



PENERAPAN APLIKASI SUNO AI DALAM
PEMAHAMAN WATAK PERWATAKAN
NOVEL *VAADA MALAR* MURID
TINGKATAN 4



RAJESWARI A/P GOPAL



UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



PENERAPAN APLIKASI SUNO AI DALAM PEMAHAMAN WATAK
PERWATAKAN NOVEL *VAADA MALAR* MURID
TINGKATAN 4

RAJESWARI A/P GOPAL

LAPORAN KERTAS PROJEK DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI
SYARAT UNTUK MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(BAHASA TAMIL)
(MOD KERJA KURSUS)

FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



PENGHARGAAN

Saya mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih kepada Tuhan kerana telah memberikan saya peluang, kekuatan serta ketabahan untuk menyempurnakan kajian ini. Saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua yang telah terlibat secara langsung atau tidak langsung sepanjang proses penyediaan disertasi ini. Setinggi-tinggi penghargaan saya rakamkan kepada penyelia saya, Prof. Madya Dr. Karthees Ponniah yang telah membimbing dan menyumbang buah fikiran bernas secara berterusan dengan penuh kesabaran dan prihatin. Bimbingan dan tunjuk ajar yang berharga ini telah membantu saya untuk menyiapkan penyelidikan ini dengan sempurna. Terima kasih diucapkan kepada semua pensyarah-pensyarah daripada Program Bahasa Tamil, UPSI, pegawai-pegawai daripada Fakulti Bahasa dan Komunikasi (FBK), yang turut membantu dalam menyiapkan penyelidikan saya. Terima kasih yang amat Istimewa turut ditujukan kepada ibu bapa yang amat dikasihi, En. Gopal a/l Subramaniam dan Pn. Jothi a/p Muniandy yang tidak pernah jemu memberikan sokongan dan sentiasa mendoakan kejayaan saya. Tidak ketinggalan juga adik beradik saya, G. Puvanesvari, G. Rameswaran dan G. Mageswaran yang sentiasa bersama dan menjadi penyokong bagi melengkapkan kajian saya. Seterusnya, ucapan terima kasih tidak terhingga diucapkan juga kepada rakan-rakan yang mengikuti kursus yang sama, A. Anjalai, P. kala, C. Mullay Chandra, M. Puvaneswari dan R. Vimona, atas semangat, kerjasama, perkongsian idea dan sokongan yang diberikan. Tidak lupa juga, kawan baik saya, S. Lavania, yang sering menjadi tempat berteduh dan pendengar setia, serta tempat saya mencari ketenangan sepanjang tempoh penyelidikan ini. Akhir sekali, setulus penghargaan ditujukan kepada semua rakan sekerja saya di SMK Serendah, yang telah membantu saya secara langsung dan tidak langsung, sama ada melalui perbincangan, sokongan moral mahupun bantuan.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk meneliti peranan Aplikasi Suno AI dalam meningkatkan pemahaman watak dan perwatakan dalam novel *Vaada Malar* dalam kalangan murid Tingkatan 4 bagi mata pelajaran Kesusasteraan Tamil di Malaysia. Permasalahan kajian ini berpunca daripada kesukaran murid memahami teks sastera, khususnya aspek watak dan perwatakan, yang sering dianggap abstrak dan mencabar melalui kaedah pengajaran konvensional. Sehubungan itu, penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) diteroka sebagai satu pendekatan alternatif yang berpotensi meningkatkan minat, penglibatan dan kefahaman murid dalam pembelajaran sastera. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian tindakan dengan pendekatan kuantitatif. Seramai enam orang murid Tingkatan 4 dipilih sebagai responden kajian dan terlibat dalam intervensi selama enam minggu menggunakan Aplikasi Suno AI. Instrumen kajian terdiri daripada ujian pra dan ujian pasca, rubrik pemarkahan serta pemerhatian pengajaran dan pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis melalui perbandingan markah dan peratus pencapaian murid sebelum dan selepas intervensi. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat peningkatan yang ketara dalam pemahaman watak dan perwatakan murid selepas penggunaan Aplikasi Suno AI. Murid didapati lebih bermotivasi, aktif dan kreatif dalam menyampaikan idea serta dapat mengaitkan ciri-ciri watak dengan bukti teks dengan lebih berkesan. Penggunaan elemen muzik dijana oleh AI membantu murid memahami watak dan perwatakan novel secara lebih bermakna dan menyeronokkan. Kesimpulannya, kajian ini membuktikan bahawa Aplikasi Suno AI berpotensi menjadi medium pengajaran yang inovatif dan berkesan dalam pembelajaran Kesusasteraan Tamil. Kajian ini diharapkan dapat memberi sumbangan kepada guru, pihak sekolah dan Kementerian Pendidikan Malaysia dalam memperkasa penggunaan teknologi AI selaras dengan keperluan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21), serta membuka ruang kepada kajian lanjutan dalam bidang pendidikan sastera dan teknologi pendidikan.

Kata kunci: Kesusasteraan Tamil, Aplikasi Suno AI, kecerdasan buatan (AI), novel *Vaada Malar*, watak dan perwatakan.





The Use of Suno AI to Improve Form Four Students' Understanding of Character and Characterization in *Vaada Malar* Novel

ABSTRACT

This study aims to examine the role of the Suno AI application in enhancing students' understanding of character and characterization in the *Vaada Malar* novel among Form Four students studying Tamil Literature in Malaysia. The research is motivated by students' difficulties in comprehending literary texts, particularly character and characterization, which are often perceived as abstract and challenging when taught using conventional instructional methods. In response to these challenges, the integration of artificial intelligence (AI) technology is explored as an alternative pedagogical approach to improve students' engagement, motivation, and comprehension in literature learning. This study adopts an action research design using quantitative approaches. A total of six Form Four students were selected as the research participants and involved in a six-week instructional intervention using the Suno AI application. The research instruments included pre-test and post-test assessments, scoring rubrics, and classroom observations. Quantitative data were analysed through comparisons of students' scores and percentages before and after the intervention. The findings reveal a notable improvement in students' understanding of character and characterization following the implementation of the Suno AI application. Students demonstrated increased motivation, active participation, and creativity in expressing ideas, as well as improved ability to identify and justify character traits using textual evidence. The AI-generated music and lyrics provided an engaging and meaningful learning experience, enabling students to comprehend literary elements more effectively. In conclusion, this study demonstrates that the Suno AI application has strong potential as an innovative and effective instructional tool for teaching Tamil Literature. The findings contribute to educational practice by supporting the integration of AI-based tools in line with 21st-century learning (PAK-21) principles and provide valuable insights for educators, schools, and policymakers seeking to enhance literature teaching through technology.

Keywords: Tamil Literature, Suno AI application, Artificial Intelligence (AI), *Vaada Malar* novel, Character and Characterization.





KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xii
SENARAI SINGKATAN	xiii
SENARAI LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	4
1.2.1 Kesusasteraan Tamil	4
1.2.2 Aplikasi Suno AI	6
1.3 Pernyataan Masalah	7
1.4 Objektif Kajian	9
1.5 Persoalan Kajian	9
1.6 Hipotesis Kajian	10
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	11
1.8 Batasan Kajian	12
1.9 Kepentingan Kajian	14
1.9.1 Kepentingan Kepada Murid	15
1.9.2 Kepentingan Kepada Guru	15



1.9.3 Kepentingan Kepada KPM	16
1.9.4 Kepentingan Kepada Bidang Teknologi Pendidikan	17
1.9.5 Kepentingan Kepada Penyelidik Akan Datang	17
1.10 Definisi Operational	18
1.10.1 Watak dan Perwatakan	18
1.10.2 Aplikasi Suno AI	18
1.11 Rumusan	18

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pengenalan	20
2.2 Kesusasteraan Dan Watak Perwatakan	21
2.3 Pendekatan Multimedia Dan ICT	27
2.4 Aplikasi Suno AI	30
2.5 Rumusan	32

3.1 Pengenalan	33
3.2 Reka Bentuk Kajian	34
3.3 Persampelan Kajian	35
3.4 Instrumen Kajian	36
3.4.1 Pemerhatian	37
3.4.2 Rubrik Penilaian	38
3.4.3 Ujian Pra dan Ujian Pasca	40
3.4.4 Kajian Tindakan	43
3.5 Teknik Analisis Data	46
3.6 Kesimpulan	47

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan	49
4.2 Latar belakang responden	50

4.2.1 Jantina	50
4.3 Persoalan Kajian Pertama	51
4.4 Persoalan Kajian Kedua	54
4.5 Persoalan Kajian Ketiga	73
4.6 Rumusan	78

BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1 Pendahuluan	80
5.2 Perbincangan Dapatan Kajian	81
5.2.1 Peningkatan Pencapaian Murid Dalam Ujian Pasca	82
5.2.2 Keberkesanan Aplikasi Suno AI Dalam Pengajaran Watak Dan Perwatakan	83
5.3 Implikasi Kajian	84
5.3.1 Implikasi Terhadap Murid	84
5.3.2 Implikasi Terhadap Guru	85
5.3.3 Implikasi Terhadap Pengurusan Sekolah Dan Kurikulum	86
5.3.4 Implikasi Terhadap Bidang Pendidikan	86
5.3.5 Implikasi Terhadap Penyelidikan Dan Bidang Akademik	87
5.3.6 Hubungan Antara Aplikasi Suno AI Dan Platform DELIMa KPM	88
5.4 Cadangan Kajian Lanjutan	89
5.4.1 Melibatkan Saiz Sampel Yang Lebih Besar	89
5.4.2 Kajian Experiment Jangka Panjang	90
5.4.3 Perbandingan Aplikasi AI Lain	90
5.4.4 Menjalankan Kajian Dalam Elemen Sastera Atau Karya Sastera Yang Lain	91
5.4.5 Kajian Terhadap Sikap Dan Motivasi Murid	91
5.4.6 Kajian Keberkesanan Dalam Penggunaan Platform Delima	92
5.4.7 Latihan Intensif Untuk Guru (Teacher Professional Development)	92

5.5 Rumusan

93

RUJUKAN

94



SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
3.1 Penganalisis Data Ujian Pra dan Ujian Pasca Mengikut Murid	42
3.2 Tahap Skor Ujian Pra dan Ujian Pasca Mengikut Peratus Pemarkahan Murid	43
3.3 Rancangan Pengajaran	44
4.1 Taburan Kekerapan Dan Peratus Respondan Mengikut Jantina	50
4.2 Tahap Penguasaan PBD Murid terhadap Watak Perwatakan Novel <i>Vaada Malar</i> (Perpandukan Kreteria Penskoran Tahap Penguasaan dan Tafsiran PBD DSKP KSSM mata pelajaran Kesusasteraan Tamil)	52
4.3 Penganalisis Data Ujian Pra Mengikut Murid	56
4.4 Tahap Skor Ujian Pra Mengikut Peratus Pemarkahan Murid	57
4.5 Analisis Data Ujian Pasca Mengikut Murid	71
4.6 Tahap Skor Ujian Pasca Mengikut Peratus Pemarkahan Murid	73
4.7 Analisis Data Ujian Pra dan Ujian Pasca Mengikut Murid	74
4.8 Perubahan Markah Dan Peningkatan Peratus Markah Dalam Ujian Pasca Berbanding Dengan Ujian Pra	75
4.9 Purata Marakah dan Purata Peratus murid dalam Ujian Pra dan Ujian Pasca	76
4.10 Tahap Skor Ujian Pra dan Ujian Pasca Mengikut Peratus Pemarkahan Murid	77





SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka konseptuan kajian	11
3.1 Reka Bentuk Kajian	35
3.2 Instrumen Kajian	37
3.3 Tahap Penguasaan (TP) bagi mata Pelajaran Kesusasteraan Tamil	
Tingkatan 4 & 5 DSKP KSSM	39
3.4 Tafsiran Tahap Penguasaan Keseluruhan (TPK) DSKP KSSM	39
3.5 Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran DSKP KSSM	
bagi karya novel mata pelajaran Kesusasteraan Tamil	41
4.1 Halaman Aplikasi Suno AI	58
4.2 Paparan Platform DELIMa	59
4.3 Tahap dan Keupayaan Aplikasi Suno AI	59
4.4 Paparan Pilihan Lirik Dan Gaya dalam Aplikasi Suno AI	60
4.5 Watak Perwatakan Watak Utama Kuzhandaivelu	62
4.6 Paparan Lagu Untuk Watak Utama Kuzhandaivelu	63





SENARAI SINGKATAN

KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
LP	Lembaga Peperiksaan
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
KMK	Kesusasteraan Melayu Komunikatif
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
KBSM	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
PAK21	Pembelajaran Abad Ke-21





SENARAI LAMPIRAN

- A KERANGKA KONSEPTUAL KAJIAN
- B SOALAN UJIAN PRA
- C SOALAN UJIAN PASCA





BAB 1

PENGENALAN



Menurut Ashraf Nordin (1972) perkataan sastera merupakan perkataan yang berasal daripada bahasa Sansrit yang bermaksud kitab suci Hindu. Manakala, dalam tradisi Islam, sastera dikenali sebagai *al-adabi*, iaitu, karya yang lahir daripada jiwa yang beradab dan bertujuan untuk membentuk masyarakat dengan nilai-nilai moral. Melalui sifatnya yang bersopan santun, sastera dianggap sebagai wahana yang memelihara tamadun, menghimpunkan ajaran, serta menyampaikan nilai yang dapat membimbing manusia ke arah pembentukan akhlak yang baik (Samsudin, 2001)





Sastera Klasik Tamil dikategorikan kepada dua, iaitu, akam yang membincangkan unsur dalaman rohani masyarakat manakala puram pula mengulaskan unsur luaran fizikal masyarakat. Kesusasteraan berfungsi sebagai refleksi kehidupan manusia dan masyarakat. Dalam dunia kesusasteraan, Sastera Tamil merupakan antara sistem yang tertua serta padat dengan nilai sejarahnya (Pramila, K. 2021).

Jenis kesusasteraan yang berbentuk novel merupakan salah satu bentuk karya yang penting. Novel merupakan karya sastera yang menyampaikan sebuah cerita yang panjang. Menurut Kamus Kesusasteraan Inggeris Oxford, pada peringkat awalnya dikenali sebagai Novella dan kemudiannya istilah itu bertukar menjadi Novel seperti yang digunakan pada masa kini.



berkembang dalam abad ke-19. Pada masa itu, novel merupakan genre yang mempunyai peminat dan pengkritik yang tinggi berbanding genre kesusasteraan lain seperti puisi atau drama (Annathurai. M & Mohana Dass. R, 2020).

Menurut Dr. N. Subburathiyar (2000), pendidikan sastera memiliki sifat yang dapat memperkayakan kehidupan masyarakat, sama seperti manisan yang terhasil daripada campuran madu, susu, buah-buahan dan jiwa yang memberikan rasa nikmat tanpa membosankan. Melalui pengalaman estetika ini, sastera berupaya membentuk kehalusan budi dan memperkukuh nilai kemanusiaan.





Selain itu, pengajaran dan pembelajaran karya sastra dapat mengembangkan imaginasi murid, membentuk sifat keperibadian, serta meningkatkan disiplin dan jati diri murid sekolah menengah (Iampuranan. K & Kumar. S, 2021)

Tambahan pula, salah satu aspek utama dalam pengajaran kesusasteraan adalah pemahaman watak dan perwatakan dalam karya sastra, terutamanya dalam novel yang dijadikan teks di sekolah menengah. Murid dapat mengambil iktiar menerusi setiap watak perwatakan yang mereka belajar, agar dapat mengamalkan perkara yang baik daripada sesebuah watak dalam novel dan mengelakkan tingkah laku yang tidak mempunyai nilai moral. Hal ini juga dapat dilihat dalam pernyataan Thinesh (2015), yang menyatakan elemen-elemen sastra yang dibelajar oleh para murid mendorong untuk melahirkan insan baik, yang melambangkan sesebuah budaya masyarakat.

Menurut Hoggart (1968) juga, semua karya sastra, dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

Salah satu pendekatan yang berkesan dalam meningkatkan pemahaman pelajar terhadap watak dan perwatakan dalam sesebuah karya adalah melalui Aplikasi Suno AI. Teknik ini membolehkan pelajar menghayati dan merasai pengalaman watak dalam novel dengan lebih mendalam, sekali gus membantu mereka memahami motivasi, emosi, dan konflik yang dihadapi oleh watak tersebut. Menurut La Capra, (2017), pelbagai unsur moral seperti perasaan, pemikiran, kreativiti, pengalaman dan emosi yang dirangkumi oleh kesusasteraan akan mempengaruhi kehidupan seseorang individu.





Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk menyelidik penerapan teknik Aplikasi Suno AI dalam meningkatkan pemahaman pelajar Tingkatan 4 terhadap watak dan perwatakan dalam novel *Vaada Malar*. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan pelajar dapat menguasai analisis watak dengan lebih efektif serta mengaplikasikan pengetahuan sastra dalam konteks kehidupan mereka.

1.2 Latar belakang kajian

1.2.1 Kesusasteraan Tamil

Dalam sistem Pendidikan Malaysia, Mata pelajaran Kesusasteraan Tamil telah diperkenalkan dan menjadi mata pelajaran pilihan dalam Peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia. Genre buku teks Mata pelajaran Kesusasteraan Tamil yang dipilih oleh Kementerian Pendidikan Malaysia untuk digunakan sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran di sekolah menengah merangkumi novel kontemporari, drama klasik dan puisi tradisional (Ilampuranan. K & Karthees. P, (2022).

Tambahan pula, panduan format pentaksiran yang dikeluarkan oleh Lembaga Peperiksaan Malaysia, (2020) telah menetapkan suatu standard atau piawai untuk mata pelajaran Kesusasteraan Tamil seluruh negara. Oleh yang demikian mata pelajaran Kesusasteraan Tamil telah mula diajar dengan panduan Kurikulum Standard Sekolah





Menengah (KSSM) Tingkatan Empat dan Tingkatan Lima mulai tahun 2020.

Sejak Mata pelajaran Kesusasteraan Tamil diperkenalkan dalam Peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia, pemilihan buku teks telah dibuat oleh Lembaga Peperiksaan Malaysia. Setelah mata pelajaran Kesusasteraan Tamil diteriam sebagai mata pelajaran elektif dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) bermula tahun 2020, proses pemilihan dan lantikan buku teks Kesusasteraan Tamil dilakukan oleh Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia (Buku Panduan Kesusasteraan Tamil Tingkatan 4 dan Tingkatan 5, 2021)

Pendidikan bahasa dan kesusasteraan memainkan peranan penting dalam membentuk kemahiran berfikir kritis dan memperkaya pemahaman pelajar terhadap pelbagai aspek kehidupan. Hal ini dapat dibuktikan menerusi pernyataan Kementerian Pendidikan Malaysia (2018), matlamat Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Kesusasteraan Tamil adalah untuk melahirkan murid yang masyarakat yang berwawasan, kreatif dan menangani perubahan dalam hidup untuk masa depan yang berkeyakinan. Melalui kaedah pengajaran sastera, ciri kepimpinan serta nilai-nilai murni juga dapat disemai dalam kalangan murid. Ia juga memainkan peranan dalam memperkukuh hubungan yang positif antara individu dengan masyarakat.

Novel yang digunakan sekarang adalah Novel *Vaada Malar* ditulis oleh Mu. Varadarasan, seorang penulis yang terkenal di India. Perwatakan dalam Novel *Vaada Malar*. Merupakan salah satu teknik pembelajaran abad ke-21 yang akan melibatkan





simulasi sesuatu peristiwa daripada topik yang diajar membolehkan murid berimajinasi.

1.2.2 Aplikasi Suno AI

Dalam konteks Pendidikan masa kini, pelaksanaan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21) sangat diutamakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Pendekatan ini mementingkan pembelajaran berpusatkan murid melalui penekanan terhadap elemen komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis dan kreatif serta penghayatan nilai moral dan etika. Selain memupuk kemampuan berfikir secara kreatif, PAK-21 turut menggalakan penggunaan peranti digital dan teknologi ICT terkini dalam pengajaran dan pembelajaran. Pada dasarnya, pembelajaran abad ke-21 merujuk kepada kaedah pengajaran yang mengutamakan murid sebagai peneraju pembelajaran, di samping menerapkan elemen yang membantu pengembangan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) seperti yang digariskan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025.

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) telah muncul untuk memperkayakan lagi pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah (Aditama et al., 2022; Jamaliyah & Wulandari, 2022). Alat pembelajaran yang berasaskan AI mampu menyediakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyeronokan (Coccia, 2021). Salah satu aplikasi berasaskan AI



ialah Suno AI, iaitu aplikasi yang menggabungkan kecedasan buatan (AI) dengan muzik bagi memudahkan pembelajaran bahasa melalui lagu (Pokhrel, 2024).

Aplikasi Suno AI menggunakan muzik dan lirik yang dijana AI untuk meningkatkan daya ingatan dan menyediakan pengajaran dan pembelajaran yang lebih menakjubkan berbanding dengan kaedah tradisional (Hijriya et al., 2025). pembelajaran yang melibatkan Aplikasi Suno AI, dapat meningkatkan motivasi dan kemahiran mendengar murid dengan lebih signifikan berbanding pendekatan konvensional (Nezhyva et al, 2025).

1.3 Penyataan Masalah

Murid murid Tingkatan 4 yang mengambil Kesusasteran Bahasa Tamil di sekolah menghadapi masalah untuk memahami dan mendalami watak dalam novel *Vaada Malar* menyebabkan murid tidak dapat mengayati dan memahami jalan cerita novel tersebut dengan lebih efektif. Ia juga menyebabkan murid- murid ketandusan idea untuk menulis jawapan untuk soalan berkaitan dengan watak perwatakan dan tidak dapat markah yang mememuaskan (Kertas Peperiksaan Pertengahan Tahun Kesusasteraan Tamil - bahagian 2 - 20m).

Menurut Sylvester. S & Norazimah. Z, (2023), pembacaan teks sastera, seperti novel atau drama bukannya aktiviti yang menggembirakan bagi kebanyakan murid.



Minat membaca murid mempunyai hubungan dengan tahap pencapaian mereka. Pembacaan karya sastera memerlukan ketabahan intelektual yang lebih tinggi. Kajian menunjukkan bahawa murid lebih menjurus kepada ruangan gosip, majalah hiburan serta menggunakan kemudahan teknologi berbanding mendalami karya sastera yang berkualiti.

Selain itu, pelajar elektif sastera di sekolah menengah kurang berminat membaca teks sastera disebabkan beberapa sebab, antaranya perkembangan teknologi yang semakin canggih. Tambahan pula, hamper 90% murid lebih banyak membaca bahan hiburan, gosip, cerita mistik atau kontroversi, manakala bahan ilmiah pula hanya terhad kepada nota dan buku mata pelajaran (Mohd Nazri, 2018).



berkesan, di samping memerlukan pembaca yang memiliki jiwa yang sihat serta daya fikiran yang mendalam untuk memahami kandungan bacaan (Nurul Shahira Salim, 2017). Murid membaca tanpa berfikir secara mendalam atau gagal menguasai perkara penting dalam karya sastera tersebut (Sylvester. S & Norazimah. Z, 2023).

Permasalahan kajian ini juga dikenal pasti apabila Na. Paccaibalan (2019) menyatakan bahawa murid-murid SPM menganggap pembelajaran Kesusasteraan Tamil sebagai sesuatu yang sukar. Beliau turut menghuraikan bahawa punca tanggapan ini adalah kerana murid perlu membaca karya sastera, memahami dan seterusnya menukarkan idea daripada teks novel kepada bentuk jawapan esei yang





dinyatakan dalam peperiksaan SPM.

1.4 Objektif kajian

Objektif kajian ini adalah seperti berikut:

- 1) Mengenalpasti Tahap Penguasaan (TP) murid Tingkatan 4 dalam perwatakan *Vaada Malar*.
- 2) Mengenalpasti keberkesanan Aplikasi Suno AI dalam pengajaran watak-perwatakan Novel *Vaada Malar* dalam kalangan murid tingkatan 4.
- 3) Membandingkan Tahap Penguasaan (TP) murid tingkatan 4 dalam memahami watak perwatakan Novel *Vaada Malar* dengan menggunakan pengajaran secara tradisional dan Aplikasi Suno AI.



1.5 Persoalan kajian

Berikut adalah tiga persoalan kajian yang akan dijawab melalui kajian ini:

- 1) Bagaimanakah Tahap Penguasaan murid Tingkatan 4 dalam perwatakan *Vaada Malar*?
- 2) Bagaimanakah Aplikasi Suno AI membantu murid tingkatan 4 untuk memahami watak-perwatakan Novel *Vaada Malar*?
- 3) Apakah Tahap Penguasaan (TP) murid tingkatan 4 dalam memahami





watak perwatakan Novel *Vaada Malar* dengan menggunakan pengajaran secara tradisional dan Aplikasi Suno AI?

1.6 Hipotesis Kajian

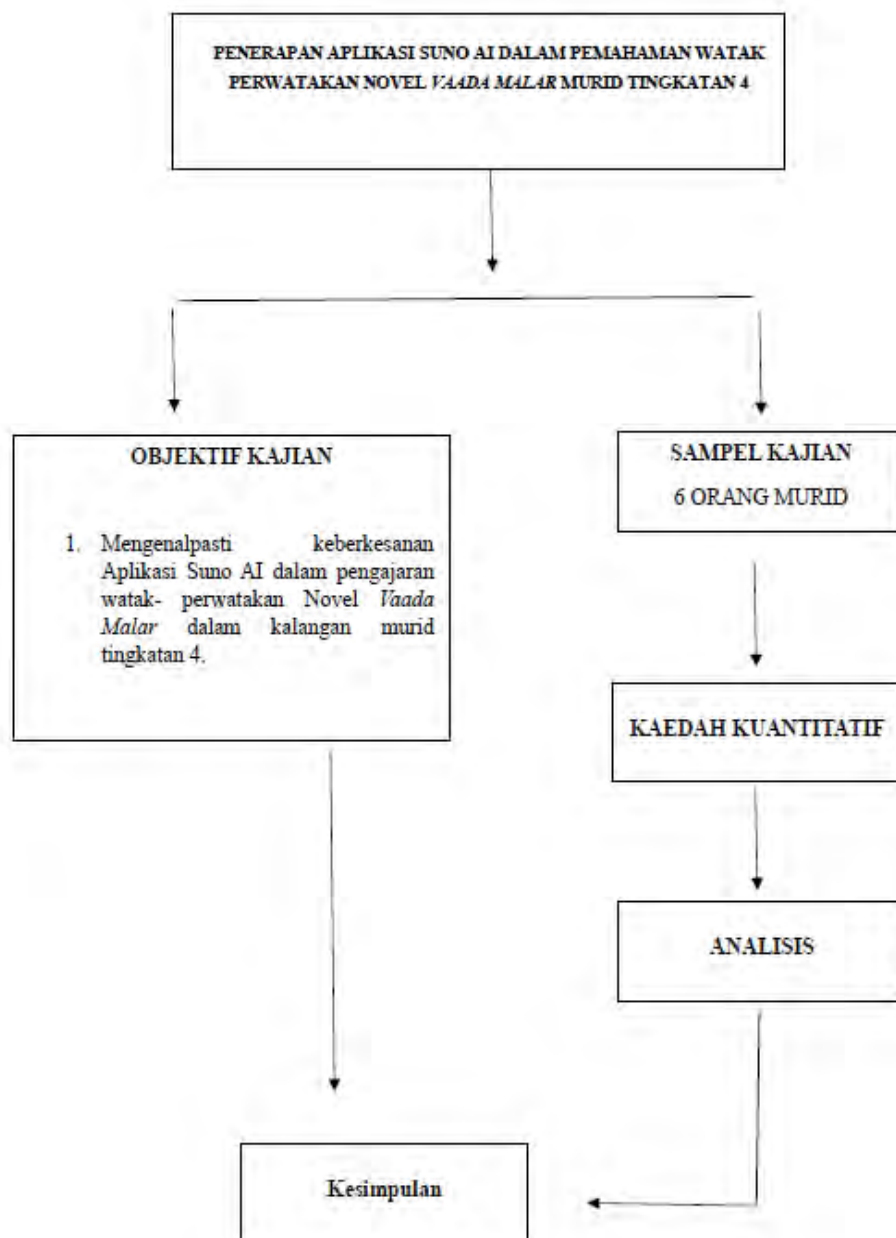
Kajian ini berasaskan hypothesis berikut:

- 1) H_0 : Tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam pencapaian Tahap Penguasaan (TP) dalam praujian terhadap pemahaman tentang watak perwatakan dalam Novel *Vaada Malar*.



1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Berikut adalah konsep kerangka kajian yang digunakan dalam kajian ini.



Rajah 1.1. Kerangka konseptuan kajian



1.8 Batasan Kajian

Kajian ini lebih memfokuskan kepada penilaian tentang sejauh manakah Aplikasi Suno AI memberi kesan terhadap pemahaman murid tentang watak perwatakan Novel *Vaada Malar*. Kajian ini tertumpu kepada pelajar Tingkatan 4. Seramai enam responden pelajar yang mengambil mata pelajaran Kesusasteraan Tamil dipilih sebagai kumpulan rawatan dalam kajian ini.

Kajian ini hanya menggunakan kumpulan rawatan, tanpa membuat berbanding dengan kumpulan kawalan. Bilangan yang kecil membolehkan mengkaji membimbing dan menilai secara lebih teliti dalam penggunaan Aplikasi Suno AI. Oleh sebab itu, pengkaji memilih sekolah yang mempunyai enam orang murid sahaja yang mengambil mata Pelajaran Kesusasteraan Tamil sebagai subjek elektif SPM. Tambahan pula, sumber masa dan kesesuaian murid menghadkan penglibatan murid yang lebih besar. Selain itu, focus kajian ini bukan generalisasi populasi, tetapi melihat keberkesanan penggunaan Aplikasi Suno AI dalam konteks bilik darjah sebenar.

Kajian ini dijalankan selama enam minggu sahaja. Tempoh enam minggu adalah sesuai untuk memberi pendedahan, latihan menggunakan Aplikasi Suno AI, dan menjalankan penilaian selepas intervensi.

Novel *Vaada Malar* digunakan sebagai bahan kajian, kerana novel ini merupakan novel yang perlu dibelajar oleh murid yang mengambil mata Pelajaran



Kesusasteraan Tamil di Tingkatan 4 dan Tingkatan 5. Ia juga relevan dan selaras dengan kurikulum KPM.

Mengikut Kurikulum Standard Sekolah Menengah (DSKP) pemahaman watak perwatakan dalam Novel *Vaada Malar* bergantung kepada Standard Kandungan 3.0 dalam bahagian novel. Standard Kandungan ini terdiri daripada 4 jenis Standard Pembelajaran yang mengfokuskan bahagian novel. Pengkaji memilih 1 Standard Pembelajaran sahaja daripada 4 jenis Standard Pembelajaran. Iaitu:-

1. 3.4.1 menghuraikan tentang watak utama novel
2. 3.4.1 menghuraikan tentang watak sampingan novel
3. 3.4.1 menghuraikan tentang nilai watak utama novel
4. 3.4.1 menghuraikan tentang nilai watak sampingan novel

Pengkaji menggunakan Aplikasi Suno AI sebagai pendekatan kajian ini. Aplikasi Suno AI ini membantu murid untuk memahami dan mendalami watak - watak dalam Novel *Vaada Malar*. Selain itu, ia juga membantu untuk memahami jalan cerita Novel *Vaada Malar* dengan lebih teliti. Aplikasi Suno AI juga merupakan satu aplikasi yang menyokong Tulisan Bahasa Tamil, menjadikannya unik berbanding Aplikasi AI yang lain.



Ujian Pra dan Ujian Pasca telah dijalankan dengan menggunakan 3 soalan berkaitan watak- watak Novel *Vaada Malar*. Pengkaji menggunakan soalan SPMC, Peperiksaan Pertengahan Tahun Tingkatan 4 dan Peperiksaan Akhir Tahun Tingkatan 4 Kesusasteraan Tamil, negeri dan daerah lain juga yang mengikut format yang ditetapkan oleh Lembaga Peperiksaan Malaysia.

1.9 Kepentingan Kajian

Kajian ini penting kerana ia dapat mengenalpasti pemahaman watak dan perwatakan dalam Novel *Vaada Malar* dalam kalangan murid Tingkatan 4. Pengkaji membuat ujian Pra untuk mendapatkan pemahaman murid terhadap watak dan perwatakan dalam mengenalpasti pemahaman watak dan perwatakan dalam Novel *Vaada Malar*. Mengenalpasti Keberkesanan Pendekatan Suno AI dalam pengajaran Kesusasteraan Bahasa Tamil terutamanya komponen watak perwatakan dalam Novel *Vaada Malar*, bagaimana ia dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap watak dan perwatakan dalam novel *Vaada Malar* berbanding dengan kaedah pembelajaran tradisional. Selain itu, ia juga meningkatkan penglibatan dan minat murid dalam mempelajari subjek Kesusasteraan Bahasa Tamil, seterusnya meningkatkan minat mereka terhadap novel *Vaada Malar* dengan menggunakan pendekatan yang lebih interaktif dan menyeronokkan.





1.9.1 Kepentingan Kepada Murid

Kajian ini menyumbangkan banyak kebaikan dimana murid dapat menguasai dan memahami watak dan perwatakan novel *Vaada Malar*. Penggunaan Aplikasi Suno AI yang menggabungkan elemen muzik, audio dan lirik beraraskan AI dapat membantu murid untuk meningkatkan minat mereka terhadap pembacaan teks karya sastera. Ini akan mendorong mereka untuk mendapat markah yang lebih memerangsangkan dalam peperiksaan. Ini akan menjadi motivasi kepada murid-murid ini untuk mendaftar subjek Kesusasteraan Bahasa Tamil di Peperiksaan SPM selepas mereka naik ke tingkatan 5. Selain itu juga, murid-murid dapat memberikan tumpuan dan juga melibatkan diri sepenuhnya dalam kelas Kesusasteraan Bahasa Tamil. Selain itu, murid turut didedahkan kepada penggunaan teknologi secara bermakna, selaras dengan keperluan literasi digital masa kini.



1.9.2 Kepentingan Kepada Guru

kajian ini penting kepada guru mata pelajaran Kesusasteraan Tamil, kerana ia menyediakan satu pendekatan yang alternatif dalam pengajaran dan pembelajaran. Hal ini kerana, Aplikasi Suno AI merupakan satu pendekatan yang berteraskan teknologi digital dan kecerdasan buatan (AI). Penggunaan Aplikasi Suno AI dapat membantu guru menyampaikan kandungan karya sastera dengan lebih kreatif dan efektif serta berpusatkan murid.





Pendekatan ini bukan sahaja dapat menarik minat murid dan meningkatkan penglibatan murid dalam pengajaran dan pembelajaran, malah mambantu guru memenuhi keperluan pembelajaran abad ke-21. Hal ini demikian kerana, Aplikasi Suno AI merupakan satu aplikasi yang memenuhi semua elemen-elemen yang terdapat dalam pengajaran dan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan elemen konukasi, kolaborasi, kreativiti dan pemikiran kritis. Tambahan pula, kajian ini menyokong usaha guru dalam mengintegrasikan penggunaan teknologi digital yang disarankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia melalui platform DELIMa.

1.9.3 Kepentingan kepada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)



Kajian ini juga penting kepada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) kerana dapatan kajian boleh dijadikan rujukan kepada usaha memperkasa penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran elektif, khususnya Kesusasteraan Tamil. Kajian ini juga menyokong aspirasi KPM dalam melaksanakan transformasi pendidikan digital serta memperkukuh pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM). Tambahan pula, kajian juga memberi gambaran tentang potensi penggunaan Aplikasi AI yang menyokong tulisan Bahasa Tamil, yang masih terhad dalam konteks pendidikan Malaysia.





1.9.4 Kepentingan Kepada Bidang Teknologi Pendidikan

Kajian ini turut memberi sumbangan kepada bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam penerokaan penggunaan kecerdasan buatan (AI) sebagai medium pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Tamil. Dapatan kajian ini dapat membantu pembangunan teknologi dan penyelidik pendidikan memahami keberkesanan aplikasi AI berasaskan audio dan muzik dalam meningkatkan kefahaman teks karya sastra. Hal ini sekali gus membuka ruang kepada pembangunan inovasi teknologi yang lebih inklusif dan berfokus kepada keperluan pelbagai bahasam khususnya Bahasa Tamil.

1.9.5 Kepentingan Kepada Penyelidik Akan Datang



Kajian ini juga signifikan kepada penyelidik akan datang kerana ia menyediakan asas yang boleh dijadikan rujukan bagi kajian lanjutan dalam penggunaan aplikasi kecerdasan buatan (AI) dan juga dalam mata pelajaran Kesusasteraan Tamil. Penyelidik akan datang juga boleh mangaplikasikan Aplikasi Suno AI dalam aspek sastra yang lain seperti tema, gaya bahasa dan latar serta penggunaan karya lain seperti drama atau puisi.





1.10 Definisi Operational

Definisi operational merujuk kepada penjelasan maksud bagi istilah-istilah yang digunakan dalam sesuatu kajian (Nadzalinda, 2015). dalam kajian ini, pengkaji telah menggunakan tiga istilah khusus bagi menjelaskan perkara yang dikaji.

1.10.1 Watak dan Perwatakan

Menurut Ismail Ahmad (1988), watak dan perwatakan memberikan maksud, orang yang mempunyai bayangan seperti manusia biasa, dieberikan pengolahan perwatakan oleh pengarang untuk mengisi kehendak novel yang ditulisnya. Selain itu, watak dan perwatakan juga, pelaku yang mempunyai kelebihan dan kekurangan mengikut perjalanan cerita sesebuah novel (Korrie, 1995). Namun, bagi pandangan Ali Ahamad (1978), watak dan perwatakan dalam novel merupakan khayalan atau ciptaan pengarang yang sering menjadi tumpuan pembaca kerana mereka berpendapat bahawa watak dan perwatakan itu wujud dalam kehidupan seharian mereka.

1.10.2 Aplikasi Suno AI

Aplikasi Suno AI, sebuah syarikat yang menjana muzik dalam masa beberapa saat berdasarkan arahan (*prompts*) berbentuk teks, berjaya menarik perhatian ramai dalam



masa yang singkat yang mempunyai pengguna yang melebihi 12 juta sehingga Mei 2024 (Suno, 2024). Salah satu alat berasaskan kecerdasan buatan (AI) ialah Aplikasi Suno AI, iaitu salah satu aplikasi yang mengintegrasikan kecerdasan buatan dengan muzik bagi memudahkan pembelajaran bahasa melalui lagu (Pokhrel, 2024). Aplikasi Suno AI menggunakan muzik dan lirik yang dijana oleh kecerdasan buatan (AI) untuk meningkatkan pengekalan kosakata, sebutan sekali gus menyediakan platform pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif berbanding dengan kaedah tradisional (Hijriyah et al., 2025). Kajian-kajian juga menunjukkan penggunaan Aplikasi Suno AI dalam pendidikan memberikan impak yang baik (Nezhyva et al., 2025)

1.11 Rumusan

Bab 1 ini telah memberikan pengenalan yang jelas mengenai latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, hipotesis kajian dan batasan kajian. Perbincangan turut membincangkan cabaran yang dihadapi oleh murid dalam memahami watak dan perwatakan dalam teks novel *Vaada Malar*. Selain itu, bab ini juga menjelaskan skop, Batasan kajian serta kepentingannya kepada guru, murid, Kementerian Pendidikan Malaysia dan bidang Pendidikan Kesusasteraan Tamil secara menyeluruh. Penggunaan Aplikasi Suno AI yang berteraskan kecerdasan buatan (AI) yang menyokong pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran ke-21.