

# PENGUNAAN APLIKASI CURIPOD DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN WATAK DAN PERWATAKAN CERPEN *PERSPEKTIF*

*The Use of the Curipod Application in the Teaching and Learning of Character and Characterisation in the Short Story Perspektif*

*Alyani Nasuha Othman<sup>1</sup> & Rohayati Junaidi<sup>2\*</sup>*

<sup>1, 2</sup> *Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia*

<sup>1</sup>*alyaninasuha01@gmail.com* & <sup>2</sup>*rohayati@fbk.upsi.edu.my*\*

\*Penulis koresponden

**Diterima:** 22 Okt 2025; **Disemak semula:** 23 Nov 2025; **Diterima:** 19 Dis 2025; **Diterbitkan:** 26 Dis 2025

**To cite this article (APA):** Othman, A. N., & Junaidi, R. (2025). Penggunaan Aplikasi Curipod dalam Pengajaran dan Pembelajaran Watak dan Perwatakan Cerpen Perspektif. *Jurnal Peradaban Melayu*, 20(2), 64-73. <https://doi.org/10.37134/peradaban.vol20.2.6.2025>

**To link to this article:** <https://doi.org/10.37134/peradaban.vol20.2.6.2025>

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) telah merebak seiring dengan kemajuan dunia. Sehubungan itu bidang pendidikan turut mengambil peluang untuk memanfaatkan kemudahan teknologi maklumat dalam pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Aplikasi Curipod merupakan sebuah bahan bantu mengajar digital yang digunakan semasa proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Tujuan penelitian ini dijalankan adalah bagi menjelaskan penggunaan Curipod dalam pengajaran dan pembelajaran watak dan perwatakan dalam cerpen *Perspektif*. Kaedah kajian yang digunakan ialah berbentuk kualitatif dengan reka bentuk kajian lapangan yang menumpukan kepada penggunaan aplikasi digital Curipod dalam pengajaran cerpen *Perspektif* daripada buku teks *Kubentang Sehela Peta*. Data dikumpul melalui analisis dokumen menggunakan kaedah kepustakaan dan senarai semak sebagai instrumen kajian. Sebanyak lima artikel dianalisis sebagai sumber sokongan. Hasil kajian menunjukkan aplikasi Curipod sesuai untuk digunakan semasa proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas kerana bersifat interaktif dan kolaboratif. Rekaan permainan digital Curipod menggabungkan elemen multimedia, iaitu imej dan audio bagi merangsang murid untuk menjalani pembelajaran yang lebih bermakna dan menyeronokkan. Kesimpulannya, integrasi Curipod dalam pengajaran sastera mampu meningkatkan penglibatan aktif murid, memperkukuh pemahaman terhadap teks sastera dan menyokong pendekatan pembelajaran abad ke-21. Implikasinya, kajian ini dapat dijadikan panduan oleh guru dalam merancang strategi pengajaran yang lebih kreatif serta membuka ruang kepada penyelidik untuk meneroka lebih lanjut keberkesanan teknologi digital dalam konteks pendidikan bahasa dan sastera.

**Kata kunci:** Curipod, pengajaran dan pembelajaran, watak dan perwatakan, cerpen *Perspektif*

## ABSTRACT

*The advancement of information and communication technology (ICT) has spread along with the progress of the world. In this regard, the field of education also takes the opportunity to utilize information technology facilities in teaching and learning in the classroom. The Curipod application is a digital teaching aid used during the teaching and learning process in the classroom. The purpose of this research is to explain the use of Curipod in teaching and learning characters and characterization in the short story Perspektif. The research method used is qualitative with a field study design that focuses on the use of the Curipod digital application in teaching the short story Perspektif from the textbook Kubentang Sehela Peta. Data was collected through document analysis using*

*library methods and checklists as research instruments. A total of five articles were analyzed as supporting sources. The results of the study showed that the Curipod application is suitable for use during the teaching and learning process in the classroom because it is interactive and collaborative. The design of the Curipod digital game combines multimedia elements, namely images and audio to stimulate students to undergo more meaningful and enjoyable learning. In conclusion, the integration of Curipod in literature teaching can increase students' active engagement, strengthen understanding of literary texts and support a 21st century learning approach. The implication is that this study can be used as a guide by teachers in planning more creative teaching strategies and open up space for researchers to further explore the effectiveness of digital technology in the context of language and literature education.*

**Keywords:** *Curipod, teaching and learning, characters and characterization, short story Perspective*

## PENGENALAN

Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi semakin berkembang maju di seluruh dunia. Teknologi maklumat digunakan oleh manusia bagi memudahkan pekerjaan, kelangsungan dan kesejahteraan hidup. Teknologi juga membantu manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara satu sama lain di mana sahaja tanpa mengira jarak dan masa (Simon, 2017). Pengaplikasian teknologi maklumat dalam proses pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu mampu menjadikan pengajaran yang disampaikan lebih menarik, mudah difahami, efektif dan kondusif kepada murid. Permasalahan timbul apabila berlakunya kekurangan bahan bantu mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu. Kekurangan bahan bantu mengajar mendorong sebilangan guru untuk terus bergantung kepada pendekatan tradisional seperti penggunaan buku teks semata-mata dan kaedah *Chalk and Talk*. Kebergantungan ini berpunca daripada keterbatasan sumber pengajaran yang lebih interaktif dan inovatif, sekali gus mengehadkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Situasi ini boleh menjejaskan tahap pemahaman murid terhadap pengajaran yang disampaikan.

Penggunaan bahan bantu mengajar yang pelbagai dan interaktif mampu menarik minat murid, sekali gus meningkatkan pemahaman mereka terhadap kandungan mata pelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Kesusasteraan Melayu. Terdapat keluhan dalam kalangan murid yang mendapati elemen watak dan perwatakan sukar untuk dikenal pasti dalam sesebuah cerpen. Kesukaran ini menyebabkan mereka menganggap cerpen sebagai teks yang kompleks, mengelirukan dan kurang menarik. Persepsi negatif ini turut memberi kesan terhadap tahap pemahaman dan minat murid terhadap teks sastra. Erniwati et al. (2024) menunjukkan bahawa murid menghadapi pelbagai kesukaran dalam pemahaman teks sastra, termasuk analisis unsur cerita seperti watak, gaya bahasa dan elemen naratif lain. Oleh itu, pendekatan pengajaran yang lebih interaktif dan berpusatkan murid amat penting bagi membantu murid mengenal pasti dan menghayati watak serta perwatakan dalam teks sastra secara lebih berkesan. Pengajaran dan pembelajaran elemen watak dan perwatakan merupakan elemen penting dalam pembelajaran namun dianggap sukar untuk difahami oleh murid, jika murid tidak dapat memahami dan menghayati watak dan perwatakan dalam penceritaan maka sukar untuk murid tersebut untuk memahami penceritaan yang disampaikan. Justeru itu, penggunaan bahan bantu mengajar multimedia yang sesuai diperlukan dalam membantu proses pengajaran dan pembelajaran iaitu dengan menggunakan aplikasi Curipod.

Aplikasi curipod merupakan sebuah aplikasi interaktif pengajaran dan pembelajaran digital di atas talian. Melalui aplikasi ini guru dapat memberikan pengajaran dengan lebih menarik dan berkesan. Penggunaan bahan bantu mengajar digital dapat diaplikasikan dalam pengajaran di dalam bilik darjah mahupun di dunia maya seperti melalui platform *Google Classroom*, *Google Meet* dan *Zoom*. Bahan bantu mengajar digital yang sering digunakan adalah seperti *Kahoot*, *Quizzies* dan *Canva* yang sering digunakan oleh guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Menurut Law & Mahamod (2021) pembelajaran berbentuk digital adalah lebih menyeronokkan dan dapat mendorong murid untuk memperoleh pencapaian yang cemerlang dengan menggabungkan elemen teknologi dalam alat

gamifikasi *Kahoot*. Oleh itu, kajian ini akan dilakukan bagi mengaplikasikan curipod dalam pengajaran dan pembelajaran watak dan perwatakan cerpen *Perspektif*.

## **SOROTAN LITERATUR**

Kajian oleh Zulham (2021) menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pengajaran dan pembelajaran mampu meningkatkan minat serta semangat belajar murid. Elemen gamifikasi yang diterapkan, termasuk persaingan sihat, maklum balas segera, visual yang menarik, dan suasana pembelajaran interaktif, mendorong murid untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Kahoot! juga berperanan dalam mengurangkan kebosanan, meningkatkan tumpuan murid, serta mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan, sekali gus memberi impak positif terhadap penglibatan dan motivasi murid dalam bilik darjah. Kajian tersebut selari dengan kajian oleh Yuliana et al. (2023) yang menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan video pembelajaran adalah berkesan untuk menghasilkan bahan pengajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Aplikasi ini juga membantu pendidik menyampaikan kandungan pembelajaran dengan lebih menarik serta memudahkan murid memahami isi kandungan pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Wasli (2023) mendapati penggunaan aplikasi Tik tok sebagai media pendidikan dapat meningkatkan minat murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Aplikasi ini memberi kemudahan kepada guru dan murid untuk menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih berinovasi dan kreatif serta menjadi platform untuk menyebarkan Kesusasteraan Melayu dengan lebih meluas. Kajian ini selari dengan dapatan kajian oleh Mohamad (2023) yang menyatakan bahawa penggunaan Quizizz sebagai bahan pendidikan berasaskan teknologi dapat mewujudkan pendekatan pengajaran yang lebih berpusatkan murid. Melalui aktiviti kuiz interaktif, murid dapat terlibat secara aktif dalam latihan dan pengukuhan pembelajaran, sekali gus meningkatkan penglibatan dan motivasi mereka di dalam bilik darjah. Kajian oleh Muda et al. (2021) mendapati bahawa penggunaan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran menerima reaksi yang bercampur daripada kalangan guru, iaitu meliputi penerimaan yang positif dan juga negatif bergantung kepada tahap kesediaan, kemahiran serta sokongan infrastruktur yang tersedia. Namun begitu hasil kajian mendapati penggunaan bahan bantu mengajar digital memberikan kesan yang baik dalam pendidikan dengan menyediakan dan melaksanakan modul infografik ICT memberikan keberkesanan penggunaan dan menambah baik pelaksanaan platform yang sedia ada. Selain itu, kedua-dua kajian turut menumpukan perhatian terhadap penggunaan aplikasi digital sebagai alternatif bahan bantu mengajar yang dapat meningkatkan keberkesanan penyampaian dan penglibatan murid di dalam bilik darjah.

Manakala, kajian lepas yang berkaitan dengan elemen watak dan perwatakan dalam cerpen *Perspektif* telah dilakukan oleh Sammon dan Subet (2020). Kajian tersebut membuktikan bahawa penerapan elemen watak dan perwatakan dalam pembelajaran KOMSAS berupaya merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dalam kalangan murid. Hal ini demikian kerana murid perlu membuat interpretasi serta menggambarkan watak berdasarkan perwatakan yang ditonjolkan dalam sesebuah karya, sekali gus menggalakkan pemikiran kritis dan analitikal. Menurut Taib (2021), penggunaan aplikasi media sosial sebagai bahan bantu mengajar dapat meningkatkan penguasaan murid terhadap watak dan perwatakan Tun Perak dalam Sulalatus Salatin. Pendekatan ini dilihat mampu menarik minat murid serta membantu mereka menghayati watak secara lebih mendalam dan kontekstual. Menurut Tuan Adnan et. al. (2021), elemen watak dan perwatakan dalam sesebuah karya mampu menarik minat pembaca serta berperanan dalam membentuk modal insan yang berfikiran positif melalui penghayatan nilai dan teladan yang ditonjolkan oleh watak-watak dalam cerita.

Di samping itu, kajian oleh Suppiah dan Hamzah (2021) menunjukkan bahawa pemikiran kebitaraan dapat dikaitkan secara langsung dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kecerdasan akal murid melalui analisis watak dan perwatakan dalam cerpen yang terkandung dalam *Antologi Kubentang Sehelai Peta*. Kajian ini menekankan bahawa watak-watak yang ditonjolkan bukan sahaja membentuk

jalan penceritaan, tetapi juga berfungsi sebagai medium untuk meningkatkan pemikiran kritis dan penjaan minda murid, di mana murid didorong untuk menganalisis tindakan, motivasi, dan keputusan watak secara reflektif. Selari dengan itu, kajian oleh Ahmad et al. (2023) membuktikan bahawa cerpen dapat dimanfaatkan untuk menanam nilai empati dalam diri murid, di mana watak dan perwatakan berperanan sebagai alat penghayatan nilai moral dan sosial. Melalui penglibatan murid dengan watak-watak dalam cerita, mereka dapat memahami perspektif, perasaan, dan pengalaman watak secara lebih mendalam, sekaligus menyokong pembangunan kecerdasan emosi dan nilai positif dalam konteks pembelajaran Kesusasteraan Melayu. Kedua-dua kajian ini menunjukkan bahawa analisis watak dan perwatakan cerpen bukan sahaja berperanan dalam pembentukan pemikiran kritis murid tetapi juga menyokong pembangunan nilai dan sikap positif, termasuk empati, yang relevan dalam pengajaran Kesusasteraan Melayu Tingkatan Empat.

Secara keseluruhannya, kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa penggunaan bahan bantu mengajar digital seperti *Kahoot*, *Canva*, *TikTok*, dan *Quizizz* berupaya meningkatkan minat, penglibatan serta motivasi murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Kesusasteraan Melayu. Kajian-kajian tersebut turut membuktikan keberkesanan aplikasi digital dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang interaktif, kreatif dan berpusatkan murid. Dari sudut kandungan, beberapa kajian turut memberi fokus terhadap elemen watak dan perwatakan dalam karya sastra seperti cerpen *Perspektif* dan *Sulalatus Salatin*, serta membuktikan kaitannya dengan pembentukan pemikiran aras tinggi, empati dan pembangunan sahsiah murid. Dapatan daripada semua kajian ini menunjukkan adanya keselarasan dengan kajian yang akan dijalankan, iaitu meneroka penggunaan aplikasi digital Curipod dalam pengajaran dan pembelajaran elemen watak dan perwatakan, serta potensinya dalam memperkukuh pemahaman dan minat murid terhadap teks sastra moden di peringkat menengah.

## **METODOLOGI**

Kajian ini menggunakan pendekatan penyelidikan kualitatif dengan reka bentuk kajian lapangan bagi meneliti penggunaan aplikasi Curipod dalam pengajaran dan pembelajaran elemen watak dan perwatakan cerpen *Perspektif* daripada buku teks *Kubentang Sehelai Peta*. Data dikumpulkan melalui analisis dokumen menggunakan kaedah kepustakaan dengan sokongan senarai semak sebagai instrumen kajian. Analisis data dijalankan secara deskriptif dan tematik dengan menumpukan kepada ciri, fungsi dan aplikasi Curipod dalam konteks pengajaran sastra. Data dianalisis berdasarkan pemerhatian terhadap reka bentuk dan pelaksanaan aktiviti pengajaran berasaskan Curipod yang merangkumi set induksi menggunakan soalan terbuka dan *word cloud*, aktiviti lukisan digital, kuiz berbentuk *poll* atau *true/false*, serta perbincangan kumpulan bagi membandingkan watak utama dan watak sampingan. Setiap aktiviti dianalisis bagi mengenal pasti tahap interaktiviti, penglibatan murid dan sokongan terhadap kefahaman elemen watak dan perwatakan. Sebanyak lima artikel berkaitan dianalisis sebagai sumber sokongan bagi tujuan triangulasi data dan pengukuhan dapatan kajian. Kesahan dan kebolehpercayaan data dipastikan melalui pengesahan instrumen oleh pensyarah penyelia dan pakar bidang berpanduan garis panduan Jasmi (2012), bagi menjamin ketepatan dan kebolehpercayaan analisis yang dijalankan.

## **DAPATAN DAN PERBINCANGAN**

Perkembangan aplikasi digital menyebabkan penggunaannya semakin meluas terutama dalam bidang pendidikan, penggunaan aplikasi digital sering digunakan sebagai bahan bantu mengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran Kesusasteraan Melayu. Aplikasi Curipod merupakan salah satu daripada aplikasi digital yang sesuai digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Menurut Mosengen (2024), menjelaskan bahawa aplikasi Curipod digunakan sebagai alat digital yang boleh diaplikasikan oleh guru dalam membuat perancangan dan penyediaan bahan pengajaran secara interaktif yang direka oleh kecerdasan buatan. Hal ini menunjukkan proses pengajaran dan pembelajaran dapat dijalankan

dengan lebih mudah kepada guru dalam merancang dan menyediakan bahan bantu mengajar watak dan perwatakan cerpen *Perspektif* kerana penggunaan aplikasi ini mampu membantu guru bagi menghasilkan bahan bantu mengajar yang berkualiti berdasarkan kepada cadangan dan bantuan daripada teknologi AI. Curipod merupakan sebuah platform pendidikan yang memainkan peranan penting dalam penyediaan dan penyampaian bahan pengajaran secara interaktif dengan sokongan teknologi Kecerdasan Buatan (Siregar et al., 2024). Khrishnan (2025) menjelaskan bahawa penggunaan Curipod dalam pengajaran memberi peluang kepada guru untuk menghasilkan pelajaran interaktif yang bersesuaian dengan keperluan murid serta membolehkan bahan bantu mengajar dihasilkan, disimpan dan diakses semula mengikut keperluan PdP, sekaligus meningkatkan keterlibatan murid dan menyokong pendekatan PdP yang lebih berpusatkan murid.

### **Manfaat Curipod dalam Pengajaran dan Pembelajaran**

Curipod mempunyai manfaat yang lebih banyak berbanding aplikasi-aplikasi pendidikan yang lain dalam menghasilkan bahan bantu mengajar digital. Penggunaan Curipod lebih menjimatkan masa pengguna, membangkitkan idea kreatif dalam penghasilan bahan bantu mengajar serta membantu meningkatkan penglibatan murid terhadap pembelajaran berkaitan watak dan perwatakan cerpen *Perspektif*. Manfaat Curipod dapat dianalisis melalui beberapa penulisan artikel yang ditulis oleh Siregar et al. (2024) bertajuk *Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning dengan media Curipod di Kelas XI SMK Negeri 2 Medan*. Melalui analisis dokumen tersebut mendapati manfaat Curipod merupakan sebuah platform yang berfungsi untuk meningkatkan interaksi murid secara aktif serta mengembangkan kreativiti daya kreativiti murid dalam mencipta dan mereka bentuk. Kajian oleh Sbardella & Montanucci (2023) bertajuk *Curipod: A Tool for Creating and Delivering AI-enhanced Lessons* menjelaskan manfaat Curipod untuk kegunaan guru dan murid kerana aplikasi tersebut bersifat mesra pendidikan. Curipod menggabungkan teknologi AI dalam membantu guru menjana slide, aktiviti, soalan dan maklum balas berdasarkan hasil pembelajaran serta menarik minat murid. Melalui pelbagai aktiviti yang disediakan, guru dapat melaksanakan pengajaran elemen watak dan perwatakan dengan lebih interaktif, iaitu dengan menggabungkan penyampaian maklumat melalui slaid penerangan bersama aktiviti berasaskan pelibatan murid secara langsung. Pendekatan ini bukan sahaja menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, malah mampu meningkatkan kefahaman dan penglibatan murid dalam sesi pengajaran.

### **Ciri-ciri Aplikasi Curipod**

Aplikasi Curipod menawarkan pelbagai ciri yang komprehensif dan fleksibel dalam membantu guru merancang serta menghasilkan bahan bantu mengajar, khususnya dalam pengajaran elemen watak dan perwatakan cerpen *Perspektif*. Antara kelebihan utama Curipod ialah kebolehannya untuk membina keseluruhan pelan pengajaran secara sistematik yang merangkumi slaid interaktif dan aktiviti pembelajaran. Melalui penggunaan sistem Kecerdasan Buatan (AI), Curipod membolehkan guru menjana kandungan dengan hanya menyatakan topik pengajaran, seterusnya menerima cadangan reka bentuk pengajaran dalam bentuk slaid yang boleh disunting mengikut keperluan.

Menurut Moura (2024), Curipod menyediakan bahan pengajaran yang bersifat interaktif dan dinamik hasil daripada integrasi teknologi Kecerdasan Buatan (AI). Antara ciri utama yang ditawarkan oleh platform ini termasuklah fungsi *poll* (tinjauan pendapat), yang membolehkan guru mengumpul respons murid secara serta-merta untuk menilai tahap kefahaman atau mendapatkan pandangan awal tentang sesuatu topik. Selain itu, ciri *word cloud* pula membolehkan murid menyumbangkan perkataan atau frasa berkaitan dengan topik perbincangan, yang kemudiannya dipaparkan dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif, sekaligus merangsang penglibatan kognitif mereka. Fungsi *drawings* memberi peluang kepada murid untuk melukis atau membuat lakaran secara digital, membolehkan mereka mengekspresikan pemahaman atau idea dalam bentuk visual. Ciri *open questions* pula memberi ruang kepada murid untuk memberikan jawapan secara terbuka, yang kemudiannya boleh dianalisis oleh guru untuk mengenal pasti pemahaman dan idea murid secara lebih mendalam. Tambahan pula, sistem maklum balas automatik yang dikenali sebagai *AI feedback* membolehkan Curipod memberikan respons segera kepada murid terhadap jawapan yang diberikan, sekaligus meningkatkan keberkesanan

proses pembelajaran secara serta-merta. Semua ciri ini boleh disesuaikan dari segi masa pelaksanaan dan jenis aktiviti mengikut keperluan dan tahap murid, menjadikan Curipod satu alat bantu mengajar yang bersifat fleksibel dan responsif.

Selain itu, menurut Kočková et al. (2024), Curipod turut menyokong pembentangan slaid secara langsung menggunakan projektor semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Fungsi ini membolehkan guru menyampaikan isi pelajaran secara tersusun dan visual kepada seluruh kelas sambil menjalankan aktiviti interaktif secara masa nyata. Semasa slaid dipaparkan, murid boleh terlibat secara aktif dalam kuiz yang disediakan menerusi peranti masing-masing, seperti telefon pintar atau tablet, tanpa mengganggu aliran penyampaian guru. Keupayaan Curipod untuk menggabungkan elemen penyampaian visual dan penyertaan digital ini menjadikan pengajaran lebih dinamik serta mampu mengekalkan tumpuan murid sepanjang sesi. Ciri ini juga menonjolkan kelebihan Curipod berbanding platform pendidikan lain kerana ia bukan sahaja menekankan penglibatan murid secara aktif, tetapi turut menyokong pembelajaran kolaboratif dan berpusatkan murid dalam suasana bilik darjah yang interaktif dan menyeronokkan. Kemudahan ini menjadikan Curipod sebagai satu medium bantu mengajar yang serba lengkap kerana mengintegrasikan teknologi, pedagogi dan interaktiviti dalam satu platform. Ringkasnya, Curipod bukan sahaja mempermudah perancangan pengajaran, malah memperkaya proses pengajaran dan pembelajaran melalui pendekatan interaktif yang dapat meningkatkan penglibatan serta minat murid secara berkesan. Ciri-cirinya yang unik menjadikan Curipod sebagai salah satu alat bantu mengajar yang relevan dan sesuai untuk pendidikan abad ke-21.

### **Kelebihan Penggunaan Curipod dalam Pengajaran dan Pembelajaran**

Aplikasi Curipod merupakan salah satu bahan bantu mengajar yang direka mempunyai kelebihannya yang tersendiri. Aplikasi ini membolehkan guru mencipta pelbagai aktiviti seperti perbincangan kumpulan, penilaian diri dan permainan yang berkaitan dengan watak dan perwatakan. Curipod merupakan satu platform pembelajaran digital yang menggabungkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk menyokong guru dalam merancang dan menyampaikan pengajaran yang lebih berkesan. AI dalam Curipod digunakan bagi menganalisis kehendak pengajaran berdasarkan kata kunci atau tajuk yang dimasukkan oleh pengguna, lalu menjana kandungan pembelajaran yang relevan, tepat dan sejajar dengan objektif pengajaran.

Kajian oleh Sbardella & Montanucci (2024) menegaskan keberkesanan penggunaan Curipod dalam menyokong pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam membangunkan pengalaman pembelajaran berasaskan teknologi serta memperkukuh pendekatan pedagogi berorientasikan penglibatan aktif (*active learning*). Hasil dapatan menunjukkan bahawa Curipod tidak hanya menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk menjana teks secara automatik, bahkan turut mengambil kira konteks pendidikan, tahap kebolehan murid dan variasi gaya pembelajaran. Pendekatan ini menjadikan kandungan yang dihasilkan lebih autentik, relevan dan bersifat adaptif. Sebagai contoh, sistem AI dalam Curipod berupaya menghasilkan pelbagai bentuk bahan pembelajaran seperti kuiz interaktif, soalan perbincangan, infografik dan petikan pemahaman berdasarkan input pengguna. Fungsi ini bukan sahaja membantu guru menjimatkan masa dalam proses perancangan pengajaran, malah membolehkan mereka memberi tumpuan kepada pelaksanaan pendekatan pembelajaran yang lebih berpusatkan murid. Selain keupayaan AI dalam penjanaan kandungan, Curipod turut menyediakan ciri penyuntingan yang komprehensif, membolehkan pengguna mengubah suai dan menyesuaikan kandungan mengikut keperluan pengajaran. Antara ciri penting yang disediakan termasuk penambahan imej, video dan audio bagi meningkatkan visualisasi bahan, penggunaan animasi serta elemen grafik interaktif untuk merangsang minat dan perhatian murid, serta penyediaan soalan terbuka, tinjauan pendapat dan aktiviti kolaboratif yang dapat meningkatkan tahap penglibatan murid semasa sesi pembelajaran.

Perkara ini seiring dengan pandangan Renzulli dan Reis (2014) dalam Mustaffa et al. (2021, hlm. 206) yang menegaskan bahawa guru perlu meraikan dan menghormati kepelbagaian murid dengan mempertimbangkan kaedah pedagogi yang sesuai untuk dilaksanakan. Guru yang proaktif akan membezakan serta menyesuaikan isi kandungan kurikulum berdasarkan tahap kemampuan murid, mengubah suai strategi pengajaran mengikut keperluan bilik darjah, dan menilai hasil pembelajaran

murid berdasarkan kreativiti serta potensi mereka. Ketiga-tiga aspek ini perlu digarap dengan mengambil kira kesediaan belajar, minat dan profil pembelajaran murid. Integrasi AI dalam Curipod membawa transformasi positif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. AI bukan sahaja menjaga kandungan yang relevan dan bersesuaian dengan kehendak pengajaran, malah memberi ruang kepada guru untuk mengubah suai bahan pembelajaran mengikut kreativiti dan keperluan murid. Ciri-ciri ini menjadikan Curipod sebagai satu alat bantu mengajar yang sangat berkesan dalam era digital masa kini.

Dalam era pembelajaran digital, keupayaan sesebuah platform untuk menyokong pelbagai peranti memainkan peranan penting dalam memastikan kebolehpakaian, fleksibiliti dan penglibatan aktif murid. Menurut kajian oleh Mosengen (2024), Curipod memperlihatkan kelebihan ketara melalui keupayaannya untuk bersambung dengan pelbagai peranti seperti komputer riba, tablet dan telefon pintar, yang memudahkan murid untuk mengakses bahan pengajaran secara langsung semasa sesi pembelajaran berlangsung. Curipod membolehkan murid melihat slaid, mengikuti aktiviti dan menyertai sesi pembelajaran secara langsung melalui peranti masing-masing. Guru hanya perlu berkongsi kod atau pautan sesi, dan murid boleh terus mengakses kandungan tersebut tanpa memerlukan pemasangan aplikasi tambahan. Selain menyampaikan maklumat, Curipod menekankan elemen penglibatan aktif murid. Murid bukan sahaja boleh melihat kandungan pembelajaran, tetapi juga menjawab soalan terbuka atau objektif yang disediakan oleh guru secara masa nyata. Di samping itu, mengundi dan menyatakan pendapat melalui ciri *polling* dan *live voting* serta melakar idea atau membuat lukisan ringkas.

Kajian Mosengen (2024) turut menyatakan bahawa ciri ini menggalakkan pembelajaran kolaboratif dan interaktif, serta meningkatkan motivasi murid untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Ia juga memberi peluang kepada murid yang pemalu atau kurang yakin untuk menyumbang secara digital, tanpa tekanan sosial. Curipod turut direka dengan format 14 jenis slaid pembelajaran yang boleh disesuaikan oleh guru. Setiap slaid mempunyai fungsi tersendiri termasuk pembukaan pelajaran, soalan reflektif, aktiviti interaktif, pemantauan pemahaman dan penutup pembelajaran. Guru boleh mengedit kandungan, menukar susunan slaid, menambah gambar, klip video YouTube, audio serta menyisipkan aktiviti seperti kuiz atau perbincangan kumpulan. Mosengen menyatakan bahawa ini memberi kawalan penuh kepada guru dalam merancang dan mengubah suai bahan pembelajaran agar bersesuaian dengan objektif dan keperluan murid. Curipod bukan sahaja menyokong integrasi teknologi dalam bilik darjah, tetapi juga menyumbang secara langsung kepada pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif dan menarik. Keupayaannya untuk disambung pada pelbagai peranti dan menyediakan pelbagai bentuk slaid interaktif membolehkan guru dan murid bekerjasama dalam persekitaran pembelajaran digital yang fleksibel dan responsif. Ini menjadikan Curipod bukan sekadar alat persembahan, tetapi juga satu medium pedagogi yang menyokong pembelajaran aktif dan kolaboratif abad ke-21.

### **Proses Penggunaan Aplikasi Curipod dalam Pengajaran dan Pembelajaran**

Proses penggunaan aplikasi Curipod dalam pengajaran dan pembelajaran menekankan pendekatan interaktif dan berpusatkan murid, khususnya dalam pengajaran watak dan perwatakan cerpen *Perspektif*. Guru memulakan proses dengan penyediaan bahan pengajaran termasuk slaid interaktif, penerangan ringkas tentang watak utama dan sampingan, serta pelbagai aktiviti seperti soal jawab, kuiz, lukisan digital, dan perbincangan kumpulan. Sesi pengajaran dimulakan dengan set induksi menggunakan fungsi *word cloud* atau soalan terbuka dalam Curipod. Guru mengemukakan soalan seperti, “Apakah yang kamu faham tentang watak dan perwatakan? dan “Siapakah watak Sharifah dalam cerpen *Perspektif*?”. Jawapan yang diberikan oleh murid dipaparkan secara langsung di skrin, dan ini menjadi asas kepada perbincangan kelas yang bersifat terbuka dan inklusif.

Seterusnya, guru menggunakan fungsi lukisan (*drawing tool*) untuk menggalakkan murid meluahkan pemahaman mereka secara visual. Sebagai contoh, murid diminta untuk melakar wajah Sharifah atau melukis simbol yang mewakili sifat utamanya. Aktiviti ini bukan sahaja menyeronokkan, tetapi juga membantu murid menterjemahkan pemahaman teks kepada bentuk kreatif, sekali gus membina kemahiran interpretasi yang tinggi. Di samping itu, guru juga menyediakan aktiviti kuiz dalam bentuk *poll* atau *true/false* bagi menguji kefahaman murid tentang watak dan perwatakan. Contohnya, soalan

seperti “Sharifah seorang yang berpendirian teguh” murid perlu menjawab “benar atau salah?”. Murid juga boleh menjawab soalan secara individu menggunakan akaun Curipod masing-masing.

Setelah murid memahami isi cerpen, guru mengarahkan mereka untuk berbincang dalam kumpulan kecil dan membandingkan watak utama dengan watak sampingan. Hasil perbincangan dibentangkan melalui slaid Curipod yang disediakan oleh kumpulan tersebut. Aktiviti ini melatih murid berfikir secara kritis dan bekerja secara kolaboratif. Akhir sekali, guru berkongsi bahan pengajaran tersebut dengan murid melalui pautan khas atau kod QR. Ini membolehkan murid mengakses bahan pembelajaran dengan mudah menggunakan peranti mereka sendiri, sama ada di dalam kelas mahupun di rumah. Hal ini membolehkan murid membuat ulang kaji dan mengukuhkan pemahaman mereka secara sendiri. Kaedah ini selaras dengan pembelajaran berpusatkan murid dan memberikan mereka ruang untuk mengulang kaji. Proses penggunaan aplikasi Curipod dalam pengajaran watak dan perwatakan Cerpen *Perspektif* seperti berikut;



**Rajah 1:** Proses Penggunaan Aplikasi Curipod dalam Pengajaran Watak dan Perwatakan

Secara keseluruhannya, Curipod merupakan alat yang efektif dalam menyokong proses pengajaran dan pembelajaran abad ke-21, menekankan keterlibatan murid, kolaborasi, dan penggunaan teknologi secara bermakna (Sbardella & Montanucci, 2024; Mosengen, 2024). Aplikasi ini menawarkan pendekatan pengajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan keperluan generasi masa kini (Mustaffa, 2021; Renzulli & Reis, 2014). Melalui penggunaan Curipod, pengajaran watak dan perwatakan cerpen *Perspektif* dapat disampaikan dengan lebih menarik, berkesan dan bermakna. Aplikasi ini bukan sahaja memudahkan tugas guru, malah meningkatkan penglibatan serta kefahaman murid terhadap teks sastra yang dipelajari.



## KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, kajian ini membuktikan bahawa penggunaan aplikasi Curipod dalam pengajaran dan pembelajaran watak dan perwatakan cerpen *Perspektif* berupaya meningkatkan keberkesanan pedagogi Kesusasteraan Melayu Komunikatif. Integrasi teknologi digital berasaskan kecerdasan buatan melalui Curipod bukan sahaja memperkaya kaedah penyampaian guru, malah mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif dan berpusatkan murid. Ciri-ciri seperti *word cloud*, soalan terbuka, lukisan digital, kuiz interaktif dan maklum balas automatik telah membantu murid memahami, mentafsir dan menghayati watak serta perwatakan secara lebih mendalam dan bermakna. Dapatan kajian turut menunjukkan bahawa penggunaan Curipod dapat meningkatkan penglibatan aktif murid, merangsang pemikiran kritis serta menyokong pembelajaran sendiri selaras dengan keperluan pembelajaran abad ke-21. Di samping itu, aplikasi ini memudahkan guru merancang pengajaran secara sistematik dan fleksibel mengikut tahap serta keperluan murid. Justeru, Curipod wajar dimanfaatkan sebagai bahan bantu mengajar alternatif yang inovatif dalam pengajaran sastera di sekolah menengah. Implikasi kajian ini mencadangkan agar guru Kesusasteraan Melayu lebih proaktif mengintegrasikan teknologi digital secara terancang bagi meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran. Pada masa yang sama, kajian lanjutan boleh dijalankan secara empirikal melibatkan data murid bagi menilai keberkesanan Curipod terhadap pencapaian akademik, kemahiran berfikir aras tinggi dan pembentukan nilai secara lebih menyeluruh dalam konteks pendidikan sastera.

## PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan dan rakaman terima kasih diucapkan kepada Institut Peradaban Melayu atas kesudian menerbitkan artikel ini. Penghargaan yang tidak terhingga turut ditujukan kepada penyelia utama kajian di atas bimbingan dan nasihat sepanjang kajian ini dilakukan.

## RUJUKAN

- Ahmad, N. A., Hamzah, N., & Baharum, H. . (2023). Elemen Empati dalam Cerpen Gulai Sembilang Untuk Abah Mata Pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif Tingkatan Empat. *Asian Pendidikan*, 3(2), 1-8. <https://doi.org/10.53797/aspen.v3i2.1.2023>
- Bancin, F. P., Syahfitri, L. Bahri, S., Sari, D. N. & Tampubolon, T. Y. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Curipod dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 8(3), 49244-49249.
- Erniwati, Mertosono, S. R. & Maghfira. (2023). Reading Comprehension and Literary Appreciation: an Analysis of Students Difficulties. *Interference Journal of Language, Literature and Linguistics*, 4(2), 254-263. <http://doi.10.26858/interference.v4i2.51863>
- Furio, J. G. (2023). Mastering Curipod: Unlocking the Power of AI Presentations for Engaging and Effective Lessons. <https://www.scribd.com/document/670277226/Jhon-Furio-Curipod-Act>
- Jasmi, K. A. (2012). Kesahan dan kebolehpercayaan dalam kajian kualitatif. Kertas kerja dibentangkan di Kursus Penyelidikan Kualitatif Siri 1 2012, Puteri Resort Melaka, Malaysia. (Unpublished).
- Kočková, P., Kiliánová, K., Slepánková, M. & Kostolányová, K. (2024). A New Era of Academic Research Powered By AI. In Kočková, P., Kiliánová, K., Slepánková, M. & Kostolányová, K. (Eds.), *16th International Conference on Education and New Learning Technologies* (pp. 10774). iated Digital Library. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2024>
- Khrishnan, S. S. D. (2025). *Enhancing English language teaching through Curipod: A digital pedagogical approach*. Peninsula College (Northern) Sdn. Bhd.
- Law, Y. Y. & Mahamod, Z. (2021). Keberkesanan Kahoot terhadap Pencapaian Murid Sekolah rendah dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Melayu. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 90-101.
- Moura, A. (2024). Curipod's artificial intelligence assistant in the proofreading process. <https://doi.org.10.4018/979-8-3693-6170-2.ch006>

- Mosengen, K. M. (2024). KI-verktøy eller lærebok? En kvalitativ innholdsanalyse av et undervisningsopplegg fra ChatGPT, Curipod og en lærebok i norsk [Master's thesis, Oslo Metropolitan University]. ODA: OsloMet Open Digital Archives.  
<https://oda.oslomet.no/handle/11250/3162686>
- Mohamad, A. M. (2023). Keberkesanan Quizizz sebagai medium alternatif ulangkaji dan pembelajaran sendiri. *Jurnal Personalia Pelajar*, 23(2), 29–37.
- M.Suppiah, E., & Hamzah, N. (2021). Analisis elemen menjana minda Falsafah Pendidikan Kesusasteraan Melayu dalam teks cerpen moden Kesusasteraan Melayu Komunikatif. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 11(2), 45-55.  
<https://doi.org/10.15282/ijleal.v11i2.6884>
- Muda, Z., Ishak, A., Ismail, A., & Mat Nor, S. F. (2021). *Kajian awal penerimaan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) digital guru sekolah* (Laporan Teknikal). Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mustaffa, Z., Hussin, Z. & Sulaiman, A. M. (2021). Pedagogi Terbeza untuk Pengajaran Guru terhadap Kepelbagaian Murid. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6 (9), 202-214. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i9.9>
- Renzulli, J. S. & Reis, S. M. (2014). *The Schoolwide Enrichment Model: A How-to Guide for Talent Development*. Routledge.
- Samaon, S. S. & Subet, M.F. (2020). Perwatakan dalam Novel KOMSAS “Di Sebalik Dinara”: Analisis Teori Relevan. *Asian People Journal*, 3(1), 84-100. <https://doi.org/10.37231/apj.2020.3.1.155>
- Siregar, R. U., Bahri, S. Desniarti, D., Harahap, S. & Simanjuntak, R. R. (2024). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model problem based learning dengan media curipod di kelas XI SMK Negeri 2 Medan. *Journal on Education*, 7(1), 906-912. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6229>
- Simon, H. (2017). Teknologi maklumat dan komunikasi Malaysia. Laporan/kerja akademik. Universiti Malaysia Sabah.
- Sbardella, T. & Montanucci, G. (2024). Curipod: A Tool for Creating and delivering AI-enhanced lessons. <https://ricerca.unistrapg.it/handle/20.500.12071/39>
- Taib, R. (2021). *Menguasai watak tokoh Tun Perak dalam Sulalatus Salatin melalui penggunaan aplikasi media sosial bagi mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif (Kajian tindakan)*. Laporan kajian tindakan, Pusat Sumber, SMK Sungkai.  
[https://anyflip.com/dcxlb/grzq/basic?utm\\_source=chatgpt.com](https://anyflip.com/dcxlb/grzq/basic?utm_source=chatgpt.com)
- Tuan Adnan, T.S.N.S., Che Yaacob, M. F. & Mazlan, N.S. (2021). Keberkesanan unsur watak dan perwatakan dalam cerita rakyat dalam kalangan kanak-kanak dan remaja melalui media animasi. *Jurnal Melayu*, 20(2), 230-246.
- Wasli, E. H (2023) Aplikasi Tik Tok dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kesusasteraan Melayu. <http://doi.org/10.13140/RG.2.2.21509.32482>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Zulham, A. W. (2021). Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat dan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(4), 1-8.