bidang sastera ini boleh melibatkan diri dalam dunia permainan digital. Ini kerana seiring dengan perkembangan teknologi di negara kita, tidaklah mustahil untuk mereka yang mempunyai ilmu pengetahuan tentang bidang kesusasteraan ini menghasilkan sebuah permainan video yang berunsurkan kesusasteraan dan pada akhirnya dapat menaikkan lagi nama negara kerana mampu menghasilkan para sasterawan yang kreatif dan mampu berfikir di luar kotak.

1.8 KESIMPULAN

Kesimpulannya, Hikayat Malim Deman merupakan sebuah hikayat yang sesuai untuk dikaji oleh para pengkaji diluar sana termasuklah dengan diri pengkaji sendiri. Ini kerana orang ramai harus membaca cerita hikayat ini kerana ianya mempunyai pelbagai unsur keindahan dari segi jalan cerita, plot, gaya bahasa, dan banyak lagi. Namun pengkaji sedar bahawa tidak mudah untuk masyarakat diluar sana membaca apa-apa cerita hikayat yang ada dek kerana mereka terlalu ketagih dengan media digital. Ini menyebabkan sesebuah cerita hikayat yang dihasilkan oleh para pengarang diluar sana tidak mendapat sambutan yang baik bagi segelintir masyarakat. Ekoran dari itulah pengkaji menjalankan kajian ini kerana mengkaji ingin melihat apa yang akan berlaku apabila sesebuah cerita hikayat itu digabungkan dengan elemen media digital. Adakah ianya akan memberi kesan yang positif atau sebaliknya kepada masyarakat diluar sana. Ini kerana pengkaji melihat bagaimana negara kita bergerak maju seiring dengan perkembangan teknologi media digital pada masa kini. Dengan cara ini, sesebuah hikayat itu akan dapat diperkenalkan kepada masyarakat diluar sana tidak kira secara fizikal atau secara digital dan tidak kira peringkat usia seseorang itu.

BAB 2

SOROTAN KAJIAN

2.1 PENGENALAN

Dalam bab ini, pengkaji akan membincangkan tentang beberapa kajian lepas yang telah dihasilkan oleh para sarjana di luar sana yang mempunyai perkaitan dengan tajuk kajian pengkaji sendiri. Dalam bab ini, pengkaji akan cuba untuk melihat, menilai, menganalisis kajian-kajian lepas berkenaan pendigital karya sastera, permainan digital, dan juga mengenai *Hikayat Malim Deman*. Melalui tinjauan literatur, pengkaji dapat memperolehi maklumat – maklumat yang penting berkaitan kajian yang dilaksanakan. Sehubungan dengan itu, pengkaji melaksanakan kaedah kepustakaan iaitu meneliti jurnal dan tesis, dan melayari laman sesawang yang berkaitan dengan tajuk kajian. Oleh yang demikian, pengkaji dapat menyertakan beberapa buah tinjauan literatur mengikut kehendak tajuk kajian yang ditetapkan oleh pengkaji.

2.2 PENDIGITALAN KARYA SASTERA

Berikut merupakan beberapa sorotan kajian mengenai pendigitalan karya sastra yang ditemui oleh pengkaji selepas menjalankan kaedah perpustakaan. Kaedah perpustakaan yang digunakan oleh pengkaji adalah dengan cara mendapatkan data melalui tesis, artikel jurnal, buku, dan lain-lain lagi seperti melayari laman sesawang di internet.

2.2.1 TESIS

Menurut Muhammad Zakin Haziq Mohamad Zamberi (2022), apabila karya sastra mula mendapatkan sentuhan teknologi pada tahun 1975 iaitu melalui kewujudan komputer peribadi, ianya mula membantu karya-karya sastra tersebut dari segi penulisan dan juga percetakan. Maka bermula dari itulah konsep sastra elektronik atau e-sastra diwujudkan. Beliau turut menyatakan bahawa apabila dunia bergerak maju seiring dengan perkembangan teknologi, maka lahirlah sastra siber atau "*cyber literature*". Sastra siber ini dapat memudahkan orang ramai untuk mengakses segala karya-karya sastra yang dimuatnaik ke dalamnya dengan begitu mudah dan cepat

Menurut Rizal, M. A. S., Kholik, K., Faizi, A., Kholiq, A., & Azizan, Y. R. (2024), keterlibatan karya sastra dengan teknologi digital telah membawa satu perubahan yang sangat besar dalam dunia kesusasteraan. Hal ini dapat memudahkan orang ramai untuk mengakses, menghasilkan karya, dan dapat meningkatkan interaksi pembaca. Kemunculan sastra digital ini memberikan suatu pengalaman yang baharu kepada orang ramai tentang bagaimana karya dihasilkan, bagaimana ianya boleh dinikmati, dan bagaimana karya sastra ini boleh disebar. Dalam pada masa yang sama juga, kewujudan buku elektronik atau e-buku telah menjadikan sesebuah karya sastra itu

diperolehi dengan mudah oleh orang ramai yang akan dapat mempengaruhi tabiat membaca dan juga memberikan suatu pengalaman pembacaan yang baharu. Melalui pendigital karya sastera ini juga, penulis dapat berkomunikasi dengan pembaca dengan cara memuatnaik karya-karya mereka ke dalam beberapa laman sesawang seperti blog, media sosial, dan juga melalui aplikasi *Wattpad*. Penulis akan dapat melihat pandangan orang ramai terhadap karya-karyanya berdasarkan komen-komen yang ditinggalkan oleh pembaca.

Menurut Yanti, P. G. (2020) dalam kajian yang dijalankan oleh beliau, mereka yang menghasilkan sesebuah karya walaupun dalam bentuk digital, layak digelar sebagai sasterawan dan boleh dipanggil sebagai sasterawan digital. Sasterawan digital ini boleh dikategorikan sebagai orang yang sangat beruntung kerana mereka tidak perlu memikirkan hal-hal yang negatif seperti mana yang dilalui oleh mereka yang bukan sasterawan digital seperti karya ditolak oleh penerbit. Dengan adanya platform pendigital karya sastera ini, sasterawan digital tidak akan terikat dengan aturan yang ditetapkan oleh penerbit dan mereka akan dapat meluahkan segala pemikiran, gagasan, dan juga dapat mengkritik para penulis secara bebas. Selain itu, mereka juga boleh dianggap sebagai individu yang kreatif kerana melalui pendigital karya sastera ini bukan sahaja melibatkan penulisan, malah ianya melibatkan pendengaran juga misalnya, menambahkan elemen muzik pada puisi yang dibacakan akan menjadikan puisi itu dilihat hidup oleh pendengar.

Seterusnya, Omar, R., Ishak, M. S. A., Mustafa, S. E., & Melayu, J. A. D. (2019) dalam kajian mereka menyatakan bahawa melalui penyediaan laman sesawang www.storyjumper.com yang boleh diakses secara percuma untuk pendigital karya, ianya akan menjadi tempat untuk para penulis menajamkan lagi bakat mereka dalam bidang penulisan ini. Perkara ini secara tidak langsung membuka peluang dan ruang untuk orang ramai menerbitkan karya mereka yang tersendiri secara percuma. Dalam laman sesawang,

terdapat karya sastera berunsurkan cerita rakyat iaitu Pak Kaduk, menjadi salah satu contoh bahawa orang ramai masih berminat dengan cerita tersebut sehingga didigitalkan dalam laman sesawang tersebut.

Menurut Noor Hazwany binti Haji Arifin. (2015), melalui pendigitalan karya sastera ini, ianya menyebabkan syarikat seperti HarperCollins Publisher dan Simon & Schuster membangunkan laman web mereka yang tersendiri. Dalam laman web tersebut, ianya membenarkan penulis untuk memuat naik karya mereka seperti puisi, syair, cerpen, novel, dan lain-lain lagi yang dapat menarik minat pembaca. Ini dapat melariskan lagi karya-karya sastera di dalam dunia pasaran. Dalam masa yang sama, ianya dapat membantu mereka yang baru bermula dalam bidang penulisan ini untuk menghasilkan karya pertama mereka.

2.2.2 BUKU

Pengkaji tidak menemui sebarang kajian yang dijalankan berkaitan topik pendigitalan karya sastera dalam mana-mana buku. Ini berkemungkinan kerana kelemahan pengkaji sendiri dalam mencari kajian-kajian lepas bagi membantu menjalankan kajian ini.

2.2.3 ARTIKEL JURNAL

Menurut artikel yang ditulis oleh Mamat, M., Ali, T. I. M. T. M., Hashim, N., & Hazari, N. A. (2021), mereka menyatakan bahawa pendigital karya sastera menjadi sebuah buku audio telah memberikan banyak kelebihan kepada orang ramai. Antara kelebihan buku audio ini adalah, ianya sesuai untuk orang kurang upaya penglihatan

untuk menghayati sesebuah karya sastra. Selain itu, ianya sangat mudah untuk di akses bila-bila masa dan dimana sahaja.

Menurut jurnal yang ditulis oleh Tengku Intan Marliana & Madiawati Mamat @ Mustaffa. (2017), sastra yang di digitalkan tidak sama dengan sastra yang berunsurkan teks kosong. Ini kerana apabila sesuatu karya sastra itu di digitalkan, ianya akan menjadi lebih berinteraktif kerana ianya menggunakan elemen multimedia seperti grafik, animasi, dan juga bunyi. Selain itu, beliau turut menyatakan bahawa karya yang di digitalkan sangat mudah untuk diakses kerana ianya bersifat secara atas talian.

2.2.4 LAIN-LAIN

Menurut Iqbal Hidayat Hamizul. (2022) dalam laman sesawang rasmi Dewan Sastra, tanpa penglibatan penggunaan media sosial mahupun pendigitalan oleh para penerbit, maka dunia penulisan tidak akan luas seperti sekarang. Melalui pendigitalan ini, ianya dapat membantu penulis di luar sana untuk mempromosikan karya-karya mereka secara percuma. Melalui pendigitalan karya sastra ini jugalah dapat membuatkan pembaca diluar sana mengetahui dan mendalami karya-karya sastra dengan lebih mendalam.

Menurut Uman Rejo (2021), perkembangan teknologi pada hari ini telah membawa perubahan kepada bidang kesusasteraan. Jikalau sebelum ini, sastra disebarkan secara lisan, ditulis pada batu, daun lontar, kulit binatang, dan walaupun penemuan kertas oleh Tsai Lun dan juga mesin cetak oleh Johann Gutenberg sekalipun, sastra terus dibukukan. Namun pada hari ini, sastra terus berkembang seiring dengan zaman teknologi digital. Penggunaan media sosial seperti *facebook* telah menjadi satu platform untuk menyebarkan karya sastra

Menurut keratan akhbar Berita Harian (2018), Dewan Bahasa dan Pustaka harus mempergiatkan lagi usaha untuk mendigitalkan karya-karya bahasa Melayu yang mana isu ini telah disebut dan diseru oleh pihak Kementerian Pendidikan. Pihak Kementerian Pendidikan akan menyalurkan bantuan kepada Dewan Bahasa dan Pustaka sebagai suatu tanda sokongan untuk menjayakan usaha pendigitalan tersebut.

2.3 PERMAINAN DIGITAL

Berikut merupakan beberapa sorotan kajian mengenai permainan digital yang ditemui oleh pengkaji selepas menjalankan kaedah perpustakaan.

2.3.1 TESIS

Menurut Zahari, N. H. A. H., Bidin, S. N. B. S., & Syamsuddin, S. N. W. (2021), permainan digital ini sangatlah memberikan kesan yang positif khususnya dalam bidang pembelajaran kepada para pelajar dan sesuai digunakan oleh barisan guru sebagai salah satu metode pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc). Dalam kajian ini, melalui penggunaan permainan digital, para pelajar akan dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran mereka. Ini kerana ianya dapat memberikan sedikit hiburan kepada pelajar sewaktu PdPc dan ianya selaras dengan elemen pembelajaran abad Ke-21 (PAK-21). Dengan menerapkan penggunaan permainan digital dalam PdPc, ianya dapat menjadi bahan bantu belajar kepada pelajar dan dalam pada masa yang sama dapat menarik minat para pelajar untuk belajar.

Menurut Tangkui, R. B., & Keong, T. C. (2020), permainan digital ini merupakan sebuah medium hiburan kepada orang ramai dari dulu sehingga ke hari ini. Konsep bagi permainan digital ini ialah sebuah aplikasi digital dimana ianya boleh dikawal oleh seorang atau lebih orang bilangan pemain. Permainan digital ini dimainkan dalam peranti seperti telefon pintar, computer, laptop, atau *tablet*. Di negara kita, kita berjaya menghasilkan permainan digital tempat yang bernilai RM600 juta ringgit yang mana ianya dihasilkan oleh 60 buah studio permainan digital tempatan. Melalui data tersebut, ianya menunjukkan bahawa ianya mendapat permintaan yang tinggi oleh masyarakat

berdasarkan keupayaannya yang mampu menarik minat khususnya para pelajar dan juga warga pendidik untuk dijadikan sebagai bahan pendidikan.

Menurut KOMUNITI, K. P. K., & ZALILAH, M. A. B. T. (2019), melalui permainan digital ini, ianya dapat memberikan sedikit kelebihan kepada pemain. Pemain dapat meningkatkan lagi koordinasi mata mereka, tangan mereka, dan juga refleksi diri mereka. Selain kelebihan dari segi luaran, permainan digital ini juga dapat memberikan kelebihan dari segi dalaman seseorang pemain itu. Sebagai contoh, bermain permainan yang bergenre aksi akan dapat melatih pemain itu untuk menyelesaikan masah, berfikiran kreatif dan kritis.

Menurut Muhamad, N., Zakaria, M. A. Z. M., Salleh, S. M., & Harun, J. (2018), permainan digital boleh digunakan dalam sesi pembelajaran. Perkara ini bukanlah sesuatu yang baharu kerana beberapa kajian telah dijalankan dan telah dibuktikan bahawa melalui penggunaan permainan digital dalam pembelajaran ini sangatlah membantu golongan pelajar. Para pelajar akan dapat menajamkan lagi kemahiran mereka berfikir dalam menyelesaikan masalah, menjadikan mereka lebih kreatif, dan lebih bermotivasi. Ini membuktikan bahawa penggunaan permainan digital memberikan impak yang positif kepada para pelajar dalam usaha untuk mereka menimba ilmu.

2.3.2 BUKU

Pengkaji tidak menemui sebarang kajian yang dijalankan berkaitan topik permainan digital dalam mana-mana buku. Ini berkemungkinan kerana kelemahan pengkaji sendiri dalam mencari kajian-kajian lepas bagi membantu menjalankan kajian ini.

2.3.3 ARTIKEL JURNAL

Menurut Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021), perkembangan teknologi telah menyebabkan orang ramai di Indonesia tidak kira usia muda hingga tua lebih berminat untuk bermain permainan digital berbanding permainan tradisional. Di sana, bermain permainan digital sudah menjadi salah satu rutian bagi mereka. Ini akan menyebabkan mereka mudah ketagih kerana apabila mereka kalah dalam sesuatu permainan, mereka akan bermain semula sehingga berjaya memenangi permainan tersebut. Salah satu contoh permainan digital yang sering dimainkan ialah Mobile Legend, PUBG, Free Fire, Efootball, dan banyak lagi. Mereka akan bermain dengan tujuan untuk menghilangkan rasa bosan dan penat Lelah selepas bekerja.

Menurut Khoiriyah, S. (2024), kewujudan permainan digital ini telah menyebabkan permainan tradisional semakin hilang daya tarikannya terutama sekali dalam kalangan generasi muda. Permainan digital ini memberikan pengalaman visual dan audio yang menarik yang mampu menarik minat orang ramai untuk jangka masa yang lama. Selain itu, permainan digital ini mudah untuk diakses di dalam apa-apa sahaja peranti seperti telefon pintar, komputer, laptop, dan mana-mana peranti yang sesuai. Berbeza dengan permainan tradisional yang mana ianya memerlukan ruang yang terbuka dan memerlukan kelompok sosial.

2.3.4 LAIN-LAIN

Menurut Mohamad Afiq Abu Samah. (2025), permainan digital ini telah berkembang pesat di seluruh dunia. melalui permainan digital ini, wujudnya sukan elektronik atau e-sukan. E-sukan ini telah memberikan banyak kelebihan kepada negara. Melalui e-sukan ini, ianya telah melahirkan begitu ramai atlet yang mampu bersaing

sehingga ke peringkat global. Melalui e-sukan ini juga, ianya telah menjana pendapatan ekonomi kepada pemain dengan cara mendapat tajaan, hak penyiaran, penjualan barangan hadiah, dan dapat membuat kandungan di platform media sosial.

Menurut Dr Abd Halim (2021) di dalam keratan akhbar Berita Harian, permainan digital dapat membantu generasi muda memahirkan diri dalam bidang kewangan. Ini kerana dapat beberapa permainan digital yang berkonsepkan kewangan yang mana mendedahkan kepada generasi muda tentang simpanan, insurans, dan juga pelaburan. Contoh permainan digital tersebut adalah seperti *Financial Soccer*, dan juga *1Million Dollar Journey*. Ini dapat membantu generasi muda dalam bijak menguruskan kewangan sendiri dan mampu mengenalpasti risiko yang akan dihadapi sekiranya tidak serius dalam bab kewangan.

Menurut Wartawan Edisi 9 (2021) dalam laman sesawang Edisi 9 ada menyatakan bahawa industri permainan digital mengalami perkembangan yang sangat drastik. Ini kerana generasi muda menerima baik permainan digital ini dan juga kerana berlakunya peningkatan kemudahan teknologi pengkomputeran. Selain itu, peningkatan ini dapat dilihat semasa negara kita dilanda wabak Covid-19 dimana pada waktu itu, permainan digital menjadi pilihan remaja untuk mengisi masa lapang. Mereka mempunyai pelbagai pilihan genre permainan digital yang dapat dimuat turun secara percuma atau berbayar.

Menurut Ridauddin Daud (2024), beliau menyatakan bahawa pihak kerajaan telah memberikan bantuan dana sebanyak RM123 juta kepada Perbadanan Ekonomi Digital Malaysia (MDEC). Tujuan dana itu diberikan adalah untuk pihak MDEC menyalurkan kepada industri permainan digital. Hasilnya, industri permainan digital telah berjaya mengeksport hasil jualan sebanyak RM45 juta

2.4 HIKAYAT MALIM DEMAN

Berikut merupakan beberapa sorotan kajian mengenai Hikayat Malim Deman yang ditemui oleh pengkaji selepas menjalankan kaedah perpustakaan. Walaupun tidak banyak kajian yang dijalankan mengenai Hikayat Malim Deman ini, namun pengkaji cuba untuk mencari beberapa kajian yang berkait rapat dengan Hikayat Malim Deman.

2.4.1 TESIS

Menurut Hakim, M. T. (2014), beliau menyatakan bahawa sastra rakyat dikenali sebagai cerita pelipur lara. Tujuan cerita pelipur lara adalah untuk melipurkan hati yang sedang lara atau dalam kesedihan, dan juga menjadi sebuah medium hiburan pada zaman dahulu. Pelipur lara akan melipur dari rumah ke rumah untuk bercerita. Walaupun mereka tidak mahir dalam membaca dan menulis namun mereka tidak pernah silap kerana mereka sudah mendengar cerita-cerita dari ahli keluarga mereka yang terdahulu. Mereka ini akan digelar sebagai sahibul hikayat.

Dalam menyampaikan sesebuah cerita hikayat, ianya memerlukan seseorang individu untuk menyampaikan cerita tersebut kepada khalayak. Individu itu digelar sebagai penglipur lara. Menurut Mohamad Luthfi Abdul Rahman (2008), penglipur lara mempunyai dua tugas iaitu sebagai seorang dalang dan juga sebagai seorang dagang. Sebagai seorang dalang, mereka perlu menyampaikan kisah-kisah yang mana banyak menekankan unsur keindahan yang akan mempengaruhi khalayak pendengar. Sebagai seorang dagang pula, mereka perlu menyampaikah kisah-kisah dan dalam masa yang sama memastikan berlakunya keseimbangan dalam aspek hiburan dan juga nasihat.

2.4.2 BUKU

Menurut Ahmad, Ali. (1987), kebiasaannya, cerita hikayat ini banyak mengisahkan tentang kehidupan anak raja. Pola cerita sesebuah hikayat itu adalah bermula dari kelahiran, percintaan, perkahwinan, pengembaraan yang mana raja akan pulang semula ke tempat asalnya. Selain itu, unsur mitos juga dimasukkan dalam cerita hikayat iaitu dengan adanya kuasa luar biasa pada watak utama.

Mnurut Harun Mat Piah et al. (1993), nama lain bagi sastera rakyat ialah sastera lisan. Ciri-ciri yang boleh dilihat pada sesebuah sastera rakyat ialah ianya berkembang secara lisan, tersedia dalam pelbagai versi, dan tiada pemilik hak tunggal. Dari segi kategori, sastera rakyat terdiri daripada dua kategori iaitu berbentuk naratif iaitu dimana ianya banyak bercerita tentang cerita binatang, legenda, dan mitos. Kategori yang kedua ialah bukan naratif seperti puisi, peribahasa, pantun, dan teka-teki.

2.4.3 ARTIKEL JURNAL

Menurut Farihsa, S. S., Emelia, H., & Sulastri, S, hikayat merupakan sebuah cerita yang berasal dari Arab dan ceritanya sangat Panjang dan mempunyai unsur dongeng dan fantasi. Hikayat ini merupakan suatu bentuk karya sastera melayu lama yang mana ianya berisi cerita, undang-undang, salasilah, keagamaan, sejarah, kepahlawanan, biografi dan lain-lain lagi. Hikayat boleh menggabungkan kesemua sifat tersebut supaya pelipur lara dapat membangkitkan semangat dalam diri pendengar atau dapat memeriahkan suasana majlis.

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Mohd Firdaus Che Yaacob et al (2017), cerita rakyat begitu kaya dengan nilai-nilai positif. Ini kerana cerita rakyat ini mnjadi sebuah lambing kepada sesebuah masyarakat. Dalam kajian yang dijalankan oleh beliau

berpandukan kepada Himpunan 366 Cerita Rakyat Malaysia, nilai-nilai yang ditemui adalah seperti berkata benar, amanah, dan juga jujur. Ini memperkukuhkan lagi pandangan beliau bahawa cerita rakyat begitu sarat dengan nilai-nilai murni yang positif yang mana ianya boleh dijadikan sebagai contoh dan teladan kepada setiap lapisan masyarakat.

Menurut Mohd Fahmi Ismail et al. (2015), Cerita rakyat ini merupakan sebahagian daripada sastera rakyat. Ianya diturunkan dari satu generasi ke generasi yang lain. Cerita rakyat ini tidak mempunyai pemilik yang khusus tetapi, ianya menjadi sebuah khazanah yang dimiliki oleh semua pihak masyarakat. Dalam kajian yang dijalankan oleh Mohd Fahmi Ismail et al. (2015), menyatakan bahawa sastera rakyat ini mulai dilupakan kerana berlakunya perkembangan teknologi. Namun dalam kajiannya itu berjaya menunjukkan bahawa cerita rakyat begitu kaya dengan nilai-nilai murni yang boleh dicontohi.

2.4.4 LAIN-LAIN

Menurut Farah Nazuha. (2016), Hikayat Malim Deman ialah sebuah hikayat yang dipelihara sehingga ke hari ini. Latar masyarakat dalam hikayat tersebut terdiri daripada Tuanku Malim Deman iaitu seorang putera raja di Muar. Beliau seorang yang bijak dan mempunyai keseimbangan ilmu dunawi dan ilmu akhirat. Hikayat Malim Deman ini dikategorikan sebagai sebuah karya epik yang mana ianya mengandungi unsur mitos, legenda dan juga cerita rakyat di dalamnya.

Menurut Badrul Kamal Zakaria (2017), Hikayat Malim Deman bukan sahaja sebuah karya manuskrip, malah ianya menjadi sebuah ingatan bagi penduduk di Kampung Lenga. Ini kerana mereka percaya bahawa kisah tersebut berlaku di kawasan

mereka. Salah seorang penduduk di sana menyatakan bahawa Malim Deman pernah berada di Kampung Lenga terutama sekali di Sungai Meda. Di percayai bahawa di sungai itulah menjadi tempat untuk Malim Deman mandi. Satu lagi kepercayaan penduduk di sana ialah, sekiranya ingin memburu haiwan seperti rusa atau kijang, mereka harus meminta izin kerana menganggap haiwan tersebut merupakan tunggangan bagi Malim Deman.

Menurut Khairul Nizam Zainal Badri (2024), kebiasaannya plot cerita yang terkandung di dalam sesebuah hikayat akan melibatkan konflik yang menimpa pada watak utama dan perlu diselesaikan. Penekanan perlu diberikan tentang bagaimana masalah itu diatasi dan juga penekanan diberikan tentang akibat jika ianya tidak diatasi dengan sempurna.

2.5 PENUTUP

Secara keseluruhannya, bab 2 ini membincangkan dan melihat sorotan-sorotan kajian lepas yang dilakukan oleh para pengkaji yang terdahulu. Segala sorotan ini terdiri daripada kajian-kajian yang bersangkutan dengan tajuk kajian yang dijalankan oleh pengkaji dan kajian-kajian terdahulu ini menjadi satu penanda aras yang dapat menunjukkan perbezaan terhadap kajian ini. Oleh hal yang demikian, dapat dirumuskan bahawa kajian mengenai Hikayat Malim Deman masih belum dilakukan secara meluas. Oleh itu, kajian yang dijalankan oleh pengkaji ini berharap dapat memperbanyakkan lagi kajian mengenai hikayat tersebut yang bakal dijalankan oleh pengkaji-pengkaji diluar dan seterusnya dapat memperkenalkan lagi tentang teks hikayat tersebut.

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.1 PENGENALAN

Bab ini merupakan bahagian yang menerangkan mengenai metologi atau kaedah yang digunakan dalam kajian. Dalam menjalankan kajian yang dilakukan oleh pengkaji, pengkaji akan menjelaskan secara jelas, padat, dan terperinci tentang metodologi kajian yang terkandung dalam bab tiga ini. Metodologi kajian ialah satu kaedah yang tersusun dan sistematik yang digunakan oleh penyelidik untuk mengumpul, menganalisis dan mentafsir data bagi mencapai objektif dan menjawab persoalan kajian. Selain itu, menurut Mohd Najib Abdul Ghafar (1999), beliau menyatakan bahawa pengaplikasian metologi kajian ini adalah bertujuan untuk memastikan setiap objektif yang ditetapkan oleh pengkaji akan dapat dicapai melalui pengumpulan data-data yang diperolehi dan dipercayai. Oleh hal yang demikian, dalam metodologi kajian ini pengkaji ingin mengetengahkan tentang cara pengkaji memperolehi data tersebut supaya ia boleh memberi kefahaman yang lebih jelas dan terperinci mengenai kajian ini. Dalam bahagian

ini juga, pengkaji akan membincangkan tentang kaedah, sampel, instrument kajian dan juga prosedur yang dijalankan untuk menganalisis data bagi menjawab setiap persoalan kajian yang telah dinyatakan lebih awal dahulu.

3.2 REKA BENTUK KAJIAN

Reka bentuk kajian digunakan sebagai satu pelan atau permulaan tindakan yang akan menunjukkan secara lebih terperinci bagaimana sesebuah kajian itu akan dijalankan. Kerlinger (1970) menyatakan bahawa reka bentuk kajian merupakan satu kaedah yang digunakan untuk mengolah data yang diambil berdasarkan perancangan yang bersifat sistematik dan khusus terhadap sesuatu motif pembentukan urutan hubungan di antara pembolehubah yang terkandung dalam sesebuah hasil kajian. Intihannya, kaedah campuran (*mix method*) iaitu kaedah kualitatif dan juga kuantitatif merupakan kaedah reka bentuk yang digunakan untuk menghasilkan kajian ini. Sabitha Marican. (2006) pula menyatakan bahawa reka bentuk kajian merupakan pelan tindakan yang memfokuskan kepada bagaimana sesebuah kajian itu dijalankan

Kajian yang dijalankan oleh pengkaji akan menggunakan kaedah kualitatif dan juga kaedah kualitatif atau "*mixed method*". Bagi kaedah kualitatif Menurut Kamarul Azmi Jasmi (2012), pendekatan kualitatif ini mentitikberatkan kepada pengumpulan data-data dalam bentuk lisan mahupun dalam bentuk tulisan. Pengumpulan data kualitatif ini boleh diperoleh melalui tiga kaedah iaitu melalui pemerhatian, sesi temubual, dan juga melalui bahan bertulis yang sedia ada. Bagi kaedah kuantitatif pula, ia lebih berarah sistematik. Menurut Shah Pakde Mat (2014), untuk mengumpulkan data kuantitatif, beberapa alat pengukuran perlu digunakan seperti borang soal selidik. Jikalau dibandingkan, saiz sampel untuk kuantitatif ini lebih besar berbanding saiz sampel untuk

kualitatif. “Mixed method” atau pendekatan gabungan pula menurut Zainudin, M. Z., Omar, R., & Kamarudin, M. F. (2016), kaedah gabungan atau *mixed methods* merupakan satu kaedah metodologi kajian yang digunakan dalam kajian yang bersistematik dimana di dalam kajian tersebut memerlukan data-data kualitatif dan juga data-data kuantitatif. Penghasilan data-data daripada kaedah gabungan ini adalah lebih lengkap berbanding data-data yang dipisahkan dan dianalisis secara berasingan. Berdasarkan tajuk kajian yang ditetapkan oleh pengkaji, kajian ini akan lebih memfokuskan kepada pengumpulan data-data kualitatif dan data-data tersebut akan disokong oleh data-data kuantitatif untuk memastikan kesemua objektif yang ditetapkan dapat dicapai. Untuk kaedah kualitatif, pengkaji akan mengumpulkan data-data untuk menjayakan objektif pertama dan objektif kedua kajian iaitu:

1. Menerangkan konsep cerita *Hikayat Malim Deman*
2. Menganalisis penggunaan aplikasi permainan digital dalam kalangan pelajar kesusasteraan

Manakala data-data bagi kaedah kuantitatif adalah untuk menjayakan objektif yang ketiga iaitu:

1. Menjelaskan impak permainan digital *Hikayat Malim Deman* kepada pelajar kesusasteraan

Sehubungan dengan itu, reka bentuk kajian yang akan dijalankan oleh pengkaji akan dijalankan berlandaskan objektif yang hendak dicapai oleh pengkaji. Ini kerana aianya bagi memastikan segala maklumat dapat diperolehi dengan lebih tepat dan terperinci supaya kajian ini berada di landasan yang ditetapkan. Oleh itu, melalui kaedah kajian ini, segala hasil dapatan akan lebih mudah difahami dan diterima.

3.2.1 DOKUMENTASI

Dokumentasi merupakan salah satu kaedah yang digunakan dalam penyelidikan yang terlibat dalam penggunaan dan menganalisis dokemun yang dikenali sebagai sumber data. Bryman et.al (2007) menyatakan bahawa dokumentasi adalah satu bentuk kajian yang dilihat telus kerana mempunyai prosedur persempelan yang dapat dilihat dengan jelas. Hal ini kerana analisis dokumentasi ini membuktikan bahawa nilai atau corak yang terjadi mewujudkan perubahan dalam suatu jangka masa yang dijalankan.

Maka dengan itu, kajian ini akan dimulakan dengan berfokuskan kepada kaedah dokumentasi terhadap bahan yang bertulis yang merangkumi teks karya. Teks yang akan digunakan ialah teks Hikayat Malim Deman. Oleh itu, teks hikayat itu akan dikaji dengan lebih telus untuk dijadikan sebagai rujukan yang mana ia selaras dengan matlamat objektif kajian ini.

3.3 KAEDAH PENGUMPULAN DATA

Dalam menyiapkan kajian yang dijalankan oleh pengkaji ini, terdapat beberapa cara atau kaedah yang boleh digunakan untuk mengumpulkan data-data dan juga maklumat yang diperlukan. Kajian ini akan menggunakan kaedah kuantitatif dan juga kaedah kualitatif. Bagi kaedah kuantitatif, pengkaji akan menggunakan kaedah borang soal selidik dan mengedarkannya kepada beberapa responden sasaran yang ditetapkan oleh pengkaji. Melaluiedaran borang soal selidik tersebut, pengkaji akan dapat mengumpulkan maklumat dan menganalisis data-data dengan lebih tepat dan terperinci. Untuk kaedah kualitatif pula, ianya akan melibatkan kaedah kepustakaan dan juga menganalisis beberapa dokumen seperti teks Hikayat Malim Deman itu sendiri, dan juga beberapa bahan-bahan ilmiah yang dapat diakses oleh pengkaji untuk membantu pengkaji menjawab setiap persoalan yang dikemukakan dalam kajian ini.

3.3.1 KAEDAH KEPUSTAKAAN

Berdasarkan Kamus Dewan Edisi Keempat, Kaedah merujuk kepada satu cara atau sekumpulan peraturan yang diterapkan dalam melaksanakan sesuatu perkara mengikut prinsip yang ditetapkan manakala kepustakaan membawa maksud himpunan buku-buku atau hasil karya mengenai bidang ilmu dan pengetahuan. Selain itu, Mohd Shaffie (1991) dalam kajiannya menyatakan bahawa kajian kepustakaan ini merupakan satu kaedah yang mana ianya digunakan oleh penyelidik di luar sana untuk mendapatkan data daripada kajian atau dokumen yang telah sedia ada. Dalam kajian yang dijalankan oleh pengkaji, pengkaji telah memilih untuk menggunakan kaedah ini untuk mendapatkan data-data dan juga maklumat yang diperlukan. Kaedah kepustakaan ini merujuk kepada bahan-bahan yang akan dirujuk oleh pengkaji seperti teks hikayat, akhbar, buku ilmiah,

dan kepustakaan. Pengkaji akan memfokuskan kepada bahan-bahan yang mempunyai perkaitan dengan tajuk kajian pengkaji. Pengkaji juga ada menggunakan beberapa sumber lain yang merangkumi kajian-kajian lepas yang dijalankan oleh para pengkaji terdahulu mengenai pendigitalan sastera, permainan digital, dan juga mengenai teks Hikayat Malim Deman. Antara sumber-sumber tersebut adalah seperti artikel jurnal, tesis, buku, dan juga sumber-sumber lain yang dapat diakses oleh pengkaji.

3.3.2 KAEDAH INTERNET

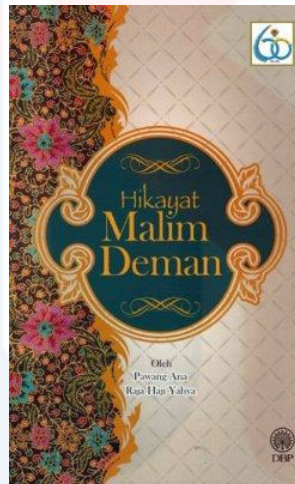
Seterusnya ialah kaedah internet dimana kaedah ini merujuk kepada penggunaan beberapa laman sesawang yang dapat diakses oleh pengkaji bagi memperoleh maklumat berkaitan tentang kajian yang dijalankan oleh pengkaji. Dalam kajian ini, pengkaji telah menggunakan beberapa laman sesawang yang dapat membantu pengkaji menjalankan kajian ini seperti *Google Scholar*, *Scribd*, dan juga *Researchgate*. Sumber yang diperolehi melalui laman sesawang tersebut membantu pengkaji untuk mendapatkan maklumat dengan lebih luas dan segala maklumat dan data-data yang diperolehi akan digunakan dalam menyiapkan kajian ini.

3.3.3 ANALISIS DOKUMEN

Analisis dokumen ini merupakan suatu kaedah menganalisis bahan-bahan bertulis seperti buku dan juga teks. Dalam proses penganalisan bagi kajian ini, segala maklumat dan data yang diperolehi oleh pengkaji akan dianalisis bagi mendapatkan hasil dapatan kajian. Segala data yang diperolehi berdasarkan kaedah kuantitatif akan dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan kekerapan dan juga peratusan bagi menghasilkan dapatan kajian. Hasil dapatan ini akan dipersembahkan dalam bentuk

jadual atau carta pai untuk menyokong analisis data kajian ini. Bagi hasil data daripada kualitatif, ia akan dianalisis dengan tujuan untuk menyokong segala analisis yang diperolehi dan seterusnya pengkaji akan melakukan analisis bagi keseluruhan data-data yang diperolehi melalui kedua-dua kaedah tersebut untuk memastikan setiap persoalan dan objektif yang ditetapkan oleh pengkaji akan terjawab dengan baik dan sempurna.

3.3.3.1 Analisis Teks



Rajah 3.3.2.1: Teks Hikayat Malim Deman

Analisis teks yang dijalankan oleh pengkaji dalam menyiapkan kajian ini merupakan tunjang utama yang dilakukan oleh pengkaji. Oleh itu, pemilihan teks diatas adalah bertujuan untuk meneliti dan memahami teks tersebut yang mana ia berkait rapat dengan tajuk kajian penyelidikan pengkaji. Pemilihan teks hikayat tersebut sangatlah penting kerana pengkaji ingin melihat sejauhmanakah jalan cerita di dalam hikayat tersebut boleh diubah menjadi bahan permainan digital. Justeru itu, kajian ini hanya membataskan kepada penggunaan teks Hikayat Malim Deman yang mana ianya dihasilkan oleh dua orang pengarang iaitu Pawang Ana dan juga Raja Haji Yahya dan diterbitkan oleh Oxford Fajar

Sdn.Bhd. Teks hikayat ini mempunyai 113 halaman muka surat yang mana ianya mengisahkan tentang Tuanku Malim Deman yang ingin bertemu semula dengan isterinya Puteri Bongsu yang melarikan diri ke Istana Kayangan kerana tidak tahan dengan sikap Tuanku Malim Deman yang meninggalkan tanggungjawabnya sebagai seorang suami dan juga sebagai seorang bapa. Jika dilihat dengan lebih mendalam, teks hikayat ini dianggap sesuai untuk dijadikan sebagai bahan permainan digital kerana teks hikayat ini bergenre pengembaraan dan genre pengembaraan merupakan genre yang sangat terkenal dalam permainan digital.

3.3.3.2 Artikel Jurnal/Buku

Kajian yang dijalankan oleh pengkaji juga menggunakan bahan-bahan dan data yang diperolehi hasil daripada penelitian dan juga melalui pembacaan beberapa artikel jurnal yang dapat diakses oleh pengkaji. Artikel jurnal merupakan bahan bacaan yang dihasilkan pengkaji lain yang begitu mahir dalam sesuatu bidang. Artikel jurnal ini sangatlah membantu pengkaji untuk melihat kajian-kajian lepas yang mempunyai perkaitan dengan tajuk penyelidikan pengkaji sendiri. Tujuan bahan-bahan seperti artikel jurnal dan juga bahan-bahan lain dikumpulkan adalah untuk melihat perbezaan terhadap kajian yang dijalankan oleh pengkaji dan kajian yang dijalankan pengkaji-pengkaji yang lain.

3.3.4 INSTRUMEN KAJIAN

Berdasarkan kajian ini, instrument yang akan digunakan bagi mendapatkan data adalah menerusi kaedah borang soal selidik dan juga melalui kaedah penganalisan teks karya.

KAEDAH	INSTRUMEN KAJIAN
Kuantitatif	Borang Soal Selidik
Kualitatif	Analisis Teks Karya

Jadual 3.3.4: Kaedah Instrumen Kajian

3.3.4.1 Soal Selidik

Penggunaan instrument borang soal selidik telah dibangunkan ke dalam kajian ini dengan bertujuan untuk menjawab salah satu objektif kajian. Tujuan soal selidik ini dilakukan adalah untuk mendapatkan data-data mengenai impak permainan digital Hikayat Malim Deman terhadap pelajar Kesusasteraan Warisan. Pengkaji melihat borang soal selidik ini dapat dijadikan sebagai satu alat kajian yang mana di dalamnya mempunyai beberapa set soalan yang disusun dengan cermat dengan tujuan untuk mendapatkan tindak balas daripada responden yang berkaitan dengan tajuk kajian yang dilakukan oleh pengkaji. Di dalam borang soal selidik ini, ia merangkumi sampel kajian dan melalui sampel kajian yang akan dilakukan, akan ada pemilihan responden bagi kajian ini. Responden kajian ini telah dipilih secara rawak yang mana ia melibatkan 50 orang pelajar elektif Kesusasteraan Warisan di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan. Tujuan kaedah soal selidik ini dijalankan adalah untuk menjawab objektif ketiga kajian

pengkaji dan seterusnya dapat mengumpulkan maklumat secepat mungkin dengan menyediakan soalan-soalan yang ringkas dan mudah untuk difahami dan mampu dijawab oleh responden. Borang soal selidik ini akan merangkumi beberapa bahagian yang merangkumi bahagian maklumat peribadi responden dan juga bahagian seterusnya adalah mengenai data yang berkaitan dengan kajian.

Pengaplikasian teknik Morgan akan digunakan bagi melaksanakan soal selidik ini bagi membantu untuk mendapatkan bilangan data yang bersesuaian dengan kajian yang dilaksanakan ini. Teknik Morgan ini adalah merujuk kepada cara untuk menentukan saiz sampel yang akan digunakan dan teknik ini telah digunakan dalam pelbagai jenis kajian yang melibatkan soal selidik.

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.

Jadual 3.3.4.1: Saiz Persampelan Morgan & Krejcie (1970)

Menerusi kajian ini, pengkaji telah memilih seramai 50 orang pelajar daripada elektif Kesusasteraan Warisan dan seramai 44 orang telah dijadikan sebagai saiz sampel

untuk kajian ini secara menyeluruh berdasarkan penentuan saiz sampel yang telah ditetapkan oleh Morgan & Krejcie (1970) seperti mana yang dinyatakan dalam jadual 3.3.4.1. Pemilihan sampel kajian ini juga akan dilakukan secara rawak mengikut ketetapan bagi kajian ini.

Penggunaan borang soal selidik ini akan dilaksanakan secara atas talian yang diberi melalui media 'Whatsapp' dan 'Telegrama' kepada para responden. Penghasilan soalan dalam soal selidik ini akan diaplikasikan melalui 'Google Form' dan pengkaji menghasilkan soal selidik ini secara atas talian ini bertujuan agar memudahkan pengkaji untuk mengumpulkan maklumat dan menganalisis data dengan tepat dan mudah.

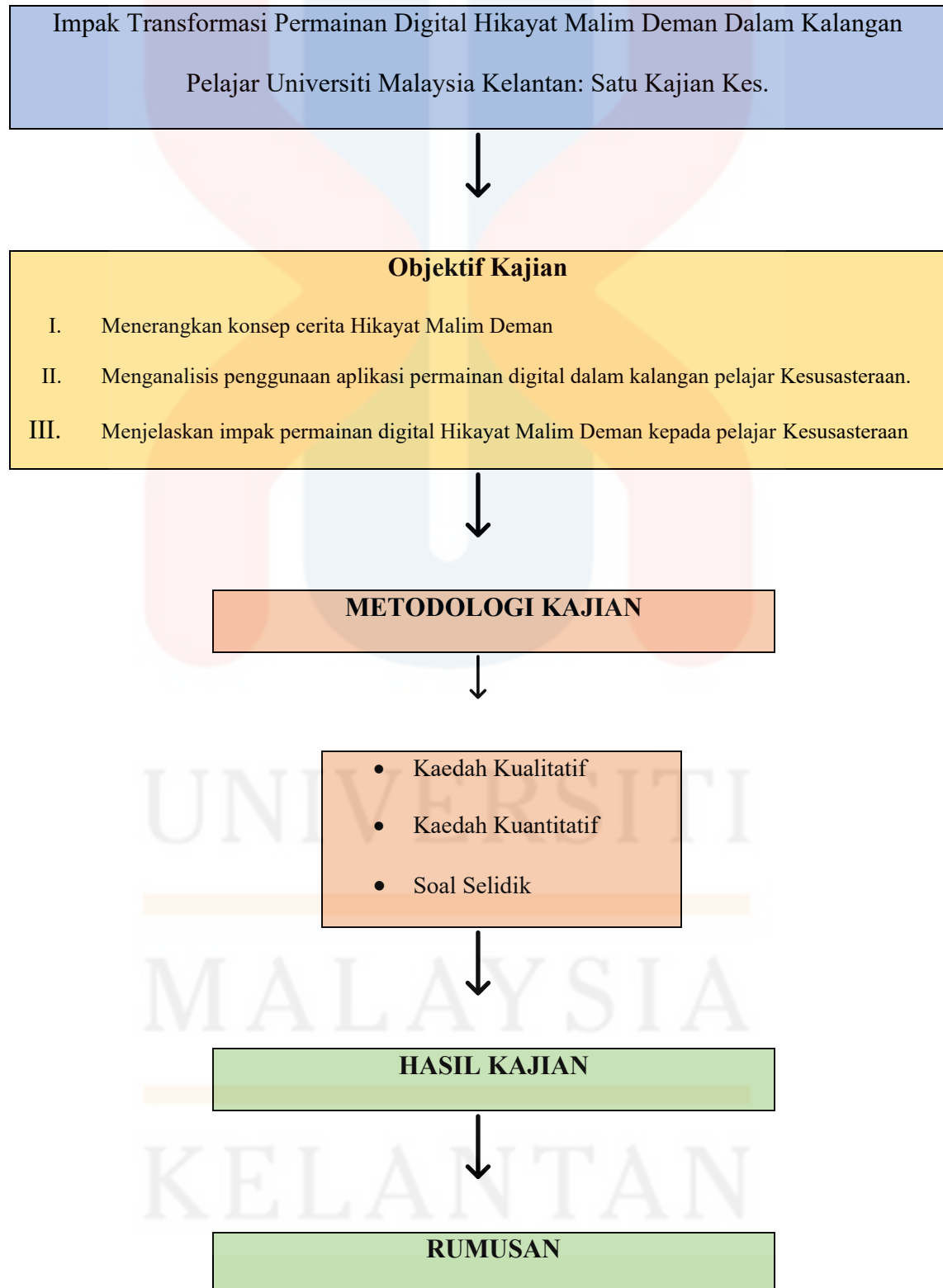
3.3.5 ANALISIS TEMATIK

Analisis tematik ialah kaedah analisis dalam penyelidikan kualitatif yang bertujuan untuk mengenal pasti, menganalisis, dan melaporkan tema dalam data yang dikumpul. Menurut buku yang disunting oleh Fauziah Ibrahim, Khadijah Alavi, dan Nazirah Hassan (2021) proses tematik ini bermula dengan pengkaji membiasakan diri dengan data yang diperolehi, biasanya melalui pembacaan berulang dan catatan awal. Kemudian, data disusun ke dalam kategori yang lebih kecil dan lebih bermakna melalui proses pengkategorian. Pengkategorian ini membantu pengkaji mengurangkan dan menyusun data secara sistematik. Selepas pengkategorian, pengkaji akan mencari tema dalam data iaitu ciri-ciri yang muncul sebagai penting atau menarik dalam konteks masalah kajian. Tema-tema ini kemudiannya disemak dan dibangunkan untuk mencerminkan data dengan lebih tepat. Proses menyemak tema ini juga melibatkan penilaian sama ada tema itu logik, menyokong data atau berbeza daripada tema lain. Pada peringkat akhir, pengkaji akan menentukan intipati setiap tema dan bagaimana tema ini

berkaitan antara satu sama lain dan dengan masalah kajian. Langkah terakhir ialah penulisan laporan, di mana tema yang telah dikenal pasti dan dianalisis dilaporkan dalam bentuk penulisan yang sistematik, seperti artikel jurnal atau laporan penyelidikan. Melalui analisis tematik, pengkaji boleh memberikan tafsiran dan makna yang lebih mendalam kepada data kualitatif, menjadikannya lebih daripada sekadar meringkaskan data, tetapi juga memahami isu yang sedang dikaji dengan lebih terperinci. Tegasnya, pengkaji memahami bahawa kaedah ini adalah fleksibel dan boleh diaplikasikan dalam pelbagai jenis kajian kualitatif tanpa terikat dengan mana-mana teori tertentu.

3.4 KERANGKA KONSEPTUAL

Kerangka konseptual dapat memberi gambaran keseluruhan dan kaedah untuk mencapai objektif kajian yang telah dirancang.



3.5 PENUTUP

Secara keseluruhannya, bab 3 ini sangatlah penting kepada pengkaji untuk menjelaskan dan meghuraikan tentang metologi kajian yang digunakan oleh pengkaji semasa ingin mengumpulkan data-data dan semasa ingin menganalisis setiap hasil dapatan yang diterima oleh pengkaji. Pada bahagian ini, pengkaji telah menjelaskan dengan jelas tentang setiap kaedah dan juga tentang sumber yang digunakan dalam menjalankan kajian ini terutama sekali semasa ingin mendapatkan maklumat dan juga data-data untuk kajian ini.

BAB 4

DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan

Dalam bab ini, pengkaji akan cuba untuk menghuraikan tentang beberapa aspek hasil daripada kajian ini. Perkara sebegini penting kerana ianya berperanan untuk menunjukkan hasil kajian yang telah dikaji oleh pengkaji berdasarkan objektif kajian yang telah ditetapkan. Kesemua data dan juga maklumat yang diperoleh adalah hasil daripada kaedah penyelidikan untuk menjawab soalan penyelidikan. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan kaedah tinjauan soal selidik untuk mendapatkan maklumat responden secara atas talian iaitu melalui pengagihan borang *Google Forms*. Tujuan *Google Forms* itu diagihkan adalah untuk pengkaji mengumpulkan seberapa banyak data dan maklumat yang diperlukan untuk menjawab ketiga-tiga persoalan kajian yang telah ditetapkan pada Bab 1.

Dalam bab empat ini juga, ia merupakan satu bahagian dimana pengkaji akan membincangkan tentang analisis yang terdapat di dalam objektif kajian. Antara objektif

kajian yang akan dikaji Adalah yang telah dikemukakan pada bab yang sebelum ini iaitu bab satu ialah:

1. Menerangkan konsep cerita *Hikayat Malim Deman*
2. Menganalisis penggunaan aplikasi permainan digital dalam kalangan pelajar kesusasteraan
3. Menjelaskan impak permainan digital *Hikayat Malim Deman* kepada pelajar kesusasteraan

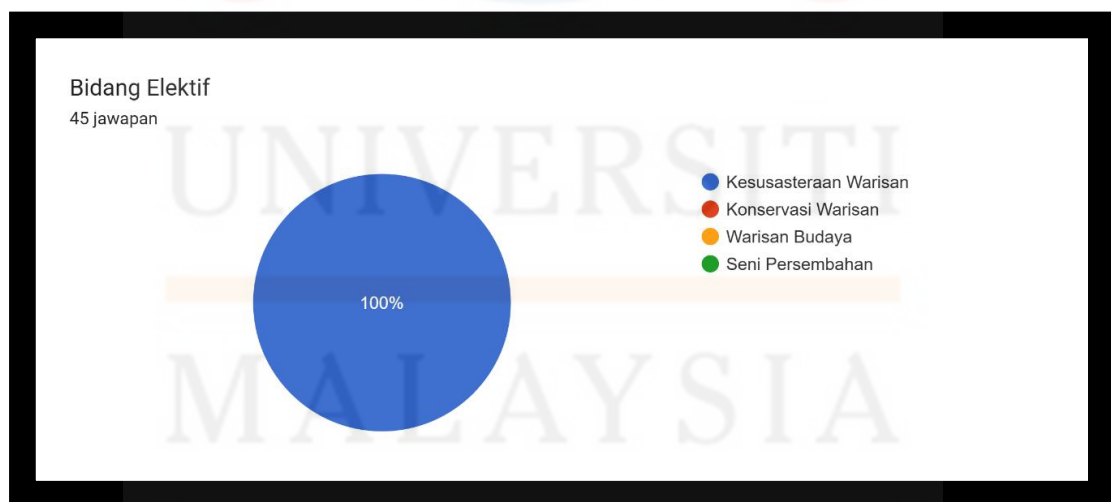
Dalam bab empat ini juga, pengkaji akan mengulaskan dengan lebih tepat dan terperinci tentang dapatan kajian yang diperoleh hasil daripada menggunakan kaedah *mixed-method* atau disebut sebagai kaedah gabungan di antara kualitatif dan juga kuantitatif. Hasil maklumat yang diperoleh berdasarkan kedua kaedah tersebut Adalah melalui pembacaan sumber-sumber ilmiah, kajian-kajian yang lepas, dan juga melalui kaedah soal selidik secara atas talian yang mana pengkaji memfokuskan kepada pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22 di Universiti Malaysia Kelantan.

Dalam menyiapkan kajian ini, pengkaji telah memilih satu karya agung iaitu *Hikayat Malim Deman*. Berdasarkan hasil pembacaan buku “*Pengenalan Konsep dan Gagasan Karya Agung Yayasan Karyawan*” pengkaji memahami bahawa makna disebalik karya agung ialah sesebuah karya yang mana karya tersebut berjaya meninggalkan beberapa kesan seperti seni, ilmu, falsafah dan juga nilai budaya dan sosial yang kekal dalam kesedaran dan ingatan bersama bangsa sepanjang sejarahnya. Berdasarkan pandangan pengkaji, *Hikayat Malim Deman* ini sememangnya merupakan sebuah karya agung dimana di dalam hikayat tersebut sememangnya mempunyai kesan-kesan peninggalan seperti mana yang dinyatakan dalam makna sesebuah karya agung.

Sebab mengapa pengkaji memilih untuk mengkaji hikayat tersebut kerana, hikayat tersebut digunakan oleh pengkaji dalam subjek Magnum Opus Melayu. Pengkaji mendapati bahawa naratif hikayat tersebut sangatlah menarik dan sesuai untuk dijadikan sebuah permainan digital. Selain itu, hasil pemerhatian pengkaji juga mendapati bahawa tidak banyak pengkaji-pengkaji diluar sana mengkaji tentang hikayat tersebut. Oleh itu, pengkaji ingin memastikan bahawa melalui kajian ini, ramai pengkaji di luar sana akan mengkaji hikayat ini juga. Sebab mengapa hikayat ini sesuai didigitalisasikan adalah kerana dari segi plot dan jalan ceritanya yang menarik dan bersesuaian dengan minat generasi muda pada zaman kini yang meminati permainan bertemakan pengembaraan.

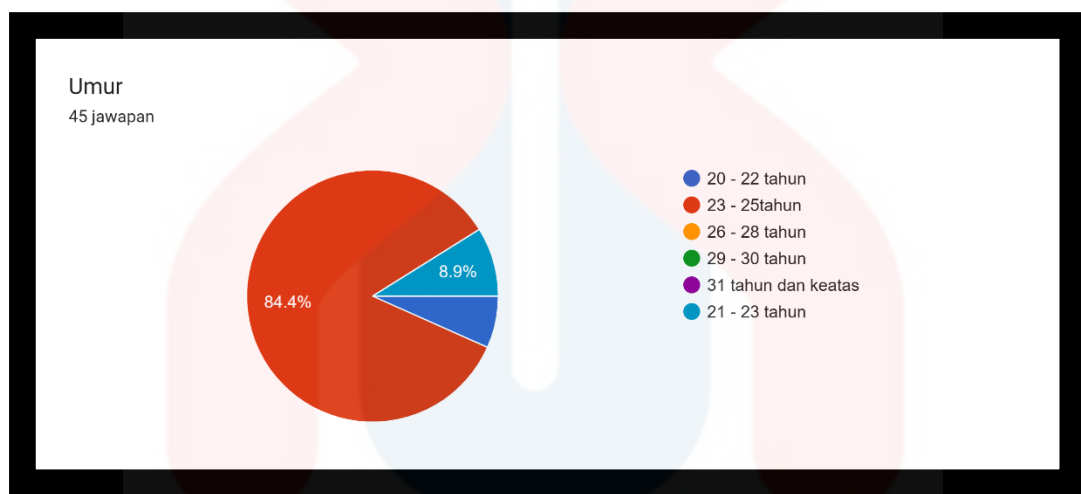
4.1.1 Bahagian A: Demografi Responden

Kajian ini melibatkan para pelajar dari Universiti Malaysia Kelantan kampus Bachok sahaja. Jumlah responden yang terlibat ialah seramai 50 orang pelajar. Pengkaji telah memilih para pelajar daripada elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22 sahaja.



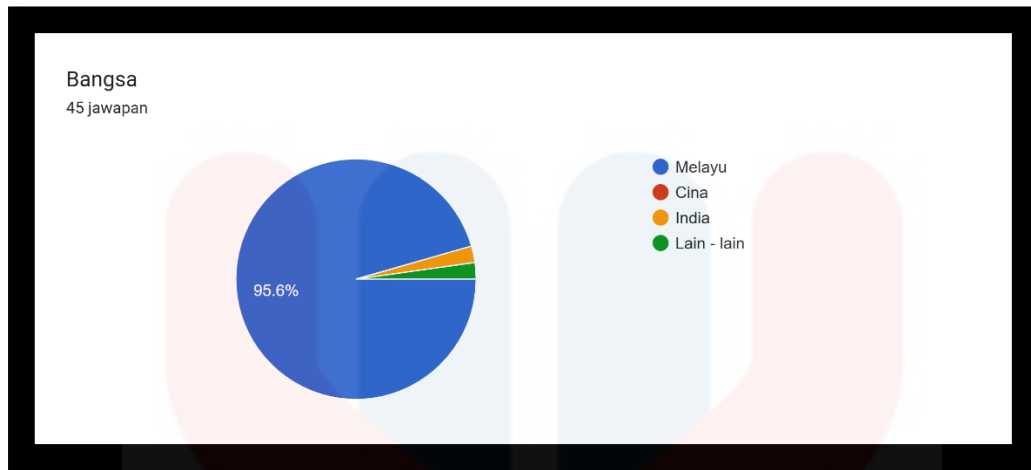
Rajah 4.1: Bidang elektif responden

Secara terperinci, pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22 ini terdiri daripada 8 orang pelajar lelaki dan 42 orang pelajar Perempuan. Namun begitu, berdasarkan jadual Krejcie dan Morgan (1970), sampel data yang diambil hanyalah seramai 44 orang sahaja namun begitu, jawapan yang diterima melebihi seorang responden iaitu seramai 45 orang. Dari segi umur responden, majoriti umur responden adalah dalam lingkungan 23 hingga 25 tahun. Rajah dibawah menunjukkan peratusan bagi umur para responden.



Rajah 4.2: Umur bagi responden

Dari segi bangsa, majoriti bangsa di dalam kalangan pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22 ialah berbangsa Melayu. Daripada 45 orang responden, ianya mewakili 43 orang bangsa Melayu, 1 orang bangsa India, dan 1 orang lagi berbangsa lain-lain. Rajah disebelah menunjukkan peratusan bagi jenis bangsa responden.



Rajah 4.3: Jenis bangsa bagi responden

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

4.2 Konsep Cerita *Hikayat Malim Deman*

Pada bahagian ini, pengkaji akan menerangkan serba sedikit mengenai sinopsis *Hikayat Malim Deman*, hasil daripada pembacaan pengkaji sendiri. Oleh itu, pengkaji telah membaca buku hikayat tersebut yang mana buku hikayat tersebut telah diterbitkan oleh Dewan Bahasa dan Pustaka.

4.2.1 Sinopsis Cerita *Hikayat Malim Deman*

Hikayat Malim Deman ini mengisahkan tentang Malim Deman, seorang putera di Muar. Suatu hari, Malim Deman mendapat mimpi dimana seorang wali Allah menyuruhnya untuk pergi ke rumah nenek kebayan kerana beliau akan bertemu dengan bakal isterinya iaitu Puteri Bongsu dari kayangan. Setelah itu, Malim Deman memulakan perjalanannya menuju ke rumah nenek kebayan tersebut. Setelah menghadapi pelbagai halangan, akhirnya Malim Deman tiba di rumah nenek kebayan tersebut. Tidak lama kemudian, Malim Deman berjumpa dengan Puteri Bongsu yang mana pada ketika itu Puteri Bongsu yang turun ke bumi datang berjumpa dengan nenek kebayan untuk meminta pertolongan kerana Puteri Bongsu tidak dapat pulang ke negeri kayangan kerana pakaiannya telah dicuri semasa beliau dan adik-beradiknya yang lain mandi di sungai. Akhirnya, Malim Deman dan Puteri Bongsu berkahwin dan pulang ke Muar. Tidak Lama kemudian, ayahanda kepada Malim Deman gering dan akhirnya mangkat. Ini menyebabkan Malim Deman berubah sikapnya dan menyebabkan beliau tidak menghiraukan tentang Puteri Bongsu yang mana pada saat itu sedang berbadan dua. Setelah Sembilan bulan, lahirnya cahaya mata Malim Deman dan Puteri Bongsu iaitu Tuanku Malim Dewana. Akibat tidak tahan dengan perangai Malim Deman, Puteri Bongsu dan anaknya pulang ke negeri kayangan meninggalkan Malim Deman di Muar. Mendengarkan khabar tersebut, membuatkan Malim Deman sangat sedih dan menyesal atas perbuatannya. Beliau tekad

untuk membawa pulang Puteri Bongsu dan anaknya ke Muar. Oleh itu, Malim Deman segera ke rumah nenek kebayan untuk meminta pertolongan supaya Malim Deman dapat menuju ke negeri kayangan. Nenek kebayang memberitahu kepada Malim Deman bahawa sekiranya beliau ingin pergi ke negeri kayangan, beliau harus berjumpa dengan Puteri Terus Mata untuk meminta menggunakan burung borak supaya dapat naik ke negeri kayangan. Maka selepas itu, Malim Deman memulakan perjalanannya untuk bertemu dengan Puteri Terus Mata. Setelah lama berjalan, akhirnya Malim Deman berjumpa dengan Puteri Terus Mata. Semasa mereka sedang berjumpa, tuan puteri memberitahu bahawa ayahandanya iaitu Raja Jin Islam suka makan manusia. Tiba-tiba Raja Jin Islam muncul dan Puteri Terus Mata menyembunyikan Malim Deman. Namun, Raja Jin Islam menyuruh anakandanya bersikap jujur dan akhirnya Puteri Terus Mata menunjukkan Malim Deman kepada ayahandanya. Raja Jin Islam bertanya apakah hajatnya datang kemari. Malim Deman menceritakan tentang kesedihan yang dihadapinya dan menyebabkan Raja Jin Islam jatuh simpati dan menawarkan bantuan kepada Malim Deman. Sebelum Malim Deman naik ke negeri kayangan, beliau telah diajar seni mempertahankan diri oleh Raja Jin Islam dan diberikan sedikit “hadiah” yang sangat berguna kepadanya. Raja Jin Islam juga menetapkan syarat supaya Malim Deman berkahwin dengan anakandanya. Malim Deman bersetuju dan berjanji akan berkahwin dengan Puteri Terus Mata sejourus selepas dapat membawa pulang isteri dan anakandanya. Maka bermulalah perjalanan Malim Deman menuju ke negeri kayangan. Di negeri kayangan, Puteri Bongsu akan dikahwinkan dengan Mambang Molek. Mendengar khabar tentang kehadiran Malim Deman ke negeri kayangan, Mambang Molek mencabarnya bertarung untuk merebut Puteri Bongsu yang mana pada akhirnya Malim Deman berjaya membunuh Mambang Molek. Akhirnya Malim Deman dan Puteri Bongsu berkahwin semula. Tidak lama kemudian, mereka pulang semula ke Muar. Malim Deman

memberitahu kepada Puteri Bongsu tentang janjinya dengan Raja Jin Islam. Puteri Bongsu tidak menghalang Malim Deman untuk menunaikan janji tersebut. Maka dengan itu, Malim Deman dan Puteri Terus Mata akhirnya berkahwin. Akhir sekali, Malim Deman menjadi raja yang arif bijaksana serta pula gagah berani yang terlalu saktinya tiadalah berbanding zaman itu.

4.2.2 Bahagian B: Cerita Hikayat Malim Deman



Rajah 4.4: Pengetahuan responden terhadap cerita rakyat

Rajah 4.4 ini menunjukkan tahap pengetahuan pelajar elektif Kesusasteraan Warisan terhadap cerita rakyat. Berdasarkan carta tersebut, kesemua responden tahu mengenai cerita rakyat. Perkara sebegini sudah tidak asing lagi bagi pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kerana cerita rakyat merupakan sebahagian daripada prosa tradisional yang mereka pelajari. Cerita rakyat ini merupakan sejenis sastera lisan dimana menurut Ayuni, Qurrota (2024) menyatakan bahawa sastera lisan ini memiliki beberapa ciri iaitu ia disebarkan dari mulut ke mulut, lahir daripada masyarakat yang tinggal di kawasan desa, bercorak puitis, dan lebih menekankan kepada unsur khayalan tetapi mempunyai pengajaran di dalamnya. Kebiasaannya, cerita rakyat ini pada zaman dahulu akan disebarkan oleh seorang penglipur lara. Tujuan cerita rakyat ini adalah untuk mengisi waktu lapang bagi masyarakat pada zaman dahulu.



Rajah 4.5: Pengetahuan responden tentang menganggap cerita rakyat sebagai sebahagian daripada warisan budaya bangsa

Rajah 4.5 diatas adalah mengenai cerita rakyat sebagai warisan budaya bangsa. Berdasarkan carta pai di atas, kesemua responden bersetuju bahawa cerita rakyat ini merupakan sebahagian daripada warisan budaya bangsa. Di negara kita, terdapat dua jenis warisan budaya iaitu warisan budaya ketara dan juga warisan budaya tidak ketara. Bagi cerita rakyat ini, ianya tergolong di dalam warisan budaya tidak ketara. Bagi masyarakat kita, cerita rakyat ini sudah menjadi satu warisan budaya kerana ianya berasal dari masyarakat kita sendiri dan terus berkembang sehingga kini dan melalui cerita rakyat ini juga, ia telah mencerminkan budaya sesuatu bangsa. Jikalau dilihat, cerita rakyat sebagai warisan budaya sangatlah penting kerana ianya memberikan banyak kebaikan kepada masyarakat kita antaranya, dapat memastikan generasi akan datang menghargai cerita rakyat, dapat mengambil ikhtibar dan pengajaran yang terkandung di dalam cerita rakyat, dan dapat memastikan warisan cerita rakyat tidak dilupakan (Engkunoreiszrin Engkuismail. 2025).



Rajah 4.6: Nilai moral dan pengajaran hidup sering digambarkan oleh watak-watak dalam cerita rakyat.

Rajah 4.6 adalah mengenai penggunaan watak di dalam cerita rakyat yang sering menggambarkan nilai moral dan pengajaran hidup. Kesemua responden bersetuju bahawa watak-watak yang ada di dalam setiap cerita rakyat ini akan menggambarkan tentang nilai moral dan juga pengajaran hidup. Dari segi penggunaan watak di dalam sesebuah cerita rakyat, sememangnya watak utama akan menggambarkan beberapa nilai moral dan juga pengajaran di dalam kehidupan. Perkara ini selaras dengan fungsi cerita rakyat dimana ianya banyak menekankan kepada nilai-nilai murni yang boleh digunakan di dalam kehidupan seharian kita. Sebagai contoh seperti *Hikayat Malim Deman* itu sendiri dimana nilai murni yang ditonjolkan oleh watak Tuanku Malim Deman ialah sopan santun kepada orang bawahan dimana apabila Tuanku Malim Deman bertemu dengan nenek kebayan di hutan. Baginda dengan penuh sopan santunnya meminta izin untuk tumpang berehat sebentar di rumah nenek kebayan tersebut. Walaupun perbezaan kasta di antara mereka berdua sangatlah jauh, namun Tuanku Malim Deman tetap menunjukkan rasa sopannya kepada orang ramai. Dari sini, pengkaji dapat membuktikan sejauhmana tahap

kekreatifan masyarakat zaman dahulu dalam menghasilkan sebuah cerita rakyat yang mana mempunyai nilai-nilai murni yang penting yang boleh digunakan dan diterapkan kepada masyarakat zaman dahulu sehingga ke masyarakat hari ini.

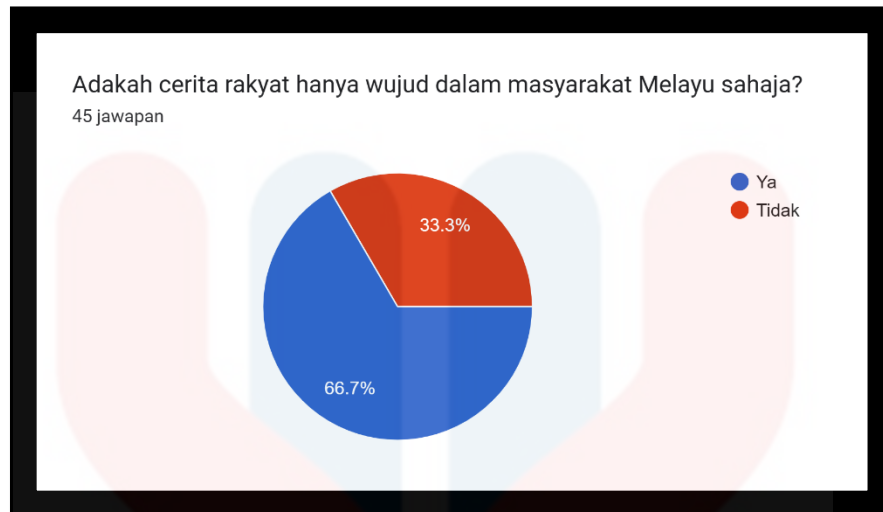


UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN



Rajah 4.7: Pengetahuan responden mengenai cerita rakyat yang berunsurkan kisah benar yang pernah berlaku

Rajah diatas menunjukkan mengenai persoalan adakah semua cerita rakyat berunsurkan kisah benar yang pernah berlaku. Berdasarkan carta tersebut, seramai 34 orang responden (75.6%) bersetuju bahawa cerita rakyat ini berdasarkan kisah benar yang pernah terjadi manakala 11 orang responden (24.4%) tidak bersetuju dengan kenyataan tersebut. Secara amnya, cerita rakyat ini secara dasarnya mempunyai unsur-unsur Sejarah di dalamnya. Kajian yang dilakukan oleh Rosliah Kiting pada tahun 2013 menyatakan bahawa unsur Sejarah di dalam sesebuah cerita rakyat adalah untuk menunjukkan bahawa setiap peristiwa yang dinyatakan di dalam cerita tersebut benar-benar berlaku pada zaman dahulu. Contoh unsur Sejarah yang sering terkandung di dalam cerita rakyat ini ialah dari segi adat istiadat, ekonomi, politik, dan juga gaya pemerintahan pada zaman dahulu. Daripada situ lah, unsur Sejarah atau kisah benar yang pernah berlaku ini dapat membantu membentuk jati diri di dalam kalangan pembaca. Oleh itu, pengkaji bersetuju dengan jawapan yang diberikan oleh 34 orang responden bahawa kebanyakan cerita rakyat ini adalah berdasarkan kisah yang benar-benar terjadi pada zaman dahulu.



Rajah 4.8: Pengatahuan responden tentang kewujudan cerita rakyat dalam kalangan masyarakat Melayu sahaja

Rajah pai diatas adalah tentang kewujudan cerita rakyat dalam kalangan masyarakat Melayu sahaja. Hasil pengagihan borang soal selidik mendapati bahawa seramai 30 orang responden (66.7%) bersetuju bahawa cerita rakyat ini hanyalah wujud dalam masyarakat Melayu sahaja manakala 15 orang responden (33.3%) lagi tidak bersetuju dengan kenyataan tersebut. Dari sini, pengkaji akan cuba untuk mengulas mengenai persoalan tersebut berdasarkan perspektif pengkaji sendiri. Berdasarkan pemerhatian pengkaji, pengkaji mendapati bahawa cerita rakyat ini bukan sahaja wujud dalam masyarakat Melayu sahaja tetapi wujud di serata dunia. Sebagai contoh, negara jiran kita iaitu Indonesia turut mempunyai cerita rakyat mereka yang tersendiri. Menurut Indrastuti, N. S. K. (2018) menyatakan untuk melihat unsur kebudayaan masyarakat Indonesia adalah melalui penghasilan cerita rakyat oleh masyarakat Indonesia itu sendiri di sesuatu kawasan. Contoh cerita rakyat yang ada di Indonesia ialah *Asal-Usul Nama Baturaden* yang terkenal di Jawa Tengah yang mengisahkan tentang perbezaan kasta di antara golongan bawahan dengan golongan pemerintah. Selain di Indonesia, negara Eropah juga mempunyai cerita rakyat mereka tersendiri seperti Kisah Dewa-Dewi Yunani. Oleh itu,

pengkaji sependapat dengan jawapan yang diberikan oleh 15 orang responden tersebut dan dapat menyimpulkan bahawa cerita rakyat ini bukanlah hanya sekadar terkenal dalam kalangan masyarakat Melayu sahaja tetapi, ianya sudah menjadi suatu karya yang boleh dikategorikan sebagai karya yang meluas kerana di setiap negara sudah pastinya mempunyai cerita rakyat mereka yang tersendiri dan dari situ dapat dilihat tahap kreatifiti masyarakat dalam menghasilkan sesebuah cerita rakyat yang kreatif dan menarik.



Rajah 4.9: Pengetahuan responden mengenai tujuan utama cerita rakyat untuk menghiburkan pendengar semata-mata

Rajah pai diatas adalah mengenai tujuan utama cerita rakyat pada zaman dahulu. Berdasarkan rajah pai diatas menunjukkan seramai 29 orang responden (64.4%) bersetuju dengan kenyataan tersebut bahawa cerita rakyat ini adalah untuk menghiburkan pendengar manakala 16 orang responden (35.6%) tidak bersetuju dengan kenyataan tersebut. Dari segi fungsi cerita rakyat ini, selain daripada memberikan nilai-nilai murni dan pengajaran kepada khalayak pendengar atau pembaca, ia juga berfungsi sebagai medium hiburan bagi masyarakat pada zaman dahulu. Namun, hasil penelitian dan pembacaan yang dijalankan oleh pengkaji mendapati bahawa selain menjadi medium hiburan, cerita rakyat juga berfungsi sebagai medium pendidikan. Kenyataan ini disokong oleh kajian yang dijalankan oleh Mohd Firdaus Che Yaacob. (2018) yang mana beliau menyatakan bahawa cerita rakyat yang disampaikan oleh seorang pencerita yang mahir tentang Sejarah, mitos, hikayat, mahupun lagenda akan membuatkan golongan muda lebih terdedah dengan nilai-nilai murni yang ingin disampaikan dan sekali gus menyebabkan taraf pemikiran golongan muda lebih berintelektual dan seterusnya dapat menyumbang kepada keberkesanan dari sudut akademik, rohani dan juga jasmani. Oleh

itu, pengkaji berpendapat bahawa cerita rakyat ini bukan sahaja dapat menjadi hiburan di waktu lapang tetapi boleh juga menjadi medium pendidikan dalam waktu yang sama juga kerana sesuai dengan konsep sesebuah karya yang mana di dalam sesebuah karya sudah pastu mempunyai permikiran dari sudut ekstrinsiknya yang tersendiri.



Rajah 4.10: Pengetahuan responden dalam memahami cara hidup dan pemikiran masyarakat dahulu melalui cerita rakyat

Rajah pai diatas adalah mengenai cara memahami kehidupan dan pemikiran masyarakat zaman dahulu melalui penggunaan cerita rakyat. Berdasarkan rajah pai tersebut, kesemua responden bersetuju bahawa cerita rakyat ini dapat membantu untuk memahami cara masyarakat zaman dahulu hidup dan cara pemikiran mereka. Jikalau diikutkan, sememangnya cerita rakyat ini sangat membantu dalam memahami cara hidup dan masyarakat pada zaman dahulu kerana dapat dilihat bagaimana masyarakat menggunakan cerita rakyat untuk menyampaikan pesanan dan nilai-nilai murni kepada masyarakat. Dari segi cara hidup, ada beberapa cerita rakyat yang mana menggambarkan suasana kehidupan padan zaman dahulu seperti *Hikayat Hang Tuah* yang mana menggambarkan kehidupan diantara golongan bawahan dan juga golongan atasan. Selain itu, tahap pemikiran masyarakat pada zaman dahulu sangatlah kreatif dan berimajinasi tinggi dalam menghasilkan cerita rakyat seperti satu babak di dalam *Hikayat Malim Deman* dimana Tuanku Malim Deman menaiki tunggangan Burak untuk ke istana isterinya di atas langit. Dari sinilah pengkaji melihat bagaimana pengarang-pengarang mendapat ilham untuk menghasilkan cerita rakyat pada zaman sekarang.



Rajah 4.11: Pengetahuan responden dalam menjadikan cerita rakyat sebagai bahan pengajaran dalam mata Pelajaran Kesusasteraan.

Berdasarkan rajah pai diatas, kesemua responden bersetuju dengan kenyataan diatas. Sememangnya cerita rakyat ini elok dijadikan bahan pengajaran di dalam mata pelajaran Kesusasteraan itu sendiri kerana yang pertama sekali, cerita rakyat ini merupakan sebuah sastera lisan tradisional. Oleh itu, seeloknya cerita rakyat ini dijadikan sebagai bahan pengajaran di dalam mata pelajaran tersebut kerana di dalam mata pelajaran Kesusasteraan itu sendiri ada mengajar tentang Prosa Modern dan juga Prosa Tradisional. Selain itu, sebab kedua cerita rakyat ini sesuai dijadikan sebagai bahan pengajaran ialah kerana plot jalan ceritanya yang sangat sarat dengan pelbagai nilai-nilai murni dan pengajaran yang berguna. Pelajar kesusasteraan boleh mengilhamkan mana-mana cerita rakyat untuk menghasilkan karya mereka yang tersendiri. Oleh itu, pengkaji turut bersetuju dengan jawapan yang diberikan oleh kesemua responden bahawa cerita rakyat ini sangatlah sesuai untuk dijadikan sebagai salah satu bahan pengajaran bagi mata Pelajaran Kesusasteraan tidak kira di peringkat sekolah menengah atau di peringkat Universiti

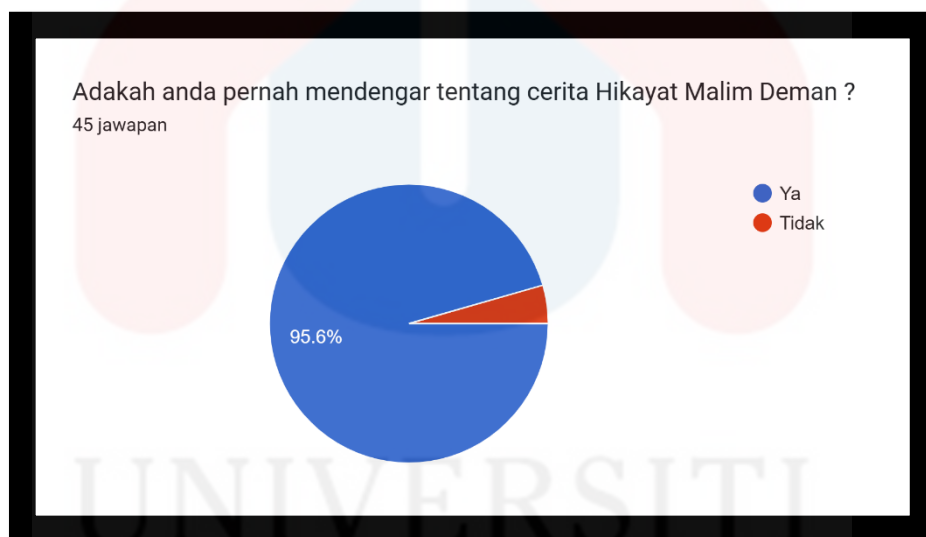


Rajah 4.12: Pengetahuan responden dalam mengetahui jenis cerita rakyat seperti mitos, legenda dan dongeng

Dari segi jenis cerita rakyat, ianya mempunyai pelbagai jenis seperti mitos, lagenda, dan juga dongeng dan kenyataan ini disokong oleh kesemua responden. Cerita rakyat sememangnya terkenal dengan kepelbagaian jenis genre seperti mitos (*Puteri Santubong dan Puteri Sejinjang*), lagenda (*Lagenda Hang Tuah*), dan juga dongeng (*Dongeng Sang Kancil*). Melalui kepelbagaian jenis cerita rakyat inilah dapat menunjukkan bagaimana masyarakat zaman dahulu begitu kreatif dalam menghasilkan sesebuah cerita rakyat dan bagaimana mereka menggunakan cerita rakyat tersebut untuk memberikan hiburan pada waktu lapang dan memberikan pendidikan kepada generasi terdahulu sehingga ke generasi yang terkini.

4.2.3 Hikayat Malim Deman

Seperti yang dinyatakan pada bahagian 4.1, *Hikayat Malim Deman* merupakan salah satu karya agung yang digunakan oleh pengkaji dalam menyiapkan kajian ini. Selain pengkaji, cerita hikayat ini turut digunakan oleh para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22 untuk mata Pelajaran Magnum Opus Melayu yang diajar oleh Dr Nordiana binti Ab Jabar. Oleh itu, dalam bahagian ini, pengkaji akan menghuraikan tahap kefahaman para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22 tentang cerita hikayat tersebut berdasarkan agihan borang soal selidik yang diberikan kepada responden iaitu pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22.



Rajah 4.13: Kekerapan responden pernah dengar tentang cerita Hikayat Malim Deman

Berdasarkan rajah diatas, 43 orang responden (95.6%) pernah dengar mengenai *Hikayat Malim Deman* itu manakala 2 orang responden (4.4%) tidak pernah mendengar tentang hikayat tersebut. Teks hikayat tersebut sangatkah tidak asing bagi pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22 kerana teks tersebut digunakan semasa berada di

semester 6 untuk mata pelajaran Magnum Opus Melayu dibawah bimbingan Dr Nordiana binti Ab Jabar.



Rajah 4.14: Kekerapan responden pernah membaca tentang Hikayat Malim Deman

Berdasarkan rajah diatas, majoriti responden pernah membaca cerita hikayat tersebut. kesemua pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22 semestinya tahu tentang cerita *Hikayat Malim Deman* kerana ianya merupakan satu teks yang wajib mereka gunakan untuk menyiapkan tugas mereka iaitu menghasilkan sebuah permainan digital berdasarkan teks hikayat tersebut. Untuk menyiapkan tugas tersebut, semestinya mereka perlu membaca dan memahami kandungan cerita tersebut supaya memudahkan mereka untuk menghasilkan sebuah permainan digital berdasarkan hikayat tersebut. Tujuan mereka membaca dan memahami teks hikayat tersebut adalah untuk memastikan naratif permainan digital yang mereka hasilkan tidak lari dengan naratif asal teks hikayat tersebut.



Rajah 4.15: Kekerapan responden memahami kandungan di dalam cerita Hikayat Malim Deman.

Rajah pai diatas menunjukkan tahap kefahaman responden mengenai *Hikayat Malim Deman*. Majoriti responden memahami cerita hikayat tersebut kerana mereka menggunakan teks tersebut. Tanpa memahami sesebuah hikayat, amatlah sukar untuk para pembaca memahami naratif jalan cerita dan juga isi-isi penting dan juga nilai-nilai murni yang ingin disampaikan oleh pengarang. Oleh itu, amatlah penting untuk para pembaca memahami sesebuah jalan cerita sesuatu hikayat supaya dapat mengenalpasti unsur intrinsik dan ekstrisik yang terkandung di dalam sesebuah hikayat.



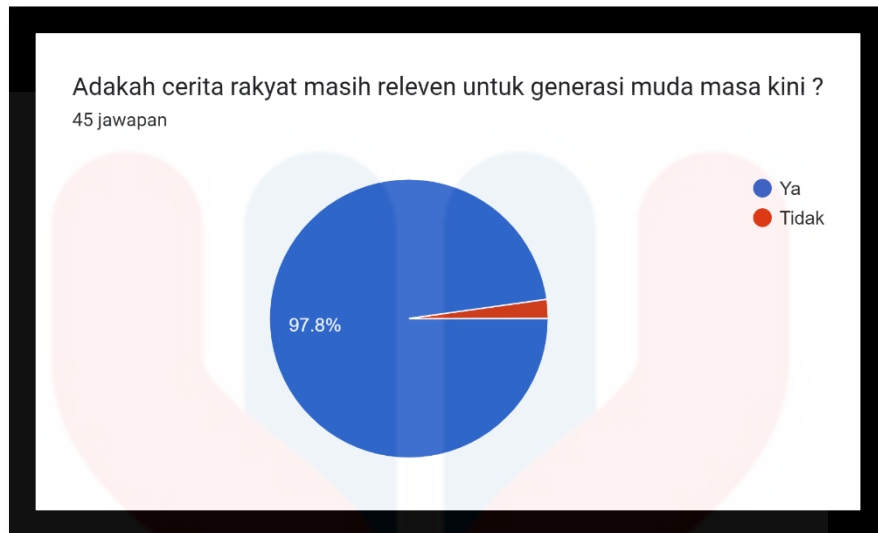
Rajah 4.16: Kekerapan responden dalam mengetahui Hikayat Malim Deman sesuai untuk dijadikan teks karya untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan rajah pai diatas, kesemua responden bersetuju dengan kenyataan diatas. Hal ini kerana bersesuaian dengan fungsi cerita rakyat tersebut yang dinyatakan dalam bahagian 4.2.3 yang mana menyatakan bahawa cerita rakyat ini boleh dijadikan medium pendidikan kerana kandungan di dalam cerita rakyat tersebut yang sarat dengan nilai-nilai murni dan pengajaran yang mampu membentuk tahap intelektual pendengar. Oleh itu, sememangnya *Hikayat Malim Deman* ini sesuai digunakan untuk tujuan pendidikan kerana berdasarkan hasil pembacaan pengkaji itu sendiri, pengkaji merasakan bahawa hikayat tersebut sememangnya kaya dengan unsur intrinsik dan ekstrinsiknya yang mana boleh digunakan untuk mengajar generasi muda yang akan datang.



Rajah 4.17: Hikayat Malim Deman memberikan impak yang positif kepada responden

Dari segi keberkesanan impak karya tersebut, kesemua responden bersetuju bahawa cerita hikayat tersebut memberikan impak yang positif kepada pembaca. Ini kerana, melalui pembacaan pengkaji sendiri, pengkaji mendapati bahawa banyak nilai yang boleh diambil berdasarkan hikayat tersebut seperti mana hormat-menghormati dimana Tuanku Malim Deman menghormati ibubapanya dan juga kepada nenek kebayan walaupun darjat di antara Tuanku Malim Deman dan nenek kebayan sangatlah jauh. Dari sini, pengkaji juga bersetuju dengan pandangan yang diberikan oleh kesemua responden yang menyatakan bahawa *Hikayat Malim Deman* ini mampu memberikan impak yang positif kepada semua.



Rajah 4.18: Kekerapan pengetahuan responden terhadap kerelevana cerita rakyat untuk generasi muda masa kini

Majoriti responden memberikan maklum balas menyatakan mereka bersetuju bahawa cerita hikayat tersebut sangatlah relevan kepada generasi muda masa kini. Ini kerana, cerita rakyat dapat memabntu merek membentuk jati diri dan sahsiah yang unggul dalam diri mereka. Selain itu, generasi muda akan mengenali dan mengetahui tentang asal-usul atau sejarah sesuatu kawasan yang ada di negara kita. Akhir sekali, cerita rakyat ini membantu mereka untuk membentuk satu daya permikiran yang kreatif. Sebagai contoh, para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22 berjaya menghasilakn sebuah permainan video digital berdasarkan cerita *Hikayat Malim Deman* ini. Perkara ini sekali gus membuktikan tahap kerelevanan cerita rakyat kepada generasi muda pada hari ini.

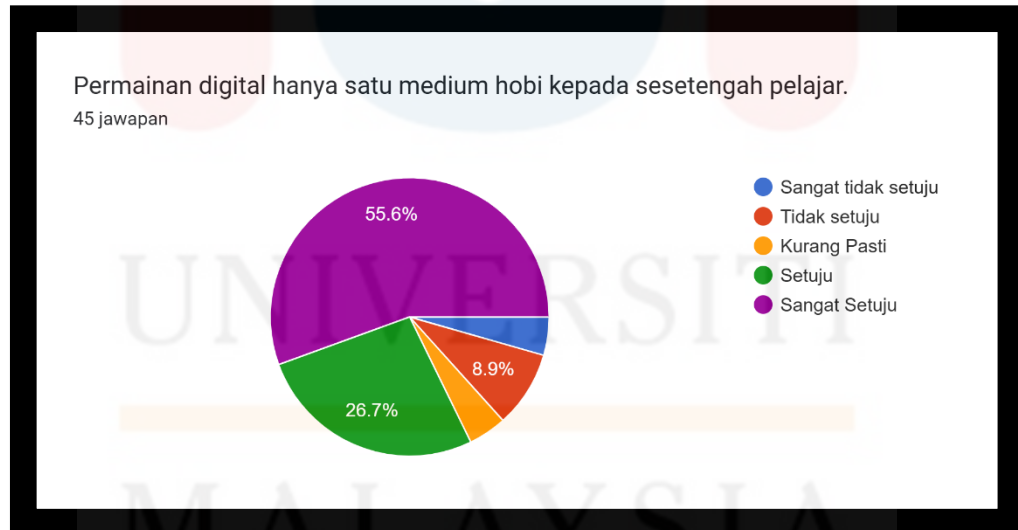
4.3 Penggunaan Aplikasi Permainan Digital Dalam Kalangan Pelajar Kesusasteraan Warisan

Pada bahagian ini, pengkaji akan menerangkan bagaimana para pelajar kesusasteraan menggunakan aplikasi permainan digital di dalam kehidupan seharian mereka. Selain itu, pengkaji juga akan melihat bagaimana penggunaan aplikasi permainan digital ini memberikan kesan atau pengaruh kepada bidang kesusasteraan. Hasil kajian ini adalah berdasarkan borang soal selidik yang telah diagihkan kepada pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22.

4.3.1 Bahagian C: Permainan Digital

<i>Permainan digital hanya satu medium hobi kepada sesetengah pelajar</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	25	55.6%
Setuju	12	26.7%
Kurang Pasti	2	4.4%
Tidak setuju	4	8.9%
Sangat tidak setuju	2	4.4%
Jumlah	45	100%

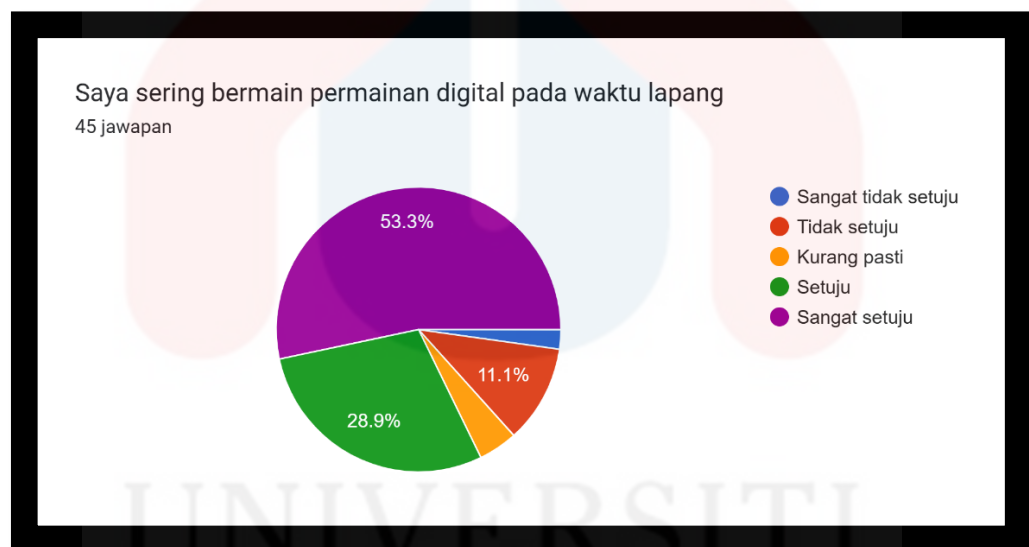
Jadual 4.1 Kekerapan permainan digital sebagai medium hobi keada responden



Rajah 4.19: Kekerapan Permainan digital sebagai medium hobi kepada responden

<i>Saya sering bermain permainan digital pada waktu lapang</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	24	53.3%
Setuju	13	28.9%
Kurang Pasti	2	4.4%
Tidak setuju	5	11.1%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.2 Kekerapam responden bermain permainan digital pada waktu lapang



Rajah 4.20: Kekerapam responden bermain permainan digital pada waktu lapang

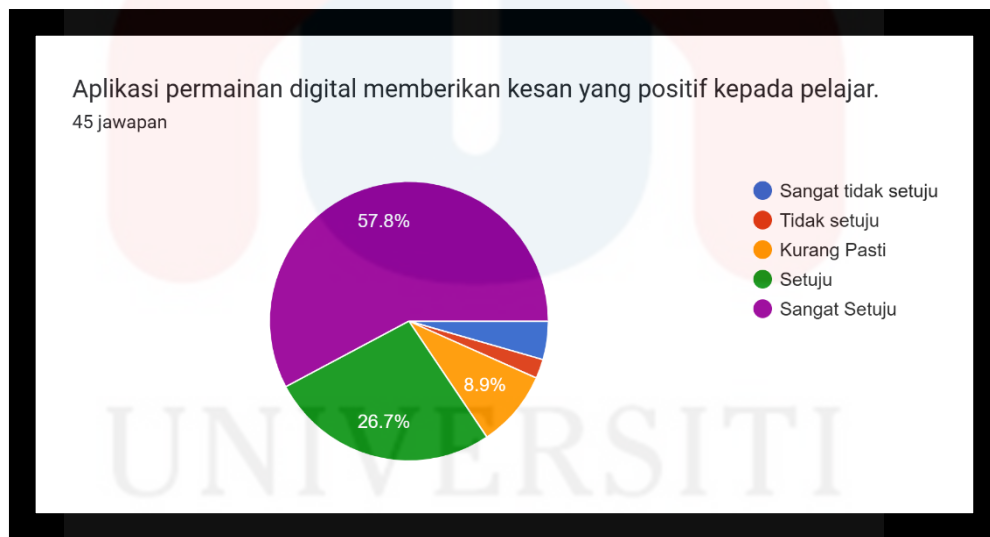
Berdasarkan rajah 19 dan rajah 20 diatas, majoriti responden menjadikan permainan digital sebagai medium hobi yang dilakukan pada waktu lapang. Pada era digital yang semakin berkembang ini, permainan video bukanlah satu perkara yang asing bagi masyarakat kita. Semua masyarakat di setiap peringkat umur pasti akan mempunyai sekurang-kurang satu aplikasi permainan digital di dalam peranti mereka. Jikalau dilihat,

banyak permainan digital dihasilkan untuk semua peringkat umur dengan tujuan untuk menjadikan permainan tersebut sebagai satu medium hiburan kepada semua golongan masyarakat. Tidak lupa juga kepada para pelajar elektis Kesusasteraan Warisan kohort C22 itu sendiri dimana mereka juga bermain permainan digital pada waktu lapang dan menjadikannya sebahagian daripada hobi mereka.

Bagi penggunaan permainan digital sebagai medium hobi, seramai 8 responden di mana 2 daripada 8 responden itu menyatakan mereka kurang pasti dengan kenyataan tersebut manakala selebihnya tidak bersetuju bahawa permainan digital ini menjadi hobi kepada mereka. Sama juga dengan rajah 20 dimana 8 responden tidak bersetuju dengan kenyataan diatas. Ini kerana, selain bermain permainan digital sebagai hobi pada waktu lapang, masih banyak lagi hobi yang boleh dilakukan oleh mereka bergantung ke atas minta mereka. Sebagai contoh, aktiviti seperti memasak, berjalan di alam semula jadi, membaca buku, menonton filem dan lain-lain lagi boleh dijadikan hobi kepada mereka selain daripada bermain permainan digital (Ismail Samsuddin. 2025). Ini menunjukkan bahawa bidang hobi ini sangatlah luas dan boleh dicuba oleh semua masyarakat dan juga kepada pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kerana setiap hobi yang dilakukan semsetinya membawa kebaikan kepada mereka seperti dapat menyihatkan badan dan juga dapat mengasah lagi kemahiran mereka.

<i>Aplikasi permainan digital memberikan kesan yang positif kepada pelajar</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	26	57.8%
Setuju	12	26.7%
Kurang Pasti	4	8.9%
Tidak setuju	1	2.2%
Sangat tidak setuju	2	4.4%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.3 Kekerapam responden menyatakan aplikasi permainan digital memberikan kesan yang positif



Rajah 4.21: Kekerapam responden menyatakan aplikasi permainan digital memberikan kesan yang positif

Berdasarkan rajah diatas, majoriti responden iaitu seramai 26 orang responden (57.8%) sangat bersetuju dengan persoalan tersebut dimana bermain permainan digital ini mampu memberikan kesan yang sangat positif khususnya kepada golongan pelajar. Ini kerana begitu banyak manfaat yang diperoleh hasil daripada bermain permainan digital ini

seperti mampu menghilangkan stress, mengeratkan hubungan dengan rakan secara fizikal mahupun secara maya, dan juga dapat mengasah kemahiran tertentu. Perkara sebegini jelas menunjukkan mengapa golongan belia sekarang lebih cenderung untuk bermain permainan digital pada waktu lapang. Kenyataan yang diujarkan oleh pengkaji dapat disokong oleh Prof Madya Dr Nazlena Mohamad Ali (2018) dimana beliau menyatakan bahawa keterlibatan masyarakat zaman sekarang di dalam dunia permainan digital bukanlah satu perkara asing lagi bahkan mereka memperuntukkan begitu banyak masa di dalam kehidupan seharian mereka untuk bermain permainan digital ini. Jikalau dilihat dari segi kesan yang diperolehi oleh masyarakat melalui keterlibatan dalam bermain permainan digital ini, ianya banyak memberikan kesan yang positif khususnya kepada golongan pelajar. Menurut Prof Madya Dr Nazlena Mohamad Ali (2018) lagi menyatakan dengan bermain permainan digital dapat membantu melepaskan diri dari tekanan, perasaan bosan, atau ingin melupakan masalah yang dihadapi.

Selain itu, ada juga responden yang tidak bersetuju dengan kenyataan diatas. Hal ini kerana mereka menganggap bahawa permainan digital ini tidak membawa sebarang kesan yang positif kepada mereka sebaliknya hanya menyebabkan ketagihan semata-mata. Perkara ini disokong mellaui laman web rasmi Majlis Keselamatan Negara (2025) dimana ia menyatakan bahawa ketagihan terhadap permainan digital ini dalam kalangan generasi muda merupakan satu isu sosial dan pendidikan yang perlu diberi perhatian serius. Ini kerana ketagihan tersebut akan menjejaskan tahap akademik mereka dan seterusnya akan mengganggu tahap emosi mereka. Oleh sebab itu seramai 7 respondne menyatakan mereka tidak bersetuju dengan kenyataan diatas. Namun begitu, permainan digital bukanlah musuh. Melalui penggunaan yang dikawal dengan rapi, ianya dapat membantu daripada mengalami ketagihan dan dalam pada masa yang sama dapat

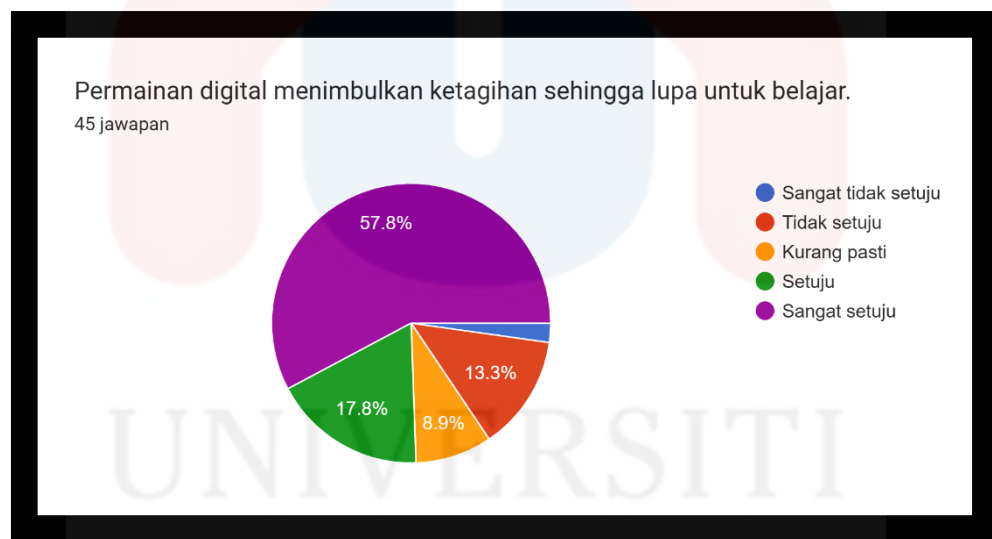
membantu generasi muda meingkatkan kemahiran mereka dalam menggunakan teknologi moden ini.



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

<i>Permainan digital menimbulkan ketagihan sehingga lupa untuk belajar</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	26	57.8%
Setuju	8	17.8%
Kurang Pasti	4	8.9%
Tidak setuju	6	13.3%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.4 Kekerapan responden menyatakan permainan digital menimbulkan ketagihan sehingga lupa untuk belajar



Rajah 4.22: Kekerapan responden menyatakan permainan digital menimbulkan ketagihan sehingga lupa untuk belajar

Bermain permainan digital mungkin mempunyai kesan yang positif namun begitu ianya juga mempunyai kesan yang negatif. Majoriti responden iaitu seramai 26 responden (57.8%) sangat setuju bahawa dengan bermain permainan digital akan menyebabkan seseorang itu menjadi ketagih sehingga menyebabkan mereka lupa untuk belajar.

Ketagihan gajet ini merujuk kepada tahap kebergantungan seseorang itu terhadap peranti elektronik sehingga menyebabkan mereka begitu sukar untuk mengawal masa penggunaan peranti elektronik sehingga menyebabkan mereka abaikan tanggungjawab hakiki mereka. Punca berlakunya ketagihan dalam diri seseorang itu adalah kerana cara penggunaan yang tidak terkawal oleh individu itu sendiri sehingga menyebabkan menjejaskan prestasi akademik mereka. Selain menjejaskan akademik dan mengabaikan tanggungjawab hakiki mereka, ketagihan ini juga akan menyebabkan mereka hilang minat terhadap aktiviti lain dan juga dapat mengubah emosi dan tingkah laku mereka.

Namun begitu, setiap permasalahan sudah pasti mempunyai jalan penyelesaiannya. Berdasarkan hasil pembacaan pengkaji, pengkaji telah menemukan beberapa kaedah untuk mengurangkan tahap ketagihan seseorang itu terhadap penggunaan aplikasi permainan digital. Menurut artikel yang diterbitkan oleh Nas (2025) di laman sesawan eCentral, kaedah yang pertama ialah dengan menghadkan penggunaan gajet dimana ibubapa berperanan dalam menentukan tempoh masa yang sesuai untuk anak-anak mereka menggunakan peranti digital supaya tidak menjejaskan diri anak-anak itu sendiri. Yang kedua pula ialah dengan cara menggalakkan anak-anak mereka melakukan aktiviti fizikal seperti bersenam, keluar berjalan-jalan, bercuti, dan banyak lagi. Aktiviti-aktiviti tersebut dapat membantu anak-anak daripada menghadap permainan digital sepanjang hari dan dalam pada masa yang sama dapat menyehatkan badan dan dapat mengeratkan lagi hubungan ukhwah sesama ahli keluarga.

Apa yang pengkaji boleh simpulkan disini adalah bermain permainan digital ini sememangnya memberikan kesan yang positif kepada diri seseorang itu terutama sekali kepada golongan pelajar namun ianya juga dapat memberika kesan yang negatif kepada mereka seperti ketagihan, pengabaian tugas akademik, gangguan emosi serta penurunan

kesihatan fizikal akibat kurang bergerak. Justeru, permainan digital perlu digunakan secara seimbang dan terkawal agar manfaatnya dapat dimaksimumkan tanpa menjejaskan perkembangan akademik mahupun kesejahteraan pelajar.



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

<i>Permainan Digital Membantu Pelajar Untuk Lebih Fokus Dan Menajamkan Pemikiran</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	25	55.6%
Setuju	12	26.7%
Kurang Pasti	5	11.1%
Tidak setuju	2	4.4%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.5 Kekerapan responden menyatakan permainan digital membantu menjadi lebih fokus dan menajamkan pemikiran



Rajah 4.23: Kekerapan responden menyatakan permainan digital membantu menjadi lebih fokus dan menajamkan pemikiran

Berdasarkan rajah diatas, majoriti responden iaitu seramai 37 responden dimana 25 responden (55.6%) sangat setuju dan 12 responden (26.7%) setuju bahawa dengan bermain permainan digital dapat membantu para pelajar untuk menjadi lebih fokus dan juga

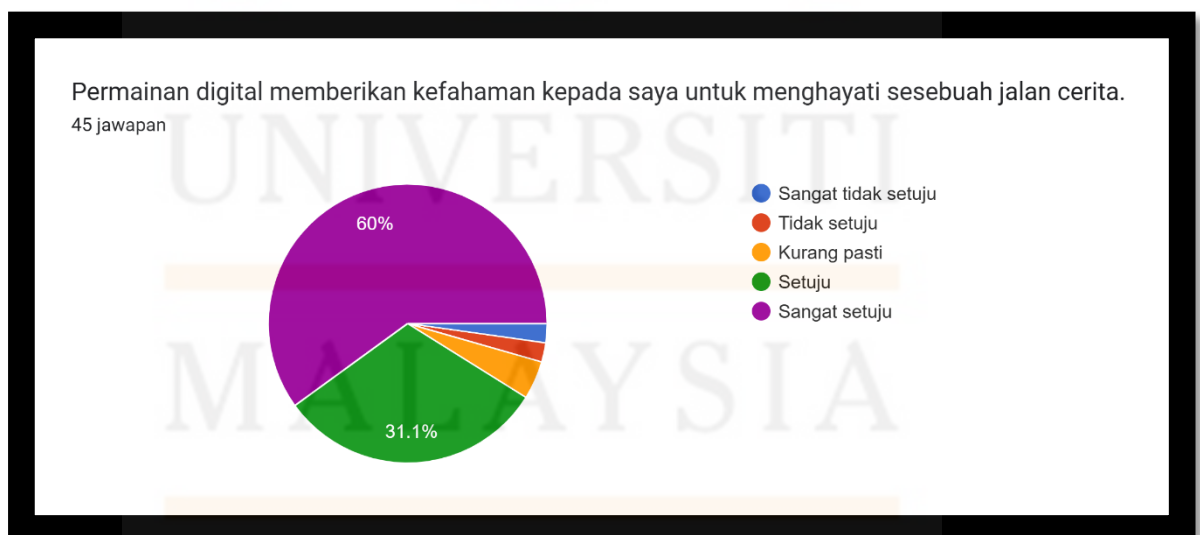
dapat membantu menajamkan pemikiran mereka dalam menyelesaikan sesuatu masalah. Ini kerana para pemain cenderung untuk menyelesaikan misi, halangan dan cabaran yang terdapat dalam sesuatu permainan. Perkara ini sesuai dengan konteks pelajaran dimana apabila mereka mampu berfikir secara kreatif untuk menyelesaikan cabaran dalam permainan digital, maka mereka juga mampu untuk menyelesaikan cabaran yang dihadapi semasa belajar. Oleh itu, sememangnya permainan digital dapat membantu seseorang pelajar itu untuk kekal fokus dan juga dapat menyelesaikan sebarang permasalahan tidak kira di dalam konteks bermain permainan digital mahupun di dalam konteks pembelajaran.

Namun begitu, masih juga seramai 8 responden menyatakan jawapan yang berbeza dengan jawapan yang diberikan oleh 37 responden. Ini kerana seperti yang dinyatakan oleh pengkaji berdasarkan rajah 21 dimana permainan digital ini menyebabkan seseorang itu terganggu dalam sudut pembelajaran ekoran daripada ketagihan bermain permainan digital. Oleh itu, mereka menganggap bahawa hanya dengan membaca buku dan mengulang kaji sahaja akan dapat membantu seseorang itu menjadi lebih fokus dan dapat menajamkan pemikiran mereka.

4.3.2 Permainan Digital Kepada Pelajar Kesusasteraan

<i>Permainan Digital Memberikan Kefahaman Kepada Saya Untuk Menghayati Sesebuah Jalan Cerita</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	27	60%
Setuju	14	31.1%
Kurang Pasti	2	4.4%
Tidak setuju	1	2.2%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.6 Kekerapan responden menyatakan permainan digital permainan digital memberikan kefahaman untuk menghayati sesebuah jalan cerita



Rajah 4.24: Kekerapan responden menyatakan permainan digital memberikan kefahaman untuk menghayati sesebuah jalan cerita

Berdasarkan rajah pai diatas, majoriti responden iaitu seramai 27 responden (60%) sangat bersetuju dengan kenyataan tersebut. Konsep diatas dipanggil sebagai “*Pembelajaran berasakan Permainan*”. Menurut Yusri, A. A., Zainal, M. Z., & Ismail, I. M. (2024), kaedah tersebut merupakan satu langkah yang proaktif yang mana langkah tersebut dapat membantu dalam merealisasikan matalamat pembelajaran abad-21. Selain itu, menurut Melvina Chung dan Norazah (2021) menyatakan bahawa elemen permainan haruslah digunakan di dalam sistem pendidikan yang bersesuaian mengikut peringkat usia kerana melalui kaedah tersebut dapat membantu para pelajar untuk menjadi lebih proaktif an seterusnya dapat mengubah persepsi mereka terhadap pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan pengkaji sendiri, pengkaji melihat bagaimana para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22 itu sendiri menterjemahkan jalan cerita yang terkandung di dalam *Hikayat Malim Deman* itu sendiri menjadi sebuah permainan digital dan lebih memahami jalan cerita hikayat tersebut hasil daripada bermain permainan digital tersebut. Oleh itu, pengkaji yang juga turut menjadi pempamer dan pembina permainan digital Hikayat Malim Deman tersebut juga bersetuju dengan jawapan yang diberikan oleh 24 orang responden tersebut bahawasanya dengan menggunakan permainan digital, ianya dapat membantu dalam memahami dan menghayati sesebuah karya.

Namun begitu. Seramai 4 responden menyatakan bahawa mereka tidak bersetuju dengan kenyataan diatas. Ini kerana mereka menganggap bahawa dengan membaca teks karya yang asal sahaja dapat membantu mereka untuk menghayati sesebuah jalan cerita. Sememangnya kaedah yang mereka pilih itu tidak salah kerana dengan membaca teks asal juga dapat membantu mereka memahami sesebuah jalan cerita dan juga dalam pada masa yang sama dapat meningkatkan tahap kemahiran menulis mereka dalam

memhasilkan sesebuah karya kesusasteraan. Permainan digital ini hanya sebagai alat bantu belajar untuk mereka dalam memahami sesebuah teks karya dengan cara yang lebih menyeronokkan.



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

<i>Saya lebih faham nilai dan mesej karya sastera apabila dipersembahkan melalui bentuk permainan digital</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	28	62.2%
Setuju	13	28.9%
Kurang Pasti	2	4.4%
Tidak setuju	1	2.2%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.7 Kekerapan responden faham nilai dan mesej karya sastera apabila dipersembahkan melalui bentuk permainan digital



Rajah 4.25: Kekerapan responden faham nilai dan mesej karya sastera apabila dipersembahkan melalui bentuk permainan digital

Berdasarkan rajah pai diatas, majoriti responden iaitu seramai 28 responden (62.2%) memilih sangat setuju manakala 13 responden (28.9%) memilih setuju dan selebihnya dengan pilihan mereka tersendiri. Di dalam konteks kesusasteraan itu sendiri, nilai dan mesej dalam sesebuah karya sastera merupakan teras pengajaran, prinsip moral, serta panduan hidup yang ingin disampaikan oleh penulis, merangkumi sifat seperti keberanian, kejujuran dan ketabahan. Karya sastera juga menonjolkan isu sosial, budaya dan kemanusiaan bagi membentuk pemikiran kritis, memperkukuh jati diri, serta meningkatkan kesedaran pembaca supaya mereka dapat melakukan perubahan ke arah yang positif. Ia bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi turut menjadi cerminan pengalaman manusia yang sarat dengan inspirasi dan pengajaran. Permainan digital seperti *Hikayat Malim Deman* yang dihasilkan oleh para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan itu sendiri sudah semestinya sarat dengan mesej dan nilai yang ingin disampaikan dan tidak terpesong dari teks asal untuk dipersembahkan kepada orang ramai. Ini berkemungkinan hasil penulisan karya agung tersebut sangatlah berat untuk difahami oleh sesetengah individu oleh itu, dengan menghasilkan permainan tersebut, ianay dapat menjadi alat bantu mereka untuk mengenalpasti apakah nilai-nilai dan mesej yang ingin disampaikan oleh hikayat tersebut.

Bagi responden yang tidak bersetuju, mereka hanya melihat permainan digital sebagai alat hiburan sahaja. Ini kerana kebanyakan permainan digital yang ada di luar sana hanya dihasilkan untuk memberikan keseronokkan kepada para pemain. Sama juga dengan permainan digital *Hikayat Malim Deman* yang mereka hasilkan dimana mereka hanya menghasilkan permainan tersebut hanya sekadar untuk hiburan sahaja. Mereka tidak cuba untuk menerapkan elemen nilai murni dan juga mesej penting yang terkandung di dalam karya ke dalam permainan mereka. Oleh itu, mereka kurang memahami apakah

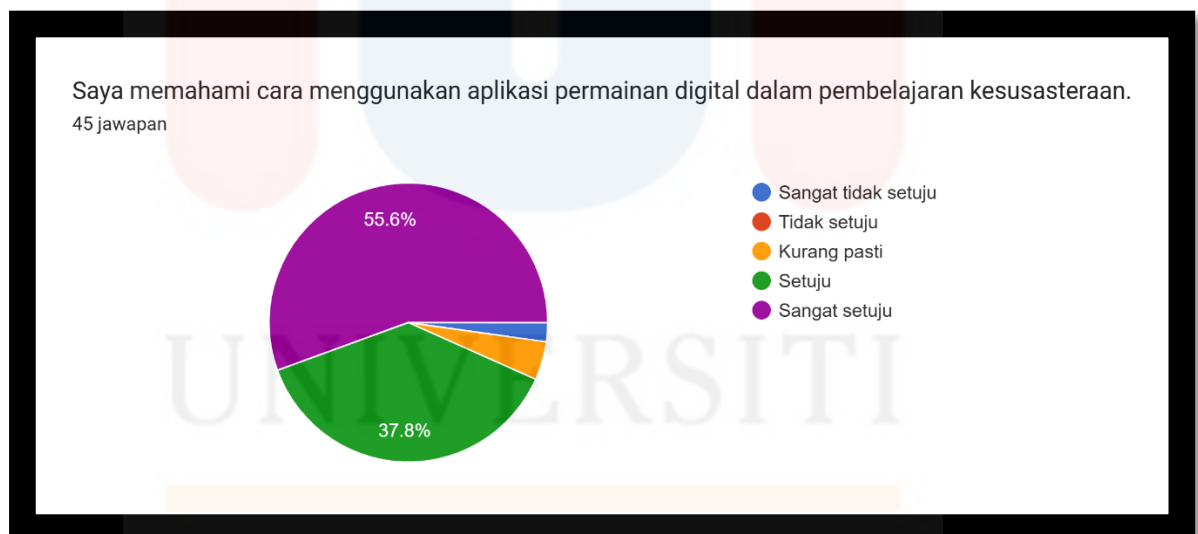
nilai-nilai dan mesej yang ingin disampaikan melalui penggunaan aplikasi permainan digital.



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

Saya memahami cara menggunakan aplikasi permainan digital dalam pembelajaran Kesusasteraan		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	25	55.6%
Setuju	17	37.8%
Kurang Pasti	2	4.4%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.8 Kekerapan responden dalam memahami cara menggunakan aplikasi permainan digital dalam pembelajaran Kesusasteraan



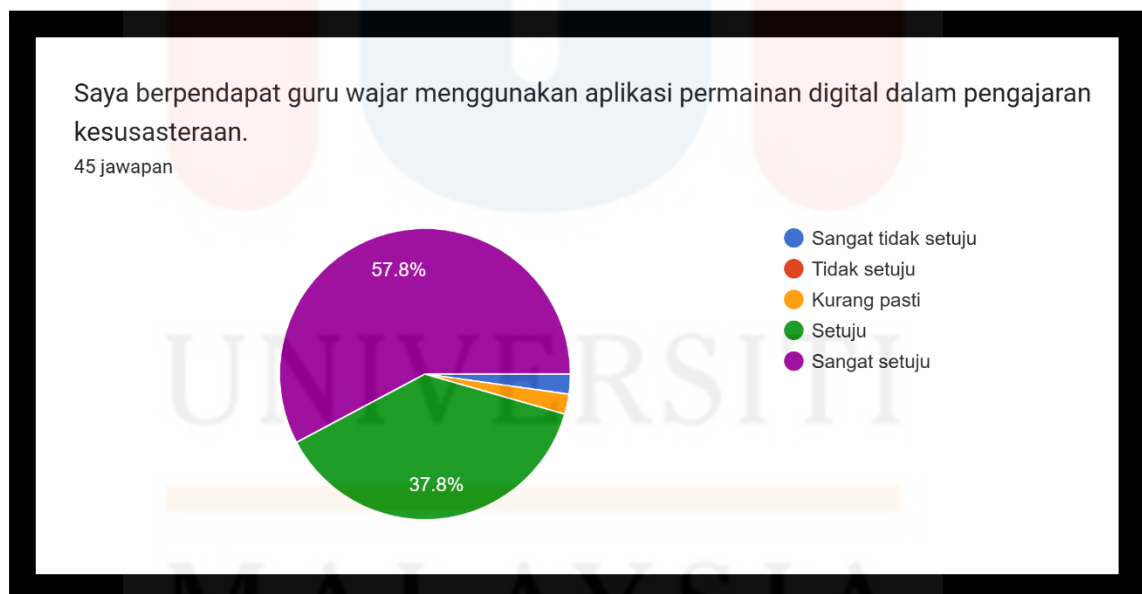
Rajah 4.26: Kekerapan responden dalam memahami cara menggunakan aplikasi permainan digital dalam pembelajaran Kesusasteraan

Rajah pai di atas menunjukkan bahawa pilihan “sangat setuju” mendominasi dimana seramai 25 responden (55.6%) menunjukkan bahawa mereka sangat faham menggunakan aplikasi permainan digital tersebut di dalam pembelajaran kesusasteraan. Hal ini sangatlah wajar kerana berdasarkan pegamatan pengkaji sendiri mendapati bahawa para pelajar menggunakan beberapa medium laman sesawang untuk menghasilkan permainan digital *Hikayat Malim Deman*. Contoh medium laman sesawang yang digunakan adalah seperti *FlowLab*, *GDevelop*, *SandBox* dan juga ada yang menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan permainan tersebut. Hasil daripada penggunaan medium tersebut dapat mencungkil kemahiran para pelajar dalam menghasilkan permainan mengikut kekreatifan masing-masing. Oleh itu, setiap pelajar dapat menghasilkan kepelbagaian genre permainan digital yang seterusnya dapat dipersembahkan kepada orang ramai.

Bagi responden yang tidak bersetuju, ini kerana mereka kurang pendapat pendedahan mengenai penggunaan aplikasi permainan digital. Ini kerana mereka hanya menganggap bidang kesusasteraan ini hanya mengkaji karya semata-mata. Oleh itu, ianya menjadi satu kesukaran buat mereka apabila ditugaskan untuk menghasilkan sebuah permainan digital.

<i>Saya berpendapat guru wajar menggunakan aplikasi permainan digital dalam pengajaran kesusasteraan.</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	26	57.8%
Setuju	17	37.8%
Kurang Pasti	1	2.2%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

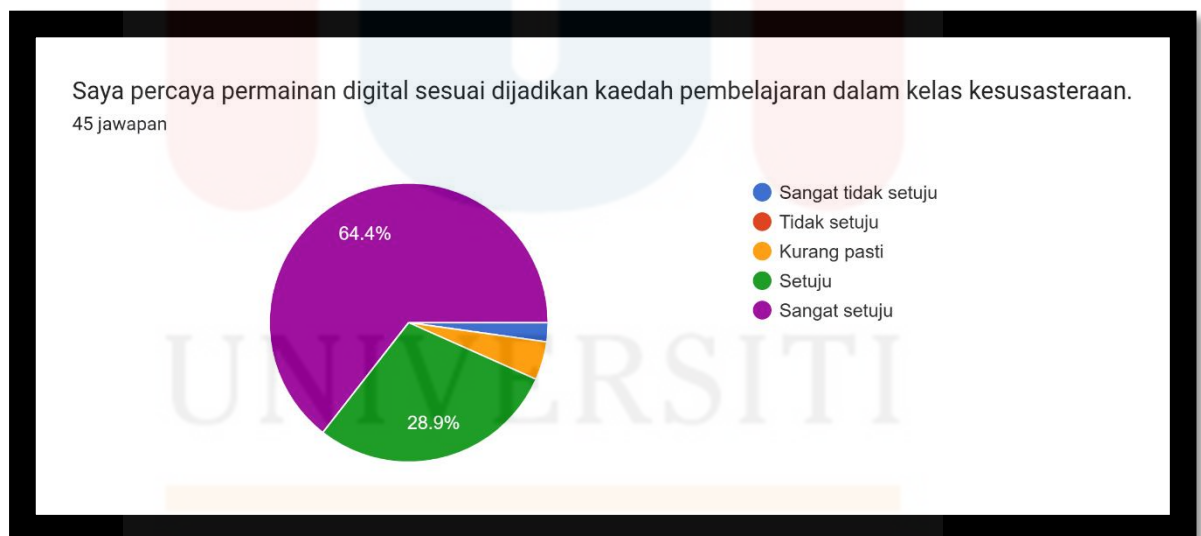
Jadual 4.9 Kekerapan responden dalam memahami cara menggunakan aplikasi permainan digital dalam pembelajaran Kesusasteraan



Rajah 4.27: Saya berpendapat guru wajar menggunakan aplikasi permainan digital dalam pengajaran kesusasteraan.

Saya percaya permainan digital sesuai dijadikan kaedah pembelajaran dalam kelas kesusasteraan. .		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	29	64.4%
Setuju	13	28.9%
Kurang Pasti	2	4.4%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.10 Kekerapan responden dalam menjadikan permainan digital sesuai sebagai kaedah pembelajaran dalam kelas kesusasteraan



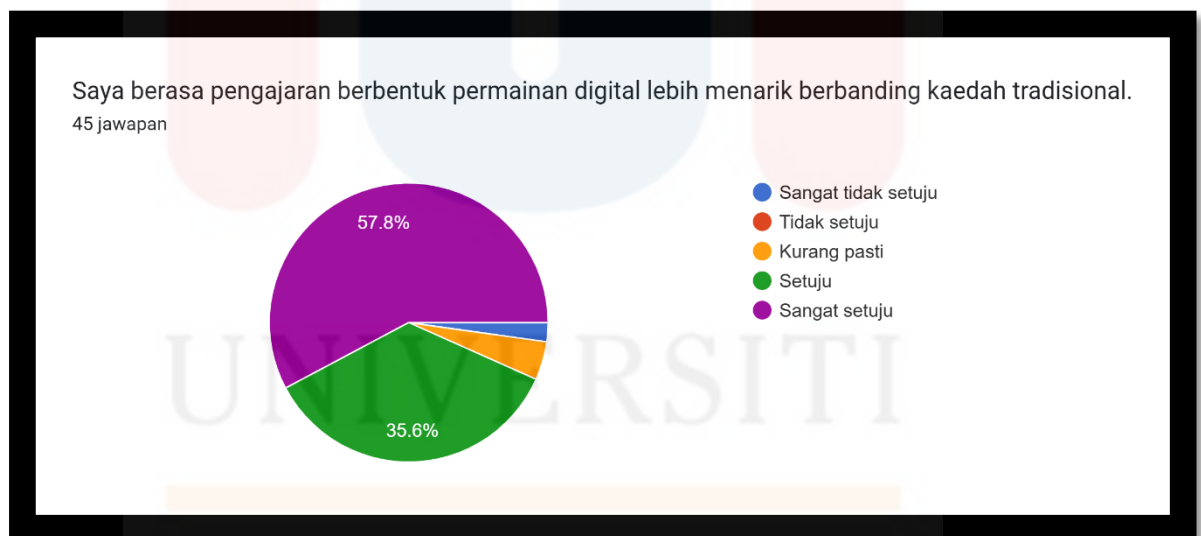
Rajah 4.28: Kekerapan responden dalam menjadikan permainan digital sesuai sebagai kaedah pembelajaran dalam kelas kesusasteraan

Seperti yang dinyatakan diatas, majoriti responden bagi kedua-dua soalan tersebut sangat bersetuju bahawa penggunaan permainan digital di dalam kelas kesusasteraan sangatlah digalakkan khususnya pihak guru dalam proses pembelajaran abad-21 ini. Kenyataan ini diperkukuhkan lagi oleh tindakan yang diambil oleh Dr Nordiana bt Ab Jabar selaku pensyarah subjek Magnum Opus Melayu yang mana beliau sendiri menugaskan para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan untuk menghasilkan permainan digital berdasarkan teks karya agung *Hikayat Malim Deman*. Pendekatan yang diambil oleh Dr Nordiana bt Ab Jabar sangatlah berkesan dan bersesuaian dengan minat para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan itu sendiri yang gemar bermain permainan digital berdasarkan *rajah 4.19* dan *rajah 4.20* diatas dan hasilnya, kesemua para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan dapat menghasilkan sebuah permainan digital berdasarkan teks hikayat agung tersebut dengan sempurna.

Bagi responden yang tidak bersetuju dengan kedua-dua kenyataan diatas adalah kerana mereka menganggap bahawa menggunakan permainan digital ini tidak selaras dengan bidang kesusasteraan itu sendiri. Ini kerana mereka lebih mementingkan pembelajaran yang lebih berfokuskan kepada kajian karya-karya kesusasteraan supaya dapat mendalami mengenai unsur intrinsik dan ekstrinsik dengan lebih jelas.

<i>Saya berasa pengajaran berbentuk permainan digital lebih menarik berbanding kaedah tradisional</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	26	57.8%
Setuju	16	35.6%
Kurang Pasti	2	4.4%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.11 Kekerapan responden dalam menjadikan pengajaran berbentuk permainan digital lebih menarik berbanding kaedah tradisional



Rajah 4.29: Kekerapan responden dalam menjadikan pengajaran berbentuk permainan digital lebih menarik berbanding kaedah tradisional

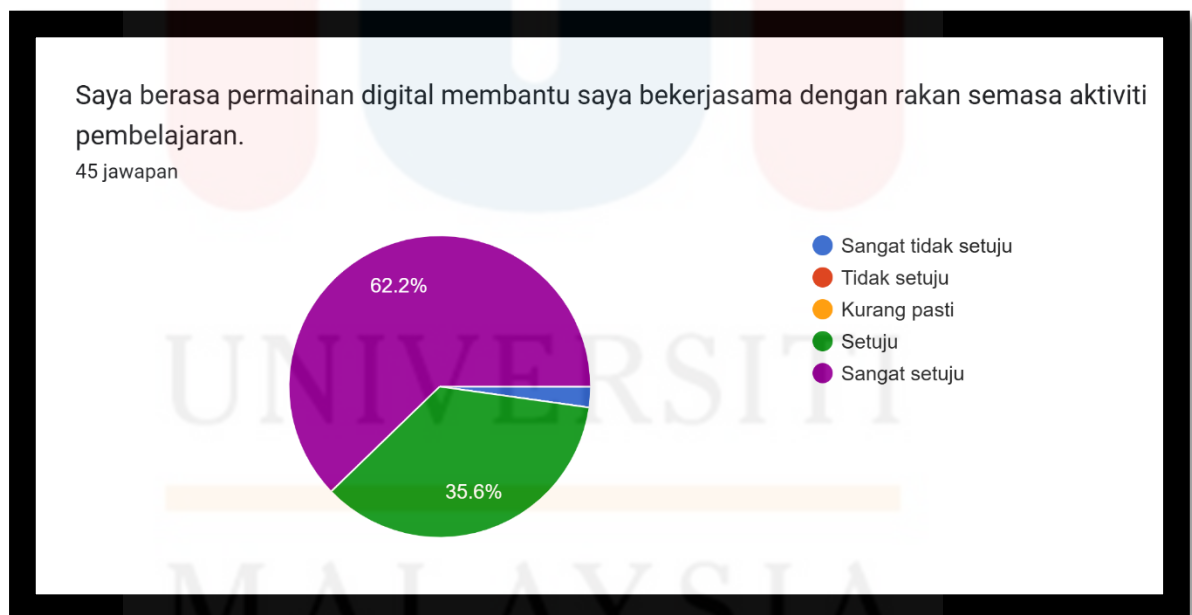
Majoriti responden iaitu seramai 26 responden (57.8%) sangat setuju dengan kenyataan diatas. Menurut Abdullah, A., Salleh, N. M., Noor, N., & Romli, T. R. M. (2024), proses pembelajaran yang berasakan permainan atau dikenali sebagai Gamed-Based Learning

(GBL) merupakan satu kaedah pembelajaran yang mana para pelajar dapat memperoleh pengetahuan, dapat mengembangkan kemahiran, dan juga dapat membentuk sikap yang positif dalam diri pelajar melalui pengalaman bermain yang di rancang khas oleh guru untuk tujuan pendidikan. Melalui penerapan kaedah tersebut, ianya dapat membantu para pelajar untuk menjadi lebih seronok semasa dalam proses pengajaran dan juga pembelajaran kerana ianya dapat mempengaruhi motivasi intrinsik dan motivasi akademik mereka. Selain itu, pengajaran secara bentuk permainan digital ini sesuai kerana ianya dapat mengembangkan kemahiran kognitif dan psikomotor dan dapat mengembangkan lagi tahap kemahiran yang ada pada pelajar. Kajian yang dijalankan oleh Abdullah, A., Salleh, N. M., Noor, N., & Romli, T. R. M. (2024) sekali lagi menyatakan bahawa sesi pembelajaran haruslah menubuhai elem permainan di dalamnya kerana para pelajar pada masa kini lebih cenderung fokus dan bersikap kompetitif di dalam pembelajaran.

Bagi 3 responden yang tidak bersetuju, mereka lebih berminat untuk menggunakan kaedah tradisional dalam proses pembelajaran. Ini kerana pembelajaran secara tradisional dapat meningkatkan interaksi dua hala diantara guru dan juga murid dapat memberikan kesan yang positif. Mereka dapat melakukan pertukaran idea, pandangan, dan juga buah fikiran. Oleh sebab itu 3 respondne lebih memilih kaedah tradisional. Pengkaji dapat melihat bahawa pembelajaran secara moden menawarkan akses pantas kepada maklumat, teknologi interaktif dan fleksibiliti masa manakala pembelajaran tradisional pula menekankan nilai disiplin, hubungan guru dan pelajar serta pemindahan nilai murni secara bersemuka. Hasil daripada kedua kaedah ini mampu melahirkan pelajar yang seimbang dari segi akademik dan sahsiah.

<i>Saya berasa permainan digital membantu saya bekerjasama dengan rakan semasa aktiviti pembelajaran</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	28	62.2%
Setuju	16	35.6%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.12 Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital membantu responden bekerjasama dengan rakan semasa aktiviti pembelajaran



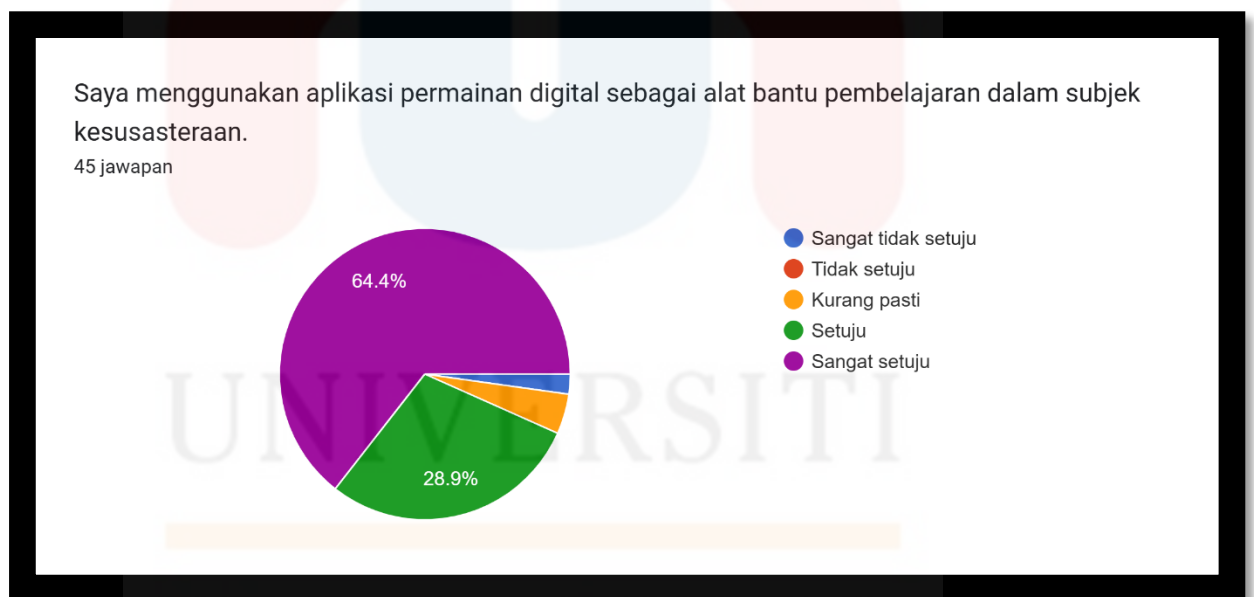
Rajah 4.30: Saya berasa permainan digital membantu saya bekerjasama dengan rakan semasa aktiviti pembelajaran

Majoriti responden seramai 44 responden dimana 28 responden (62.2%) sangat bersetuju dan 16 responden (35.6%) setuju dengan kenyataan diatas. Berdasarkan pengamatan

pengkaji semasa di semester 6, apabila para pelajar ditugaskan untuk menghasilkan sebuah permaian digital berdasarkan teks karya agung *Hikayat Malim Deman*, para pelajar akan dibahagikan kepada beberapa Kumpulan. Di dalam setiap Kumpulan akan dibahagikan kepada beberapa tugas. Kumpulan pengkaji sendiri telah memberikan Kerjasama yang baik semasa ingin menghasilkan permainan digital tersebut dari segi idea, jalan cerita permainan, penghasilan poster, dan banyak lagi. Oleh itu, pengkaji juga turut bersetuju dengan jawapan yang diberikan oleh 44 orang responden tersebut bahawa dengan adanya penerapan elemen permainan digital ini, ianya dapat membantu para pelajar untuk bekerjasama dengan sempurna demi menghasilkan sebuah permainan digital yang kreatif dan menarik.

<i>Saya menggunakan aplikasi permainan digital sebagai alat bantu pembelajaran dalam subjek kesusasteraan</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	29	64.4%
Setuju	13	28.9%
Kurang Pasti	2	4.4%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

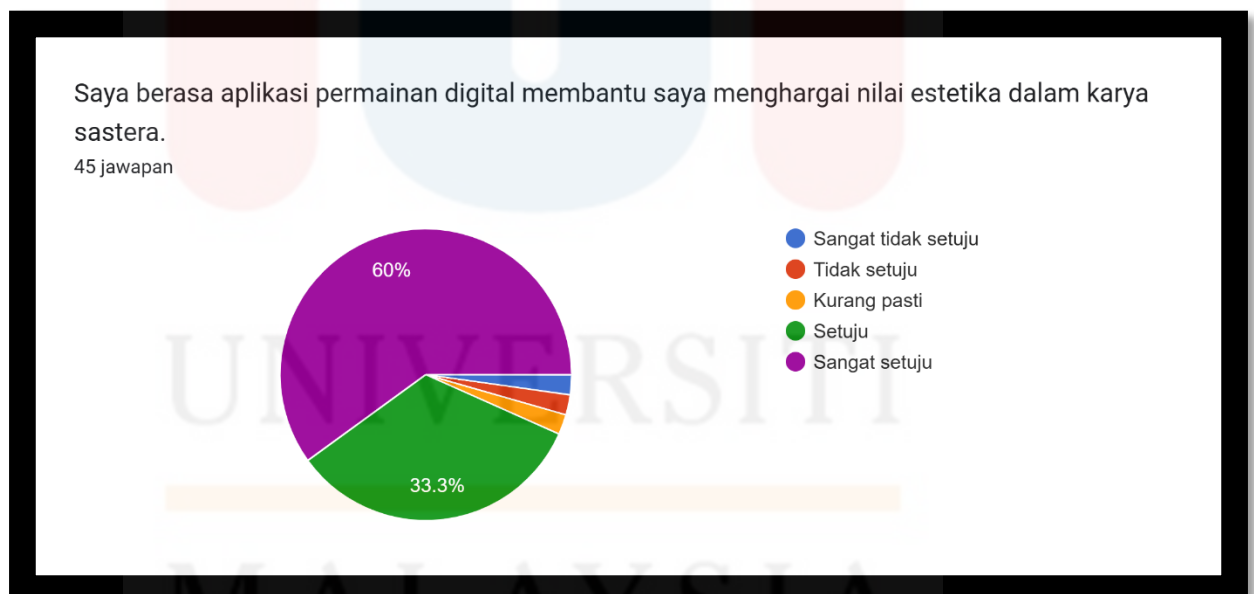
Jadual 4.13 Kekerapan responden dalam menggunakan aplikasi permainan digital sebagai alat bantu pembelajaran dalam subjek kesusasteraan



Rajah 4.31: Kekerapan responden dalam menggunakan aplikasi permainan digital sebagai alat bantu pembelajaran dalam subjek kesusasteraan

<i>Saya berasa aplikasi permainan digital membantu saya menghargai nilai estetika dalam karya sastera</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	27	60%
Setuju	15	33.3%
Kurang Pasti	1	2.2%
Tidak setuju	1	2.2%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.14 Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital membantu digital membantu menghargai nilai estetika dalam karya sastera



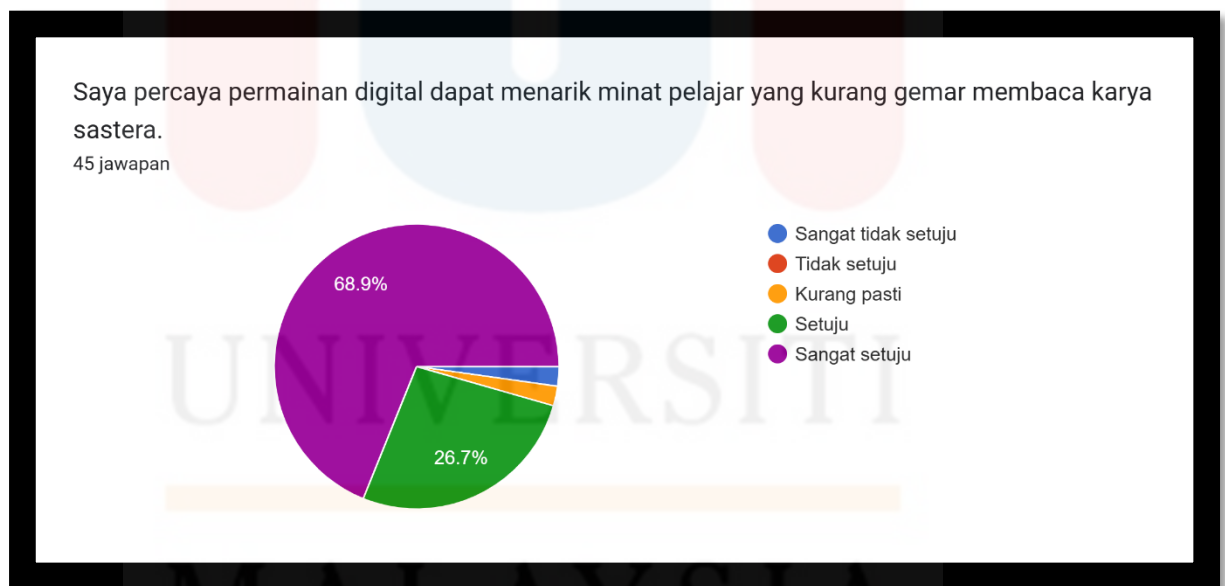
Rajah 4.32: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital membantu digital membantu menghargai nilai estetika dalam karya sastera

Berdasarkan kedua rajah pai tersebut, majoriti responden bagi *rajah 4.31* iaitu seramai 42 responden (93.3%) manakala bagi *rajah 4.32* juga dengan majoriti seramai 42 responden

(93.3%) sangat setuju bagi kedua pernyataan tersebut. Jikalau sebelum ini pelajar keusasteraan hanya belajar dengan menggunakan kaedah tradisional, namun dengan wujudnya konsep permainan digital ini, ianya telah membuka mata para pelajar kesusasteraan warisan tentang teknik baharu dalam menguasai subjek kesusasteraan ini. Perkara sebegini dapat menunjukkan bahawa sastera bukan hanya mengkaji dan menghasilkan karya sahaja malah, ianya turut mampu mengikut arus kemajuan teknologi terkini dan tidak hanya berada di takuk yang lama sahaja. Kesannya, apabila penggunaan permainan digital ini digunakan, ianya dapat membantu para pelajar untuk menghargai nilai estetika yang ada di dalam karya, Jikalau sebelum ini para pelajar suka untuk mengenal pasti nilai estetika yang ada kerana harus membaca sesuatu karya berulang kali namun dengan adanya pendedahan sebegini, ianya dapat menjadi batu loncatan untuk pelajar Kesusasteraan Warisan menguasai subjek kesusasteraan.

<i>Saya percaya permainan digital dapat menarik minat pelajar yang kurang gemar membaca karya sastera</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	31	68.9%
Setuju	12	26.7%
Kurang Pasti	1	2.2%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.15 Kekerapan responden dalam mempercayai permainan digital dapat menarik minat pelajar yang kurang gemar membaca karya sastera



Rajah 4.33: Kekerapan responden dalam mempercayai permainan digital dapat menarik minat pelajar yang kurang gemar membaca karya sastera

Rajah pai menunjukkan majoriti responden iaitu seramai 43 responden (95.6%) mendominasi carta tersebut dengan pilihan “setuju” dan “sangat setuju” Sememangnya

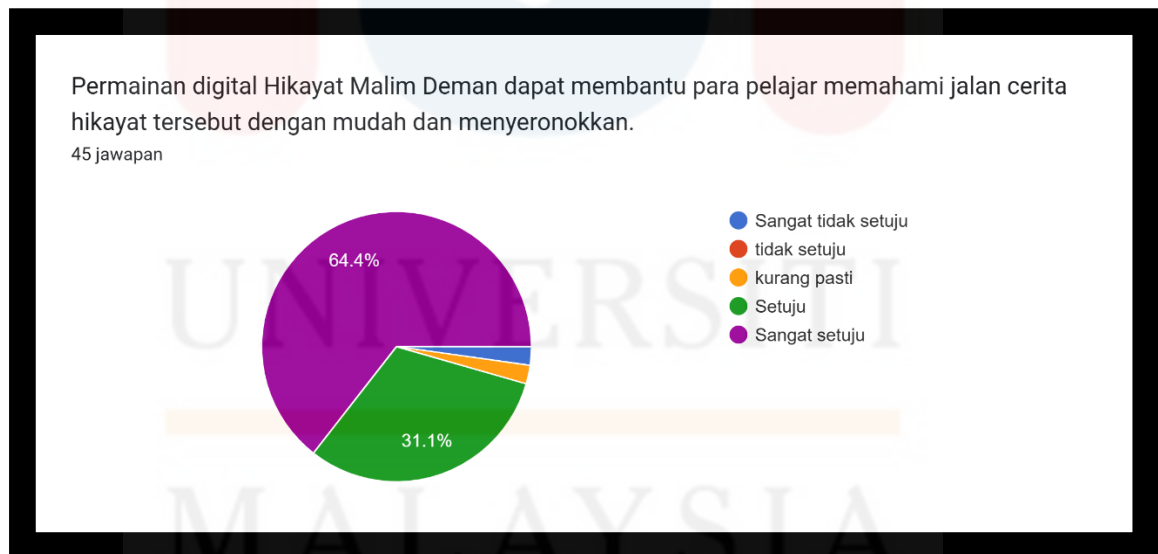
permainan digital dapat menarik minat pelajar yang kurang gemar membaca karya sastera kerana medium interaktif ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan dinamik berbanding pembacaan tradisional. Unsur visual, audio, animasi serta jalan cerita yang bergerak secara langsung mampu membantu pelajar memahami plot, watak, dan tema karya dengan lebih mudah. Melalui bentuk penyampaian yang lebih dekat dengan dunia mereka, pelajar yang biasanya tidak berminat membaca dapat terlibat secara aktif dalam penerokaan karya sastera. Selain itu, elemen gamifikasi seperti cabaran, ganjaran, dan interaktiviti dapat meningkatkan motivasi pelajar untuk meneroka kandungan sastera dengan lebih mendalam. Secara tidak langsung, permainan digital berpotensi menjadi jambatan untuk membina minat baharu terhadap pembacaan karya sastera.

4.4 Bahagian D: Impak Permainan Digital Hikayat Malim Deman Kepada Pelajar Kesusasteraan

Pada bahagian ini, pengkaji akan menerangkan bagaimana pengaplikasian permainan digital Hikayat Malim Deman ini memberikan satu impak perubahan kepada para pelajar kesusasteraan. Hasil kajian ini adalah berdasarkan borang soal selidik yang telah diagihkan kepada pelajar elektif Kesusasteraan Warisan kohort C22.

<i>Permainan digital Hikayat Malim Deman dapat membantu para pelajar memahami jalan cerita hikayat tersebut dengan mudah dan menyenangkan</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	29	64.4%
Setuju	14	31.1%
Kurang Pasti	1	2.2%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.16 Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman dapat membantu memahami jalan cerita hikayat tersebut dengan mudah dan menyenangkan

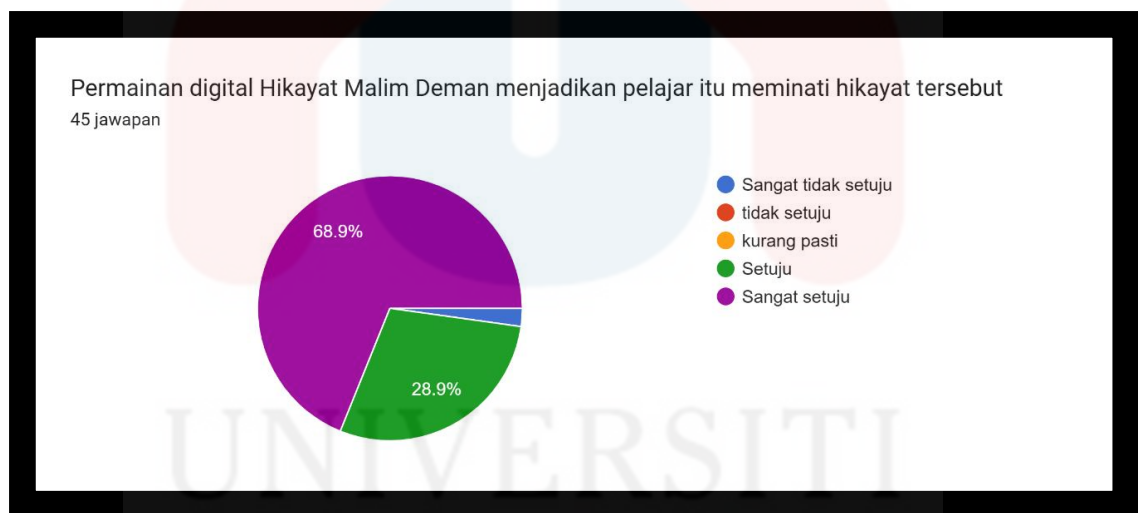


Rajah 4.34: Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman dapat membantu memahami jalan cerita hikayat tersebut dengan mudah dan menyenangkan

Rajah pai menunjukkan majoriti responden yang memilih “sangat setuju” adalah seramai 29 responden (64.4%) dan seramai 14 responden (31.1%) memilih “setuju”. Perkara sebegini dapat dilihat dengan jelas semasa pameran permainan digital tersebut dijalankan pada 24 Jun 2025 yang lalu. Dalam pameran tersebut, setiap permainan yang dihasilkan oleh setiap kumpulan begitu kreatif dan tidak lari dari jalan cerita teks hikayat tersebut. Oleh itu, perkara ini jelas menunjukkan pelajar elektif Kesusasteraan Warisan sangatlah memahami jalan cerita tersebut sehingga mampu menghasilkan satu permainan digital interaktif berdasarkan teks *Hikayat Malim Deman* itu sendiri.

<i>Permainan digital Hikayat Malim Deman menjadikan pelajar itu meminati hikayat tersebut</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	31	68.9%
Setuju	13	28.9%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.17 Kekerapan responden dalam meminati karya tersebut



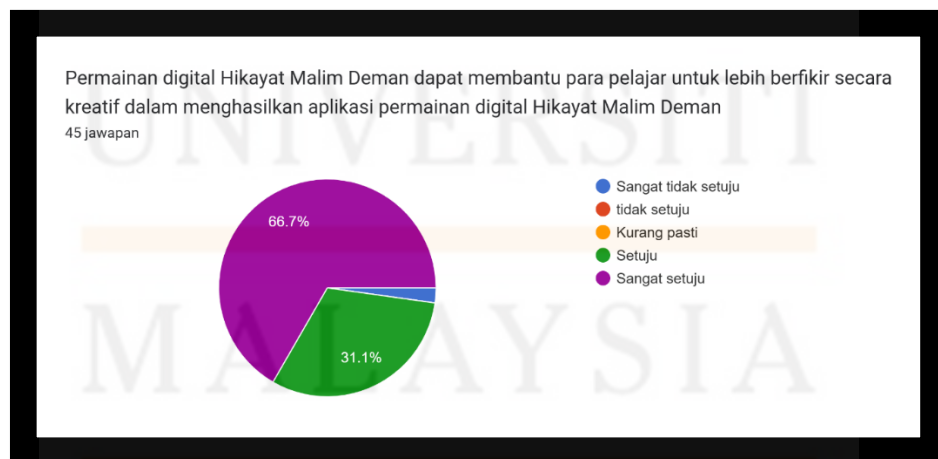
Rajah 4.35: Kekerapan responden dalam meminati karya tersebut

Rajah pai diatas menunjukkan 31 responden (68.9%) sangatlah bersetuju dengan kenyataan diatas manakala 13 responden (28.9%) turut bersetuju dengan kenyataan diatas. Hal ini kerana selain dapat menjadikan hikayat tersebut kepada sebuah permainan digital, hikayat tersebut telah dapat menarik minat para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan untuk meminati karya tersebut. Perkara ini dapat disokong berdasarkan rajah 32

dimana para pelajar Kesusasteraan Warisan dapat menghargai nilai estetika yang ada di dalam hikayat tersebut hasil daripada menghasilkan sebuah permainan digital berdasarkan teks hikayat tersebut. Hal ini dikatakan sedemikian kerana pelajar kesusasteraan sentiasa meneliti nilai, mesej, dan kehalusan bahasa dalam setiap teks, sekali gus membuktikan penghargaan dan minat mereka yang mendalam terhadap sesebuah karya. Oleh itu melalui penghasilan permainan digital *Hikayat Malim Deman* yang memberikan pengalaman interaktif yang menyeronokkan, sekali gus mendorong pelajar untuk mendalami dan menghargai teks asal hikayat tersebut dengan lebih mendalam.

<i>Permainan digital Hikayat Malim Deman dapat membantu para pelajar untuk lebih berfikir secara kreatif dalam menghasilkan aplikasi permainan digital Hikayat Malim Deman</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	30	66.7%
Setuju	14	31.1%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

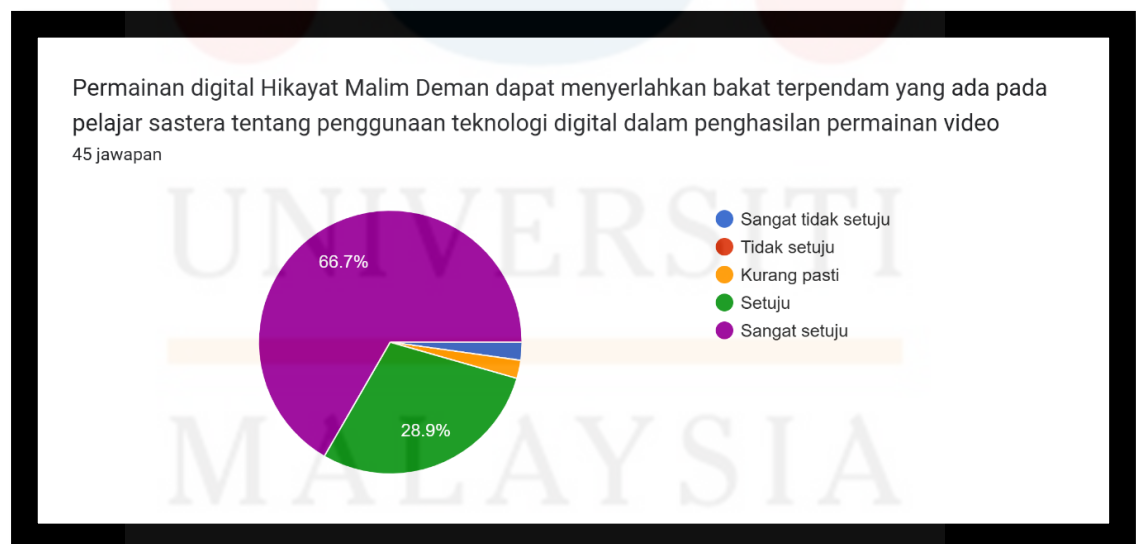
Jadual 4.18 Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman membantu berfikir secara kreatif dalam menghasilkan aplikasi permainan digital Hikayat Malim Deman



Rajah 4.36: Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman dapat membantu berfikir secara kreatif dalam menghasilkan aplikasi permainan digital Hikayat Malim Deman

<i>Permainan digital Hikayat Malim Deman dapat menyerlahkan bakat terpendam yang ada pada pelajar sastera tentang penggunaan teknologi digital dalam penghasilan permainan video</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	30	66.7%
Setuju	13	28.9%
Kurang Pasti	1	2.2%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.19 Kekerapan responden dalam menyerlahkan bakat terpendam yang ada pada pelajar sastera tentang penggunaan teknologi digital dalam penghasilan permainan video



Rajah 4.37: Kekerapan responden dalam menyerlahkan bakat terpendam yang ada pada pelajar sastera tentang penggunaan teknologi digital dalam penghasilan permainan video

Seramai 30 responden (66.7%) memilih “sangat setuju” dan seramai 14 responden (31.1%) memilih “setuju” untuk rajah 36 manakala bagi rajah 37 menunjukkan seramai 30 responden (66.7%) memilih “sangat setuju” dan seramai 13 responden (28.9%) memilih “setuju”. Ini kerana berdasarkan pengamatan pengkaji sendiri sepanjang menghasilkan permainan tersebut, pengkaji melihat begitu banyak perisian yang digunakan oleh para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan itu sendiri seperti SandBox, Gdevelop, Genially, FlowLab, dan banyak lagi. Hasilnya, begitu banyak kepelbagaian genre permainan yang dihasilkan seperti “puzzle”, teka-teki, pengembaraan, dan banyak lagi. Hal sebegini sekali gus membuktikan bahawa para pelajar Kesusasteraan Warisan bukan sahaja kreatif dalam menghasilkan karya sastera tetapi juga kreatif dan mahir dalam menghasilkan sebuah permainan digital. Dalam pada masa yang sama juga, ianya telah membuka mata orang ramai bahawa pelajar Kesusasteraan Warisan bukan sahaja menguasai imaginasi dan kehalusan estetika dalam penulisan, tetapi turut memiliki kemahiran teknikal serta inovasi digital yang membolehkan mereka menghasilkan permainan interaktif yang berkualiti dan sarat nilai sastera.

<i>Permainan digital Hikayat Malim Deman membantu para pelajar meningkatkan tahap keinginan dalam diri mereka untuk menerokai dengan lebih mendalam tentang bidang sastera</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	30	66.7%
Setuju	14	31.1%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.20 Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman membantu meningkatkan tahap keinginan dalam diri untuk menerokai dengan lebih mendalam tentang bidang sastera

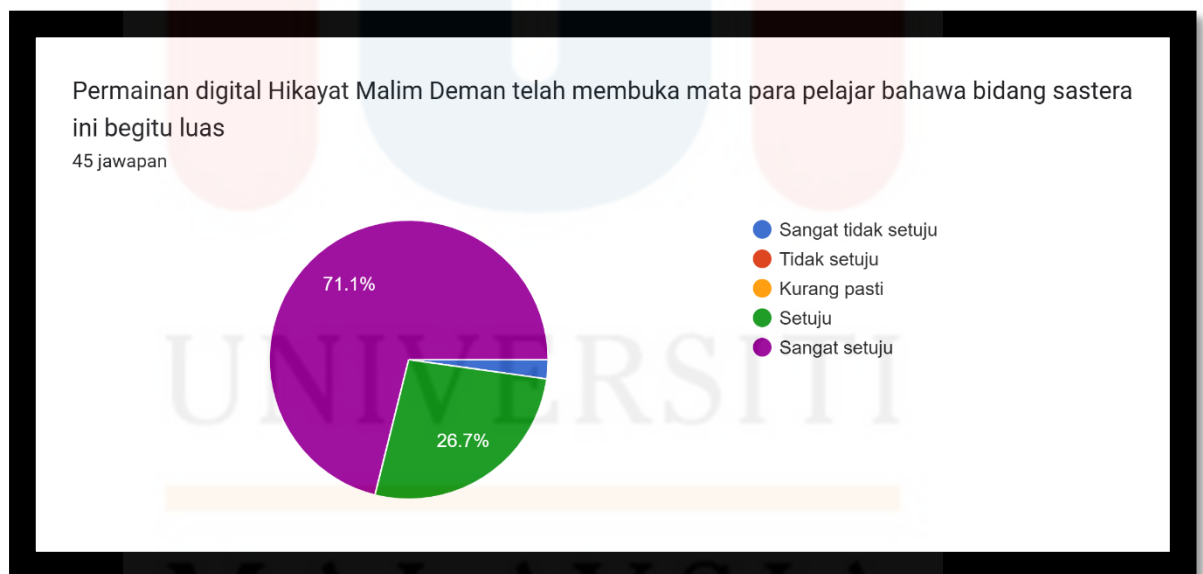


Rajah 4.38: Kekerapan responden dalam menyatakan Permainan digital Hikayat Malim Deman membantu meningkatkan tahap keinginan dalam diri untuk menerokai dengan lebih mendalam tentang bidang sastera

<i>Permainan digital Hikayat Malim Deman telah membuka mata para pelajar bahawa bidang sastera ini begitu luas</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	32	71.1%
Setuju	12	26.7%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.21 Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital Hikayat Malim

Deman telah membuka mata para pelajar bahawa bidang sastera ini begitu luas



Rajah 4.39: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital Hikayat Malim

Deman telah membuka mata para pelajar bahawa bidang sastera ini begitu luas

Berdasarkan kedua rajah pai diatas telah membuktikan bahawa bidang sangatlah luas dan bukanlah hanya mengkaji karya-karya sahaja. Ini kerana persepsi masyarakat pada hari ini hanya menganggap bahawa sastra ini hanya sesuai untuk ditawarkan kepada para pelajar yang lemah dari sudut akademik. Namun begitu, kenyataan tersebut disangkal oleh artikel yang diterbitkan oleh Wan Khairoslinda Wan Mohd Khairi (2024) di dalam laman sesawang *Dewan Sastra* dimana artikel itu menyebut bahawa budang kesusasteraan ini memerlukan pelajar yang berfikir aras tinggi dan mempunyai daya imaginasi yang tinggi. Sama seperti pelajar elektif Kesusasteraan Warisan itu sendiri dimana mereka telah membuktikan bahawa mereka semua mempunyai daya imaginasi yang sangat tinggi dan seterusnya membuka ruang untuk meneroka hubungan antara teks dengan konteks sosial, psikologi, emosi, serta teknologi, termasuklah peluang untuk menyesuaikan karya tradisional ke dalam medium moden seperti filem, animasi, permainan digital, dan bahan interaktif pendidikan, yang akhirnya menjadikan bidang ini bukan sahaja relevan dalam dunia akademik, malah penting dalam memupuk kreativiti, membina kepekaan budaya, mengembangkan daya berfikir secara kritis dan mendorong penghasilan inovasi yang terus memperkaya khazanah ilmu serta warisan bangsa dari generasi ke generasi.

<i>Permainan digital dapat memberikan nilai tambah kepada pelajar untuk memohon pekerjaan</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	28	62.2%
Setuju	16	35.6%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.22 Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital dapat memberikan nilai tambah untuk memohon pekerjaan



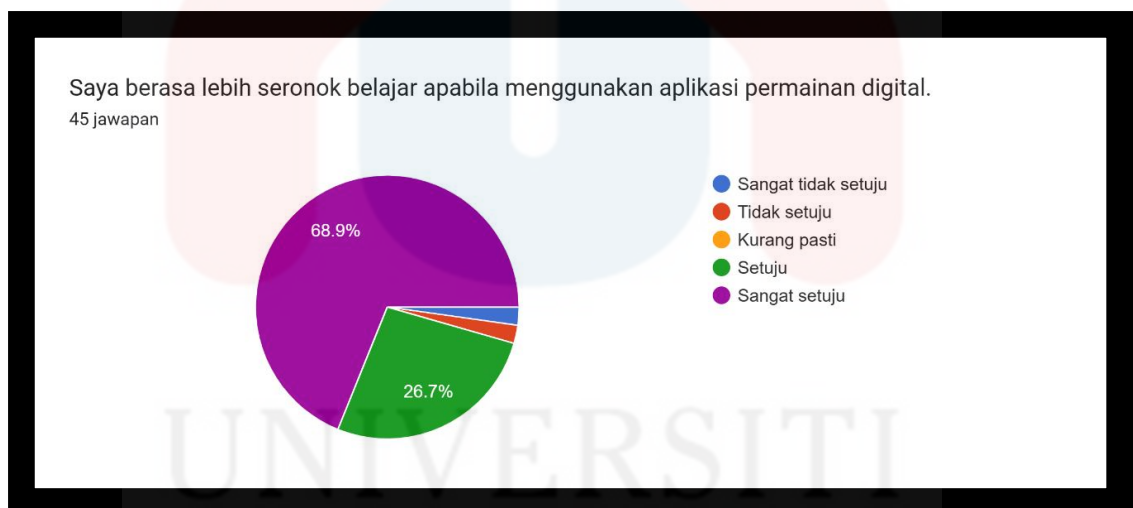
Rajah 4.40: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital dapat memberikan nilai tambah untuk memohon pekerjaan

Majoriti responden iaitu seramai 28 responden (62.2%) memilih “sangat setuju” dan seramai 16 responden (35.6%) memilih “setuju”. Hal ini sesuai dengan negara kita yang sedang terus berkembang dengan kemajuan teknologi yang ada pada masa kini.

Permainan digital bukanlah hanya sekadar medium untuk menghiburkan pada waktu lapang sahaja malah ianya mampu memberikan satu nilai tambah kepada pelajar kesusasteraan. Ini kerana dengan adanya medium permainan digital ini, ianya mampu membantu pelajar untuk mengasah tahap Kemahiran yang ada dalam diri mereka seperti menyelesaikan masalah, berfikir secara kritis dan kreatif, dan juga mampu membuat keputusan dengan pantas. Selain itu, permainan digital ini juga dapat melatih seseorang individu itu untuk merancang strategik dan bekerjasama dalam pasukan untuk mencapai satu matlamat. Kesemua kelebihan itu merupakan kriteria yang sangat diperlukan oleh majikan diluar sana untuk mengembagkan sesuatu industri. Kenyataan tersebut disokong oleh artikel yang ditulis oleh Naddy Zara (2025) dimana kriteria yang dinyatakan diatas sangatlah diinginkan oleh majikan kerana ianya dapat menjadikan seseorang pekerja itu mampu menggalas obligasi sebagai seorang pekerja yang berintegriti. Oleh itu, dengan mempunyai kemahiran tersebut, para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan dapat memperkukuhkan lagi resume mereka dan seterusnya dapat menarik perhatian para majikan diluar sana untuk mengambil para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan bekerja dengan mereka.

<i>Saya berasa lebih seronok belajar apabila menggunakan aplikasi permainan digital.</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	31	68.9%
Setuju	12	26.7%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	1	2.2%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.23 Kekerapan responden dalam menyatakan berasa lebih seronok belajar apabila menggunakan aplikasi permainan digital.



Rajah 4.41: Kekerapan responden dalam menyatakan berasa lebih seronok belajar apabila menggunakan aplikasi permainan digital.

Jawapan yang diterima oleh pengkaji menunjukkan bilangan responden yang memilih “sangat setuju” mendominasi pilihan jawapan yang lain iaitu seramai 31 responden bersamaan 68.9%. Berdasarkan kenyataan diatas, sebab mengapa majoriti responden sangat setuju dengan kenyataan di atas adalah kerana dengan adanya elemen permainan

digital ini, ianya telah mengubah gaya pembelajaran yang tradisional kepada gaya yang lebih interaktif dan sangat menarik. Ini kerana didalam sesebuah permainan digital mempunyai beberapa elemen seperti tahap permainan, ganajran, dan juga cabaran, dan juga gambaran visual yang menarik dapat menarik minat para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan untuk mempelajari dan mendalami teks *Hikayat Malim Deman* itu sendiri yang telah di digitalisasikan. Sekiranya penggunaan aplikasi permainan digital ini terus diterapkan di dalam sesi pembelajaran, maka ianya akan memberikan satu nilai yang positif kepada para pelajar untuk meminati akan setiap sesi pembelajaran sepanjang mereka menuntut ilmu tidak kira di peringkat sekolah mahupun di peringkat universiti sendiri.

Bagi dua responden yang menyatakan mereka tidak bersetuju dengan kenyataan tersebut adalah kerana mereka lebih menggemari keadeh pembelajaran secara tradisional. Ini kerana dari sudut akademik, terdapat pelajar yang menganggap elemen permainan sebagai kurang serius dan tidak menepati matlamat pembelajaran yang berorientasikan pencapaian akademik serta penilaian peperiksaan. Keadaan ini menyebabkan mereka beranggapan bahawa penggunaan permainan boleh mengurangkan fokus terhadap isi kandungan pembelajaran yang bersifat teori dan analisis.

<i>Permainan digital mendorong saya untuk membaca dan meneliti lebih banyak teks sastra</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	31	68.9%
Setuju	12	26.7%
Kurang Pasti	1	2.2%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.24 Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital mendorong untuk membaca dan meneliti lebih banyak teks sastra



Rajah 4.42: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital mendorong untuk membaca dan meneliti lebih banyak teks sastra

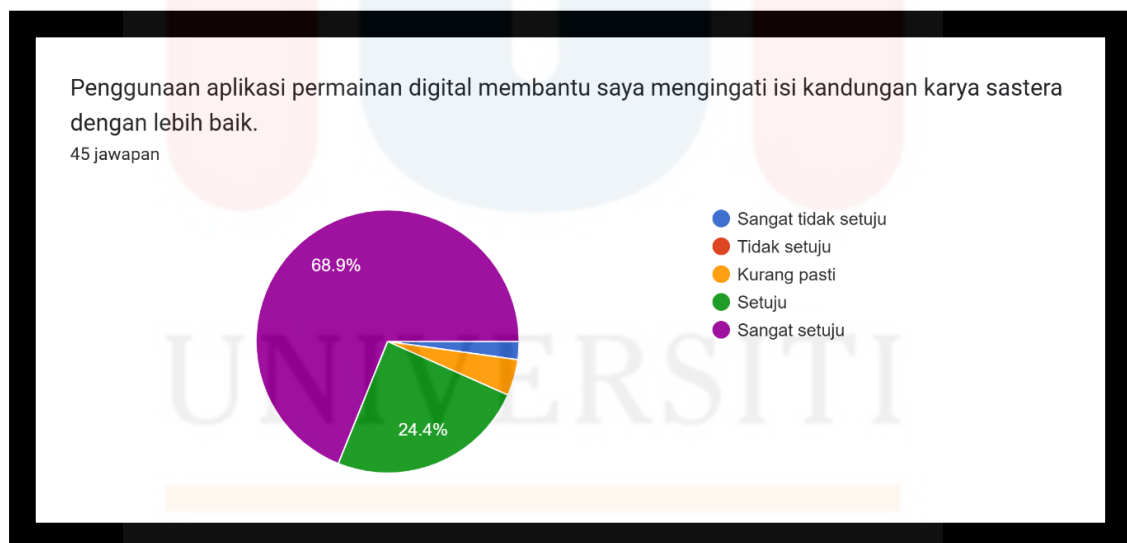
Rajah pai diatas memnunjukkan sebanyak 31 responden bersamaan 68.9% memilih “sangat setuju” manakala 12 responden bersamaan 26.7% memilih “setuju” sahaja berkenaan persoalan diatas. Dari rajah tersebut juga dapat dilihat bahawa para pelajar

elektif Kesusasteraan Warisan itu sendiri mempunyai minat untuk terus membaca dan meneliti dengan lebih banyak tentang karya-karya sastera yang lain. Ini kerana, mereka berjaya menghasilkan sebuah permainan digital berdasarkan teks karya agung *Hikayat Malim Deman* itu sendiri. Secara tidak langsung, tidak musahil untuk mereka menghasilkan lebih banyak permainan digital dengan menggunakan teks-teks karya sastera yang lain dan juga berkeinginan untuk membaca teks-teks karya sastera yang lain. Oleh itu, apabila pengalaman bermain permainan digital digabungkan dengan keinginan untuk membaca, maka ianya akan menjadi satu jambatan yang kukuh untuk mengekalkan minat seseorang itu terhadap dunia kesuasteraan.

Bagi 2 responden yang tidak bersetuju dengan kenyataan di atas adalah kerana mereka berpendapat bahawa permainan digital lebih menekankan aspek hiburan berbanding pembacaan teks yang mendalam. Keadaan ini menyebabkan mereka merasakan interaksi dengan teks sastera menjadi cetek dan tidak memenuhi keperluan analisis kritis yang dituntut dalam pembelajaran sastera. Selain itu, sebahagian pelajar menghadapi kesukaran untuk menumpukan perhatian terhadap teks sastera apabila unsur visual, animasi, dan mekanisme permainan menjadi lebih menonjol. Rangsangan yang berlebihan daripada permainan digital berpotensi mengganggu proses pembacaan mendalam, penafsiran makna tersirat, serta pemahaman terhadap konteks budaya dan nilai keindahan dalam karya sastera.

<i>Penggunaan aplikasi permainan digital membantu saya mengingat isi kandungan karya sastra dengan lebih baik.</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	31	68.9%
Setuju	11	24.4%
Kurang Pasti	2	4.4%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

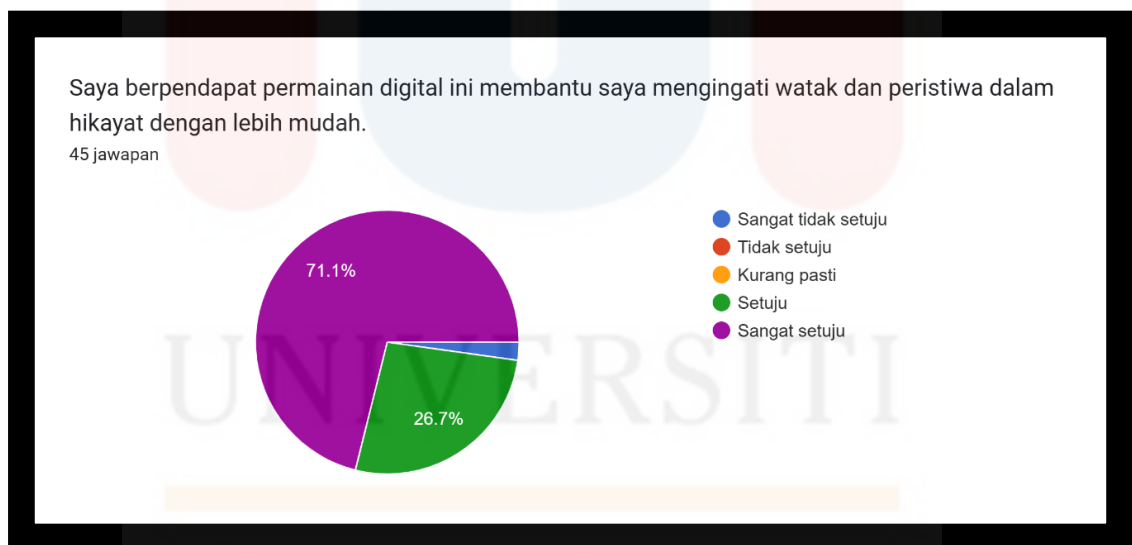
Jadual 4.25 Kekerapan responden dalam menyatakan penggunaan aplikasi permainan digital membantu mengingat isi kandungan karya sastra dengan lebih baik.



Rajah 4.43: Kekerapan responden dalam menyatakan penggunaan aplikasi permainan digital membantu mengingat isi kandungan karya sastra dengan lebih baik.

<i>Saya berpendapat permainan digital ini membantu saya mengingat watak dan peristiwa dalam hikayat dengan lebih mudah.</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	32	71.1%
Setuju	12	26.7%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

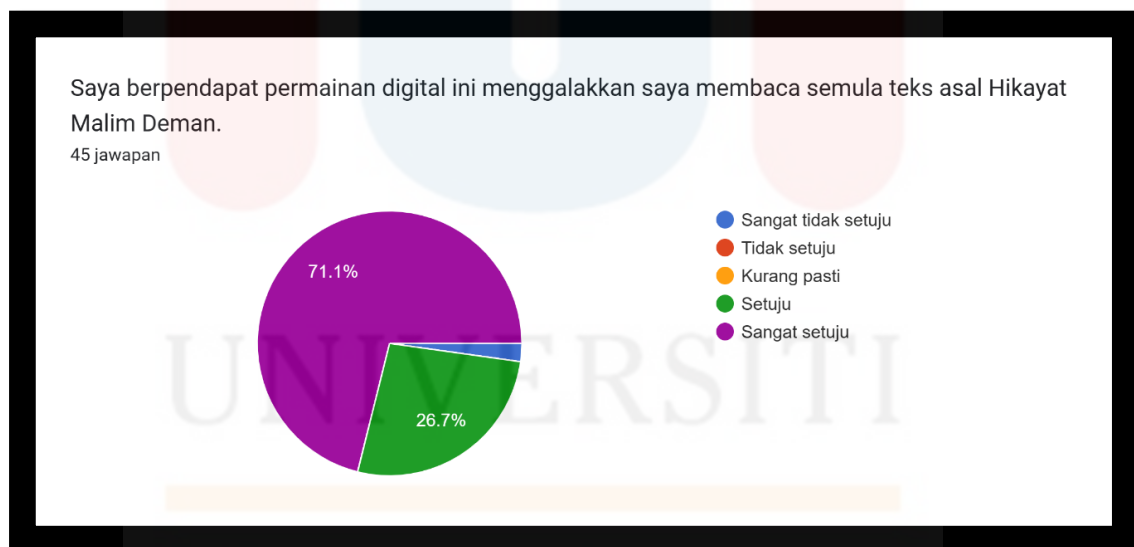
Jadual 4.26 Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital ini membantu mengingat watak dan peristiwa dalam hikayat dengan lebih mudah.



Rajah 4.44: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital ini membantu mengingat watak dan peristiwa dalam hikayat dengan lebih mudah

<i>Saya berpendapat permainan digital ini menggalakkan saya membaca semula teks asal Hikayat Malim Deman</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	32	71.1%
Setuju	12	26.7%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.27 Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital ini menggalakkan pembacaan semula teks asal Hikayat Malim Deman



Rajah 4.45: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan digital ini menggalakkan pembacaan semula teks asal Hikayat Malim Deman

Jikalau dilihat, ketiga-tiga rajah pai diatas saling mempunyai perkaitan iaitu dimana dengan bermain permainan digital, ianya telah memberikan satu kesan terhadap karya

sastera kepada pelajar elektif Kesusasteraan Warisan. Berdasarkan *rajah 4.43* dan juga *rajah 4.44* menunjukkan bagaimana para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan mampu mengingat isi kandungan, watak, dan juga peristiwa terkandung di dalam teks *Hikayat Malim Deman*. Perkara ini merupakan satu kaedah yang baharu kepada mereka kerana jikalau sebelum ini, mereka perlu membaca sesuatu teks karya sastera untuk memahami jalan cerita dan juga watak-watak penting namun kali ini, menggunakan permainan digital dapat membantu mereka mengenali watak dan jalan cerita secara interaktif dan menarik. Selain itu, dengan menggunakan permainan digital juga akan dapat membantu para pelajar Kesusasteraan Warisan mengenali watak-watak sesuatu karya kerana watak tersebut telah ditampilkan secara visual dan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai personaliti dan juga peranan mereka di dalam teks karya. Mereka juga mampu mengingat isi kandungan dan juga peristiwa yang berlaku di dalam sesebuah teks karya yang didigitalkan kerana dengan bermain permainan tersebut akan dapat membantu mereka mengukuhkan memori mereka kerana minda mereka akan dirangsang melalui elemen seperti visual, audio, pergerakan, dan lain-lain lagi. Dalam pada masa yang sama juga, mereka akan mengingat kronologi peristiwa yang berlaku di dalam sesebuah teks karya yang didigitalkan kerana ianya berteraskan teks karya yang asal.

Untuk *rajah 4.45*, sememangnya dengan bermain permainan digital Hikayat Malim Deman ini akan membuatkan pelajar Kesusasteraan Warisan ingin membaca semula teks hikayat tersebut kerana mereka mungkin ingin mendalami jalan cerita teks hikayat tersebut dengan lebih mendalam. Selain itu, elemen-elemen pengembaraan, aksi dan pertuturan dalam permainan tersebut mendorong para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan untuk meneliti semula teks asal bagi melihat perbezaannya serta menghayati keindahan bahasa dan nilai budaya yang terkandung dalam hikayat tersebut. Secara tidak

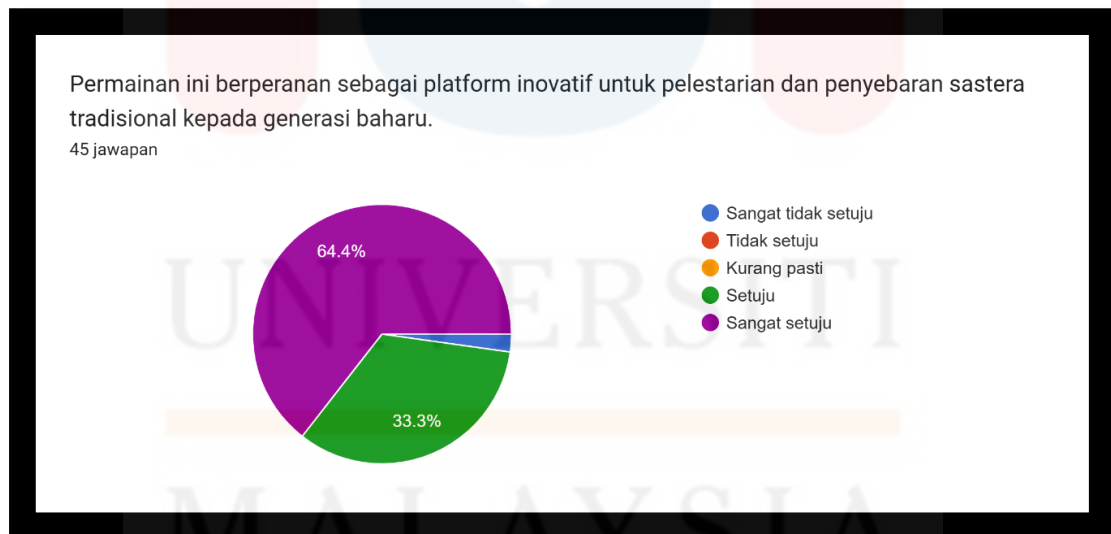
langsung, permainan digital berfungsi sebagai dorongan untuk memahami karya sastra tradisional dengan lebih terperinci dan menilai semula warisan kesusasteraan Melayu.



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

<i>Permainan ini berperanan sebagai platform inovatif untuk pelestarian dan penyebaran sastera tradisional kepada generasi baharu</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	29	64.4%
Setuju	15	33.3%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.28 Kekerapan responden dalam menyatakan permainan ini berperanan sebagai platform inovatif untuk pelestarian dan penyebaran sastera tradisional kepada generasi baharu



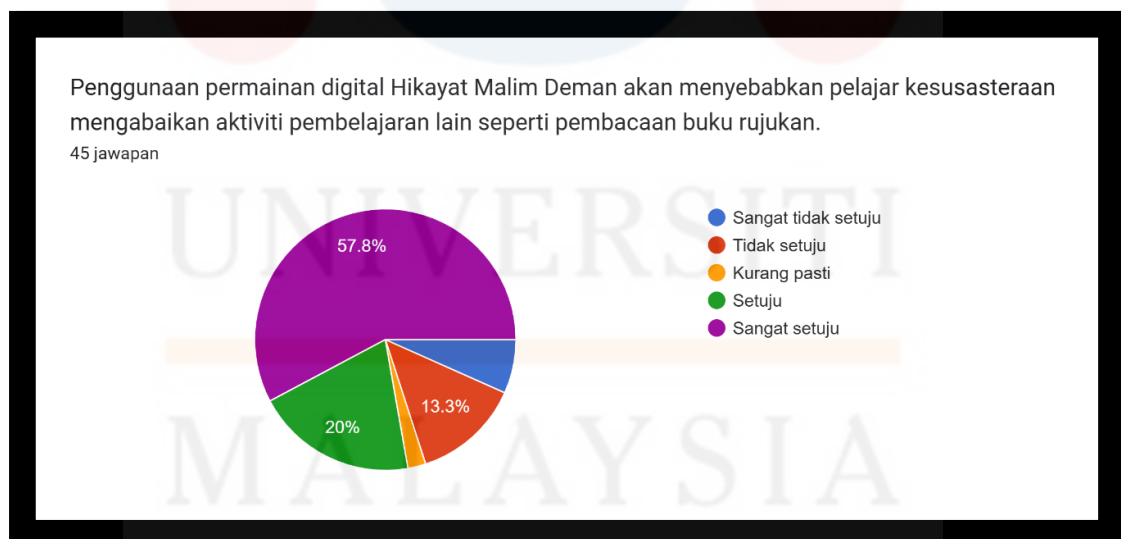
Rajah 4.46: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan ini berperanan sebagai platform inovatif untuk pelestarian dan penyebaran sastera tradisional kepada generasi baharu

Rajah pai menunjukkan seramai 29 responden memilih “sangat setuju” dengan kenyataan diatas manakala 15 responden memilih “setuju”. Secara amnya, mereka semua sependapat bahawa permainan digital ini mampu menjadi satu platform yang sesuai untuk mengekalkan dan menyebarkan sastera tradisional kepada generasi muda hari ini. Jikalau dilihat, sastera tradisional pada hari ini semakin dilupakan. Menurut Nur Hidayah Ismail (2023) di dalam artikel yang diterbitkan olehnya mengatakan bahawa karya sastera ini semakin kurang minatnya oleh generasi muda pada masa kini kerana dari segi penggunaan bahasanya yang beraras tinggi sehingga menyebabkan generasi muda pada kini sukar untuk memahami kandungan yang ingin disampaikan dan seterusnya menyebabkan mereka menjadi bosan untuk membaca karya-karya sastera. Oleh itu, dengan adanya platform permainan digital ini, ianya dapat membantu generasi muda pada masa kini untuk memahami sesebuah karya sastera dengan mudah dan menarik. Selain itu, Pendekatan digital ini turut membantu menghidupkan semula karya klasik yang mungkin kurang diberi perhatian, sekali gus memastikan warisan kesusasteraan tradisional terus dihargai, difahami, dan diwarisi oleh generasi akan datang dan akan terus dihargai seiring dengan arus perkembangan teknologi.

Bagi seorang responden yang tidak bersetuju dengan kenyataan di atas, ini kerana mereka menganggap bahawa aplikasi permainan digital ini telah mengubah kandungan sastera tradisional sehingga menyebabkan terjejasnya teks karya yang asal. Ini kerana unsur permainan seperti pemendekkan naratif, pengubahsuaian plot, atau penambahan elemen fiksyen moden dilihat boleh mengaburkan nilai budaya, falsafah, dan kandungan sejarah yang terkandung dalam karya sastera tradisional. Oleh itu, jawapn yang diberikan oleh satu orang responden tersebut boleh dilihat sebagai kebimbangan dalam diri seorang pelajar kesusasteraan terhadap isu keaslian karya dan keberkesanan permainan digital sebagai medium pelestarian sastera tradisional dalam konteks akademik.

<i>Penggunaan permainan digital Hikayat Malim Deman akan menyebabkan pelajar kesusasteraan mengabaikan aktiviti pembelajaran lain seperti pembacaan buku rujukan.</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	26	57.8%
Setuju	9	20%
Kurang Pasti	1	2.2%
Tidak setuju	6	13.3%
Sangat tidak setuju	3	6.7%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.29 Kekerapan responden dalam menyatakan penggunaan permainan digital Hikayat Malim Deman akan menyebabkan pelajar kesusasteraan mengabaikan aktiviti pembelajaran lain seperti pembacaan buku rujukan.



Rajah 4.47: Kekerapan responden dalam menyatakan penggunaan permainan digital Hikayat Malim Deman akan menyebabkan pelajar kesusasteraan mengabaikan aktiviti pembelajaran lain seperti pembacaan buku rujukan.

Berdasarkan rajah di atas, seramai 35 responden (77.8%) bersetuju dengan kenyataan di atas. Perkara itu jelas menunjukkan bahawa mereka berpendapat bahawa para pelajar Kesusasteraan Warisan ini akan mengabaikan aktiviti pembelajaran lain seperti pembacaan buku kerana mereka lebih fokus kepada kaedah penggunaan permainan digital ini kerana kaedah tersebut menyebabkan perhatian mereka lebih tertumpu kepada elemen interaktif yang ada pada permainan tersebut. Permainan digital yang kaya dengan elemen visual, naratif yang menarik serta pengalaman interaktif boleh menyebabkan pelajar bergantung sepenuhnya kepada medium tersebut untuk memahami karya, lalu mengabaikan bahan akademik yang lebih mendalam seperti analisis kritis, pandangan tokoh sarjana dan kajian ilmiah dalam buku rujukan. Di samping itu, ada pelajar yang mungkin menganggap permainan sudah memadai untuk memahami keseluruhan hikayat, sedangkan karya digital biasanya telah diubah suai dan tidak menampilkan isi kandungan atau maklumat lengkap seperti yang terdapat dalam sumber akademik.

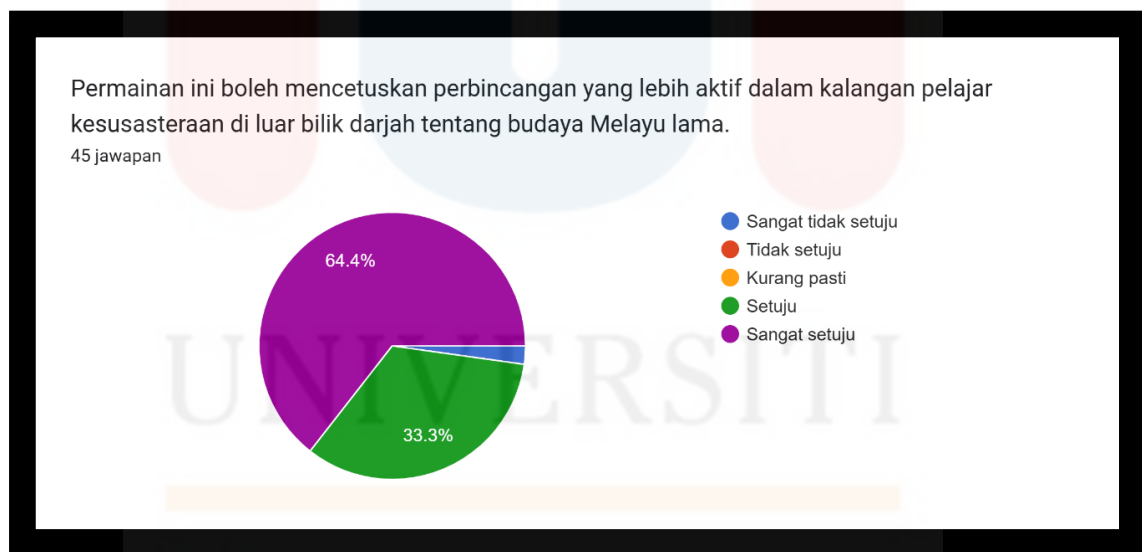
Namun begitu, terdapat juga responden yang tidak bersetuju dengan kenyataan tersebut iaitu seramai 9 responden (20%). Meskipun permainan digital menyediakan pengalaman yang lebih visual dan interaktif, hal ini tidak bermakna pelajar akan mengabaikan bahan akademik; sebaliknya, ia boleh menjadi pencetus yang mendorong mereka mencari maklumat tambahan daripada sumber ilmiah. Permainan digital bertindak sebagai medium awal yang menarik minat pelajar terhadap sesebuah karya. Apabila mereka bermain versi adaptasi *Hikayat Malim Deman*, kecenderungan untuk mengetahui latar budaya, peristiwa asal, dan perbezaan antara adaptasi digital dengan teks klasik semakin meningkat. Keinginan ini akhirnya membawa mereka untuk meneliti buku rujukan, pandangan sarjana dan kajian akademik demi mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan tepat. Di samping itu, pelajar dalam bidang kesusasteraan

sememangnya diajar untuk bergantung pada pelbagai sumber ilmiah bagi tugas dan perbincangan kelas.

Oleh itu, permainan digital hanyalah pelengkap kepada proses pembelajaran yang lebih komprehensif dan bukan menggantikannya. Malah, bentuk adaptasi yang ringkas dalam permainan menegaskan bahawa teks asal serta bahan rujukan tetap diperlukan untuk memahami sepenuhnya tema, gaya bahasa, konteks sejarah dan nilai budaya yang terkandung dalam hikayat.

<i>Permainan ini boleh mencetuskan perbincangan yang lebih aktif dalam kalangan pelajar kesusasteraan di luar bilik darjah tentang budaya Melayu lama</i>		
Kategori	Kekerapan	Peratus (%)
Sangat setuju	29	64.4%
Setuju	15	33.3%
Kurang Pasti	0	0%
Tidak setuju	0	0%
Sangat tidak setuju	1	2.2%
Jumlah	45	100%

Jadual 4.30 Kekerapan responden dalam menyatakan permainan ini boleh mencetuskan perbincangan yang lebih aktif di luar bilik darjah tentang budaya Melayu lama



Rajah 4.48: Kekerapan responden dalam menyatakan permainan ini boleh mencetuskan perbincangan yang lebih aktif di luar bilik darjah tentang budaya Melayu lama

Rajah pai diatas menunjukkan seramai 29 responden bersamaan 64.4% memilih “sangat setuju” dan 15 responden bersamaan 33.3% memilih “setuju” dengan kenyataan yang diajukan oleh pengkaji. Ini kerana Pengalaman bermain yang bersifat visual dan interaktif membuatkan pelajar lebih dekat dan terlibat dengan elemen budaya Melayu tradisional. Melalui paparan watak, latar persekitaran, adat, serta simbol budaya dalam permainan, pelajar terdorong untuk bertanya, berbincang dan menyelami makna budaya di sebalik setiap aspek tersebut. Perbincangan spontan seperti membandingkan versi permainan dengan teks asal, menafsirkan nilai budaya atau menilai peranan watak tradisional sering tercetus apabila mereka berkongsi pengalaman bersama rakan. Selain itu, penggunaan medium digital yang selari dengan gaya hidup pelajar hari ini menjadikan perbualan tentang budaya lama lebih mudah, relevan dan menarik. Keadaan ini bukan sahaja merancakkan interaksi sosial, malah membuka ruang pembelajaran yang lebih kreatif dan tidak formal. Secara tidak langsung, budaya Melayu tradisional dapat difahami, dipelajari dan dihargai melalui dialog yang terbentuk secara semula jadi dalam kalangan generasi muda.

Bagi pelajar Keusasteraan Warisan yang tidak bersetuju dengan kenyataan di atas adalah kerana mereka berpendapat bahawa bahawa perbincangan yang tercetus melalui permainan cenderung bersifat umum dan tidak mendalam. Perbincangan tersebut lebih tertumpu kepada aspek permainan, jalan cerita, atau elemen visual berbanding analisis kritis terhadap budaya Melayu lama seperti sistem nilai, struktur sosial, adat resam, dan pemikiran masyarakat tradisional yang memerlukan penelitian teks sastra secara langsung. Perbincangan di luar bilik darjah yang berteraskan permainan digital dianggap tidak selaras dengan sumber rujukan akademik yang kukuh. Kenyataan tersebut dapat disokong melalui artikel yang ditulis oleh Divakaran Murugesan (2025) di mana beliau menyatakan perbincangan di luar bilik darjah dapat mengukuhkan kefahaman murid dan dapat memberikan pengalaman pembelajaran dalam situasi yang sebenar, bermakna, dan

menyeronokkan. Oleh itu, sememangnya terdapat pelajar yang lebih selesa untuk mengadakan sesi perbincangan secara forum akademik, pembentangan, mahupun perbincangan teks dan melihat bahawa permainan digital ini kurang relevan untuk dijadikan sebagai salah satu medium perbincangan budaya.

4.5 Kesimpulan

Secara keseluruhannya, menerusi bab empat ini dapat dirumuskan bahawa kajian yang dijalankan berkenaan “Impak Transformasi Permainan Digital Hikayat Malim: Satu Kajian Kes” telah mendapat sambutan yang sangat positif dan sangat baik daripada para responden bagi menyempurnakan ketiga-tiga objektif yang telah ditetapkan oleh pengkaji sendiri di dalam kajian ini. Hal ini dapat dibuktikan lagi dengan penerimaan responden seramai 45 orang yang telah memberikan Kerjasama dalam membantu pengkaji menyempurnakan kajian dalam bab empat ini. Menerusi bab empat ini juga dapat dilihat bahawa penggunaan aplikasi permainan digital ini telah banyak memberikan impak yang positif kepada pelajar elektif Kesusasteraan Warisan untuk memahami dan menghayati teks Hikayat Malim Deman. Di dalam bab ini juga pengkaji telah menghuraikan dengan lebih jelas berkenaan perkaitan permainan digita dengan teks karya Hikayat Malim Deman dan bagaimana ianya boleh dijadikan satu medium untuk mengekalkan teks karya sastera kepada generasi yang akan datang.

BAB 5

KESIMPULAN

5.1 Pendahuluan

Bab 5 ini merupakan bab yang terakhir dalam kajian ini. Maka dengan itu, dalam bahagian ini pengkaji akan melakukan rumusan dan juga Kesimpulan bagi keseluruhan kajian penyelidikan yang dilakukan oleh pengkaji yang bertajuk *“Impak Transformasi Permainan Digital Hikayat Malim Deman Dalam Kalangan Pelajar Universiti Malaysia Kelantan: Satu Kajian Kes”* yang mana kajian ini telah dilaksanakan bermula dari bab pertama sehingga bab keempat. Selain itu, di dalam bab ini juga pengkaji akan mengemukakan beberapa Cadangan yang boleh dilakukan oleh para pengkaji pada masa hadapan tidak kira dari sudut individu, masyarakat, dan juga kepada mana-mana pihak institusi,

5.2 Rumusan Kajian

Berdasarkan kajian yang telah dilaksanakan oleh pengkaji ini, pengkaji dapat melihat bagaimana penggunaan permainan digital dapat memberikan satu kebaikan dan juga kelebihan kepada para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan untuk memahami teks *Hikayat Malim Deman* dengan mudah dan menyeronokkan. Hal ini dikatakan sedemikian kerana mereka menganggap bahawa penggunaan medium permainan digital ini merupakan satu platform interaktif yang mana membuktikan bahawa bidang kesusasteraan ini sangatlah luas dan bukannya hanya tertumpu kepada mengkaji teks-teks karya sastra sahaja.

Bidang Kesusasteraan Melayu berperanan sebagai medium yang luas dan berkesan untuk memupuk minat masyarakat agar terus mendalami pelbagai aspek yang berkaitan dengan tamadun serta kehidupan sosial masyarakat sejak zaman silam. Maka dengan itu, kajian yang dijalankan oleh pengkaji ini dapat melihat bagaimana penggunaan medium permainan digital ini memberikan impak kepada pelajar elektif Kesusasteraan Warisan dan juga dapat mengubah pandangan mereka terhadap bidang kesusasteraan ini. Oleh hal yang demikian, dalam bab ini pengkaji akan merungkai semula setiap perkara yang terkandung di dalam setiap bab yang dilaksanakan oleh pengkaji dalam kajian ini bermula dari bab satu sehingga ke bab empat.

Dalam bab pertama kajian ini, pengkaji telah menerangkan mengenai latar belakang *Hikayat Malim Deman* dimana teks tersebut digunakan oleh pelajar elektif Kesusasteraan Warisan semasa di semester enam dan juga mengenai permainan digital. Selain itu, bab pertama ini juga pengkaji telah menyatakan permasalahan kajian, persoalan kajian, dan juga objektif kajian dimana objektif yang ditetapkan oleh pengkaji ini merangkumi tiga perkara iaitu menerangkan konsep cerita *Hikayat Malim Deman*,

menganalisis penggunaan aplikasi permainan digital dalam kalangan pelajar Kesusasteraan Warisan, dan juga menjelaskan impak permainan digital Hikayat Malim Deman kepada pelajar Kesusasteraan Warisan. Selain itu juga, pengkaji juga telah menjelaskan berkenaan skop kajian yang dipilih oleh pengkaji dalam bab ini untuk memberi batasan terhadap kajian yang dilaksanakan malah, pengkaji juga telah menyatakan kepentingan kajian agar kajian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Justeru itu, bab ini telah memberikan satu gambaran awal mengenai penelitian yang dilakukan oleh pengkaji.

Seterusnya ialah bab 2 kajian ini dimana dalam bab tersebut merangkumi segala kajian-kajian lepas yang mana kajian tersebut telah dilakukan oleh para pengkaji terdahulu mengenai pendigital karya sastera, permainan digital, dan juga mengenai *Hikayat Malim Deman*. Pengkaji mendapati bahawa sorotan kajian yang ditemukan oleh pengkaji telah menunjukkan kekurangan sumber kajian mengenai *Hikayat Malim Deman*. Dalam menyiapkan bab 2 kajian ini, pengkaji telah memilih sorotan kajian yang diperoleh menerusi tesis, buku, artikel jurnal, dan lain-lain lagi sumber yang sah yang boleh dicapai oleh pengkaji. Oleh hal yang demikian, bab 2 ini sangatlah membantu pengkaji dalam mencari satu peluang Baharu untuk menerokai isu-isu dan juga beberapa aspek yang mana belum lagi disentuh oleh mana-mana pengkaji terdahulu dan juga dapat membantu memberi peluang kepada pengkaji-pengkaji baharu diluar sana menemukan sumber-sumber yang sah sekiranya kajian mereka mempunyai perkaitan dengan tajuk kajian pengkaji ini.

Seterusnya dalam bab 3 kajian ini memerihalkan mengenai metodologi yang digunakan oleh pengkaji dalam mendapatkan sumber data dan juga maklumat-maklumat penting yang berkaitan dengan tajuk kajian ini. Justeru itu, kajian ini telah melaksanakan pendekatan kuantitatif dan juga kualitatif dalam usaha untuk mendapatkan maklumat

untuk menjawab setiap satu persoalan dan juga objektif kajian yang telah dikemukakan oleh pengkaji. Pengkaji mengambil kaedah kepustakaan dan juga kaedah soal selidik dimana dalam kaedah soal selidik ini, pengkaji telah mengedarkan borang soal selidik kepada pelajar elektif Kesusasteraan Warisan khoort C22 iaitu seramai 45 orang pelajar dalam usaha untuk menjawab ketiga-tiga objektif kajian yang ditetapkan oleh pengkaji. Justeru itu, pengaplikasian kaedah kajian yang dinyatakan oleh pengkaji ini tekah memberikan satu kemudahan kepada pengakaji untuk melihat bagaimanakah penggunaan aplikasi permainan digital ini mampu memberikan impak kepada pelajar elektif Kesusasteraan Warisan.

Selanjutnya, dalam bab 4 ini adalah bahagian dapatan kepada kajian ini. Dalam bahagian dapatan ini telahpun menjawab setiap satu persoalan yang dikemukakan oleh pengkaji dan seterusnya menerangkan dengan terperinci mengenai tajuk kajian pengkaji iaitu "*Impak Transformasi Permainan Digital Hikayat Malim Deman Dalam Kalangan Pelajar Universiti Malaysia Kelantan: Satu Kajian Kes*". Untuk objektif yang pertama, pengkaji telah melihat konsep cerita *Hikayat Malim Deman*. Pengkaji dapat melihat sejauh mana tahap pengetahuan para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan mengenai kandungan cerita rakyat dan juga mengenai *Hikayat Malim Deman*. Sememangnya para pelajar elektif Kesusasteraan Warisan mempunyai tahap pengetahuan yang tinggi akan dua hal tersebut. Ini membuktikan bahawa bidang kesusasteraan ini sememangnya bersesuaian dengan diri mereka kerana mereka memahami ciri-ciri yang ada pada sesebuah cerita rakyat dan juga kandungan yang tertera di dalam sesebuah cerita rakyat.

Seterusnya dalam objektif yang kedua pula adalah pengkaji telah mengenalpasti tahap penggunaan aplikasi permainan digital dalam kalangan pelajar kesusasteraan. Dalam objektif kedua ini, pengkaji mendapati bahawa penggunaan permainan digital dalam kalangan para pelajar elektif Keusasteraan Warisan in bukanlah suatu perkara yang

asing bagi mereka malah, ada yang menjadikannya sebagai hobi untuk menghiburkan diri mereka pada waktu lapang. Banyak kelebihan yang diperoleh hasil daripada bermain permainan digital ini yang mana kelebihan tersebut dapat membantu mereka dalam kehidupan mereka seperti menajamkan daya pemikiran mereka. Dalam konteks pendidikan pula, pengkaji melihat bagaimana penggunaan permainan digital ini membantu pelajar elektif Kesusasteraan Warisan dalam memahami sesebuah jalan cerita. Ini kerana selain daripada membaca sesebuah teks karya, permainan digital dapat membantu mereka kerana ianya akan dipersembahkan secara visual yang mana menjadikannya lebih interakritf dan bersesuaian dengan minat generasi muda pada zaman kini.

Akhir sekali dalam objektif 3 adalah untuk melihat impak permainan digital *Hikayat Malim Deman* kepada pelajar Kesusasteraan Warisan. Pengkaji dapat menyimpulkan bahawa dengan adanya elemen permainan digital kepada pelaajr elektis Kesusasteraan Warisan, ianya dapat membuka minda dan menyerlahkan bakat mereka dalam menghasilkan sebuah permainan digital berdasarkan teks *Hikayat Malim Deman*. Perkara ini sekali gus membuka mata mereka bahawa bidang kesusasateraan ini sangalah luas dan dengan kemahiran yang mereka miliki ini, dapat mereka menyebarkan lebih banyak mengenai teks-teks hikayat yang ada di dalam dunia kesusasteraan ini dengan kaedah yang baharu dan serba moden.

5.3 Cadangan

Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh pengkaji iaitu “*Impak Transformasi Permainan Digital Hikayat Malim Deman Dalam Kalangan Pelajar Universiti Malaysia Kelantan: Satu Kajian Kes*” ini, terdapat beberapa cadangan yang mana pengkaji merasakan bahawa semua golongan pihak seperti individu, masyarakat, mahupun institusi dapat melaksanakannya. Cadangan yang diberikan oleh pengkaji ini diharapkan dapat membuka mata pihak-pihak tersebut tentang kebaikan yang diperoleh hasil daripada penggunaan medium permainan digital ini khususnya dalam konteks pendidikan.

5.3.1 Individu

Pelajar Universiti Malaysia Kelantan disarankan untuk memanfaatkan transformasi permainan digital *Hikayat Malim Deman* sebagai satu medium pembelajaran alternatif yang mampu memperkayakan pengalaman mereka dalam usaha untuk memahami sesebuah karya kesusasteraan. Penggunaan permainan digital ini bukan sahaja menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, malah dapat membantu pelajar memahami jalan cerita, perkembangan watak, konflik, serta nilai moral yang terkandung dalam hikayat tersebut dengan lebih berkesan berbanding kaedah pembelajaran konvensional. Melalui elemen visual, audio, dan interaksi dalam permainan, pelajar dapat menghayati sesebuah hikayat secara lebih mendalam. Selain itu, pelajar digalakkan untuk mengaplikasikan kemahiran berfikir secara kritis dengan membandingkan teks hikayat asal dengan adaptasi permainan digital. Perbandingan ini membolehkan pelajar menilai perubahan naratif, pengolahan watak, dan penyesuaian elemen tradisional dalam

konteks moden. Pendekatan ini secara tidak langsung dapat meningkatkan keupayaan analisis teks, kemahiran interpretasi, serta kepekaan terhadap nilai estetika dan budaya sastera Melayu. Di samping itu, pelajar juga dapat meningkatkan kemahiran teknologi kreatif, sejajar dengan keperluan pendidikan abad ke-21. Pelajar turut disarankan untuk melihat permainan digital ini bukan sekadar sebagai hiburan, tetapi sebagai bahan akademik yang mempunyai potensi besar dalam menyokong pembelajaran mereka di dalam bidang kesusasteraan ini. Dengan sikap terbuka dan proaktif, pelajar dapat memanfaatkan permainan digital *Hikayat Malim Deman* sebagai jambatan penghubung dengan teknologi moden, sekali gus menanam rasa penghargaan yang lebih mendalam terhadap mana-mana karya kesusasteraan.

5.3.2 Masyarakat

Seterusnya untuk pihak masyarakat ini adalah berfokuskan kepada pihak ibubapa. Ibu bapa wajar memainkan peranan yang penting dalam menyokong penggunaan permainan digital yang berteraskan teks karya sastera tradisional seperti *Hikayat Malim Deman*, sebagai satu medium pembelajaran yang berunsurkan pendidikan. Dalam arus perkembangan teknologi masa kini, permainan digital sering dianggap sebagai aktiviti hiburan semata-mata yang boleh mengganggu tumpuan pembelajaran. Namun begitu, ibu bapa perlu mengubah tanggapan tersebut dengan mengenal pasti serta menggalakkan penggunaan permainan digital yang mempunyai nilai ilmu, terutamanya yang memaparkan unsur budaya, nilai moral, dan warisan kesusasteraan Melayu. Galakan dan sokongan daripada ibu bapa dapat membantu membentuk sikap

positif anak-anak terhadap pembelajaran sastra melalui pendekatan teknologi moden. Di samping itu, ibu bapa disarankan untuk memantau serta membimbing penggunaan permainan digital dalam kalangan anak-anak agar masa yang dihabiskan dapat digunakan secara seimbang dan bermanfaat. Peranan ibu bapa sebagai pembimbing amat penting dalam membantu anak-anak memahami makna tersurat dan tersirat yang terkandung dalam *Hikayat Malim Deman*, termasuk nilai keberanian, kesetiaan, ketaatan kepada ibu bapa, serta kepentingan memelihara adat dan maruah diri. Perbincangan secara santai antara ibu bapa dan anak-anak selepas aktiviti permainan boleh dijadikan medium untuk mengukuhkan kefahaman serta menghubungkan nilai-nilai hikayat tersebut dengan situasi kehidupan seharian.

5.3.3 Institusi

Untuk pihak institusi ini, ianya berfokuskan kepada pihak institusi tinggi tidak kira institusi pengajian tinggi awam mahupun swasta. Mereka disarankan untuk menjadikan permainan digital *Hikayat Malim Deman* sebagai salah satu contoh bahan sokongan dalam proses pengajaran dan pembelajaran kesusasteraan Melayu. Ini kerana pendekatan ini selari dengan keperluan pendidikan moden masa kini yang sangat menekankan teknik pembelajaran yang berpusatkan pelajar dan penggunaan teknologi digital. Dengan menggabungkan permainan digital dalam silibus, pelajar dapat mempelajari teks sastra tradisional melalui pengalaman yang lebih interaktif, dan bermakna. Selain itu, pihak institusi pengajian tinggi digalakkan untuk memperkukuh usaha penyelidikan dan pembangunan (R&D) mereka dalam bidang pendigitalan karya kesusasteraan

Melayu melalui jalinan kerjasama antara fakulti sastera, teknologi kreatif, dan sains komputer. Kerjasama ini berpotensi menghasilkan sebuah bentuk inovasi dalam pendidikan yang bukan sahaja memberi sumbangan kepada bidang akademik, malah mampu dibangunkan sebagai produk pendidikan dan kebudayaan yang sangat berharga. Inisiatif ini dapat memperkasakan peranan universiti sebagai institusi peneraju dalam usaha memelihara serta memodenkan warisan kesusasteraan negara agar kekal relevan dalam arus perkembangan teknologi semasa.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

5.4 Penutup

Secara keseluruhannya, kajian ini telah membuktikan bahawa transformasi Hikayat Malim Deman ke dalam sebuah bentuk permainan digital mampu memberikan impak yang besar kepada pelajar elektif Kesusasteraan Warisan untuk meningkatkan minat, tahap kefahaman, dan penghayatan mereka terhadap sesebuah teks karya kesusasteraan tradisional. Kajian ini juga telah membuktikan bahawa bidang kesusasteraan ini tidaklah hanya berfokuskan kepada kajian teks-teks karya sahaja tetapi, ianya boleh diadaptasikan kepada sebuah permainan digital yang kreatif dan dalam pada masa yang sama tidak menghilangkan nilai-nilai estetika yang ada di dalam teks asal. Elemen interaktif yang terdapat dalam permainan digital seperti visual, naratif berperingkat, dan penglibatan pemain secara langsung telah membantu pelajar memahami jalan cerita, watak, serta nilai moral yang terkandung dalam hikayat tersebut dengan lebih berkesan. Transformasi digital ini berpotensi untuk menyumbang kepada usaha pemeliharaan dan kelestarian warisan kesusasteraan. Penggunaan permainan digital sebagai medium pendidikan mampu menjadikan karya klasik lebih relevan dan mudah diakses oleh generasi muda, seterusnya mengelakkan karya tersebut daripada dilupakan. Oleh itu, kajian ini menegaskan bahawa integrasi teknologi digital dalam pengajaran kesusasteraan Melayu merupakan satu pendekatan inovatif dan berkesan, serta wajar diperluaskan sebagai strategi pendidikan dan pemeliharaan budaya pada masa hadapan.

SUMBER RUJUKAN

- Abdullah, A., Salleh, N. M., Noor, N., & Romli, T. R. M. (2024). Inovasi Permainan Tradisional Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Asing: Innovation of Traditional Games in Teaching and Learning Foreign Languages. *Asian People Journal (APJ)*, 7(1), 206-222.
- Ahmad, Ali. 1987. Karya-Karya Sastra Bercorak Sejarah. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Awang, H., & Ismail, H. (2016). Minda Pengarang Melayu: Melestarikan Hubungan antar-Budaya Melayu-Jawa dalam Sulalat al-Salatin. *MANU Jurnal Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa*, 23.
- Ayuni, Qurrota. "Eksistensi dan Motif Mistisisme dalam Cerita Rakyat Mitos Gunung Kawi: Kajian Mistisisme Niels Mulder: Existence and Motifs of Mysticism in the Folklore" Mitos Gunung Kawi": Niels Mulder's Mysticism Perspective." *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran* 8.1 (2024): 27-37.
- Badrul Kamal Zakaria. (2017). Malim Deman Kebanggan Lenga. Berita Harian Online. <https://www.bharian.com.my/rencana/sastera/2017/08/314219/malim-deman-kebanggaan-lenga>
- Bell, E., & Bryman, A. (2007). The ethics of management research: an exploratory content analysis. *British journal of management*, 18(10), 63-77.
- Berita Harian. (2018). Pergiatkan Pendigitalan Karya Bahasa Melayu. <https://www.bharian.com.my/rencana/sastera/2018/11/498620/pergiatkan-pendigitalan-karya-bahasa-melayu>
- Divakaran Murugesan. (2025). *Kaedah Pembelajaran Luar Bilik Darjah*. SCRIBD. <https://www.scribd.com/doc/111889921/Kaedah-Pembelajaran-Luar-Bilik-Darjah>
- Dr Abd Halim. (2021). Manfaat Permainan Digital Didik Celik Kewangan Generasi Z. *BeritaHarianOnline*. <https://www.bharian.com.my/rencana/lain-lain/2021/02/783583/manfaat-permainan-digital-didik-celik-kewangan-generasi-z>
- Engkunoreiszrin Engkuismail. 2025. *Warisan Kepelbagaian Budaya. Cerita Rakyat*. Slideshare. <https://www.slideshare.net/slideshow/warisan-kepelbagaian-budaya-cerita-rakyat/12834165>
- Farah Nazuha. (2016). Asiggnment Malim Deman. <https://www.scribd.com/document/331034944/asiggnment-malim-deman-docx>
- Farihsa, S. S., Emelia, H., & Sulastri, S. Analisis Konsep Hikayat
- Hakim, M. T. (2014). Estetika di dalam Hikayat Malim Deman. *Jumantara: Jurnal Manuskrip Nusantara*, 5(2), 67-84.
- Hakim, M. T. (2014). Estetika di dalam Hikayat Malim Deman. *Jumantara: Jurnal Manuskrip Nusantara*, 5(2), 67-84.

- Harun Mat Piah et al. (1993). *Kesusasteraan Melayu Tradisional*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Indrastuti, N. S. K. (2018). Representasi unsur budaya dalam cerita rakyat Indonesia: Kajian terhadap status sosial dan kebudayaan masyarakat. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 3(3), 189-199.
- Iqbal Hidayat Hamizul. (2022). Pendigitalan Angkat Budaya Membaca dan Karya Sastera. <https://dewansastera.jendeladb.my/2022/06/30/4398/>
- Ismail Samsuddin. (2025). 7 Aktiviti Menyeronokkan Untuk Mengisi Masa Lapang Anda! *Jazro.Com*. <https://www.jazro.com.my/post/7-aktiviti-menyeronokkan-untuk-mengisi-masa-lapang-anda>
- Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara (JKKN),
<https://pemetaanbudaya.jkkn.gov.my/senibudaya/detail/728/penge-nalan#:~:text=Funksi%20dan%20Peranan,kesyukuran%20dan%20lain%20lain%20lagi>.
- Jamian, M. N., & Radzi, S. B. M. (2015). Kesusasteraan Melayu tradisional sebagai wadah komunikasi massa: Suatu analisis. *Malaysian Journal of Communication*, 31(2), 183-194.
- Kamarul Azmi Jasmi. (2012). *Metodologi Pengumpulan Data dalam Penyelidikan Kualitatif*. Malaysia: Universiti Teknologi Malaysia.
- Khairul Nizam Zainal Badri. (2024). Peranan Cerita Rakyat dalam Usaha Mendidik Masyarakat. <https://dewansastera.jendeladb.my/2024/10/15/14790/>
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320-333.
- KOMUNITI, K. P. K., & ZALILAH, M. A. B. T. (2019). KESAN INTERVENSI PERMAINAN DIGITAL BAGI MENGUKUR EMOSI, MINAT DAN KEFAHAMAN KONSEP ASAS PENGATURCARAAN DALAM
- Krejcie, R.V., & Morgan, D.W., (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*.
- Lailatunniyah, L., Hasanudin, C., & Rohman, N. (2023). Analisis bentuk frasa pada kumpulan cerpen surat yang dikirim lewat angin karya hari b. mardikantoro. *Journal of Literature and Education*, 1(1), 1-8.
- Majlis Keselamatan Negara. (2025). Kecanduan Game Online Dalam Kalamangan Remaja Gn Z Dan Langkah Mengatasinya. <https://www.mkn.gov.my/web/ms/2025/11/06/kecanduan-game-online-dalam-kalangan-remaja-gen-z-dan-langkah-mengatasinya/>
- 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.

- Melvina Chung Ching & Norazah Nordin. (2021). Penilaian Terhadap Permainan Interaktif Didik Hibur Dalam Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Melayu Sekolah Rendah. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik* 9(2): 18-25.
- Mohamad Afiq Abu Samah. (2025). E-Sport:Dunia Sukan Digital yang Semakin Meningkatkan Naik. *Wadah ICT*. <https://www.ukm.my/wadahict/e-sport-dunia-sukan-digital-yang-semakin-meningkat-naik/>
- Mohamad Luthfi Abdul Rahman. (2008). *Pura Taman: Antara Dalang Dan Dagang*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mohd Fahmi Ismail et al. (2015). *Cerita Rakyat Melayu: Suatu Analisis Pancaran Jati Diri Masyarakat Melayu Sebagai Cerminan kebudayaan Melayu*. Pahang: Universiti Malaysia Pahang
- Mohd Firdaus Che Yaacob. (2017). *Cerminan Nilai Moral Positif Dalam Cerita-Cerita Rakyat Melayu*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Mohd Firdaus Che Yaacob. (2018). *Nilai-Nilai Murni dalam Naratif Lisan di Lembangan Sungai Pengkalan Datu, Kelantan: Satu Penelitian Pengkaedahan Melayu*. Thesis Ijazah Doktor Falsafah. Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan. Universiti Malaysia Kelantan.
- Mohd Shaffie. (1991). *Metodologi Penyelidikan edisi ke-2*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Muhamad, N., Zakaria, M. A. Z. M., Salleh, S. M., & Harun, J. (2018). Penggunaan permainan digital dalam pembelajaran bilik darjah bagi meningkatkan kreativiti dalam penyelesaian masalah matematik. *Sains Humanika*, 10(3-2).
- Muhammad Zakin Haziq Mohamad Zamberi (2022) *Pendigitalan Sastera: Suatu Proses Pemeliharaan Sastera Rakyat*. Final Year Project thesis, Universiti Malaysia Kelantan (UMK).
- Naddy Zara. (2025). Kriteria Pekerja Ideal bagi Majikan. *Scribd*. <https://www.scribd.com/document/485497149/Kriteria-Pekerja-yang-Diingini-Majikan-2-docx>
- Nas. (2025). Ketagihan Gajet Pada Anak Kecil & Remaja – Punca, Kesan & Tips. *eCentral*. https://ecentral.my/ketagihan-gajet/#google_vignette
- Noor Hazwany binti Haji Arifin. (2015). *Persepsi Masyarakat Terhadap Sastera Siber*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Nur Hidayah Ismail. (2013). Cabaran dalam Perkembangan Kesusasteraan Melayu. *DewanSastera*. <https://dewansastera.jendeladbp.my/2023/01/06/7389/>
- Omar, A. (2016). Integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran kesusasteraan Melayu mempertingkatkan keyakinan dan keberhasilan guru semasa latihan mengajar. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 9(1), 13-25.
- Omar, R., Ishak, M. S. A., Mustafa, S. E., & Melayu, J. A. D. (2019). Daripada Cetak Kepada Digital: Rekonstruksi Cerita Rakyat di Malaysia. *Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu*, 12(2), 291-319.

- Permana, Z. D., Syaputa, M. A., & Setiawanc, J. (2022). Kajian Strukturalisme pada Puisi “Aku dan Senja” Karya Heri Isnaini pada Buku Montase: Sepilihan Sajak Menggunakan Pendekatan Pragmatik. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 1(1), 54-59.
- Prof Madya Dr Nazlena Mohamad Ali. (2018). Permainan Digital dan Keterlibatan Jangka Panjang. <https://ivi.ukm.my/digital-games-and-long-term-game-engagement/>
- Ridauddin Daud. (2024). Parlimen: Industri Permainan Digital Catat Hasil Jualan, Eksport RM45 Juta – Gobind. *Astro Awani*. <https://www.astroawani.com/berita-malaysia/parlimen-industri-permainan-digital-catat-hasil-jualan-eksport-rm45-juta-gobind-493778>
- Rizal, M. A. S., Kholik, K., Faizi, A., Kholiq, A., & Azizan, Y. R. (2024). Masa Depan Sastra Di Era Digital: Kajian Sastra Siberetik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 7574-7590.
- Rohaniza Idris, (Mei 30, 2023) Minat pelajar terhadap sastera, budaya dan bahasa berkurang. *Berita Harian Online*. <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2023/05/1108014/minat-pelajar-terhadap-sastera-budaya-dan-bahasa-berkurang>
- Rosliah Kitting. (2013, 29-30 Ogos). Unsur-unsur Sejarah dalam Sudawil (Pantun) Kadazandusun. Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi. Universiti Malaysia Sabah.
- Rumadi, H., & Hidayati, R. (2019). Struktur Fisik Teks Syair Bayan Budiman. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa*.
- Sabitha Marican. (2006). Penyelidikan sains sosial pendekatan pragmatic. Batu Caves: Penerbit Edusystem Sdn Bhd.
- Salleh, S. N. A., Rosly, N. S., Bolhassan, N., & Dehan, A. A. M. (2016). Keanekaragaman ciri laras bahasa kreatif (sastera) dalam penulisan novel Hujan Pagi. *Jurnal Ilmi*, 1(1).
- Shah Pakde Mat. (2014). Kajian Kuantitatif. <https://www.scribd.com/doc/212388456/KAJIAN-KUANTITATIF>
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi permainan tradisional sebagai wahana peredam permainan digital pada anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 385-396.
- Sumasari, Y. J. (2014). Analisis unsur-unsur intrinsik dalam hikayat cerita taifah. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1).
- Tangkui, R. B., & Keong, T. C. (2020). Peningkatan pencapaian dalam pecahan: Kerangka konseptual untuk pembelajaran berasaskan permainan digital menggunakan Minecraft. *Journal of ICT in Education*, 7(2), 39-53.
- Uman Rejo. (2021). Beberapa Pendekatan Dalam kritik sastera siber. Indonesia: Institusi Agama Islam Negeri Surakarta.
- Wan Khairoslinda Wan Mohd Khairi. (2024). Meneliti Persepsi Khalayak terhadap Kesusasteraan Melayu di Sekolah. *Dewan Sastera*. <https://dewansastera.jendeladbp.my/2024/10/09/14682/>

- Wartawan Edisi 9. (2021). Permainan Digital Jadi Hiburan Pilihan Remaja. *Edisi9*. <https://www.edisi9.com.my/2021/07/permainan-digital-jadi-hiburan-pilihan-remaja/>
- Yanti, P. G. (2020). Sastra digital dan keunggulannya. *Prosiding Samasta*.
- Yusri, A. A., Zainal, M. Z., & Ismail, I. M. (2024). Pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu: Suatu tinjauan literatur. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 12(1), 15-26.
- Zahari, N. H. A. H., Bidin, S. N. B. S., & Syamsuddin, S. N. W. (2021). Kepentingan pengajaran dan pemudahcaraan berbantuan permainan digital bagi mata pelajaran Pendidikan Islam sekolah rendah. *RABBANICA-Journal of Revealed Knowledge*, 2(2), 19-28.
- Zahari, N. H. A. H., Bidin, S. N. B. S., & Syamsuddin, S. N. W. (2021). Kepentingan pengajaran dan pemudahcaraan berbantuan permainan digital bagi mata pelajaran Pendidikan Islam sekolah rendah. *RABBANICA-Journal of Revealed Knowledge*, 2(2), 19-28.
- Zainudin, M. Z., Omar, R., & Kamarudin, M. F. (2016). Kaedah gabungan (mixed methods) dalam kajian pembasmian kemiskinan di Malaysia dan Indonesia: Pengalaman penyelidikan (mixed methods in poverty eradication programme in malaysia and indonesia: a research experience). *Journal of Human Capital Development (JHCD)*, 9(2), 47-58.