

FAEDAH RPGS TABLETOP SEBAGAI ALAT PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Khairul Hisham bin Jamalludin¹ & Harshita Aini Haroon²

^{1,2}Universiti Malaysia Perlis (UniMAP)

ABSTRAK

Permainan perwatakan atas meja (TTRPG) ialah permainan yang berpotensi menjadi alat pengajaran dan pembelajaran yang berharga. TTRPG ialah permainan naratif berstruktur yang membolehkan sekumpulan pemain terlibat dalam penceritaan kolaboratif untuk membina cerita semasa mereka bermain. Ramai yang terlepas pandang potensinya dalam bidang pendidikan kerana ia merupakan hobi khusus. Disebabkan ini, terdapat kurang penyelidikan TTRPG dalam bidang akademik. Makalah ini akan menerangkan apakah itu TTRPG dan contoh jenis permainan yang terdapat di pasaran. Ia juga akan menggambarkan bagaimana permainan itu boleh memberi manfaat kepada pelajar, apakah kemahiran yang boleh diajar dengan berkesan menggunakan permainan itu, dan cara ia membantu pelajar melibatkan diri dengan bahan pembelajaran. Ini adalah berdasarkan kertas kerja dan artikel dan pengalaman mengajar bilik darjah saya sendiri menggunakan TTRPG, yang telah mendorong saya untuk meneruskannya sebagai topik penyelidikan. Akhir sekali, kertas ini akan memberi cadangan mengenai aktiviti masa depan untuk penyelidikan lanjutan dalam topik TTRPG.

Kata kunci: permainan perwatakan atas meja, permainan naratif, permainan bercerita, permainan dalam pendidikan, pengajaran dan pembelajaran

ABSTRACT

Tabletop role-playing games (TTRPGs) are games that have the potential to be valuable tools for teaching and learning. TTRPGs are structured narrative games that allow a group of players to engage in collaborative storytelling, thus building a story as they play. Being a niche game with its own history of vilification by the mainstream media in the West, it has gone largely unnoticed by educators worldwide other than as a hobby for a limited few. Due to this, there has been sparse research on TTRPGs in academia. This paper will highlight and describe what TTRPGs are and examples of games available on the market. It will also illustrate how the games may benefit students, what skills can be taught effectively in class using the game, and how they help students to engage with the learning material. This is based on papers and articles and my own classroom teaching experience using TTRPGs, which has spurred me to pursue this as a research topic. Finally, there are suggestions on future activities to execute implement further research.

Keywords: tabletop roleplaying games, narrative games, storytelling games, games in education, teaching and learning

1.0 PENGENALAN

Permainan perwatakan atas meja (TTRPG) adalah jenis permainan atas meja atau permainan analog yang dimainkan atas permukaan rata tanpa menggunakan sebarang peranti digital. Walaupun terdapat usaha yang diselaraskan oleh penyelidik yang mencadangkan penggunaan permainan digital dalam bilik darjah dengan mengkaji ciri-ciri, motivasi, kepentingan dan faedah mereka (Anastasiadis, et al, 2018), saya percaya bahawa TTRPG berpotensi menjadi alat pengajaran dan pembelajaran yang lebih baik dalam pendidikan. Ini kerana ia memberi beberapa faedah kepada pemain semasa bermain yang boleh memperkukuhkan pengajaran dan

pembelajaran untuk pelajar. Dalam kertas ini, saya akan memperkenalkan konsep TTRPG dan menerangkan secara ringkas bagaimana permainan ini dimainkan, manfaat yang dapat diberikan kepada pemain dan peserta, contoh bagaimana permainan ini telah digunakan dalam kelas-kelas saya untuk membantu pelajar dalam pemerolehan bahasa Inggeris dan kemungkinan penyelidikan pada masa depan dalam bidang ini.

2.0 Apakah itu Permainan Perwatakan Atas Meja (TTRPG)?

TTRPG merupakan satu kategori permainan atas meja. Permainan atas meja termasuk permainan papan seperti *Monopoly*, *Risk*, dan *Settlers of Catan* atau permainan kad seperti *Uno*, *Love Letter* dan *Magic the Gathering*. Walau bagaimanapun, pemain tidak memerlukan papan atau kad untuk bermain dalam sesi TTRPG.

Secara asasnya, permainan perwatakan atas meja ialah permainan perwatakan di mana dua atau lebih pemain mengambil peranan sebagai **watak pemain (player character atau PC)** dalam permainan, manakala seorang pemain lain menjadi pencerita dan hakim peraturan, biasanya dipanggil sebagai **pengurus permainan (game master atau GM)**. Satu sesi permainan yang berterusan tanpa henti untuk pemain dikenali sebagai **sesi**.

Semasa permainan, GM akan menceritakan secara naratif situasi dan senario di mana pemain perlu bertindak dengan menyatakan kepada GM tindakan PC mereka. Ini yang dilakukan secara kolaboratif dan bukannya bersaing, supaya pemain-pemain dapat menyelesaikan misi dan menyelesaikan sesi permainan mereka secara memuaskan. Ciri-ciri (characteristics) dan kebolehan (abilities) watak yang dimainkan direkodkan dalam **lembaran watak (character sheet)**. Secara lazimnya, pemain biasanya perlu melamparkan dadu untuk menentukan sama ada tindakan yang mereka isytiharkan berjaya atau gagal. Produk TTRPG yang berbeza mungkin mempunyai kaedah yang berbeza dalam mencipta watak dan melamparkan dadu untuk meniru pengaturan dan genre permainan. Seseengah sistem seperti *TimeWatch* mempunyai sistem mudah di mana pemain hanya melamparkan sebiji dadu enam sisi (Kulp & Laws, 2016). Sistem yang lain boleh lebih kompleks dengan menggunakan beberapa biji dadu polihedron (pelbagai sisi) untuk menentukan kejayaan seperti *Call of Cthulhu* (Petersen, et al, 2014). Pemain terus memutuskan tindakan seterusnya, pusingan demi pusingan, sehingga lambat laun suatu penceritaan terbentuk hasil daripada tindakan mereka secara berkumpulan. Seperti yang dijelaskan dalam bab pengenalan *The Expanse Roleplaying Game* (Kenson, 2019):

“Seorang pemain dalam kumpulan menjadi Pengurus Permainan, atau ‘GM’ singkatannya, yang bertindak seperti penglipur lara atau pengarah drama pentas atau filem. Pengurus Permainan menetapkan suasana dan menggambarkan apa yang berlaku di dunia sekeliling watak anda. Kemudian pemain-pemain yang lain memutuskan apa yang ingin dilakukan oleh watak mereka sebagai tindak balas [kepada penceritaan GM]. GM akan menggambarkan hasil daripada tindakan itu, dan anda terus membentuk cerita anda sendiri.”

Akhirnya, setiap sesi menghasilkan sebuah cerita yang terbentuk secara kolaboratif oleh GM dan pemain-pemain semasa sesi bermain. Seterusnya, siri sesi dengan dimainkan dengan watak yang sama secara berulang kali di dalam situasi yang bersambung sehingga teretusnya suatu penceritaan yang berterusan dinamakan sebagai **kempen (campaign)** (Valentine, Balsera & Hicks, 2013). Naratif berterusan yang dihasilkan boleh memberi cukup motivasi untuk menggalakkan pemain meningkatkan “kebolehan” watak mereka dan terus bermain dalam sesi akan datang, kerana mereka ingin melihat bagaimana cerita berakhir. Faktor TTRPG inilah yang dipercayai dapat memberikan nilai dalam pendidikan.

2.1 Sejarah TTRPG

TTRPG yang pertama dikeluarkan ke pasaran permainan atas meja ialah *Dungeons and Dragons* (D&D). D&D dicipta daripada hobi permainan peperangan (wargaming) pada tahun 1973 ketika Gary Gygax dan Dave Arneson bekerjasama untuk mencipta dan menerbitkan permainan itu (Zink, 2018). Dalam permainan peperangan, pemain mengawal seluruh bala tentera dan cuba mengalahkan bala tentera kepunyaan pemain lain. Dalam TTRPG seorang pemain mengawal hanya seorang PC. Sekumpulan pemain membentuk sekumpulan PC yang mempunyai ciri-ciri and kebolehan yang berlainan. Sebagai satu kumpulan atau pasukan, mereka akan pergi mengembara dalam naratif yang diceritakan kepada pemain oleh GM.

Kebelakangan ini, terdapat peningkatan populariti D&D di seluruh dunia disebabkan oleh minat terhadap acara penstriman dalam talian seperti *Critical Role* yang menyiarkan sesi permainannya secara langsung kepada penonton di Twitch dan YouTube. *Critical Role* bermula pada tahun 2015 dan kempen pertamanya berlangsung selama 115 episod (Whitten, 2019). D&D kekal menjadi permainan perwatakan atas meja yang paling banyak dimainkan di seluruh dunia dengan keuntungan bersih sebanyak \$907 juta bagi syarikat Hasbro pada tahun 2020 (Businesswire, 2021).

2.2 Kepelbagaian TTRPGs

Walaupun D&D dimodelkan berdasarkan novel fantasi seperti siri *Lord of the Rings*, industri ini berkembang untuk merangkumi dunia/lokasi dan genre yang lain. Sebagai contoh, *Call of Cthulhu* membolehkan pemain bermain dalam dunia cerita seram penulis H.P. Lovecraft, dan *Traveller* adalah permainan fiksyen sains yang meliputi seluruh galaksi yang membolehkan pemain untuk mengembara dengan kapal angkasa ke planet-planet lain. Ada juga penerbit yang telah menerbitkan "TTRPG berlesen" yang menyesuaikan lokasi dan dunia dari media lain, seperti siri televisyen fiksyen sains BBC *Doctor Who* yang berjalan lama, disesuaikan dengan TTRPG *Doctor Who Adventures in Time and Space* (Chapman, 2009). Terdapat juga TTRPG yang memberi GM dan pemain bermain dalam pelbagai genre dan dunia fiksyen atau bukan fiksyen. Ini membolehkan GM mereka dan menyesuaikan apa jua senario, genre, dunia dan zaman yang mereka mahu mainkan, seperti *Savage Worlds Explorer Edition* (Hensley, et al, 2007). Oleh itu, pada masa ini terdapat banyak jenis TTRPG di pasaran yang membolehkan pemain bermain bersama dan berkolaborasi dalam dunia dan genre apa saja yang sesuai dengan pilihan mereka. Ini bermaksud GM dan pemain boleh bermain dalam dunia novel *Lord of the Rings*, ataupun dalam era Kerajaan Melaka di abad ke-15.

3.0 PERMAINAN DALAM PENDIDIKAN

Terdapat banyak kajian yang dilakukan dalam bidang penggunaan permainan untuk pendidikan. Kebanyakan mereka berbincang tentang permainan komputer atau permainan digital. Tidak banyak kertas penyelidikan yang dapat ditemui membincangkan tentang permainan atas meja. Potensi TTRPG sebagai suatu bidang penyelidikan adalah sangat besar.

3.1 Permainan Atas Meja dalam Pendidikan

Salah satu sebab mengapa TTRPG boleh menjadi alat pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan adalah kerana permainan ini menghasilkan sebuah naratif. Satu sesi TTRPG adalah seperti menonton satu episod rancangan TV atau satu bab dalam sebuah novel. Sementara itu bermain dalam sebuah kempen adalah seperti menonton satu musim rancangan TV atau satu novel penuh. Sesi permainan boleh direka oleh GM untuk berakhir secara 'cliffhanger', yang akan memaksa pemain untuk berharap untuk sesi seterusnya. Tambahan pula, TTRPG telah dicadangkan sebagai alat untuk mengajar naratif, penulisan fiksyen dan pembinaan dunia (Hergenrader, 2011).

Tetapi berbeza daripada menonton rancangan TV, pemain mengalami naratif dalam milieu permainan sebagai PC mereka dan akan mengharungi cabaran, kemenangan, dan kekalahan di dalamnya. Oleh kerana permainan ini sangat bergantung pada naratif, cerita yang disusun oleh GM/guru boleh direka supaya menarik kepada pemain/pelajar. Ia juga boleh disesuaikan dengan tahap kemahiran dan pengetahuan pemain/pelajar. Kerana GM dapat memberi pemain bermain dalam pelbagai dunia fiksyen atau bukan fiksyen yang memang diminati oleh pemain, pemain akan teruja dengan naratif yang timbul dari permainan berterusan mereka.

Selain itu, pemain-pemain terdorong untuk terus bermain dalam kempen TTRPG atas beberapa sebab. Ia memberi mereka motivasi untuk mengasah kreativiti dan imaginasi mereka, untuk meneroka dan membangunkan watak-watak PC dan juga meneroka dan membangunkan sahsiah diri pemain-pemain sendiri, berinteraksi sosial dengan rakan-rakan, berundur diri daripada tekanan-tekanan sebenar dalam kehidupan secara santai, dan memenuhi keperluan psikologi untuk aktiviti kognitif yang merangsangkan (Coe, 2017).

Selain itu, Kaylor (2017) percaya bahawa pemain TTRPG di dalam bilik darjah juga mendapat manfaat daripada kemahiran sastera yang dipertingkatkan dan "para pendidik harus mengalualukan permainan perwatakan atas meja di kalangan pelajar."

3.2 TTRPG dan Hipotesis Penapis Afektif (*Affective Filter Hypothesis*)

Pemain TTRPG mempunyai kebolehan memperoleh apa-apa bahasa kedua semasa mereka memainkan peranan PC dalam sesi TTRPG. Teori Penapis Afektif, yang pertama kali dicadangkan oleh Burt dan Dulay pada tahun 1977, menyatakan bahawa pelajar bahasa kedua mempunyai penapis afektif yang menyukarkan mereka untuk mempelajari bahasa kedua. Krashen (1982) menyatakan dalam Hipotesis Penapis Afektifnya bahawa apabila penapis afektif pelajar direndahkan secukupnya, mereka boleh lebih mudah menerima bahasa kedua. Krashen menyatakan bahawa antara faktor yang menyebabkan Penapis Afektif ialah kebimbangan, keyakinan diri dan motivasi.

Seperti yang dibincangkan dalam bahagian sebelumnya, pemain didesak oleh aspek naratif semasa bermain untuk bercakap, sama ada antara pemain-pemain ataupun antara pemain dan GM. Oleh kerana kecenderungan pemain ingin melihat apa yang berlaku seterusnya dalam sesi mereka, TTRPG boleh menjadi alat untuk mengurangkan tahap kebimbangan dan meningkatkan tahap keyakinan diri dan motivasi. Semasa mereka bermain menggunakan jargon dan terminologi dalam peraturan permainan itu sendiri dalam bahasa kedua, dan dengan Penapis Afektif yang berkurangan, pelajar akan dapat - secara teori - memperoleh bahasa secara semula jadi. Contoh jargon dan terminologi adalah berbeza antara jenis-jenis TTRPG dalam pasaran.

3.3 Perbandingan dengan Permainan Digital

Jika dibandingkan dengan permainan digital, permainan analog mempunyai kelebihan, iaitu ianya lebih murah dalam jangka masa panjang kerana hanya satu salinan fizikal diperlukan untuk kumpulan permainan dapat menjalankan suatu kempen TTRPG. Walaupun permainan digital dan platform berasaskan teknologinya memerlukan masa dan sumber untuk dibangunkan, sesi TTRPG tersuai boleh disediakan beberapa jam sebelum sesi seterusnya. Selain itu, kerana permainan dijalankan secara langsung, bersemuka menggunakan kertas, pensel dan dadu, pelajar tidak perlu membeli sebarang perkakasan atau perisian untuk mengalami sesi TTRPG di dalam bilik darjah. Ini akan menguntungkan pelajar yang kekurangan sumber untuk membeli peranti elektronik untuk bermain permainan digital di dalam kelas terutamanya di Malaysia di mana jurang digital menjadi penghalang besar bagi kebanyakan pelajar dan sekolah terutamanya di kawasan luar bandar. (Jacobs & Subramaniam, 2020)

Apabila dibandingkan dengan permainan digital, permainan analog mempunyai kelebihan dari segi kos yang lebih rendah dalam jangka masa panjang kerana hanya satu salinan fizikal yang diperlukan sekurang-kurangnya bagi sesuatu kumpulan permainan untuk menjalankan kempen TTRPG. Sementara itu, permainan digital dan platform berasaskan teknologi memerlukan masa dan sumber untuk dibangunkan, sesi TTRPG yang disesuaikan boleh disediakan beberapa jam sebelum sesi seterusnya. Selain itu, kerana permainan dijalankan secara langsung, bersemuka dengan menggunakan kertas, pensel dan dadu, pelajar tidak perlu membeli perisian atau perkakasan apa-apa untuk bermain dalam sesi TTRPG di bilik darjah. Ini akan menguntungkan pelajar yang kekurangan wang (pelajar B40) daripada perlu membeli peranti elektronik untuk bermain permainan digital di dalam kelas terutamanya di Malaysia di mana jurang digital menjadi penghalang besar bagi kebanyakan pelajar dan sekolah terutamanya di kawasan luar bandar. (Jacobs & Subramaniam, 2020)

Kajian juga menunjukkan peningkatan kesihatan kognitif untuk pemain permainan analog dalam jangka panjang. (Altschul & Deary, 2020) Selain itu, terdapat korelasi yang ditemui antara bermain TTRPG dengan peningkatan kreativiti dalam kalangan pemain (Spinelli, 2018).

4.0 MANFAAT TTRPG

Antara manfaat bermain TTRPG seperti D&D ialah peningkatan kreativiti, peningkatan kemahiran pendengaran, penyelesaian masalah dan koperatif, kesediaan untuk bekerjasama, dan juga empati (LeClair, 2021). Pemain juga didapati memperoleh kemahiran belajar di mana ia "memberi anda peluang untuk mempelajari banyak fakta dan maklumat, dan kemudian segera menggunakan maklumat tersebut dalam situasi yang kreatif." (Wyatt, 2018)

Kemahiran sosial juga dibangunkan semasa bermain kerana "mempraktikkan giliran & saling hormat sementara memahami komunikasi bukan lisan pemain lain (gerak isyarat, bahasa badan, ekspresi muka) diperlukan" dan ini diamalkan dalam persekitaran yang selamat (iaitu, bilik darjah) di mana kesilapan dibenarkan dan dialu-alukan. (Stamman, 2019).

Tambahan pula, TTRPG dapat membantu membangunkan kemahiran insaniah dan pemikiran kritis pemain semasa bermain (Snellgrove, 2020) kerana pemain mesti bekerjasama dan berkomunikasi antara satu sama lain untuk memastikan strategi kemenangan untuk mencapai misi dan matlamat mereka dalam naratif permainan. Selain itu, setiap aspek cabaran yang disediakan oleh GM memerlukan pemain untuk berunding antara satu sama lain untuk berfikir secara kritis untuk mengatasi cabarannya.

Satu kajian yang dijalankan di Turki untuk melihat sama ada bermain TTRPG dapat meningkatkan kemahiran bahasa pelajar, penyelidik mendapati bahawa sememangnya semua kemahiran menerima (mendengar dan membaca) dan produktif (bertutur dan menulis) bertambah baik, dengan peningkatan ketara dalam dua kemahiran: mendengar dan bercakap (Farkaš, 2018). Kajian oleh Dyson, et al (2015) dengan pelajar di Taiwan bermain TTRPG mendapati kesan positif bukan sahaja pemikiran kreatif tetapi juga pemikiran divergen.

Terdapat juga percubaan untuk mengintegrasikan TTRPG dalam kurikulum sekolah rendah di mana kurikulum pelajaran direka untuk mengajar matematik, kajian sosial, kemahiran penyelidikan, komunikasi bertulis dan lisan, pembangunan kreatif dan pembangunan sosial & emosi (Carter, 2011). Ini mendedahkan bahawa TTRPG memang menawarkan peluang kepada pelajar sekolah rendah untuk mengembangkan kemahiran kreatif dan berfikir secara kreatif mereka. Malah terdapat penemuan perkaitan antara penggunaan bahasa dan TTRPG, dan kemungkinan permainan ini meningkatkan pemerolehan bahasa dalam kalangan pelajar Inggeris sebagai Bahasa Kedua (ESL) (Quijano-Cruz, 2008).

4.1 Aktiviti Bilik Kelas

Semasa saya mengajar bahasa Inggeris di Universiti Malaysia Perlis, saya telah menjalankan beberapa sesi permainan yang berbeza untuk pelajar saya melihat sama ada TTRPG berdaya maju untuk digunakan sebagai permainan dalam pendidikan, dan sama ada pelajar akan menghadapi sebarang masalah untuk bermain dan memahami konsep ini. Sejak Oktober 2016, saya telah menjalankan 20 sesi dengan pelbagai kelas di mana saya mengajar bahasa Inggeris. Kerana kepadatan sukatan pelajaran kursus, saya tidak dapat kerap bermain dengan pelajar. Oleh itu, saya hanya dapat bermain di dalam kelas bersama pelajar saya apabila penyampaian silibus tercapai. Saya juga mendapati bahawa ia lebih mudah untuk menjalankan permainan dengan kelas yang mempunyai bilangan pelajar yang rendah.

Dari 2016 hingga 2020, permainan TTRPG yang saya mainkan untuk pelajar ialah *Mini Six*, *Star Wars the Roleplaying Game*, *Edge of the Empire*, *Force & Destiny* dan *Dungeons and Dragons*. Dengan menerokai pelbagai sistem permainan (dengan pelbagai peraturan dan penggunaan dadu), seorang GM/pengajar dapat menentukan jika sesuatu sistem TTRPG itu [terlalu kompleks untuk pelajar. Sistem sebegini akan menyebabkan terlalu banyak masa diambil untuk peraturan daripada bermain. Saya mendapati bahawa sistem yang ringan peraturan seperti *Mini Six* cukup mudah untuk membolehkan pelajar menumpukan perhatian pada permainan tanpa terganggu oleh kefahaman peraturan. Saya juga mencuba beberapa genre daripada pengintipan kepada seram kepada fiksi sains untuk melihat keselesaan pelajar terhadap kepelbagaian genre. Walaupun terdapat kelas yang mengutamakan satu genre berbanding yang lain, nampaknya pada keseluruhannya mereka tidak menghadapi kesukaran bermain dalam mana-mana genre selagi GM (saya) menerangkan dan menyampaikan senario dan kefahaman situasi dengan secukupnya supaya pelajar boleh bermain dengan selesa.

Untuk menjimatkan masa, saya menyediakan watak yang dijanakan awak untuk pelajar walaupun saya meminta pelajar memilih nama untuk watak mereka. Saya mulakan dengan bukan sahaja menceritakan keadaan, tetapi dalam beberapa sesi juga mendorong pelajar untuk mencipta nama bandar dan ciri geografi pada peta improvisasi dilukis pada papan putih untuk meningkatkan penglibatan mereka dengan dunia itu.

Saya mendapati adalah perkara biasa bagi pelajar malu bertutur pada mulanya apabila pertama kali mereka perlu mengisytiharkan tindakan mereka dalam permainan. Bermain olok-olok dalam kelas menyebabkan mereka malu dan berasa canggung pada mulanya. Walau bagaimanapun, apabila permainan dan naratif diteruskan dan cabaran-cabaran & situasi diceritakan, mereka menjadi lebih lantang apabila mereka berunding antara satu sama lain untuk cuba mengatasi cabaran-cabaran tersebut. Lambat laun, pelajar akan kehilangan rasa malu dan akan berkomunikasi dalam bahasa Inggeris antara mereka dan GM.

Selepas beberapa sesi permainan bersama pelajar, saya ada memberikan mereka latihan menulis untuk kerja rumah, di mana mereka perlu menulis kisah naratif sesi permainan dari sudut pandangan watak mereka. Memandangkan setiap watak mempunyai sudut pandangan pemain masing-masing, mereka akan menghasilkan output bertulis yang berbeza. Pelajar juga digalakkan untuk memberikan butiran tambahan tentang PC mereka.

Dengan mengadakan sesi TTRPG yang berkala dalam sesuatu bahasa secara berterusan, pelajar-pelajar akan dapat meningkatkan kemahiran pertuturan dalam bahasa itu. Dengan mendengar dan memahami penceritaan dan situasi yang diriwayatkan oleh GM, mereka boleh bertindak sewajarnya dalam permainan itu. Ini akan membantu meningkatkan kemahiran mendengar dan pemahaman mereka, kerana mereka perlu berunding antara satu sama lain untuk bekerja sebagai satu pasukan dan mengisytiharkan tindakan mereka kepada GM secara lisan, kemahiran bertutur pelajar akan dipertingkatkan dari semasa ke semasa. Permainan tidak boleh diteruskan jika ada pemain enggan mengisytiharkan tindakan mereka. Di samping itu, walaupun saya tidak menggunakan teknik berikut secara khusus di dalam bilik darjah saya

sendiri, pelajar juga boleh diberi petunjuk dalam bentuk nota bertulis atau mesej teks telefon sebagai sebahagian daripada sesi permainan mereka untuk mereka tafsirkan untuk menyelesaikan misteri dan teka-teki dalam permainan dan meningkatkan kemahiran membaca mereka.

Walaupun adalah ideal untuk mempunyai bilangan pelajar yang lebih kecil untuk dapat menjalankan sesi untuk kelas, terdapat cara untuk main bersama bilangan pelajar yang lebih besar. Pelajar dibahagikan kepada kumpulan di mana setiap pelajar dalam setiap kumpulan bekerjasama untuk memainkan watak PC mereka. Bergantung pada saiz setiap kumpulan, seorang pelajar boleh "bertutur" dalam watak untuk PC mereka. Seorang lagi boleh mencatat nota semasa bermain untuk jurnal. Pelajar lain mungkin melakukan penyelidikan (menggunakan peranti) untuk membantu memahami latar, senario dan petunjuk yang dikemukakan oleh GM. Jika terdapat kempen yang berterusan, maka tugas setiap pelajar akan digilirkan setiap sesi, membolehkan semua orang dalam kumpulan mengalami pengalaman bermain sepanjang kempen.

4.2 Permainan Semasa Pandemik COVID-19

Semasa pengajaran dalam talian semasa pandemik COVID-19, seorang guru masih boleh menjalankan sesi TTRPG untuk setiap kelas, kerana terdapat banyak alat dalam talian yang tersedia sejak sebelum pandemik COVID-19. Pemain telah menggunakan alat meja maya untuk bermain di internet seperti Roll20 dan Fantasy Grounds, serta menggunakan Google Meet, Zoom dan Discord untuk berkomunikasi antara satu sama lain untuk bermain secara "synchronous" (Grebey, 2020). Terdapat beberapa alat lemparan dadu dalam talian yang tersedia termasuk fungsi dadu asli dalam Roll20 dan pelbagai jenis "dicebot" dalam Discord. Dengan alat meja maya, GM juga boleh menyampaikan gambar dan bunyi melalui internet kepada para pemain. Sebagai alternatif, petunjuk gambar atau audio boleh diberi kepada satu PC boleh disediakan terlebih dahulu dan dihantar ke aplikasi chat di telefon pemain, misalnya: Discord, WhatsApp atau Telegram.

Saya pernah menggunakan perbualan suara dan perbualan teks sebagai GM untuk menjalankan sesi dalam talian. Setiap kaedah mempunyai manfaat tertentu untuk membantu pelajar dengan kemahiran membaca dan menulis, atau kemahiran mendengar dan bertutur.

5.0 KESIMPULAN

Oleh kerana TTRPG mempunyai potensi untuk berkembang ke dalam bidang lain selain pembelajaran bahasa, terdapat banyak penyelidikan yang perlu dilakukan supaya TTRPG boleh digunakan dalam silibus pendidikan secara formal. Apa lagi kemahiran pelajar yang dapat dikembangkan oleh TTRPG apabila digunakan sebagai alat pengajaran? Adakah terdapat peraturan sistem TTRPG tertentu yang sesuai untuk mengajar subjek atau bidang tertentu? Bagaimana kita melatih pendidik lain supaya boleh menyediakan dan menyesuaikan sesi TTRPG untuk pelajar mereka, kemudian menjalankannya permainan dengan lancar di dalam kelas?

Kerana TTRPG boleh disesuaikan mengikut tema & silibus, seseorang pendidik boleh reka senario dan situasi untuk mengajar sejarah di mana pelajar akan memainkan watak yang mendiami dan wujud dalam era sejarah yang terpilih. Terdapat banyak buku sumber (sourcebooks) yang ada di pasaran yang membolehkan guru-guru membolehkan pelajar-pelajar bermain dalam zaman sejarah tertentu. Sebagai contoh, buku sumber *GURPS: Japan* (Gold & Jackson, 1988) memberikan pemain dengan jumlah butiran yang mencukupi untuk memainkan watak-watak dalam zaman shogun Jepun.

Pendidik boleh menggunakan sistem-sistem TTRPG yang mempunyai sistem lemparan dadu yang lebih kompleks untuk mengajar matematik. Semasa bermain, pemain perlu memikirkan dan mengira perkara-perkara dalam permainan seperti wang, ukuran jarak, berat barangan yang dibawa oleh watak, pengurusan sumber (Cruz, 2008) yang membantu mengintegrasikan pengajaran matematik ke dalam permainan jika perlu. Dengan penyesuaian kandungan dalam dunia permainan fiksyen, GM juga boleh mengintegrasikan subjek-subjek lain ke dalam sesi permainan seperti geografi, sastera, sains dan juga pengajaran kemahiran insaniah.

Selain pendidikan formal, TTRPG juga boleh digunakan untuk latihan kemahiran insaniah profesional sebagai program yang ditawarkan kepada organisasi dan syarikat untuk melakukan kerja dalam kumpulan yang memaksa peserta untuk menyerlah diri dan memimpin secara selamat dalam naratif sesi permainan. Untuk ini berlaku, kajian lebih lanjut mengenai kepraktisan perkara itu diperlukan.

Permainan perwatakan atas meja berpotensi menjadi alat pengajaran dan pembelajaran yang berkesan di dalam bilik darjah. Terdapat banyak permainan dan sistem dalam pasaran yang membolehkan guru membentangkan pelbagai dunia dan genre yang bersesuaian dengan silibus pelajaran dan minat pelajar. Sebagai alternatif, guru juga boleh dilatih untuk menyesuaikan dunia dan genre permainan agar lebih sesuai dengan keperluan pelajar. Sementara itu, terdapat kajian yang mendedahkan faedah menggunakan TTRPG sebagai alat pendidikan. Para penyelidik perlu menyiasat banyak lagi aspek penggunaan TTRPG bersama pelajar. Dengan adanya penyelidikan lanjut, silibus berstruktur boleh diwujudkan untuk menggunakan TTRPG sebagai alat untuk mengajar di dalam kelas.

RUJUKAN

- Altschul, D. M., & Deary, I. J. (2020). Playing Analog Games Is Associated With Reduced Declines in Cognitive Function: A 68-Year Longitudinal Cohort Study. *The Journals of Gerontology: Series B*, 75(3), 474–482. <https://doi.org/10.1093/geronb/gbz149>
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139-144.
- Carter, Alexandra. (2011). *Using Dungeons and Dragons to Integrate Curricula in an Elementary Classroom*. 10.1007/978-1-4471-2161-9_17.
- Chapman, D. F. (2009). *Doctor Who Adventures in Time and Space*. Cubicle 7 Entertainment Ltd.
- Coe, D. F. (2017). Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report*, 22(11), 2844-2863.
- Dyson, S.B., Chang, Y., Chen, H., Hsiung, H., Tseng, C., & Chang, J. (2016). The effect of tabletop role-playing games on the creative potential and emotional creativity of Taiwanese college students. *Thinking Skills and Creativity*, 19, 88-96.
- Farkaš, J. (2018). *Teaching English Using Table-top Role-playing Games* (Doctoral dissertation, Josip Juraj Strossmayer University of Osijek. Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of English Language and Literature.)
- Gold, L., & Jackson, S. (1988). *GURPS Japan : roleplaying in the world of the shogunate*. Steve Jackson Games.
- Grebej, J. (2020, March 25). *Dungeons & Dragons players turn to virtual tabletops in record numbers due to coronavirus*. SYFY WIRE. Retrieved June 24, 2021, from <https://www.syfy.com/syfywire/dungeons-dragons-roll20-fantasy-grounds-virtual-tabletop-online-coronavirus>
- Hasbro *Outlines Strategic Growth Drivers at Virtual Investor Event*. (2021, February 25). Businesswire. Retrieved June 25, 2021, from <https://www.businesswire.com/news/home/20210225005942/en/Hasbro-Outlines-Strategic-Growth-Drivers-at-Virtual-Investor-Event>
- Hensley, S., Wade-Williams, P., Unger, J., Blewer, D., Black, C., Elliot, R., Koryś, P (2007). *Savage Worlds Explorer's Edition*. Pinnacle Entertainment Group.

- Hergenrader, T. (2011, June). Gaming, world building, and narrative: Using role-playing games to teach fiction writing. In *Proceedings of the 7th international conference on Games+ Learning+ Society Conference* (pp. 103-108). ETC Press.
- Jacobs, J., & Subramaniam, P. (2020, October 19). *The digital divide and disconnection*. The Edge Markets. Retrieved June 25, 2021, from <https://www.theedgemarkets.com/article/cover-story-digital-divide-and-disconnection>
- Kaylor, Stefanie L. B., "Dungeons and Dragons and literacy: The role tabletop role-playing games can play in developing teenagers' literacy skills and reading interests" (2017). Graduate Research Papers. 215. <https://scholarworks.uni.edu/grp/215>
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*.
- Kenson, S. (2019). *The Expanse Roleplaying Game*. Seattle: Green Ronin Publishing.
- Kulp, K., & Laws, R. D. (2016). *TimeWatch : a roleplaying game of investigation, time travel, and choral mayhem*. Pelgrane Press.
- LeClair, D. (2021, March 4). *7 Benefits of Playing Dungeons & Dragons (Why D&D Is Good for You)* WhatNerd. Retrieved June 25, 2021, from <https://whatnerd.com/ways-dungeons-dragons-improve-life/>
- Petersen, S., Willis, L., Fricker, P., & Mason, M. (2014). *Call of Cthulhu Revised 7th Edition*. Chaosium Inc.
- Quijano-Cruz, J. (2008). How Tabletop Role Playing Games Affect Student Academic Performance. *Revista paideia puertorriqueña*, 3 (1).
- Snellgrove, C. (2020, September 2). *Educational Benefits of Dungeons & Dragons*. STEM Geek. Retrieved June 22, 2021, from <https://stemgeek.com/educational-benefits-of-dungeons-and-dragons/>
- Spinelli, Lily, *Tabletop Role-Playing Games and Social Skills in Young Adults* (2018). Honors College Theses. 192. https://digitalcommons.pace.edu/honorscollege_theses/192
- Stamman, J. (2019, March 1). *Benefits of Role-Playing Games like Dungeons and Dragons (D&D)*. Heart of the Realm. Retrieved June 26, 2021. from <https://juliastamman.com/2019/03/01/dungeons-and-dragons-benefits/>
- Valentine, C., Balsera, L., Hicks, F. (2013). *Fate Accelerated Edition*. Maryland: Evil Hat Productions
- Whitten, S. (2019, March 16). *"Dungeons and Dragons" has found something its early fans never expected: Popularity*. CNBC; CNBC. Retrieved June 20, 2021, from <https://www.cnbc.com/2019/03/15/dungeons-and-dragons-is-more-popular-than-ever-thanks-to-twitch.html>
- Wyatt, M. (2018, May 29). *8 Useful Benefits Of Playing Dungeons And Dragons*. The Odyssey. Retrieved June 22, 2021, from <https://www.theodysseyonline.com/8-benefits-playing-tabletop-rpg>
- Zink, M. (2018, July 20). *A Brief History of Dungeons and Dragons*. Wisconsin 101 Our History in Objects. Retrieved June 24, 2021, from <https://wi101.wisc.edu/2018/07/20/dungeons-and-dragons/>