

## **PENGARUH POSITIF DAN NEGATIF DALAM PERMAINAN GAMES DI INTERNET KEPADA PSIKOLOGI KANAK-KANAK**

**Siti Noridayu Abd. Nasir**

Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi,  
Universiti Putra Malaysia

**Hazlina Abdul Halim**

Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi,  
Universiti Putra Malaysia

*Corresponding Author's Email: noridayu87\_nasir@yahoo.com*

### **Article history:**

*Received* : 02 November 2022

*Accepted* : 11 November 2022

*Published* : 31 December 2022

### **ABSTRAK**

Dunia tanpa sempadan kini tidak menghalang sebarang maklumat disampaikan kepada semua peringkat usia. Hal ini termasuklah pengaruh permainan pelbagai jenis permainan *games* di internet. Kepesatan dunia maya membolehkan permainan dimuat naik secara terus oleh semua individu. Permainan *games* dapat memberikan kebaikan dari aspek pemerolehan bahasa Inggeris dan meningkatkan perbendaharaan kata melalui permainan yang sesuai. Selain itu, permainan video boleh memberikan kesan negatif dari aspek kesihatan seperti mengalami ketagihan, masalah penglihatan dan obesiti. Tidak terkecuali juga kesan negatif dalam sosial dan komunikasi kanak-kanak apabila mengalami ketagihan permainan video. Kanak-kanak cenderung mengalami masalah berinteraksi dengan individu lain secara nyata. Walau bagaimanapun, permainan *games* di internet juga mempunyai unsur positif dalam perkembangan pembelajaran kanak-kanak dan negatif terhadap perkembangan psikologi mereka. Oleh yang demikian, kajian ini meneliti masalah dari aspek kesihatan mental kanak-kanak yang melibatkan psikologi akibat ketagihan video *games* yang melampau. Malahan, kajian ini bertujuan mencadangkan beberapa langkah bagi mengawal ketagihan dalam permainan *games* dalam kalangan kanak-kanak. Hal ini kerana, pemodenan teknologi tidak dapat dielakkan pada zaman serba canggih ini. Adalah diharapkan kajian yang dijalankan ini dapat memberikan panduan kepada ibu bapa dan penjaga kanak-kanak tentang pemilihan permainan *games* di internet yang sesuai.

**Kata kunci:** Permainan *games*, Positif dan negatif, Psikologi kanak-kanak

### ***POSITIVE AND NEGATIVE INFLUENCE OF VIDEO GAMES ON THE INTERNET TO CHILD PSYCHOLOGY***

### **ABSTRACT**

*The borderless world now does not prevent any information from being communicated to all ages. This includes the influence of various types of video games on the internet. The rapidity of the virtual world allows games to be uploaded directly by all individuals. Video games can provide benefits from the aspect of English acquisition and improve vocabulary through appropriate games. In addition, gaming can have negative effects from health aspects such as addiction, vision problems and obesity. Not to be outdone are also the negative effects in children's social and communication when experiencing game addiction.*

*Children tend to have trouble interacting with other individuals in real life. Therefore, this study was conducted to clarify about some examples of games on the internet that have a positive element in the development of children's learning and negative on their psychological development. Next, this study examines the problems from the aspect of physical and mental health of children due to extreme games. In fact, this study aims to suggest several measures to control addiction in video games in children. This is because, the modernization of technology is inevitable in this age of sophistication. It is hoped that this study can provide guidance to parents and guardians of children on the limits of play time and the selection of appropriate games on the internet.*

**Keywords:** *Video games, Positive and negative, Children's psychology*

## **PENGENALAN**

Dewasa ini ledakan teknologi maklumat menjadi salah satu kepentingan dan keperluan dalam perhubungan manusia. Aina Rasyidah Samsuddin & Hapsah Md Yusof (2020) menjelaskan teknologi merupakan salah satu keperluan yang berkembang dengan semakin pesat dan pantas menjadikan dunia berhubung tanpa sempadan dan batasan. Malahan, kewujudannya memberikan pelbagai impak kepada semua golongan pengguna internet. Keperluan yang melangkaui sempadan dunia memberikan ruang tanpa halangan untuk mengakses daripada semua negara dan pelbagai pihak. Normah Mustaffa et al., (2013) menjelaskan ini menggambarkan bahawa penggunaan Internet adalah bertujuan dan mempunyai matlamat tertentu. Naquiah Nahar et al., (2018) menjelaskan ledakan teknologi moden telah memberi impak yang amat besar terhadap kehidupan kanak-kanak masa kini hingga usia remaja. Oleh yang demikian, kanak-kanak merupakan antara pengguna internet yang efektif setiap hari. Hal ini kerana, keberadaan internet tidak terbatas melalui penggunaannya di *cyber café* seperti zaman dahulu. Kini, internet dapat diakses terus melalui telefon pintar dan komputer riba. Hanya memerlukan sambungan internet tanpa wayar (WIFI) atau langganan melalui syarikat telekomunikasi melalui pembayaran prabayar dan pascabayar.

Malahan, kewujudan teknologi telah menjadi kepentingan dalam kemajuan dan pembelajaran di Malaysia. Kebanyakan sumber maklumat dan pendidikan kini terdapat dalam laman sesawang kerana sifatnya yang lebih murah, mudah dan pantas. Oleh itu, permainan *games* menjadi salah satu instrumen yang boleh digunakan sebagai sumber pembelajaran secara tidak langsung. Fenomena ini menunjukkan pembelajaran pada zaman teknologi ini telah mengubah paksi daripada penggunaan bahan bercetak seperti dahulu. Walaupun, penggunaan bahan bercetak seperti buku masih lagi wujud tetapi Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) memerlukan maklumat dan bahan tambahan daripada laman sesawang. Penerapan KBAT dalam silibus pembelajaran di sekolah bertujuan merangsang minda dan menguji kemampuan pelajar sekolah untuk menjana minda dalam penyelesaian masalah. Chew Fong Peng & Zul Hazmi Hamad (2018) menjelaskan KBAT perlu lebih giat agar murid yang dilahirkan akan menjadi generasi masa depan yang mempunyai KBAT dan mampu mendepani cabaran dengan tabah, cekal dan gigih. Maka, permainan *games* juga boleh memberikan kebaikan dalam peningkatan KBAT kanak-kanak melalui permainan yang sesuai.

Antara lain, kanak-kanak di bawah usia 6 tahun tidak terkecuali untuk terdedah dengan penggunaan internet. Terdapat ibu bapa yang menggunakan sumber internet bagi menggantikan tayangan di siaran televisyen untuk mengembirakan anak-anak. Oleh yang demikian, kanak-kanak telah didedahkan dengan penggunaan internet sejak awal lagi untuk dijadikan bahan hiburan. Dalam masa yang sama tanpa disedari ia boleh memberikan pelbagai kesan kepada mereka. Lechumanan Jayabalan (2009) menjelaskan tabiat mencari maklumat menerusi Internet merupakan satu amalan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan seharian manusia pada zaman ledakan teknologi maklumat kini.

Hal ini menunjukkan, penggunaan internet kepada kanak-kanak tidak mempunyai halangan jika tiada kawalan. Malahan, menjadi lebih mudah di hujung jari apabila kanak-kanak mula menonjolkan sikap “ingin tahu” dalam diri mereka. Sesuatu perkara yang baru dan dilihat menarik menjadi fokus utama untuk

kanak-kanak meneroka perkara tersebut. Antaranya, adalah permainan *games* di internet. Permainan *games* merupakan salah satu tarikan kanak-kanak untuk terus bermain menggunakan komputer riba dan telefon pintar. Bagaimanapun, penggunaan telefon pintar lebih mudah dan kecil untuk digunakan. Hal ini menunjukkan, penggunaan telefon pintar merupakan item pilihan utama kanak-kanak untuk bermain *games* di internet. A'dawiyah Ismail et al., (2020) menjelaskan aksi dalam permainan video banyak mempunyai unsur ganas dan alam fantasi yang melalaikan. Malah, A'dawiyah Ismail et al., (2020) menyatakan lagi akibat pengaruh permainan video mendatangkan keburukan kepada kanak-kanak dan masyarakat. Hal ini kerana, A'dawiyah Ismail et al., (2020) menjelaskan juga kanak-kanak menjadi agresif, marah, memberontak dan menjerit melepaskan kemarahan akibat kekalahan permainan video.

Oleh yang demikian, permainan *games* kepada kanak-kanak bukan sahaja menjadi bahan hiburan mahupun mengisi masa lapang tetapi boleh menjadi rutin harian mereka. Hal ini kerana, berlaku ketagihan permainan *games* jika tidak dikawal. Hal ini menunjukkan, wujudnya kesan baik dan kesan buruk apabila permainan *games* menjadi keutamaan kanak-kanak. Begitu juga, kesan yang akan berlaku dari aspek kesihatan jika permainan *games* menjadi amalan harian kanak-kanak. Lazimnya, kesan yang timbul dalam sesuatu perkara yang melibatkan kanak-kanak merupakan amalan mahupun didikan yang dipelajari dari dalam rumah. Walau bagaimanapun, masih terdapat cara tertentu untuk menangani masalah kanak-kanak yang mengalami ketagihan dalam permainan *games*. Hal ini kerana, dalam sesuatu perkara buruk masih terdapat kebaikan yang boleh diselesaikan melalui cara yang efektif. Fatimah Abdullah et al., (2008) menjelaskan agar ibu bapa dan orang dewasa harus sentiasa memantau pengaruh media dalam aktiviti permainan kanak-kanak.

## SOROTAN KAJIAN

Kajian lepas merupakan sandaran awal untuk menjalankan kajian baru. Malahan, elemen, penggunaan teori dan dapatan kajian lepas adalah lompong kajian untuk sesuatu kajian yang baru dijalankan. Oleh yang demikian beberapa kajian lepas diulas untuk mendapatkan hasil dapatan lepas bagi mengaitkan kajian ini tentang permainan *games* terhadap kanak-kanak.

Aznan Omar (2017) menjalankan kajian berkaitan permainan mudah alih dan kanak-kanak. Kajian ini memperkatakan tentang ketagihan kanak-kanak dalam permainan *games* di Malaysia. Malahan, hasil kajian ini menjelaskan bahawa kanak-kanak adalah golongan yang mudah terdedah dengan pengaruh permainan *games*. Tujuan permainan *games* adalah untuk berhibur, menunjukkan kehebatan dan meraih perhatian. Oleh itu, mereka tidak mempedulikan tentang keselamatan diri atas perbuatan mereka. Oleh itu, melalui hasil kajian dapat dilihat bahawa gejala ini melibatkan emosi dan obsesi yang melibatkan gaya hidup manusia atas penggunaan alat digital yang berteknologi.

Wan Anita Wan Abas (2016) menjalankan kajian tentang hubungan antara gaya ibu bapa dengan penggunaan internet kanak-kanak. Kajian ini melibatkan 350 orang murid dan penjaga mereka di sekolah kebangsaan sekitar Putrajaya yang berusia sekitar 10 dan 11 tahun dengan menggunakan borang soal selidik. Bagaimanapun, cara pengabaian merupakan gaya yang paling terbawah sekali. Hal ini menunjukkan, ibu bapa lebih positif dalam penggunaan internet bagi tujuan pembelajaran anak mereka. Walau bagaimanapun, penggunaan internet ini hanya disokong dengan tujuan yang positif dan memberikan kesan baik sahaja. Namun begitu, anak-anak mereka lebih cenderung menggunakan internet dengan penggunaan purata masa sekitar 3 jam sehari bagi tujuan hiburan. Oleh itu, pemantauan ibu bapa terhadap penggunaan internet anak-anak memainkan peranan yang penting bagi mengawal penggunaan mereka.

Wan Anita Wan Abas dan Azizah Hamzah (2013) menjalankan kajian berkaitan media dalam kehidupan dan perkembangan kanak-kanak. Kajian ini memfokuskan kepada kajian-kajian lepas yang membincangkan tentang media, penggunaan dan kesannya kepada kanak-kanak. Hal ini, termasuklah aspek sosial, psikologi dan kesihatan kanak-kanak. Oleh itu, kajian ini juga membincangkan tentang prestasi kanak-kanak yang menonton siaran televisyen lebih maju dalam akademik. Selain itu, kajian mendapati media memberikan kesan terhadap perkembangan fizikal dan kesihatan kanak-kanak. Masalah obesiti dan

penyakit kronik lazimnya berlaku kepada kanak-kanak yang masih muda. Begitu juga, masalah kecelaruan pemakanan yang memberikan kesan kepada remaja muda kerana pengaruh bentuk badan model yang kurus dan ledakan fesyen. Malahan kajian ini mencadangkan inisiatif dalam memperkasakan peranan ibu bapa dalam kawalan penggunaan media kanak-kanak. Ia termasuklah permainan *games* yang menjadi pilihan dalam permainan alam maya kanak-kanak.

Zaleha Yaakob (2010) telah menjalankan kajian tentang pengaruh keganasan dalam alam maya melibatkan perlakuan agresif remaja. Kajian ini melibatkan responden daripada pelajar tiga buah sekolah menengah di Zon Permas Jaya, Pasir Gudang, Johor. Oleh yang demikian, kajian ini telah melibatkan 190 orang pelajar yang terdiri daripada 109 pelajar perempuan dan 81 orang pelajar lelaki. Statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisa data ialah min, peratusan, kekerapan dan ujian *t*. Dapatan kajian menunjukkan program-program media yang mejadi pilihan adalah berbentuk informasi. Bagaimanapun, rancangan berbentuk keganasan memberikan kesan berlakunya permusuhan dalam kalangan pelajar.

Oleh itu, kajian lepas yang dijalankan signifikan dengan kajian ini. Hal ini kerana, dapatan kajian lepas telah mengupas isu sikap dan perlakuan kanak-kanak dan remaja kesan daripada permainan *games* dan internet. Malahan, kajian lepas juga mengupas tentang kesan daripada aspek kesihatan, psikologi, sosial, fizikal dan perekitaran yang berlaku terhadap kanak-kanak. Maka, kajian ini akan mengisi lompong kajian lepas untuk menjelaskan lagi kesan yang positif dan negatif dalam permainan *games* terhadap kanak-kanak. Selain itu, kajian ini juga menjelaskan lagi kesan terhadap kesihatan kanak-kanak yang mengalami ketagihan dalam permainan *games* di internet. Kajian lepas membincangkan tentang aspek media, unsur negatif penggunaan media alam maya yang memberikan ruang atau lompong kajian yang dijalankan ini.

## **OBJEKTIF KAJIAN**

Kajian ini khususnya, memfokuskan kepada 3 objektif kajian:

- i. Mengenal pasti dan menghuraikan jenis *games* yang mempunyai unsur negatif dan positif kepada kanak-kanak.
- ii. Menjelaskan kesan negatif terhadap kesihatan kanak-kanak apabila berlaku ketagihan dalam permainan *games*.
- iii. Mencadangkan cara mengelakkan dan mengurangkan ketagihan permainan *games* kepada kanak-kanak.

## **METODOLOGI KAJIAN**

Aplikasi dalam analisis data kajian ini melibatkan kajian kualitatif yang memberikan fokus huraian dengan merujuk kepada dokumen bertulis. Antara dokumen tersebut adalah bahan ilmiah yang didapati daripada artikel jurnal, tesis ilmiah, akhbar dan laman sesawang berkaitan permainan *games* kepada kanak-kanak. Hal ini demikian kerana, bahan ilmiah dan laman sesawang yang mempunyai keesahan dapat menjadi rujukan dalam kajian bagi menganalisis data dengan tepat dan baik. Selain itu, kaedah ini juga dikenali sebagai kaedah kepustakaan yang merujuk kepada bahan ilmiah bertulis yang mempunyai kebolehpercayaan dalam rujukan penyelidikan akademik.

Kemudian, item kajian atau alat kajian yang diaplikasikan dalam kajian ini adalah permainan *games* di internet yang terpilih sahaja. Ia bagi mewakili permainan *games* lain yang boleh dimuat turun melalui laman sesawang dengan menggunakan *google play store app* yang tersedia dalam telefon bimbit moden. Oleh itu, contoh permainan *games* terpilih dibahagikan kepada dua bahagian. Di mana, bahagian pertama adalah jenis permainan *games* yang mempunyai unsur positif dengan membahagikan lagi kepada dua pecahan kecil bagi melihat pemerolehan bahasa Inggeris dan merangsang minat dalam kerjaya yang baik. Rentetan itu, permainan *games* bagi meningkatkan pemerolehan bahasa Inggeris yang terpilih adalah *Word Search Ultimate* dan *Word Brain 2*. Manakala, permainan *games* terpilih dalam merangsang minat kerjaya

yang baik adalah *Design Home* dan *Doctor Kids*. Terdapat empat jenis permainan *games* dalam item kajian untuk mendapatkan data bagi melihat pengaruh yang positif dalam permainan *games*.

Selanjutnya, item kajian yang diaplikasikan bagi mendapatkan data tentang pengaruh yang negatif dalam permainan *games* dipecahkan kepada dua aspek tentang unsur lucu dan ganas dalam *games* tersebut. Oleh itu, hanya dua jenis permainan *games* terpilih yang dianalisis dalam kajian ini. Antaranya, permainan *games* berunsur lucu adalah *Episode* dan *Ultimate Boxing* yang mempunyai unsur ganas. Oleh itu, terdapat enam permainan *games* yang terpilih dalam melaksanakan kajian ini dalam proses analisis data.

## PENYATAAN MASALAH

Kajian ini dijalankan dengan melihat pernyataan masalah hasil kajian penyelidik lepas berkaitan pengaruh positif dan negatif dalam permainan *games* kepada kanak-kanak. Oleh yang demikian, melalui dapatan kajian lepas dan cadangan yang dikemukakan dalam isu permainan *games* diteruskan melalui kajian ini. Namun begitu, kajian ini memberikan fokus utama kepada pengaruh positif yang baik melalui contoh permainan *games* di internet. Begitu juga, contoh permainan *games* yang memberikan impak negatif kepada perkembangan kanak-kanak.

Oleh itu, Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal (2018) menjelaskan pembelajaran berasaskan permainan atau *Game Based Learning* (GBL) merupakan dimensi baru pembelajaran dan telah mendapat tempat dalam kalangan ilmuwan dan pengkaji dalam pelbagai latar belakang bidang pendidikan. Tambah Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal (2018) lagi, kajian menunjukkan bahawa pendekatan gamifikasi jelas menyumbang kepada faktor yang positif dalam proses pembelajaran dan sangat relevan untuk diaplikasikan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Ruang kajian ini memberikan lompang kajian kepada penyelidikan ini yang mengkaji tentang pengaruh positif dalam permainan *games* kepada kanak-kanak.

Kemudian, Ericson Ginsos & Salleh Amat (2022) menyatakan bahawa pelajar juga selalu dikaitkan dengan dengan stereotaip zaman bermasalah yang mana banyak hal-hal yang berisiko untuk menjadi penyebab kepada tingkah laku bermasalah semasa berada di peringkat umur remaja. Tambah Ericson Ginsos & Salleh Amat (2022) lagi, salah satunya adalah ketagihan bermain video game. Ketagihan bermain game ini dapat memberikan kesan buruk terhadap remaja dari aspek kesihatan dan mental bahkan lebih parah lagi boleh menyebabkan kematian (Ericson Ginsos & Salleh Amat, 2022). Manakala, kajian yang dijalankan tentang keburukkan atau kesan tidak baik dalam permainan *games* memberikan ruang dalam penyelidikan ini dalam melihat pengaruh negatif permainan *games* di internet.

Selanjutnya, Nik Nurasyikin Nik Ali & Hazrati Husnin (2022) mencadangkan supaya kajian akan datang memberikan fokus secara kuasi ekperimental keatas pelajar untuk melihat sejauh mana kreativiti pelajar dapat dikembangkan dengan bermain permainan video dalam talian serta Bahasa Inggeris dapat ditingkatkan dalam kalangan pelajar dipengaruhi oleh permainan dalam talian. Oleh yang demikian, cadangan dalam kajian lepas melalui dapatan yang diperoleh memberikan ruang dalam kajian ini bagi melihat kebaikan permainan *games* dalam aspek pemerolehan bahasa kedua kanak-kanak.

Konklusinya, kajian lepas memberikan ruang serta lanjutan kepada penyelidikan dalam permainan *games* di internet. Malah, kajian lepas membincangkan tentang kesan kepada perkembangan kanak-kanak dengan melihat aspek kebaikan serta keburukkan dalam permainan *games*. Walau bagaimanapun, kajian lepas tidak membincangkan pengaruh baik serta buruk dengan mengemukakan contoh permainan *games* di internet.

## **DAPATAN KAJIAN**

### **Mengenal pasti dan menghuraikan contoh *games* yang mempunyai unsur negatif dan positif kepada kanak-kanak.**

Bagi menjawab objektif kajian I untuk mengenal pasti dan menghuraikan tentang permainan *games* maka beberapa contoh *games* dijadikan sampel kajian bagi mendapatkan data. Dalam huraian objektif kajian ini, terdapat dua pembahagian dalam menentukan kesan positif dan negatif terhadap psikologi kanak-kanak. Contoh permainan *games* yang mempunyai unsur positif dan contoh permainan *games* yang memberikan kesan negatif dijadikan sampel kajian ini. Terdapat pecahan dalam unsur *games* yang bersifat positif dalam perkembangan dan pembelajaran kanak-kanak. Ahmad Esa et al., (2007) menjelaskan penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran bukan hanya tertakluk kepada pelajar dewasa sahaja tetapi dalam pembelajaran kanak-kanak juga sudah dipraktikkan. Walau bagaimanapun, terdapat juga *games* yang mempunyai unsur negatif yang boleh memberikan ransangan buruk terhadap perkembangan serta kehidupan kanak-kanak. Hal ini kerana, pengaruh visual boleh memberikan tarikan kepada kanak-kanak dalam bentuk tayangan video dan sebagainya. Selain itu, perlakuan kanak-kanak banyak dipengaruhi oleh sesuatu yang mereka lihat dan dengar sejak dalam rumah lagi.

### **Permainan *games* (positif)**

Penciptaan permainan *games* juga memberikan kebaikan kepada psikologi, peningkatan akademik dan pengetahuan kanak-kanak. Menurut Nik Nurasyikin Nik Ali & Hazrati Husnin (2022) menjelaskan dengan perkembangan teknologi yang ada pada telefon pintar sekarang, permainan video merupakan salah satu aplikasi yang harus ada pada setiap telefon pintar dalam kalangan pelajar sekolah. Malahan, belajar melalui permainan *games* lebih bersifat santai dan dapat mengurangkan tekanan berbanding cara pembelajaran yang klasik. Selain itu, permainan *games* melalui alat komunikasi mudah alih juga lebih praktikal dengan kecanggihan yang disediakan. Oleh itu, dua contoh permainan *games* dianalisis daripada aspek positif permainannya. Oleh yang demikian, terdapat dua pembahagian jenis *games* yang sesuai kepada kanak-kanak bagi meransang minat mereka untuk belajar. Hal ini kerana, poses pembelajaran tidak terhad kepada sekolah secara rasmi mahupun bahan bercetak sahaja. Pembelajaran melalui *games* juga dapat membantu proses pembelajaran dan perkembangan minda kanak-kanak. Norazly Nordin & Juppri Bacotang (2021) menjelaskan pengimplementasian ICT serta aplikasi mudah alih dalam pendidikan awal kanak-kanak hendaklah terus dibudayakan bagi menyokong pembelajaran kanak-kanak pada hari ini.

Oleh yang demikian, permainan *games* yang baik untuk kanak-kanak dibahagikan kepada dua aspek. Antara aspek tersebut adalah pemerolehan dalam bahasa Inggeris yang menjadi bahasa kedua di Malaysia dan meningkatkan minat dalam kerjaya yang baik kepada kanak-kanak. Malahan, dengan cara ini kanak-kanak lebih mudah tertarik dengan aplikasi yang telah tersedia dalam laman sesawang. Tambahan lagi, banyak permainan *games* diwujudkan secara percuma dalam laman sesawang. Hal ini, dapat menjimatkan kos pembelian bahan bercetak dan alat tulis serta dapat mengurangkan pembaziran sumber seperti kertas yang memerlukan proses kitar semula bagi kebaikan alam sekitar. Malah, Filyntiana Tenge Andrew et al., (2020) menjelaskan pada era globalisasi ini tidak dapat dinafikan dunia telah mencipta banyak teknologi canggih untuk memudahkan para pengguna mengakses maklumat dengan menggunakan pelbagai medium jaringan mengikut kehendak masing-masing.

Selain itu, terdapat pelbagai jenis *games* yang baik untuk dijadikan dipilih oleh ibu bapa serta penjaga kanak-kanak. Di sini menunjukkan pengawalan ibu bapa serta penjaga memainkan peranan yang penting untuk memuatnaik *games* yang baik kepada kanak-kanak. Di samping kanak-kanak dapat bermain dalam masa yang sama mereka dapat mempelajari sesuatu yang baik untuk masa depan mereka. Hal ini kerana, permainan *games* lazimnya tersedia dengan pakej yang mampu menarik kanak-kanak dengan warna visual, teks, audio dan teknik animasi yang lebih pelbagai. Oleh itu, tidak dinafikan kanak-kanak lebih

cenderung belajar melalui permainan *games* berbanding bahan bercetak. Tambahan lagi, bahan bercetak memerlukan kanak-kanak berada pada usia yang matang untuk menerima bahan tersebut.

### **Permainan games untuk pemerolehan bahasa Inggeris**

Permainan *games* yang baik telah dipecahkan kepada dua aspek keperluan. Keperluan dalam kemahiran menggunakan bahasa Inggeris kerana di peringkat sekolah pelajar perlu menguasai bahasa Inggeris untuk pergi lebih jauh dalam akademik. Malahan, pendedahan tentang kerjaya menjadi begitu penting dalam mendedahkan kanak-kanak tentang sesuatu bidang pekerjaan yang mereka minati. Hal ini kerana, di Malaysia pendidikan di peringkat tinggi menggunakan bahasa Inggeris sebagai bahasa pengantar. Oleh yang demikian, pendidikan sejak dari rumah penting untuk memperkukuhkan asas bahasa Inggeris supaya lebih baik.

Pemerolehan bahasa kanak-kanak dapat dijana sebelum mereka memasuki alam persekolahan. Oleh yang demikian, peranan ibu bapa serta penjaga memulakan langkah pendidikan awal daripada rumah dapat membantu pemerolehan bahasa kanak-kanak. Hal ini kerana, proses pembelajaran terbahagi kepada formal dan secara tidak formal. Pendidikan formal kanak-kanak lazimnya, dimulakan dengan sebutan yang mudah hasil didikan orang sekeliling mereka. Kepentingan bahasa Inggeris tidak dapat dinafikan lagi dalam dunia yang semakin mencabar ini. Buku rujukan, silibus pembelajaran dan panduan dalam kebanyakan bidang di peringkat pengajian tinggi menggunakan bahasa Inggeris sebagai bahasa pengantar. Hal ini demikian kerana, bahasa Inggeris merupakan bahasa ilmu yang digunakan oleh semua manusia di dunia. Kebanyakan mereka yang bergiat dalam dunia akademik memahami dan menggunakan bahasa Inggeris sebagai penyampaian maklumat.

Oleh yang demikian, salah satu cara yang boleh diaplikasikan bagi menambah pemerolehan bahasa Inggeris kanak-kanak. Permainan *games* dilihat bukan sahaja berfungsi sebagai permainan semata-mata tetapi boleh menjadi platform sumber akademik. Hasil pembelajaran bahasa Inggeris dengan menggunakan *games* dapat meningkatkan perbendaharaan kata dalam sesuatu bahasa. Menurut Raja Nur Nabila Raja Abdul Halim & Khairul Azhar Jamaludin (2022) menjelaskan melalui kajian ilmiah yang dijalankan penemuan utama mengenai penggunaan permainan 'Lit-Fun' mendedahkan peningkatan kemahiran mengeja dalam Bahasa Inggeris dan memberikan impak yang positif terhadap sikap dan motivasi murid sepanjang intervensi dijalankan. Pengetahuan dalam perbendaharaan kata boleh meningkatkan kemahiran dalam perbualan dan penulisan dalam bahasa Inggeris. Hal ini kerana, minat kanak-kanak terhadap permainan *games* tidak dapat dielakkan. Oleh itu, situasi ini memberikan peluang kepada kanak-kanak untuk belajar sambil berhibur serta bermain. Terdapat banyak permainan *games* yang dicipta bagi meningkatkan pemerolehan bahasa Inggeris. Antaranya, adalah permainan *games* yang dinamakan *Word Search Ultimate* dan *Word Brain 2*.

#### **i. Word Search Ultimate**

Permainan *games* ini perlu dimuat turun secara percuma melalui *google play*. Dalam permainan ini disediakan tutorial permainan sebelum memulakan cabaran. Malahan, terdapat penilaian skor markah dalam permainan dan ganjaran pencapaian. Permainan *games* ini adalah dalam bahasa Inggeris. Hal ini, penggunaan bahasa Inggeris dalam permainan *games* dapat meningkatkan perbendaharaan kata dalam bahasa. Selain itu, penguasaan dalam bahasa Inggeris menjadi lebih baik apabila lebih banyak pemerolehan dalam sesuatu bahasa berlaku. Permainan *games* ini begitu sesuai bagi peringkat umur permulaan kanak-kanak yang berusia 3 tahun ke atas. Oleh yang demikian, permainan *games* ini bersifat akademik dan dapat membantu kanak-kanak supaya lebih yakin mempelajari bahasa Inggeris apabila memasuki alam persekolahan. Walaupun permainan *Word Search Ultimate* juga terdapat dalam bahan bercetak tetapi turut disediakan dalam permainan *games* yang berbentuk visual berwarna agar lebih menarik. Hal ini, kanak-kanak berasa lebih seronok dan tidak bosan semasa melalui proses pembelajaran yang tidak formal sebegini.

## ii. **Word Brain 2**

Kemudian, permainan *games* ini merupakan salah satu aplikasi yang bagus untuk mempelajari bahasa Inggeris. Permainan ini memerlukan pengetahuan tentang sesuatu sub bidang yang diberikan. Di dalam *games* ini, pemain perlu melepasi tahap demi tahap untuk memenangi permainan. Oleh yang demikian, pemain perlu melengkapkan 5 tahap dalam sesuatu sub tajuk yang diberikan dalam bidang mahupun jenis item *games* tersebut. Jika tahap 1 tidak berjaya dijawab maka pemain tidak boleh meneruskan permainan hingga tahap seterusnya. Maka, pemain perlu mendapatkan perkataan yang dikehendaki untuk melepasi setiap tahap permainan. Keinginan untuk menang dapat merangsang kanak-kanak mencari perkataan dalam bahasa Inggeris. Tanpa disedari mereka sedang menjalani proses pembelajaran melalui permainan *games*. Tidak dinafikan keterujaan dan keseronokkan permainan *games* dapat melalaikan kanak-kanak. Rentetan itu, keterujaan mendapatkan perkataan yang dikehendaki dapat menjadikan kanak-kanak terleka untuk mendapatkan ilmu baharu dalam pembelajaran bahasa Inggeris secara tidak formal ini. Antara perkataan yang dilengkapkan dalam *games* ini adalah *word newbie*, *word trainee*, *word apprentice*, *word explorer*, *word talent*, *word professional*, *word specialist*, *word expert*, *word professor*, *word chief*, *word elite*, *word authority*, *word ace*, *word master*, *word champion*, *word superstar*, *word guru*, *word legend* dan pelbagai bidang lagi.

## **Permainan games untuk merangsang minat kerjaya**

Cita-cita yang ditanam dalam minda kanak-kanak berupaya membantu mereka membina arah tujuan dalam haluan pendidikan. Oleh yang demikian, pendedahan awal dalam bidang kerjaya begitu penting diterapkan sejak awal oleh ibu bapa dan penjaga kanak-kanak. Walau bagaimanapun, pendedahan tentang sesuatu kerjaya secara realiti agak sukar kerana faktor persekitaran dan boleh mengganggu masa berkerja individu lain. Maka, atas masalah tersebut suasana dalam sesuatu bidang pekerjaan tidak dapat didedahkan dengan lebih baik kepada kanak-kanak. Pengetahuan, pengenalan dan pendedahan awal tentang sesuatu kerjaya bukan sahaja dapat menarik minat kanak-kanak tetapi boleh memberikan mereka semangat belajar yang tinggi bagi mengejar apa yang mereka inginkan. Melalui pendedahan awal dalam bidang kerjaya juga dapat membuka mata kanak-kanak untuk mengetahui tentang cabang kerjaya agar mereka dapat membina haluan yang lebih baik untuk masa depan yang cemerlang.

Oleh yang demikian, permainan *games* juga mempunyai aplikasi tentang bidang kerjaya profesional. Malahan, ia merupakan salah satu *games* yang baik untuk perkembangan kanak-kanak melalui permainan yang lebih santai dan ceria. Oleh yang demikian, melalui permainan *games* tersebut kanak-kanak dapat merasai pengalaman bekerja dalam bidang yang diinginkan. Antara bidang kerjaya yang boleh didapati dalam permainan *games* adalah dalam bidang perubatan, hiasan dalaman, ketenteraan dan lain-lain lagi. Walaupun, pendedahan tentang kerjaya tersebut hanya dalam bentuk permainan *games* tetapi mampu memberikan kesan yang baik dalam perkembangan minda kanak-kanak. Menurut MStar (2 Januari 2021) menyatakan manfaat dalam bermain *games* ternyata positif. Tambah MStar (2 Januari 2021) lagi, ia terbukti dapat mengasah otak dan menjadikan seseorang itu lebih kreatif juga dapat dijadikan kerjaya.

Selain itu, antara permainan *games* berkaitan bidang seni lukis asas begitu banyak sekali dalam laman sesawang. Malahan, *games* ini boleh dimuatnaik secara percuma hanya memerlukan sambungan internet yang baik dalam telefon pintar dan komputer. Melalui permainan dalam *games* ini, kanak-kanak dapat mempelajari seni lukis secara asas sebelum melakarkan sesuatu di atas kertas. Hal ini kerana, bidang kerjaya yang melibatkan seni lukis memerlukan bakat dan keinginan yang tinggi dalam bidang tersebut. Pendedahan awal melalui permainan *games* hanya sebagai salah satu cara memperkenalkan bidang tersebut kepada kanak-kanak di peringkat asas. Antara kandungan permainan *games* dalam bidang seni lukis adalah latihan mewarna lukisan jenis buah-buahan dan sebagainya. Hal ini kerana, ia bertujuan memberikan pendedahan awal dalam menarik minat kanak-kanak untuk melukis dan mewarna tetapi cara ini bukan



latihan yang diberikan secara *hands on*. Menurut Laili Farhana Md Ibhari & Maizatul Hayati Mohamad Yatim (2014) menjelaskan potensi kanak-kanak sebagai pereka bentuk permainan digital yang dapat membantu mereka menonjolkan prestasi diri yang lebih maju yang membawa kebaikan kepada pencapaian pendidikan selaras dengan matlamat Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013 - 2025. Rentetan itu, antara contoh permainan games yang baik bagi memberikan pendedahan kerjaya kepada kanak-kanak adalah *Design Home* dan *Doctor Kids*. Walaupun hanya pendedahan awal tetapi suasana bekerja dalam bidang dekorasi dalaman juga perubatan dapat dirasai seperti di dunia realiti. Melalui permainan games tersebut kanak-kanak bermain dalam suasana berada di rumah bagi menyediakan hiasan dalaman dengan memilih perabot, cat dan hiasan yang sesuai bagi melengkapkan dekorasi rumah tersebut. Oleh yang demikian, mereka dilatih seperti seorang pereka hiasan dalaman. Begitu juga, permainan games dalam bidang perubatan yang salah satunya adalah *Doctor Kids*.

#### **i. Design Home**

Seterusnya, permainan games Design Home pula adalah permainan yang mencabar minda untuk menyusun atur perabot. Permainan ini bertujuan memberikan gambaran tentang tugas penghias dalaman profesional. Melalui permainan ini kanak-kanak boleh memilih perabot yang bersesuaian dengan tema sesebuah jenis konsep rumah di sesebuah negara tersebut. Malahan, pelbagai jenis rumah dan perabot moden boleh dikenali melalui permainan games. Selain itu, permainan games ini dapat memupuk minat kanak-kanak yang bercita-cita menjadi seorang pereka dalaman profesional mencintai kerjaya ini. Dalam masa yang sama kebaikan penguasaan bahasa Inggeris dapat ditingkatkan dalam permainan games ini. Hal ini kerana, permainan games ini sepenuhnya dalam bahasa Inggeris. Antara item yang diberikan dalam permainan games ini adalah barang perhiasan rumah. Pemain perlu kreatif dalam menyediakan perabot yang sesuai mengikut konsep yang dipilih. Malahan, pemain perlu lebih teliti dalam menyesuaikan warna dinding rumah, konsep dengan sebarang aksesori dalaman rumah agar kelihatan lebih menarik. Melalui permainan games ini kanak-kanak mula didedahkan dalam salah satu bidang kerjaya profesional daripada cabang bidang rekabentuk. Kerjaya sebagai Arkitek merupakan salah satu bidang yang mempunyai kebaikan dalam keusahawanan dan kreativiti. Pendedahan awal melalui permainan games dilihat mampu menarik minat kanak-kanak supaya mula membina cita-cita sebagai seorang arkitek mahupun pereka dalaman yang hebat suatu masa nanti.

#### **ii. Doctor Kids**

Seterusnya, permainan games yang diberi nama *Doctor Kids* merupakan salah satu jenis games berkaitan bidang perubatan. Hal ini menunjukkan wujudnya permainan games yang dapat merangsang minda kanak-kanak dengan membina minat mereka menceburi bidang perubatan. Oleh itu, melalui permainan games ini kanak-kanak boleh merasai pengalaman berada dalam suasana hospital dan peralatan yang digunakan oleh doktor bagi merawat pesakit. Selain itu, cara ini merupakan salah satu teknik pembelajaran berkesan dalam mengenali kerjaya profesional dalam bidang kedokteran. Pendedahan awal boleh memberikan kesan yang baik untuk kanak-kanak berasa minat dengan kerjaya sebagai doktor. Hal ini kerana, pendedahan melalui realiti sukar dijalankan kerana keadaan hospital, klinik dan peralatan yang tidak sesuai dijadikan bahan mainan. Oleh yang demikian, pendedahan awal melalui permainan games *Doctor Kids* dapat memberikan informasi yang jelas tentang peranan seorang doktor yang perlu merawat pesakit. Dalam permainan *Doctor Kids* pemain perlu menggunakan alatan hospital dengan fungsi yang betul dengan masalah penyakit serta jenis kecederaan yang terjadi.

## **Permainan games (negatif)**

Bagaimanapun, permainan *games* yang berunsur negatif juga menjadi pilihan untuk bermain kepada kanak-kanak. Hal ini kerana, permainan *games* di internet begitu mudah diakses oleh sesiapa sahaja. Oleh itu, dua contoh *games* yang mempunyai unsur negatif dijadikan sampel untuk menjawab objektif kajian I. Hal ini kerana, setiap perkara yang dilihat baik juga memberikan kebaikan pasti mempunyai keburukan disebaliknya yang perlu dikawal dan ditangani. Hal ini kerana, setiap sesuatu teknologi yang dicipta oleh manusia direka untuk sesuatu perkara baik dan buruk. Maka, kebebasan tanpa batasan dalam aplikasi permainan *games* yang boleh dimuatnaik.

Antara aspek yang dikhuatiri mempengaruhi minda dan perlakuan kanak-kanak adalah unsur lucu dan keganasan dalam permainan *games*. Hal ini berikutan kanak-kanak lebih cenderung meniru perbuatan yang mereka lihat melalui visual kerana kanak-kanak akan belajar melalui apa yang mereka dengan dan lihat. Tambahan lagi, unsur keganasan dalam *games* yang mempunyai unsur perang dan pergaduhan. Maka, perlakuan pergaduhan dan aksi ganas akan menjadi ikutan apabila berlaku pertelingkahan dalam dunia realiti. Hal ini kerana, kematangan kanak-kanak yang masih muda tidak mampu membezakan sesuatu perkara yang salah dengan baik.

Sehubungan itu, perlunya ibu bapa serta penjaga mengawal dan memastikan agar permainan *games* yang berunsurkan keganasan juga lucu tidak dimuatnaik ke dalam telefon pintar juga komputer yang digunakan kanak-kanak. Oleh yang demikian, terdapat dua contoh permainan *games* yang mempunyai unsur lucu seperti *Episode* yang menampilkan kartun menyerupai manusia dalam dunia realiti. Kemudian, salah satu contoh permainan *games* yang mempunyai unsur keganasan adalah *Ultimate Boxing*. Hal ini kerana, permainan *games* ini dapat dimuatnaik secara percuma dalam laman sesawang.

## **Permainan games berunsur lucu**

### **i. Episode**

Manakala, permainan *games* Episode ini boleh dimuat turun secara percuma di internet tanpa perlu membeli sebarang token. Unsur lucu di dalam permainan *games* ini tidak sesuai sebagai bahan permainan kanak-kanak. Hubungan sosial antara lelaki dan perempuan dalam permainan *games* ini akan mempengaruhi psikologi kanak-kanak dalam kehidupan mereka. Malahan, cara pemakaian yang tidak sesuai dengan budaya timur akan menjadi ikutan kepada kanak-kanak. Walaupun permainan *games* ini menggunakan medium kartun tetapi budaya bebas seperti berpelukan, berciuman antara lelaki dan perempuan ini tidak wajar menjadi permainan *games*. Peraturan permainan *games* ini memerlukan pemain memilih dialog yang sesuai untuk dibalas kepada orang lain merupakan dialog yang hanya sesuai untuk orang dewasa berusia 18 tahun ke atas. Walau bagaimanapun, permainan *games* berunsur lucu sebegini merupakan proses pembelajaran yang tidak baik. Hal ini kerana, sesuatu perkara negatif merupakan sesuatu yang mudah diingati oleh kanak-kanak. Malahan, dikhuatiri akan menjadi ikutan yang tidak baik dalam kehidupan mereka. Tambahan lagi, pada zaman yang serba canggih ini kanak-kanak lebih mudah terpengaruh dengan unsur lucu melalui apa yang mereka lihat dan dengar daripada orang dewasa. Apatah lagi kesan daripada permainan *games* yang mudah untuk mereka akses, lihat dan dengar tentang perkara yang dilakukan oleh orang dewasa.

## Permainan *games* berunsur ganas

### i. Ultimate Boxing

Kemudian, permainan *games Ultimate Boxing* pula adalah permainan yang menonjolkan beberapa aksi dalam pertandingan gusti. Watak yang ditonjolkan adalah wajah manusia yang dijadikan dalam bentuk kartun. Ekspresi wajah pemain gusti yang garang, bengis dan kadangkala menahan kesakitan akan memberikan kesan kepada emosi kanak-kanak. Oleh itu, permainan *games* ini boleh memberikan kesan dalam perlakuan kanak-kanak yang bermain akibat pengaruh watak. Malahan, kesannya mempengaruhi kanak-kanak dalam perlakuan yang ganas apabila berlaku pergaduhan mereka cenderung mengikut perilaku watak di dalam permainan *games*. Oleh yang demikian, unsur keganasan boleh menarik minat kanak-kanak lelaki yang mula bersifat ingin tahu dalam perkara baru. Mereka lebih cenderung meniru aksi yang ditonjolkan melalui visual. Pada usia yang sedang membesar kanak-kanak mula berasa ingin melakukan sesuatu yang dilihat hebat. Malahan, pergaduhan antara dua orang atau lebih bertujuan menunjukkan kekuatan fizikal mereka. Hal ini akan memberikan kesan kepada kes buli dan pergaduhan di sekolah apabila usia kanak-kanak kian meningkat.

### Menjelaskan kesan negatif terhadap kesihatan kanak-kanak apabila berlaku ketagihan dalam permainan *games*.

Seterusnya, bagi menjawab objektif kajian II ini maka dapatan kajian lepas akan diperjelaskan semula dan terdapat penambahan dalam kajian ini. Setelah menjalankan kajian kepustakaan melalui artikel, majalah dan makalah lain terdapat beberapa masalah berkaitan kesihatan akan berlaku jika kanak-kanak mengalami ketagihan yang melampau dengan permainan *games*. Arwansyah Kirin et al., (2022) menjelaskan bahawa *game online* yang tidak terkawal telah memberi kesan negatif kepada moral dan perkembangan sosial pelajar. Malah, Sherina Mohd Sidik (2020) menyatakan kajian menunjukkan bahawa ketagihan permainan video boleh mempengaruhi kesihatan fizikal, psikologikal dan fungsi sosial pemain. Tambah Sherina Mohd Sidik (2020) lagi, ketagihan menyebabkan pemain mengalami tekanan, perubahan corak pemakanan dan tidur, kurang tumpuan semasa belajar atau bekerja dan kurang pergaulan sosial.

Antara masalah kesihatan yang timbul akibat ketagihan permainan *games* adalah:

#### i. Masalah penyakit kronik kesan daripada obesiti

Masalah obesiti boleh menyebabkan penyakit kronik seperti kencing manis, darah tinggi dan jantung. Obesiti boleh berlaku apabila kanak-kanak mengalami ketagihan bermain *games* dan cenderung mengambil makanan ringan ketika leka bermain. Malahan, kurangnya aktiviti luar yang menyihatkan badan seperti senaman yang boleh mengeluarkan peluh akan memberikan kesan buruk pada badan kanak-kanak tersebut. Selain itu, obesiti dalam kalangan kanak-kanak boleh memberikan kesan pada kerjaya meraka di masa hadapan apabila menghadapi penyakit-penyakit kronik.

#### ii. *Gaming disorder*

Masalah ini adalah tunjang utama kepada ketagihan terhadap permainan *games* yang menjadi punca kepada semua penyakit. Malahan, *gaming disorder* dikaitkan dengan masalah mental. Oleh itu, masalah terhadap mental kanak-kanak mungkin berlaku jika obses pada permainan *games* hingga menyebabkan berlakunya ketagihan kepada kanak-kanak. Selain itu, *gaming disorder* merupakan penyebab berlakunya masalah komunikasi dan sosial kanak-kanak yang menimbulkan masalah kerana jarang berkomunikasi secara lisan akibat kerap bermain *games*.

Suhaniya Kalaisilven & Mohamad Fauzi Sukimi (2019) menjelaskan isu ketagihan media sosial terutamanya dalam kalangan kanakkanak semakin meningkat dan didapati isu ini dapat diatasi dengan adanya kawalan sosial oleh ibu bapa terhadap anak-anak dalam penggunaan media sosial.

iii. Kecelaruhan pemakanan

Kecelaruhan pemakanan lazimnya boleh berlaku kepada remaja di peringkat awal. Bagaimanapun, dalam zaman yang serba canggih dan moden kanak-kanak semakin mengikut perkembangan fesyen. Permainan *games* yang memaparkan fesyen pakaian terkini yang membawa pengaruh kepada kanak-kanak perempuan hingga mengalami kecelaruhan pemakanan. Hal ini kerana, pengaruh tersebut mempengaruhi mereka untuk mendapatkan bentuk tubuh yang langsing seperti watak di dalam *games*. Kekurangan zat makanan akan membantutkan pertumbuhan dan kecerdasan kanak-kanak kesan kecelaruhan pemakanan.

iv. Masalah mata

Selain itu, masalah fokus dan iritasi pada mata boleh berlaku apabila berlaku ketagihan dalam permainan *games*. Hal ini kerana, iritasi boleh menyebabkan berlakunya gejala mata kering, penglihatan ganda dan sakit kepala. Penggunaan skrin memerlukan fokus yang lebih kerana skrin mempunyai pixels. Oleh itu, kanak-kanak mudah berasa letih akibat fokus terhadap skrin. Hal ini boleh mengakibatkan mata kanak-kanak menjadi rabun kerana sering melihat skrin telefon pintar dan komputer untuk bermain *games*.

**Mencadangkan cara mengelakkan dan mengurangkan ketagihan permainan games kepada kanak-kanak.**

Kemudian, bagi menyempurnakan objektif kajian III maka beberapa cadangan dikemukakan sebagai langkah pencegahan ketagihan permainan *games* dalam kalangan kanak-kanak. Terdapat 3 kaedah yang dicadangkan untuk mengurangkan risiko ketagihan. Menurut Wan Muhammad Iskandar Firdaus Wan Ahmad et al., (2022) menjelaskan melalui dapatan kajian terhadap ketagihan permainan *games* maka pemegang taruh berkaitan khususnya pihak kerajaan dalam mengawal dan mengambil tindakan selanjutnya untuk menangani isu ketagihan permainan dalam talian yang mungkin berlaku dalam kalangan murid sehingga menyebabkan prestasi pembelajaran murid dan kesihatan mereka terjejas.

i. Menghadkan permainan *games* dalam sehari

Ibu bapa atau penjaga perlu memainkan peranan penting dalam mengawal penggunaan telefon pintar atau komputer riba untuk permainan *games*. Had masa boleh ditetapkan untuk mengawal penggunaan dan memantau jenis *games* yang menjadi pilihan anak-anak. Contohnya, ibu bapa atau penjaga boleh menghadkan penggunaan yang maksima dalam sehari untuk bermain *games* tidak boleh melebihi 1 jam. Kesannya, anak-anak lebih berdisiplin dan permainan *games* lebih terkawal. Menurut John Abad (2022) menyatakan bahawa jadual bagi permainan *games* boleh dirancang dan disediakan bagi had masa yang dibenarkan oleh penjaga. Oleh itu, jadual dapat menjadi rujukan untuk menghadkan masa bermain *games* dalam kalangan kanak-kanak.

ii. Meluangkan lebih banyak masa bersama anak-anak

Selain itu, ibu bapa atau penjaga perlu meluangkan lebih banyak masa untuk bersama anak-anak agar mereka tidak berasa sunyi dan bosan. Ibu bapa atau penjaga boleh meluangkan masa bersama anak-anak dengan membawa mereka ke taman permainan, melakukan aktiviti riadah dan bercuti bersama keluarga. Hal ini dapat membantu mengurangkan risiko ketagihan dalam permainan *games* kepada kanak-kanak. Menurut Jond Abac (2022) menjelaskan satu cara yang berkesan untuk menyahtoksik kanak-kanak daripada permainan video adalah dengan mencuba menghabiskan satu atau dua hari bersama mereka.

iii. Membeli permainan yang lebih sesuai dan bermanfaat

Kemudian, antara inisiatif lain yang boleh dilakukan adalah membeli permainan yang lebih bermanfaat. Di pasaran terdapat banyak jenis permainan yang boleh digunakan untuk menguji minda dalam dwi bahasa, permainan teka-teki dan sebagainya. Permainan ini dapat memberi manfaat dalam pemerolehan bahasa kanak-kanak dan memberikan banyak pengetahuan baru kepada mereka. Rosmani Omar & Siti Ezaleila Mustafa (2017) menjelaskan dalam era teknologi digital yang kian berkembang, lebih banyak platform atau format boleh diterokai dan digunakan oleh penerbit untuk mempelbagaikan produk penerbitan mereka, termasuk dalam bentuk digital. Oleh itu, bahan pembelajaran juga boleh didapati dalam bentuk digital seperti buku kanak-kanak dan permainan teka-teki.

Kementerian Pendidikan Malaysia (2018) menjelaskan Teori Perkembangan Robert James Havighurst Robert James Havighurst yang memincangkan tentang perkembangan kanak-kanak dipengaruhi oleh tiga faktor, iaitu budaya, biologi dan sosial. Malah, Tahap Perkembangan Kanak-Kanak Havighurst Havighurst 1972 bertujuan melihat enam peringkat kehidupan manusia yang bermula daripada kelahiran hingga usia enam tahun, kanak-kanak pertengahan pada usia enam hingga 13 tahun, remaja pada usia 13 hingga 18 tahun, awal dewasa pada usia 19 hingga 30 tahun, umur pertengahan pada usia 30 hingga 60 tahun dan kematangan lanjut pada usia 60 tahun ke atas. Malah, dalam teori ini diperjelaskan bahawa perkembangan itu bermula sejak kematangan fizikal yang melibatkan aktiviti harian manusia. Oleh itu, pada peringkat kanak-kanak di bawah usia remaja memerlukan bantuan serta pemantauan dalam sesuatu tindakan. Ia memerlukan pemanataan kerana pada usia di bawah 13 tahun mereka tidak dapat membezakan sesuatu perkara baik dan buruk dengan mendalam.

## KESIMPULAN

Kesimpulannya, permainan *games* mempunyai pengaruh yang positif dan negatif kepada kanak-kanak. Melalui permainan *games* *Word Search Ultimate*, *Word Brain 2*, *Design Home* dan *Doctor Kids*, kanak-kanak dapat meningkatkan pengetahuan dan penguasaan dalam bahasa Inggeris. Bagaimanapun, permainan *games* seperti *Episode* dan *Ultimate Boxing* boleh memberikan kesan buruk kerana mempunyai unsur lucu dan keganasan.

Seterusnya, permainan *games* yang melampau menyebabkan ketagihan kepada kanak-kanak yang dikenali sebagai *Gaming Disorder*. Akibatnya, pelbagai masalah kesihatan boleh berlaku kepada kanak-kanak. Antaranya, masalah obesiti yang menyebabkan penyakit kronik, kecelaruan pemakanan dan masalah iritasi mata kepada kanak-kanak.

Oleh itu, kajian ini mencadangkan agar ibu bapa atau penjaga menghadkan masa kepada anak-anak untuk bermain *games* di telefon pintar atau komputer riba. Ibu bapa dan penjaga juga digalakkan meluangkan lebih banyak masa bersama anak-anak bagi mengurangkan risiko ketagihan. Malahan, ibu bapa atau penjaga boleh membeli permainan lain yang lebih bermanfaat bagi menggantikan permainan *games* kepada kanak-kanak.

Maka, aplikasi Teori Perkembangan Kanak-Kanak Robert Havighurst sesuai digunakan dalam kajian ini. Hal ini kerana, perkembangan kanak-kanak dalam permainan *games* boleh dikawal oleh ibu bapa atau penjaga. Malahan, tugas ibu bapa atau penjaga menjadi mudah jika dapat mengawal anak-anak daripada ketagihan permainan *games*. Sebaliknya, jika ibu bapa atau penjaga gagal mengawal aktiviti anak-anak daripada ketagihan bermain *games* menyukarkan mereka mendidik dan mengawal anak-anak di masa akan datang.

Walau bagaimanapun, penggunaan dan keperluan kepada teknologi melalui telefon bimbit tidak dapat dihalang. Yunos Ngadiman & Amanina Kama (2021) menjelaskan penggunaan telefon mudah alih pada kalangan kanak-kanak ini berkembang dengan cepatnya di Malaysia dan telah menjadi tradisi kehidupan manusia dalam seharian. Nurul Izzati Asyiqin Bahtiar & Manisah Mohd Ali (2021) menjelaskan pelbagai bentuk inovasi dan teknologi canggih seperti telefon pintar, komputer, tablet dan permainan video turut mengubah sistem pendidikan kerana pembelajaran bukan hanya tertumpu kepada kaedah 'chalk and talk', bahkan turut dapat diaplikasikan menggunakan medium teknologi bagi mempertingkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Malah, Nurhamizah Hashim & Asbah Razali (2019) menjelaskan media sosial dan teknologi yang berkembang pada hari ini memberikan pengaruh yang besar kepada pembangunan diri golongan kanak-kanak mahupun golongan remaja.

## **RUJUKAN**

- A'dawiyah Ismail, Siti Najihah Mansor & Siti Naqiyah Mansor. (2020). *Kesan Permainan Video terhadap Perkembangan Kanak-Kanak*. BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences. (pp. 107-118).
- Ahmad Esa, Baharom Mohamad & Siti Nasrah Mukhtar. (2007). *Peranan Multimedia di dalam Pembelajaran Kanak-Kanak*. Seminar Kebangsaan JPPG 2007: Teknologi Dalam Pendidikan, 18-20 November 2007, Hotel Royal Adelphi, Seremban. (pp. 1-12).
- Aina Rasyidah Samsuddin & Hapsah Md Yusof. (2020). *Penggunaan Gajet Terhadap Perkembangan Kanak-kanak Prasekolah*. Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan (Special Issue), Vol. 9. (pp. 113-126).
- Arwansyah Kirin, Ahmad Sharifuddin Mustapha, Mohd Hisyam Abdul Rahim, Shakila Ahmad & Sharifah Khadijah Syed Abu Bakar. (2022). *Impak Game Online Terhadap Moral dan Sosial Pelajar: Kajian Kes Pelajar UTHM Pagoh*. Advances in Humanities and Contemporary Studies Vol. 3 No. 1. (pp.25-33).
- Azhan Omar. (2017). *Permainan Mudah Alih dan Kanak-Kanak*. Ideology. Vol. 2(1). (pp. 137-149).
- Chew Fong Peng & Zul Hazmi Hamad. (2018). *Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan Bahasa Melayu Melalui Teknik Penyolalan*. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM (Malay Language Education Journal – MyLEJ). Vol. 8, Bil. 1. (pp. 1-12).
- Ericson Ginsos & Salleh Amat. (2022). *Ketagihan Permainan Video dan Tingkah Laku Agresif dalam kalangan Pelajar Sepanjang Perintah Kawalan Pergerakan (PKP)*. Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH). Volume 7, Issue 5. (pp.1-10).
- Fatimah Abdullah, Sarnon, N., Hoesni, S.M. & Wan Azreena W.J. (2008). *Dari Halaman Rumah ke Hadapan Layar: Pola Bermain dan Fungsinya Kepada Perkembangan Kanak-Kanak*. Jilid 3. (pp. 1-14).
- Filyntiana Tenge Andrew, Zurinah Tahir, Jalaluddin Abdul Malek & Ahmad Rizal Mohd. Yusof. (2020). *Ketagihan Penggunaan Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Belia*. Journal of Social Science and Humanities. Vol. 17. No.9. (pp. 126-139).
- John Abac. (2022). *Cara Menangani Ketagihan Permainan Video Kanak-Kanak*. <https://ms.ios-data-recovery.com/child-video-game-addiction/>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2018). *Modul Pendidikan Awal Kanak-Kanak Pakkd2013 Pertumbuhan dan Perkembangan Kanak-Kanak*. Program Diploma Perguruan Malaysia (Pdpm).

- Kursus dalam Cuti (Kdc). Institut Pendidikan Guru Malaysia Kementerian Pendidikan Malaysia. (pp. 1-82).
- Laili Farhana Md Ibarim & Maizatul Hayati Mohamad Yatim. (2014). *Kreativiti dan Kemahiran Kanak-Kanak dalam Mereka Bentuk Permainan Digital bagi Tujuan Pembelajaran*. Journal of ICT in Education. Vol. 1. (pp. 2-8).
- Lechumanan Jayabalan. (2009). *Tabiat Mencari Maklumat Menerusi Internet dalam Kalangan Guru Sekolah Menengah di Daerah Kluang*. Sarjana Pendidikan (Teknologi Pendidikan) Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia. (pp. 1-101).
- MStar. (2 Januari 2021). *Ini 4 Kelebihan Bermain Video Game! Kaki Game Juga Boleh Dilabel Sebagai Manusia Bijak*.
- Naquiah Nahar, Sahrnzam Sngi, Dharsigah a/p Baniear Salvam, Nurhidayu Rosli & Abdul Hafiz Abdullah. (2018). *Impak Negatif Teknologi Moden dalam Kehidupan dan Perkembangan Kanak-Kanak Hingga Usia Remaja*. International Journal of Islamic and Civilizational Studies. (pp. 87-99).
- Nik Nurasyikin Nik Ali & Hazrati Husnin. (2022). *Tahap Amalan Bermain Permainan Video dalam Talian Mempengaruhi Tahap Kreativiti Pelajar Menengah*. Jurnal Dunia Pendidikan. Vol. 4 (3). (pp. 234-249).
- Norazly Nordin & Juppri Bacotang. (2021). *Isu dan Trend Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak*. Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan, Vol.10 (1). (pp. 99-107).
- Normah Mustaffa, Wan Amizah Wan Mahmud, Fauziah Ahmad, Maizatul Haizan Mahbob & Mohd. Helmi Abd. Rahim. (2013). *Kebergantungan Internet dan Aktiviti Online Remaja di Lembah Kelang*. Jurnal Komunikasi Malaysian Journal of Communication Jilid 29(1). (pp. 199-212).
- Nurhamizah Hashim & Asbah Razali. (2019). *Teknologi dan Media Sosial dalam Komunikasi Ibu bapa dan Anak-Anak*. Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication Jilid 35(4). (pp. 337-352).
- Nurul Izzati Asyiqin Bahtiar & Manisah Mohd Ali. (2021). *Pengaruh Gaya Keibubapaan Terhadap Penggunaan Peranti Teknologi dalam Kalangan Kanak-Kanak Bermasalah Pembelajaran*. Jurnal Dunia Pendidikan. Vol. 3, No. 1.(pp. 500-514).
- Raja Nur Nabila Raja Abdul Halim & Khairul Azhar Jamaludin. (2022). *Keberkesanan Permainan 'Lit-Fun' dalam Meningkatkan Kemahiran Mengeja Dalam Bahasa Inggeris Murid Asli Tahun Dua*. Jurnal Dunia Pendidikan. Vol. 3 (4). (pp. 436-448).
- Rosmani Omar & Siti Ezaleila Mustafa. (2017). *Buku Digital Interaktif Kanak-Kanak di Malaysia: Platform untuk Penerbit Mengupayakan Pembangunan Kandungan Kreatif Negara*. International Journal of Education, Psychology and Counseling. Vol. 2(6). (pp. 183-201).
- Sherina Mohd Sidik. (2020). *Ketagihan Permainan Video (Video Game) dan Kesihatan Mental Pelajar*. Artikel Pejabat Pendaftar, Universiti Putra Malaysia, Serdang, Selangor.
- Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal. (2018). *Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Journal of Fatwa Management and Research. (pp.358-367).
- Suhaniya Kalaisilven & Mohamad Fauzi Sukimi. (2019). *Kawalan Ibu Bapa terhadap Anak-Anak dalam Penggunaan Media Sosial*. Akademika 89(1). (pp. 111-124).
- Wan Anita Wan Abas. (2016). *Hubungan Antara Gaya Keibubapaan dengan Penggunaan Internet Kanak-Kanak*. Volume 6, Issue 1, 2016. Global Media Journal - Malaysian Edition. (pp. 15-30).
- Wan Anita Wan Abas dan Azizah Hamzah. (2013). *Media dalam Kehidupan dan Perkembangan Kanak-Kanak*. Jurnal Pengajian Media Malaysia. Jld. 15, Bil. 2. (pp. 27-39).
- Wan Muhammad Iskandar Firdaus Wan Ahmad, Siti Munirah Mohd, Amelia Natasya Abdul Wahab, Nurhidaya Mohamad Jan, Shafinah Kamarudin & Hatika Kaco. (2022). *Permainan dalam Talian: Trend Kini di Kalangan Murid Sekolah Menengah di Malaysia*. International Journal of Education, Psychology and Counselling. Vol. 7(45). (pp. 492-500).

*Pengaruh Positif Dan Negatif Dalam Permainan Games  
Di Internet Kepada Psikologi Kanak-Kanak  
Siti Noridayu Abd. Nasir & Hazlina Abdul Halim*

- Yunos Ngadiman & Amanina Kama. (2021). *Persepsi Ibu Bapa Terhadap Penggunaan Telefon Mudah Alih dalam Kalangan Kanak-Kanak di Parit Raja, Johor*. Research in Management of Technology and Business Vol. 2 No. 1. (pp. 612–620).
- Zaleha Yaakob. (2010). *Pengaruh Keganasan Dalam Media Terhadap Tingkah Laku Agresif Remaja*. Laporan Kajian Ijazah Sarjana (Psikologi). Fakulti Pendidikan: Universiti Teknologi Malaysia. (pp. 1-48).

## **LAMAN SESAWANG (GAMES)**

<https://chrome.google.com/webstore/detail/word-search-unlimited/dacmoannpopeinofjlmfmemfkegflbog>  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=se.maginteractive.wordbrain2&hl=en&gl=US>  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.crowdstar.covetHome&hl=en&gl=US>  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bubadu.doctorkids&hl=en&gl=US>  
<https://www.mstar.com.my/xpose/i-suke/2021/01/02/ini-4-kelebihan-bermain-video-game-kaki-game-juga-boleh-dilabel-sebagai-manusia-bijak>  
[https://pendaftar.upm.edu.my/artikel/ketagihan\\_permainan\\_video\\_video\\_game\\_dan\\_kesihatan\\_mental\\_pe\\_lajar-59504](https://pendaftar.upm.edu.my/artikel/ketagihan_permainan_video_video_game_dan_kesihatan_mental_pe_lajar-59504)  
<https://ms.ios-data-recovery.com/child-video-game-addiction/>