

Prôses Pembelajaran Aktif dalam Permainan Escape Room untuk Meningkatkan Penguasaan Peribahasa

Syairah Nur 'Amirah Zaid

syairah_nur_amirah_zaid@schools.gov.sg

Muhammad Asyraf Khalid

muhammad_asyraf_khalid@schools.gov.sg

Sekolah Menengah Canberra

Abstrak

Pelajar didapati kurang berminat untuk mempelajari peribahasa kerana tidak lagi melihat kerelevanannya. Ini menghambat keupayaan pelajar untuk menghayati keindahan pemikiran dan nilai di sebalik peribahasa Melayu. Penerapan elemen reka bentuk permainan atau gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran peribahasa diharapkan dapat mengubah persepsi pelajar menjadi lebih positif. Kajian ini menerapkan proses pembelajaran aktif dalam bentuk permainan 'Escape Room' bagi meningkatkan minat dan pelibatan pelajar dalam pembelajaran peribahasa. Dapatan kajian menunjukkan bahawa usaha yang dijalankan berupaya untuk merangsang minat dan membangkitkan keseronokan dalam pembelajaran. Pendekatan ini juga berjaya meningkatkan motivasi intrinsik pelajar untuk memperkasakan pengetahuan peribahasa mereka. Kajian ini diharapkan menjadi pencetus lebih banyak lagi kajian berasaskan permainan pada masa hadapan.

Kata Kunci: peribahasa, proses pembelajaran aktif, gamifikasi, permainan 'Escape room'



PENGENALAN

Penggunaan platform dan peranti Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) di dalam bilik darjah ataupun secara dalam talian bukanlah sesuatu yang asing bagi para guru. Usaha ini disemarakkan lagi dengan pelancaran Program Literasi Digital Kebangsaan pada tahun 2020 yang bertujuan untuk memupuk diri pelajar dengan kemahiran digital yang mencukupi bagi menerajui dunia sebagai seorang warga peribumi digital. Landskap pendidikan yang sering berubah melahirkan keperluan bagi para guru untuk terus berinovasi bagi menyelaraskan PdP dengan kerangka kemahiran literasi digital dan pembelajaran yang berpusatkan pelajar dengan adanya penggunaan alat pembelajaran peribadi (MOE, 2020).

Kajian ini melibatkan penggunaan pedagogi gamifikasi dalam bentuk permainan '*Escape Room*' yang menerapkan proses pembelajaran aktif bagi membantu mengukuhkan pemahaman peribahasa dalam kalangan pelajar menengah dua dan tiga yang mengambil bahasa Melayu aliran Ekspres. Konsep permainan ini dipilih kerana format permainan sebegini mampu mengasah kemahiran berfikir dan menyuntik minat pelajar dalam pembelajaran peribahasa. Di samping itu, permainan yang mengutamakanelibatan pelajar ini diharapkan dapat meningkatkan keyakinan diri mereka dalam mengaplikasikan penggunaan peribahasa dalam lapangan yang lebih luas lagi.

PERNYATAAN MASALAH

Guru berhadapan dengan pelbagai cabaran untuk meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari bahasa Melayu terutama sekali dalam aspek pembelajaran peribahasa yang dianggap lapuk dan tidak relevan dalam kehidupan seharian mereka. Pembelajaran peribahasa juga selalunya dijalankan secara didaktik di dalam bilik darjah. Ini menyebabkan pelajar sekadar menghafal peribahasa daripada senarai yang diberikan tanpa memahami konsep di sebalik peribahasa-peribahasa tersebut. Akibatnya, ramai pelajar tidak dapat menghargai keindahan pemikiran yang tersemat di sebalik peribahasa-peribahasa Melayu. Pada masa yang sama, ramai pelajar juga tidak dapat menjawab soalan-soalan



peribahasa semasa ujian atau peperiksaan dengan tepat. Dalam jangka masa panjang, ini boleh memberikan kesan yang mendalam terhadap jati diri mereka sebagai orang Melayu serta keyakinan diri mereka.

Dengan itu, pengkaji telah melakarkan satu strategi yang memberikan tumpuan pada penggunaan pedagogi gamifikasi untuk merangsang minat pelajar terhadap pembelajaran peribahasa. Menerusi strategi ini, pelajar bukan sahaja dapat menjalani proses pembelajaran yang aktif malah ia dapat membantu mereka untuk meningkatkan kadar pengekalan pengetahuan yang lebih tinggi terhadap peribahasa-peribahasa yang dipelajari.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meningkatkan minat dan pelibatan pelajar dalam pembelajaran peribahasa menerusi proses pembelajaran aktif yang diterapkan dalam bentuk permainan '*Escape Room*'; dan
2. meninjau keberkesanan penggunaan pedagogi gamifikasi dalam memupuk minat dan mengasah kemahiran berfikir pelajar.

KAJIAN LEPAS

Istilah gamifikasi merujuk kepada penerapan elemen desain permainan pada aktiviti bukan permainan umpamanya dalam konteks pendidikan. Gamifikasi dapat memperkaya pengalaman pembelajaran pelajar dengan merangsang dan mengasah pelbagai kemahiran seperti kemahiran berfikir aras tinggi, kemahiran abad ke-21 dan kemahiran menyelesaikan masalah (Kapp, 2012). Kajian Ong et al. (2013) tentang keberkesanan gamifikasi dalam pendidikan menunjukkan bahawa pendekatan tersebut berjaya untuk mempengaruhi motivasi intrinsik dan motivasi akademik seramai 186 responden secara positif. Ternyata, unsur permainan sangat penting dalam perkembangan kognitif seseorang (Vygotsky, 1962) dan haruslah dipertimbangkan dalam perancangan PdP guru. Seajar dengan itu, kerangka permainan '*Escape Room*' dipilih kerana ia antara konsep permainan yang popular dalam kalangan remaja masa kini. '*Escape*



Room' merupakan konsep permainan yang mana sekumpulan orang terkunci di dalam sebuah bilik dan harus melepaskan diri mereka dalam masa yang tertentu dengan menyelesaikan pelbagai jenis soalan serta teka-teki.

Terdapat pelbagai contoh permainan '*Escape Room*' yang telah digunakan oleh para pendidik untuk PdP di dalam bilik darjah bagi merangsang minat pelajar terhadap kandungan pelajaran (Kapp, 2012). Dapatan LaPaglia (2020) dalam kajiannya, mendapati bahawa penggunaan konsep permainan ini diterima oleh pelajar secara positif dan berkesan dalam membantu untuk meningkatkan kadar pengekalan pengetahuan pelajar. Dari segi persepsi pelajar yang terlibat, 61% daripada mereka melaporkan bahawa aspek perlumbaan dalam aktiviti tersebut meningkatkan keyakinan mereka untuk menjawab soalan serta teka-teki dengan tepat. Dapatan ini juga disokong kajian Dimova, Videnovik & Trajkovik (2020) di Macedonia yang melibatkan 12 buah sekolah rendah bagi pelajar-pelajar gred enam hingga sembilan. Hampir 80% pelajar melaporkan bahawa elemen perlumbaan dalam aktiviti '*Escape Room*' antara lain membantu mereka meningkatkan kemahiran berfikir secara kritis, tahap motivasi mereka dan sekaligus menimbulkan minat terhadap subjek tersebut. Pelibatan pelajar yang tinggi dalam pembelajaran berformat sebegini turut dicapai dengan penerapan proses pembelajaran aktif dalam pelaksanaan pelajaran.

Menurut *Cambridge Assessment International Education* (2015), pembelajaran secara aktif merupakan proses yang mengetengahkan pelajar. Proses ini memberikan fokus kepada cara pelajar belajar dan bukan hanya kepada apa yang dipelajari. Pelajar digalakkan untuk berfikir dan bukan hanya sekadar menerima maklumat daripada guru. Dengan pembelajaran secara aktif, pelajar memainkan peranan penting dalam pembelajaran dan membina ilmu pengetahuan serta pemahaman berdasarkan peluang pembelajaran yang disediakan oleh guru. Lantas, pelajar akan lebih fokus dan bersemangat untuk belajar.

Untuk memastikan pelajar belajar secara aktif, bahagian Teknologi Pendidikan (ETD) telah melancarkan perancah pedagogi *Student Learning Space* (SLS) yang mengetengahkan proses pembelajaran aktif yang

mengandungi empat langkah iaitu mengaktifkan pembelajaran, menggalakkan pemikiran dan perbincangan, merangsang pelajar supaya pembelajaran pelajar dapat dilihat dan memantau serta memberikan maklum balas (ETD, 2017). Dengan ini, pelajar dapat menumpukan perhatian dan minat mereka terhadap objektif pelajaran, melibatkan diri dalam perbincangan untuk meningkatkan pemahaman mereka, mengaplikasikan kemahiran dalam pelajaran serta melakukan refleksi tentang proses pembelajaran (ETD, 2017). Proses pembelajaran aktif dapat meningkatkan pelibatan pelajar dalam pembelajaran dan telah diterapkan dalam kajian ini kerana ia serasi dengan konsep permainan ‘*Escape Room*’ yang dijalankan.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menerapkan proses pembelajaran secara aktif yang berkonsep permainan ‘*Escape Room*’. Pembinaan pelajaran yang dilaksanakan melalui portal SLS mahupun *Google sites*, *Google Form* atau secara fizikal di dalam bilik darjah ini mengikut aspek pembelajaran secara aktif yang berstruktur untuk memastikan pelibatan pelajar secara aktif. Bagi mengkaji keberkesanan pakej pelajaran ini, pelajar memberikan maklum balas mereka menerusi peranti *Mentimeter* dan *Google Form*. Selain itu, hasil kerja pelajar yang telah menggunakan peribahasa setelah melalui pelajaran ini turut dijadikan bahan kajian.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada tiga kumpulan pelajar. Kumpulan yang pertama terdiri daripada 33 orang pelajar menengah dua Ekspres, kumpulan yang kedua terdiri daripada 23 orang pelajar menengah dua yang mengambil bahasa Melayu aliran Ekspres (SBB) dan kumpulan yang ketiga terdiri daripada 15 orang pelajar menengah tiga Ekspres. Para pelajar ini mempunyai tahap kebolehan yang berbeza-beza. Seramai tiga orang guru terlibat dalam pelaksanaan kajian ini dan setiap guru menjalankan tiga jenis aktiviti ‘*Escape Room*’ yang berbeza dengan kumpulan masing-masing.



Instrumen Kajian

Secara keseluruhan, terdapat tiga jenis aktiviti '*Escape Room*' yang telah dikendalikan menggunakan wadah-wadah berikut:

1. Jenis pertama: Portal *Student Learning Space* (SLS)
2. Jenis kedua: Peranti *Google Sites* dan *Google Forms*
3. Jenis ketiga: Aktiviti dijalankan di dalam bilik darjah dengan sokongan ICT

Kepelbagaian cara pelaksanaan aktiviti '*Escape Room*' ini disengajakan bagi menunjukkan bahawa konsep permainan ini sangat versatil dan boleh dijalankan bukan sahaja di dalam ruangan fizikal tetapi juga di alam maya secara asinkronik atau segerak. Lebih-lebih lagi dengan penguatkuasaan tempoh pembelajaran di rumah, kajian ini ingin membuktikan bahawa guru boleh melibatkan pelajar secara aktif dan seronok meski tidak bersua muka. Kajian ini juga meninjau pelbagai wadah untuk menjalankan aktiviti '*Escape Room*'.

Satu kumpulan pelajar menengah dua yang terdiri daripada 33 orang telah menjalani aktiviti '*Escape Room*' melalui portal SLS manakala kumpulan kedua yang terdiri daripada 23 orang pelajar (SBB) telah menjalani aktiviti '*Escape Room*' melalui peranti *Google Sites* dan *Google Form*.

Portal SLS digunakan kerana ia suatu platform yang pelajar biasa gunakan. Terdapat pelbagai fungsi yang boleh diguna pakai oleh guru bagi mempelbagaikan jenis soalan untuk pelajar. Portal SLS turut membolehkan guru untuk memautkan laman yang boleh merangsang minat pelajar. Contohnya, peranti *Kahoot* dipilih untuk memudahkan proses pengumpulan mata dan kuiz yang disertakan adalah dalam mod *Challenge* agar pelajar dapat melakukannya mengikut keupayaan masing-masing. Peranti *Dialogflow* pula menambahkan unsur interaktif. Selain itu, fungsi pemantauan di portal SLS memudahkan guru untuk memantau kemajuan pelajar sewaktu menyelesaikan tugas dan membolehkan guru memberikan maklum balas segera.

Peranti *Google Sites* pula digunakan untuk mewujudkan persekitaran permainan yang lebih autentik kerana guru dapat menghias latar laman tersebut mengikut tema yang ditetapkan. Peranti *Google Forms* pula boleh disertakan di laman *Google Sites* dan peranti ini juga sesuatu yang pelajar sudah biasa gunakan. Serupa dengan SLS, *Google Sites* dan *Google Form* juga membolehkan guru memautkan dan memuatnaikkan pelbagai jenis sumber media bagi mengolah soalan-soalan yang merangsang minat dan menguji pemahaman pelajar. Satu kelebihan menggunakan peranti-peranti ini jika dibandingkan dengan portal SLS ialah pelajar tidak perlu log masuk ke laman tersebut.

Para pelajar menengah tiga pula telah menjalani aktiviti '*Escape Room*' ini di dalam bilik darjah sekali gus menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih berdaya saing dan autentik. Pelajar perlu mencari klu-klu yang terdapat di sekitar kelas. Pelaksanaan pelajaran ini boleh juga dianggap berbentuk hibrid kerana turut menerapkan penggunaan peranti ICT. Contohnya, pelajar harus mengimbas kod QR untuk menyelesaikan tugas di *Google Form* dan portal SLS.

Prosedur Kajian

Bagi ketiga-tiga jenis aktiviti '*Escape Room*', setiap pelajar melakukan kuiz praujian peribahasa di portal SLS yang menguji pemahaman pelajar tentang peribahasa-peribahasa yang terpilih. Pada masa yang sama, pendapat pelajar tentang pembelajaran peribahasa secara tradisional di dalam bilik darjah telah dikumpulkan untuk dibandingkan dengan pendapat mereka setelah selesai menjalani pembelajaran peribahasa melalui aktiviti '*Escape Room*'. Aktiviti '*Escape Room*' jenis pertama dan kedua telah dijalankan pada penggal tiga persekolahan. Aktiviti '*Escape Room*' jenis yang ketiga pula dijalankan pada penggal empat setelah tamat peperiksaan akhir tahun. Bahagian berikut memperincikan langkah-langkah yang diambil oleh guru bagi jenis-jenis aktiviti '*Escape Room*' yang berbeza.



Jenis pertama: Aktiviti 'Escape Room' menggunakan Portal SLS

Aktiviti 'Escape Room' yang bertajuk 'Misi Membasmi Virus-2020' ini terdiri daripada tiga misi utama yang selaras dengan perancah proses pembelajaran aktif di SLS. Bagi tujuan kajian, pelajar telah mempelajari lima peribahasa yang baharu daripada senarai peribahasa menengah dua dan aktiviti ini menguji pemahaman pelajar tentang lima peribahasa tersebut. Aktiviti ini dijalankan di makmal komputer di sekolah di bawah penyeliaan guru.

Pelajar bermain peran sebagai Detektif Conan yang harus mencari vaksin yang telah dicuri oleh Profesor Klon bagi menyelamatkan bumi yang telah diserang virus-2020. Bagi mengaktifkan pembelajaran, pelajar harus menyelesaikan misi pertama berbentuk kuiz *Kahoot* dengan memadankan peribahasa pada maksud yang tepat. Di akhir kuiz itu, pelajar memperoleh kata kunci yang membantu mereka mengesan lokasi makmal Profesor Klon. Seterusnya, bagi menggalakkan pemikiran dan perbincangan, misi kedua memerlukan pelajar untuk meneka maksud simbol-simbol yang terdapat dalam peribahasa. Langkah ini menggalakkan pelajar untuk berfikir secara kritis maksud yang tersirat di sebalik peribahasa yang dipelajari. Di akhir kuiz itu, pelajar mendapatkan kombinasi kod bagi membuka beg vaksin. Selanjutnya, bagi menilai pemahaman pelajar tentang peribahasa-peribahasa yang dipelajari, pelajar harus memadankan senario yang diberikan pada peribahasa yang tepat. Di akhir kuiz tersebut, pelajar memperoleh kata kunci untuk mengakses kilang yang dapat menghasilkan vaksin tersebut dalam jumlah yang banyak bagi tujuan penyebaran. Misi pelajar sebagai Detektif Conan berakhir setelah pelajar melengkapkan bahagian renungan dan maklum balas.

Setiap misi dalam pakej pelajaran ini diselang-selikan dengan misi-misi bonus berikut yang menguji kemahiran berfikir aras tinggi dan membolehkan pelajar untuk mengumpul mata tambahan: (1) membandingkan dua peribahasa yang serupa maksudnya, (2) memberikan pendapat tentang kegunaan dan kerelevanan peribahasa dalam konteks masa kini dan (3) menghasilkan senario tersendiri bagi lima peribahasa yang telah dipelajari. Misi bonus ini tidak wajib dilakukan.



Pada pelajaran seterusnya, pelajar mempelajari penulisan e-mel rasmi dan mereka digalakkan untuk menyertakan peribahasa yang telah dipelajari daripada aktiviti ‘*Escape Room*’ ini dalam penulisan e-mel mereka.

Jenis Kedua: Aktiviti ‘*Escape Room*’ Menggunakan *Google Sites* & *Google Forms*

Dalam aktiviti ‘*Escape Room*’ jenis kedua ini, pelajar telah pun mempelajari lima peribahasa daripada senarai peribahasa menengah dua. Aktiviti ‘*Escape Room*’ ini merupakan pelajaran kedua selepas pelajaran pengenalan. Aktiviti ‘*Escape Room*’ yang berpangkalan *Google Sites* ini bertujuan menguji kemahiran pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan peribahasa yang dipelajari ke dalam konteks yang berbeza. Untuk aktiviti ini, pelajar telah bekerjasama dalam kumpulan masing-masing (seramai tiga orang pelajar dalam satu kumpulan) dan mereka telah menggunakan telefon bimbit mereka untuk mengambil bahagian dalam aktiviti ‘*Escape Room*’ ini.

Aktiviti ‘*Escape Room*’ kedua ini diberi tajuk ‘Misi Penawar Peribahasa’. Bagi aktiviti ini, pelajar bermain peran sebagai doktor-doktor pakar. Tujuan mereka adalah untuk mencari penawar kepada sebuah virus yang sedang berleluasa di seluruh dunia. Virus ini telah dicipta oleh seorang watak jahat yang diberikan nama Dr. Von Roth.

Untuk misi yang pertama, pelajar diberikan beberapa gambar yang telah disusun secara rambang bagi mengaktifkan pembelajaran. Gambar-gambar ini melambangkan kelima-lima peribahasa yang telah pun mereka pelajari. Para pelajar harus menyusun gambar-gambar itu untuk memperlihatkan kelima-lima peribahasa tersebut. Jika berjaya, pelajar akan dapat mengenal pasti nombor-nombor tertentu pada gambar-gambar tersebut. Nombor-nombor ini merupakan kod yang perlu diisi dalam *Google Form* yang terdapat di laman tersebut. Jika berjaya, mereka akan diberikan pembayang bagi misi kedua mereka.

Bagi misi kedua, pelajar diberikan beberapa situasi yang memperlihatkan makna-makna peribahasa. Misi ini merangsang pemikiran dan menggalakkan perbincangan dalam kalangan pelajar kerana mereka harus memadankan



situasi yang dibaca dengan peribahasa yang tepat. Pada masa yang sama, pelajar juga diberikan sebuah rajah untuk membantu mereka mengenal pasti kod yang perlu diisikan dalam ruang *Google Form* bagi misi terakhir.

Dalam misi yang terakhir, pelajar diberikan rajah Kod Morse. Dengan menggunakan rajah tersebut, pelajar harus mengenal pasti maksud dua baris ayat yang terdapat di lelaman itu. Jika betul, pelajar akan diberikan penawar yang dapat menghentikan virus Dr. Von Roth.

Selain menerapkan proses pembelajaran aktif, ketiga-tiga misi ini disusun mengikut aras pemikiran Taksonomi Bloom. Dalam misi yang pertama, pelajar menggunakan kemahiran mengingat semula dan memahami (*recall and understanding*) untuk membantu mereka menyusun gambar-gambar peribahasa dengan tepat. Misi seterusnya pula menguji kebolehan pelajar untuk mengaplikasikan (*apply*) maklumat tentang peribahasa yang telah dipelajari dengan situasi-situasi yang diberikan. Misi yang terakhir juga memerlukan pelajar untuk mengaplikasikan maklumat yang diberikan dalam bentuk Kod Morse bagi menyelesaikan teka-teki yang diberikan.

Jenis Ketiga: Aktiviti ‘Escape Room’ yang Dijalankan di dalam Bilik Darjah dengan Sokongan ICT

Dalam aktiviti ‘Escape Room’ yang ketiga pula, pelajar telah mempelajari seluruh senarai peribahasa menengah tiga ekspres. Aktiviti ‘Escape Room’ ini ialah aktiviti pengukuhan yang bertujuan untuk menguji kemahiran pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan peribahasa yang dipelajari ke dalam konteks yang berbeza.

Pelajar dikehendaki bekerjasama dalam kumpulan seramai tujuh hingga lapan orang dalam satu kumpulan. Disebabkan kekurangan bahan, kesemua 15 pelajar telah bekerjasama untuk keluar dari bilik darjah yang dikunci. Seperti ‘Escape Room’ yang dilakukan secara komersil, pelajar dimasukkan ke dalam bilik dan kemudian bilik itu dikunci. Kemudian, pelajar dikehendaki keluar dari bilik darjah itu dengan menyelesaikan beberapa tugas supaya mendapat klu untuk mendapatkan kunci keluar.



Aktiviti 'Escape Room' ketiga ini diberi tajuk 'Misi Mendapatkan Semula Peribahasa'. Pelajar memainkan peranan sebagai pelajar-pelajar yang akan memulihkan dan mendapatkan semula peribahasa yang kian hilang di dunia ini.

Setelah pelajar masuk ke dalam bilik darjah, guru mengunci bilik dan meletakkannya di dalam peti keselamatan. Kemudian peti itu diletakkan di tingkap berdekatan dengan pintu. Pelajar tidak dibenarkan memegang peti itu sehingga tiba masanya. Untuk mendapatkan kekunci bagi peti itu, pelajar dikehendaki menjalankan 5 tugas supaya dapat keluar dari bilik. Tugas yang harus dilakukan merupakan campuran tugas dalam talian (SLS & Google Forms).

Untuk tugas yang pertama, pelajar akan dapat melihat empat kod QR yang ditampal di sekeliling bilik darjah. Kod yang pertama ditampal pada sebuah kotak yang dikunci dengan nombor tertentu. Ketiga-tiga kod QR yang lain ditampal di seluruh bilik darjah secara rambang. Empat buah iPad yang dimuatkan dengan aplikasi mengimbas kod QR sudah diletakkan di dalam bilik darjah. Pelajar dikehendaki mengimbas kod QR yang akan membawa mereka ke empat 'Google Forms' yang berbeza. 'Google Forms' ini mengandungi kuiz peribahasa menengah tiga dalam bentuk aneka pilihan. Terdapat lima hingga enam soalan dalam setiap kuiz. Tujuan kuiz ini adalah untuk membantu pelajar mengimbas kembali padanan peribahasa dengan maksudnya. Sekiranya pelajar dapat menjawab kesemua soalan dengan betul, mereka akan memperoleh gambar yang menunjukkan lokasi untuk klu seterusnya. Klu-klu seterusnya merupakan nombor yang diperlukan untuk membuka kotak yang telah dikunci tadi serta set kertas A2 yang dapat menunjukkan urutan nombor yang diperlukan.

Bagi tugas yang kedua, pelajar sudah mendapat tiga nombor yang berbeza dan kertas soalan A2. Pelajar dikehendaki menjawab soalan A2. Di kertas A2 itu, terdapat bulatan pada tiga soalan secara berurutan. Tiga huruf dalam jawapan soalan A2 itu merupakan urutan bagi nombor kekunci untuk membuka kotak. Setelah mendapat urutan nombor yang betul, pelajar akan berjaya membuka kotak yang dikunci untuk melakukan tugas ketiga pula.



Bagi tugas ketiga, pelajar dikehendaki membuka kotak yang telah dikunci tadi. Dalam kotak itu, terdapat '*Jigsaw puzzle*' yang memerlukan pelajar untuk memadamkan ayat dengan peribahasa. Di dalam bilik darjah, terdapat peta berlubang yang harus dicari. Setelah melengkapkan '*Jigsaw puzzle*' itu, pelajar harus meletakkan peta berlubang di atas '*Jigsaw puzzle*' untuk mendapatkan mesej. Mesej itu menyuruh pelajar untuk mencari lampu suluh UV dan kertas putih serta menyuluh lampu UV itu pada kertas putih.

Kemudian, setelah pelajar berjaya mencari lampu suluh UV dan kertas putih, pelajar menyuluh lampu di kad putih. Kad putih itu akan mengajak pelajar untuk ke laman SLS untuk mendapatkan klu seterusnya. Apabila pelajar di laman SLS, pelajar dikendaki menulis empat ayat yang mengandungi peribahasa serta maksudnya bagi peribahasa yang diberikan. Guru dikehendaki memantau jawapan pelajar secara langsung. Bagi setiap ayat yang betul, pelajar akan diberikan kod untuk mengakses tugas seterusnya di 'Google Forms'. Guru akan memberikan urutan kod yang betul dengan menaip di ruang maklum balas dalam tugas SLS tersebut.

Dengan kod yang diperoleh, pelajar dikehendaki menggunakan kod untuk mengakses '*Google Forms*' yang terakhir untuk menjawab beberapa soalan terakhir yang akan memberikan pelajar nombor untuk membuka peti keselamatan yang mengandungi kunci bagi bilik darjah. Dengan itu, pelajar akan berjaya menyelesaikan aktiviti '*Escape Room*' ini.

Aktiviti ini menggabungkan kedua-dua unsur ICT dan penggunaan pergerakan dan taktil kerana ingin menerapkan kecerdasan pelbagai supaya pembelajaran boleh berlaku dengan lebih berkesan kerana memenuhi keperluan pembelajaran pelajar yang pelbagai.

Dalam pelajaran seterusnya, pelajar akan dikehendaki menulis perenggan yang mengandungi peribahasa serta maksud peribahasa sebagai latihan pengukuhan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Tinjauan awal kajian seperti yang dilihat pada jadual 1 dan 2 menunjukkan bahawa sebilangan besar pelajar tidak melihat kegunaan dan kerelevanan peribahasa dalam konteks masa kini. Ini merupakan suatu trend yang membimbangkan kerana ia berhubung kait dengan persepsi pelajar yang akan mempengaruhi motivasi intrinsik mereka untuk menghayati ilmu yang ditimba. Pengkaji mengandaikan bahawa hal tersebut turut menjejaskan prestasi pelajar untuk menjawab soalan bahagian peribahasa dalam ujian atau peperiksaan. Dalam kuiz praujian yang dijalankan, kurang daripada 50% pelajar yang ditinjau mendapat markah lebih daripada 80%.

Jadual 1: Persepsi Terhadap Pembelajaran Peribahasa - Praujian

No.	Kumpulan Pelajar	Peratusan pelajar yang menganggap peribahasa tidak relevan lagi (%)
1	Menengah 2 Ekspres	45.5
2	Menengah 2 Ekspres (SBB)	41.2
3	Menengah 3 Ekspres	40.0

Soalan: Nyatakan pendapat kamu tentang kegunaan dan kerelevanan peribahasa dalam dunia moden hari ini.

No.	Respons Pelajar
1	Saya tidak fikir ia berguna kerana saya tidak yakin menggunakannya dan saya lebih selesa menyampaikan sesuatu perkara dengan cara yang lain tanpa menggunakan peribahasa.
2	Pada pendapat saya, walaupun peribahasa dapat mengajar kita pengajaran yang penting dalam kehidupan, peribahasa tidak lagi selalu digunakan kerana sukar difahami.
3	Pada pendapat saya, peribahasa tidak digunakan dengan meluas lagi. Sekarang, peribahasa digunakan untuk tujuan peperiksaan sahaja.
4	Saya berpendapat peribahasa tidak berguna dan boleh membuat remaja zaman ini lebih keliru kerana tidak benar-benar faham maksudnya.

Jadual 2: Kuiz Peribahasa - Praujian

No.	Kumpulan Pelajar	Peratusan pelajar yang mendapat < 80%
1	Menengah 2 Ekspres	42.4
2	Menengah 2 Ekspres (SBB)	40.0
3	Menengah 3 Ekspres	26.7



Pada keseluruhannya, hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa persepsi pelajar terhadap pembelajaran peribahasa semakin positif setelah usaha intervensi dijalankan. Pelajar kini berfikir lebih terbuka untuk menerima peribahasa sebagai satu aspek kebudayaan Melayu yang bernilai dan tidak lapuk ditelan zaman.

Perbandingan Antara Ketiga-tiga Jenis Aktiviti ‘Escape Room’

Ketiga-tiga jenis aktiviti ‘Escape Room’ yang dijalankan menawarkan ketistimewaannya yang tersendiri dan telah mendapat sambutan yang memberangsangkan daripada pelajar. Para pelajar sangat terhibur dengan konsep permainan yang diterapkan dan dilihat berupaya untuk memberikan tumpuan yang lebih tinggi. Dari segi teknikal dan perbandingan antara ketiga-tiga jenis aktiviti ‘Escape Room’, pengkaji merumuskan bahawa:

1. Aktiviti ‘Escape Room’ jenis pertama dan kedua sesuai untuk dijalankan di sekolah mahu pun di rumah semasa tempoh pembelajaran di rumah.
2. Kedua-dua portal SLS dan peranti *Google Sites* dan *Google Forms* sesuai dan mudah untuk digunakan sebagai wadah menjalankan aktiviti ‘Escape Room’. Lebih-lebih lagi, portal SLS kini telah dipertingkatkan dengan beberapa fungsi baharu seperti membolehkan pelajar untuk ulang cuba soalan yang tidak mereka jawab dengan betul.
3. Dari segi kemudahan memantau kemajuan pelajar, lebih mudah untuk dilakukan di portal SLS kerana guru boleh merujuk kepada peta haba (*heatmap*) dan boleh meninggalkan komen pada setiap bahagian soalan.
4. Pelajar yang menjalani aktiviti ‘Escape Room’ jenis pertama memberikan maklum balas bahawa aktiviti akan menjadi lebih seronok jika mereka dapat melakukannya secara berkumpulan dan bukan secara individu. Ternyata, pelajar yang menjalani aktiviti ‘Escape Room’ jenis kedua dan ketiga memberikan respons yang lebih positif dari segi keseronokan pembelajaran.



5. Ketiga-tiga jenis aktiviti '*Escape Room*' telah berupaya untuk meningkatkan minat dan keyakinan diri pelajar terhadap pembelajaran peribahasa. Walaupun minat tersebut mungkin lebih berpaksikan pada aktiviti '*Escape Room*' berbanding elemen peribahasa yang dipelajari, ia tetap dapat menunjukkan bahawa kaedah '*Escape Room*' ini mampu membawa kesan positif pada suasana pembelajaran di dalam bilik darjah.

Kesan Penerapan Proses Pembelajaran Aktif & Permainan '*Escape Room*'

Penerapan proses pembelajaran aktif yang berpusatkan pelajar dalam aktiviti '*Escape Room*' ini sememangnya telah membantu untuk meningkatkan daya keseronokan dan pelibatan pelajar dalam pembelajaran mereka. Meskipun tanggungjawab memperoleh dan mendalami pemahaman peribahasa sepenuhnya dipikul oleh pelajar, proses pembelajaran ini dipermudah dengan konsep permainan yang dilaksanakan secara berperingkat.

Konsep permainan '*Escape Room*' mencipta sebuah persekitaran pembelajaran yang kompetitif dan elemen ini sebenarnya telah meninggalkan kesan yang positif terhadap motivasi intrinsik pelajar. Kini, pelajar seolah-olah mempunyai objektif yang jelas untuk mempelajari peribahasa kerana mereka dapat menyelesaikan misi yang ditetapkan di dalam pakej pengajaran tersebut. Satu pemerhatian memberangsangkan yang dilihat dalam ketiga-tiga kumpulan pelajar ialah wujudnya semangat kolaboratif di antara mereka. Didorong keinginan untuk menang, pelajar bekerjasama dengan satu sama lain untuk merungkai klu-klu yang diberikan dan berbincang tentang jawapan bagi soalan-soalan yang dikemukakan. Secara tidak langsung, pelajar turut mengasah daya pemikiran kritis mereka. Walau bagaimanapun, tidak dapat disangkal bahawa ada juga sesetengah pelajar yang berasa tertekan melihat tahap kemajuan rakan-rakan yang lain dan kemudian beransur hilang fokus. Bagi golongan pelajar ini, guru telah melakukan intervensi tambahan dengan memberikan pemeranchaan tambahan serta galakan agar mereka tidak berputus asa.



Jadual 3: Maklum Balas Pelajar Pascaujian

No	Soalan	Respons Pelajar		
		Men 2 Ekspres	Men 2 Ekspres (SBB)	Men 3 Ekspres
1	Saya berasa seronok ketika melakukan tugasan.	72 %	80 %	86.7 %
2	Saya lebih memahami peribahasa yang dipelajari dengan cara sebegini.	76 %	76 %	73.3 %
3	Saya lebih yakin menggunakan peribahasa yang telah dipelajari.	70 %	72 %	86.7 %
4	Apakah yang kamu suka tentang pembelajaran berbentuk permainan 'Escape Room'?	- la sangat kreatif dan lebih seronok kerana saya dapat gunakan komputer selain menulis di kertas - Saya dapat bertanding dengan rakan sekelas saya - la amat interaktif dan mencabar diri saya untuk betul-betul faham maksud peribahasa	- Saya dapat bekerjasama dengan rakan sekelas dan ia menyeronokkan - Saya boleh belajar daripada kesilapan dan tidak mengulangi kesilapan sama - la sangat seronok dan menguji minda	- Saya dapat berkomunikasi dengan rakan-rakan saya dan tidak duduk di kelas dan mendengar guru berbual sahaja - Saya boleh belajar bersama rakan-rakan dan melatih untuk menjawab tanpa merujuk nota - Tidak putus asa walaupun dapat jawapan salah
5	Pada pendapat kamu, adakah pembelajaran menggunakan permainan sebegini berkesan untuk diri kamu? Berikan sebab.	- Ya, saya yakin menggunakannya dalam lisan atau karangan - Ya kerana ia lebih seronok dan senang untuk belajar dan ingat peribahasa - Ya kerana melalui permainan, saya boleh faham dengan lebih mudah lagi dan guna dalam peperiksaan	- Ya, saya dapat mempelajari peribahasa dengan menggunakan gambar dan mengingatnya dengan lebih senang - Ya, saya dapat memahami segala keterangan tentang maksud peribahasa yang dipelajari - la berkesan kerana saya dapat lebih fokus	- Ya, saya rasa minda saya lebih cepat berfikir kerana ada ramai orang dan saya berasa seperti saya mahu mencabar rakan-rakan yang lain. - Saya lebih yakin kerana saya dapat mengaplikasikan peribahasa bukan sahaja dalam pelajaran

Sehubungan itu, keyakinan diri pelajar untuk mengaplikasikan penggunaan peribahasa dalam latihan penulisan dan lisan mahupun peperiksaan turut meningkat setelah mereka menjalani aktiviti ‘Escape Room’. Merujuk kepada contoh-contoh yang diberikan dalam jadual 4, pelajar dapat menggunakan peribahasa pilihan mereka dalam konteks yang sesuai dan juga autentik. Memandangkan persepsi pelajar terhadap pembelajaran peribahasa juga telah meningkat, lebih ramai pelajar didapati berupaya untuk mendapatkan markah melebihi 80% bagi komponen peribahasa kertas 2 dalam peperiksaan akhir tahun.

Jadual 4: Contoh Penggunaan Peribahasa Dalam Penulisan (Pascaujian)

No.			Contoh Hasil Kerja Pelajar
1	Pelajar Kelas Menengah 2 Ekspres	Latihan Penulisan Emel Rasmi	“...Dalam pada itu, pelajar harus dididik tentang kepentingan menjaga kebersihan diri. Hal ini penting kerana seperti peribahasa bertepuk sebelah tangan tidak akan berbunyi , penyebaran virus ini tidak akan berhenti jika kita tidak bekerjasama. Dengan cara ini, para pelajar akan lebih prihatin dan berhati-hati...”
		Peperiksaan Akhir Tahun - Kertas 1	<p>“...Kenyataannya ialah saya tidak dapat bangun tepat pada masa yang tetap dan kadang kala saya terlupa untuk membuat tugasan sekolah. Saya pun menerima nasihat daripada ayah saya bagai menelan mestika embun. Dia menasihati saya untuk merancang masa saya...”</p> <p>“...Saya fikir pengalaman saya ini seperti peribahasa ada kerak, adalah nasi kerana sejak saya meluangkan masa saya bersama keluarga, hubungan kami semakin erat.”</p>
2	Pelajar Kelas Menengah 2 Ekspres (SBB)	Latihan Penulisan Karangan Naratif	<p>“...Cinderella terkejut dan memberitahu kisah yang sebenar. Ibu Tanggang terkejut dan meminta maaf kepada Tanggang dan Cinderella akan kejadian tersebut. Dia sangat menyesal namun sesalnya tiada berguna lagi kerana perbuatannya itu telah membawa padah kepadanya ibarat ada kerak, adalah nasi.”</p> <p>“...Tanggang disuruh untuk membersihkan kapal, membetulkan kapal dan bermacam-macam lagi. Namun, dia tetap bersabar. Perbuatannya ini seperti genggam bara api, biar sampai jadi arang. Akibat kesabarannya itu, Nakhoda kapal telah melihat kebolehannya dan menaikkan pangkatnya.”</p>



		Latihan Penulisan Karangan Deskriptif	"...Keadaan di pasar malam itu sangat kecoh. Kelihatan ramai orang berpusu-pusu di pasar malam itu untuk mendapatkan juadah yang enak. Keadaan ini sama seperti peribahasa Melayu, ada gula adalah semut. "
3	Pelajar Kelas Menengah 3 Ekspres	Latihan Penulisan Karangan Naratif	"...Dahulu, ibu Iman dan Aman selalu berpesan kepada mereka untuk merendahkan diri apabila mereka berjaya kerana orang yang berpangkat tinggi tidak akan hilang martabatnya Jika dia merendahkan dirinya, bak pepatah jika ular menyusur akar, tidak akan hilang bisanya. Walaupun begitu, Aman mengabaikan kata-kata ibunya."

Jadual 5: Markah Komponen Peribahasa Peperiksaan Akhir Tahun

No.	Kumpulan Pelajar	Peratusan pelajar yang mendapat < 80%
1	Menengah 2 Ekspres	36.4
2	Menengah 2 Ekspres (SBB)	26.0
3	Menengah 3 Ekspres	<i>Tiada data kerana kajian dijalankan setelah tamat peperiksaan akhir tahun</i>

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil dapatan yang diperoleh menunjukkan bahawa kajian ini telah berjaya mencapai objektifnya. Konsep permainan 'Escape Room' berupaya untuk merangsang minat dan membangkitkan keseronokan dalam pembelajaran pelajar. Proses pembelajaran aktif yang diterapkan dalam permainan ini telah berjaya untuk meninggalkan dampak yang positif terhadap motivasi intrinsik pelajar untuk memperkasakan pengetahuan peribahasa mereka dan berkesan dalam meningkatkan kadar pengekalan pengetahuan pelajar sekali gus membina keyakinan diri pelajar untuk mengaplikasikan pemahaman peribahasa dalam penulisan mereka. Ternyata, pedagogi gamifikasi ataupun pembelajaran berasaskan permainan memiliki potensi yang amat besar dan harus terus diteroka.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Siti Hajar Ali
2. Raudhah Abdul Rahim

RUJUKAN

- Cambridge Assessment International Education. (2015, September 22). *Getting started with Active Learning*. Retrieved from Cambridge Community: <https://www.cambridge-community.org.uk/professional-development/gswal/index.html>
- Dimova, G., Videnovik, M., & Trajkovik, V. (2020). *Using Educational Escape Room to Increase Students' Engagement in Learning Computer Science*. 17th International Conference on Informatics and Information Technologies. https://www.researchgate.net/publication/341654547_Using_Educational_Escape_Room_to_Increase_Students'_Engagement_in_Learning_Computer_Science
- Educational Technology Division. (July, 2017). *SLS Pedagogical Scaffold Design Toolkit*. Retrieved from Ministry of Education Intranet: http://intranet.moe.gov.sg/etd/Pages/docs/The_SLS_Pedagogical_Scaffold.pdf
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning And Instruction: Game-Based Methods And Strategies for Training And Education*. San Francisco: John Wiley & Sons
- LaPaglia, J. A. (2020). Escape the Evil Professor! Escape Room Review Activity. *Teaching of Psychology*, 47(2), 141-146. <https://doi.org/10.1177/0098628320901383>
- MOE. (2020, March 4). Learn for Life – Ready for the Future: Refreshing Our Curriculum and Skillsfuture for Educators. Dipetik pada November 08, 2020, dari <https://www.moe.gov.sg/news/press-releases/learn-for-life--ready-for-the-future--refreshing-our-curriculum-and-skillsfuture-for-educators>
- Nurhuda, A., & Fariza, K. (2017). Kesan Gamifikasi dalam Pendidikan Mempengaruhi Tahap Motivasi dan Penglibatan Pelajar. In M. R. Rohaila, R. Nabila Atika, & J. Nur Atikah (Ed.), *Pembelajaran Abad ke-*



21: *Trend Integrasi Teknologi* (Pp. 157–163). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.

Ong, D., Chan, Y. Y., Cho, W. H., & Koh, T. Y. (2013). Motivation of Learning : an Assessment of the Practicality and Effectiveness of Gamification Within a Tertiary Education System in Malaysia. *World Academy of Researchers, Educators, and Scholars in Business, Social Sciences, Humanities and Education* (In association with the Academy of World Finance, Banking, Management and IT) Conference Proceedings, 1(1), 131-146.

Shariful, H. M. H., A. Hakim, A. M., dan Kamarul, S. M. T., (2019). Gamifikasi dalam Pendidikan: Satu Kajian Literatur. *Asian People Journal* 2019, Vol 2(2), 31-41

Vygotsky, L. (1962). *Studies in Communication, Thought and Language*. (E. Hanfmann & G. Vakar, Eds.). MIT Press. <https://doi.org/10.1037/11193-000>

