

Kesan Permainan Video terhadap Perkembangan Kanak-Kanak [Effects of Video Games against Child Development]

BITARAVolume 3, Issue 1, 2020: 107-118
© The Author(s) 2020
e-ISSN: 2600-9080
<http://www.bitarajournal.com>A'dawiyah Ismail, Siti Najihah Mansor & Siti Naqiyah Mansor¹**Abstrak**

Permainan video dalam kalangan kanak-kanak sudah sebatu dalam hidup mereka serta menjadi teman setia mereka. Perkembangan video ini bertanggungjawab dalam mempengaruhi perkembangan kanak-kanak. Justeru itu, kajian ini dijalankan untuk mengkaji kesan permainan video terhadap perkembangan anak-anak. Reka bentuk kajian ini berbentuk kajian kualitatif dengan menggunakan kaedah analisis kandungan. Dapatan kajian mendapati aksi-aksi permainan video banyak yang mempunyai unsur ganas dan alam fantasi yang lebih realistik serta melalaikan mereka. Akibat terpengaruh dengan permainan video juga mendatangkan keburukkan kepada kanak-kanak dan masyarakat antaranya kanak-kanak akan menjadi agresif dengan menunjukkan tingkah laku seperti marah, memberontak, dan menjerit untuk melepaskan kemarahan apabila mereka kalah dalam bermain permainan video. Permainan video ini adalah sesuatu yang dapat menghiburkan hati kanak-kanak dalam masa yang sama ia memberi kesan negatif terhadap mereka jika mereka bermain dalam jangka masa yang panjang tanpa dipantau oleh ibu bapa. Oleh itu keluarga terutamanya ibu seharusnya memberikan perhatian dan memantau aktiviti anak-anak mereka serta meluangkan masa bersama mereka supaya masa lapang mereka di isi dengan aktiviti-aktiviti yang bermanfaat.

Kata kunci:

permainan video; kanak-kanak; perkembangan; kesan

Abstract

Video games among children so deeply ingrained in their lives and become their loyal friend. The development of this video is responsible in influencing the development of children. Therefore, this study was undertaken to examine the effects of video games on children's development. The design of this study in the form of a qualitative study using content analysis method. Results showed that the actions of many video games that have violent elements and fantasy more realistic and neglect them. Being influenced by video games also bring disadvantages to children and society at-risk children will become aggressive to show behaviors such as anger, rebellion, and shouting to vent their anger when they lost in playing video games. This video game is something that can amuse kids at the same time it gave a negative effect on them if they play a long time without being monitored by parents. Thus the family, especially the mother should pay attention and monitor the activities of their children and spend time with them to fill their spare time in activities that are beneficial.

Keywords:

video games; children; progress; effect

Cite This Article:

A'dawiyah Ismail, Siti Najihah Mansor & Siti Naqiyah Mansor. 2020. Kajian Literatur Maf'ul Mutlaq. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* 3(1): 107-118.

¹ Universiti Kebangsaan Malaysia, Selangor, Malaysia.

Corresponding Author:

A'dawiyah Ismail, Pusat Kajian Dakwah dan Kepimpinan, Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600, Bangi Selangor, MALAYSIA. E-mail: ada@ukm.edu.my

Pengenalan

Permainan video merupakan cara gaya hidup baru dalam kalangan anak muda mahupun pelajar. Permainan video atau permainan elektronik yang mana ia merupakan jenis konsol, komputer peribadi, sistem kawalan tangan (*hand – held system*) serta permainan on-line internet (Dayne Trikora Wardhani, Adi Fahrudin, 2010). Menurut Scott Bezzant (1999) *video* adalah aplikasi komputer atau konsol yang berfungsi untuk menghasilkan hiburan kepada pemainnya. Permainan video yang berbentuk jenis konsol antaranya ialah: *Nintendo NES, Super NES, Nintendo 64, Sony Playsatation X, Sony Playstation 2, Sega, Mega Drive, Sega Saturn Alternatively, dan X-Box*. Kesemuanya digunakan bersama dengan TV ataupun VDU dan komputer peribadi.

Perkembangan *video* sejalan dengan kemajuan teknologi yang membawa kepada perubahan pada paparan dan jalan cerita. Hal ini dibuktikan, dengan penciptaan permainan yang lebih realistik dan menarik untuk dimainkan. Merujuk kepada kegemaran *game*, didapati bahawa anak-anak pada semua peringkat umur menyukai *video* berunsur ganas. Anak-anak perempuan lebih menyukai *game* yang mempunyai fantasi atau kartun yang mempunyai unsur ganas manakala anak-anak lelaki lebih gemar pada *game* yang bersifat realistik (Funk, 2002). Sejalan dengan inovasi teknologi, kemajuan dalam permainan video yang semakin pesat menyebabkan semakin banyak permainan video yang mempunyai unsur yang lebih realistik dalam sebahagian permainan yang ditawarkan (Zakirah Othman, Fadhillah Mat Yamin, 2007).

Kanak-kanak merupakan antara yang berisiko mengalami ketagihan bermain permainan video sehingga boleh mendatangkan kemudaratan kepada mereka. Menurut Kamus Dewan (2002) mendefinisikan kanak-kanak sebagai budak lelaki atau perempuan yang masih kecil yang belum berumur lebih daripada tujuh atau lapan tahun yang masih belum mempunyai dosa (Kamus Dewan, 2002). Akta Kanak-kanak 2001 yang dikenali dengan Akta 611 merupakan akta yang melindungi dan memelihara kanak-kanak sebagaimana yang termaktub di bawah seksyen 2(1)(a) iaitu kanak-kanak adalah seseorang yang di bawah umur lapan belas tahun (Akta Kanak-Kanak, 2001) manakala melihat dari sudut psikologi kanak-kanak-kanak yang berusia (3-5 tahun) merupakan peringkat awal kanak-kanak dan (6-11 tahun) dikategorikan sebagai kanak-kanak pertengahan (Jane Dammen McAuliffe, 2005).

Oleh itu, permainan video ini dilihat mendatangkan lebih banyak keburukkan berbanding dengan kebaikan yang di perolehi oleh kanak-kanak.

Penyataan Masalah

Jika diimbak kembali, permainan video pada awalnya berkembang dengan adanya media cetak dan media elektronik. Namun kini telah muncul media baharu yang semakin canggih dan aplikasi permainan video yang amat menarik digunakan di seluruh dunia termasuklah Malaysia. Masalah ketagihan permainan video ini berlaku apabila kurangnya pengawasan ibu bapa terhadap anak-anak. Anak-anak yang tidak diawasi akan merasa bebas untuk melakukan perkara yang mereka suka serta mengisi masa lapang mereka dengan aktiviti yang tidak berfaedah. Permainan video akan menjadi pilihan mereka kerana daya penarik yang ada dalam permainan video tersebut sangat kuat dan mudah didapati. Menurut Prof Brandon dari Illinois,

berdasarkan kajiannya, penggunaan teknologi bukan saja bersifat terus seperti kesan kanak-kanak yang menggunakan gajet tetapi juga bersifat tidak langsung iaitu kesan daripada interaksi ibu bapa dengan anak yang terbatas (Harian Metro 2019).

Ketagihan bermain permainan video (*gaming addiction*) dapat dilihat tanda-tandanya sekiranya mereka menghabiskan masa dalam waktu yang panjang iaitu melebihi 4 jam dan mereka akan merasa gelisah dan pemarah sekiranya mereka tidak dapat bermain. Selain itu, kanak-kanak yang terjebak dalam permainan video akan menjadi agresif dengan menunjukkan tingkah laku yang agresif seperti marah, memberontak, dan menjerit untuk melepaskan kemarahan. Kanak-kanak ini mudah mengikutserta mengaplikasikan aksi-aksi yang ada dalam karakter permainan video ini dan diaplikasikan terhadap ibu bapa dan ahli keluarga mereka (Shaidah Shafie, 2008).

Oleh itu, akibat peniruan kanak-kanak dengan melihat karakter mereka beraksi ketika melawan musuh telah menyebabkan berlakunya tragedi yang berlaku di Columbia pada tahun 20 April 1999 yang mana ia melibatkan kes pembunuhan. Kes pembunuhan ini melibat dua orang remaja yang mempunyai senjata yang lengkap telah memasuki Columbine High School di Littleton, Colorado dan menembak mati 12 rakan kelas dan seorang guru. Setelah disiasat oleh pihak polis, mereka mendapati remaja ini telah bermain *video "first person shooter"* sehingga mencapai jumlah ribuan jam. Oleh itu, remaja ini terlalu asyik bermain *video* sehingga dia beraksi ganas dalam kehidupan realiti.

Di Malaysia, kesan kanak-kanak yang bermain permainan video ialah berlakunya gejala melepak dan ponteng sekolah kerana mereka menghabiskan masa dengan bermain video di pusat permainan video. Di samping itu, di Malaysia kesan kanak-kanak yang bermain permainan video ialah berlakunya gejala melepak dan ponteng sekolah kerana mereka menghabiskan masa dengan bermain video di pusat permainan video. Akibat terlalu ramai kanak-kanak yang ponteng kelas, melepak, dan menjadi seorang samseng jalanan di sekolah dan di pasar raya hasil peniruan mereka dengan melihat karakter mereka beraksi semasa bermain permainan video telah memaksa kerajaan pada 4 Oktober tahun 2000 dengan membuat keputusan menghentikan seketika pusat permainan video di seluruh negeri. Hal ini kerana, pihak kerajaan ingin membendung gejala tingkah laku kanak-kanak yang terlalu agresif dengan terikut-ikut aksi ganas dan tidak baik melalui karakter dalam video. Justeru itu, kesan bermain permainan video pada hari ini telah menjadi isu yang sangat serius dan membimbangkan.

Oleh itu, ibu bapa haruslah berperanan dalam mengambil peduli tentang apa yang anak-anak kita bermain serta menghadkan masa capaian mereka terhadap jenis permainan video. Keluarga juga mesti menjadikan diri mereka sebagai informasi utama dan sumber rujukan kepada anak-anak mereka.

Metodologi Kajian

Reka bentuk kajian ini adalah kajian kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis kandungan. Pengumpulan data pula dijalankan dengan menggunakan kaedah analisis kandungan. Analisis kandungan adalah penjelasan secara objektif dan sistematik terhadap maklumat-maklumat yang wujud secara tersurat (Ahmad Munawar Ismail & Mohd Nor Shahizan Ali, 2016). Ia boleh didapati melalui penelitian terhadap kajian-kajian dan

penyelidikan yang terdahulu menerusi artikel jurnal, kertas kerja serta buku-buku yang berkaitan dengan implikasi permainan video. Manakala analisis data pula dilakukan secara induktif dan deduktif. Proses induktif ini merupakan proses di mana penyelidik membentuk hipotesis serta teori daripada hasil dapatan yang dikumpulkan dan bukan yang ditentukan dari awal penyelidikan (Othman Lebar , 2017). Manakala proses deduktif diperoleh daripada hasil tinjauan literatur yang mana merupakan asas bagi penyelidik untuk membina kerangka teori atau kerangka konsep kajian (Siti Uzairiah Mohd Tobi, 2017).

Tinjauan Literatur

Kajian yang dilakukan oleh Aznan Omar berkaitan permainan mudah alih dan kanak-kanak bertujuan untuk menganalisis interaksi yang berlaku di antara manusia dengan mesin melalui gaya hidup digital menerusi amalan dan tingkah laku manusia terhadap teknologi mudah alih. Kajian ini melihat bahawa permainan mudah alih (mobile games) menjadi popular dalam kalangan pengguna muda termasuk kanak-kanak dan kajian ini adalah untuk mengembangkan idea tentang fenomena terhadap kanak-kanak yang obsess terhadap keseronokan bermain permainan mudah alih diterjemahkan dalam konteks karya seni arca. Hasil kajian mendapati golongan kanak-kanak sangat terdedah dengan permainan mudah alih dan gaya hidup bermain permainan digital secara online ini membentuk satu budaya yang suka berhibur dalam kalangan remaja. Mereka akan mencuba pelbagai cara, gaya dan aksi mengikut aliran tertentu tanpa mementingkan keselamatan diri (Aznan Omar, 2017).

Kajian pengaruh game online terhadap remaja oleh Krista Subakti mendapati game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan (baik LAN ataupun Internet). Game online juga mempunyai kesan positif dan negative bagi remaja. Bagi remaja yang menggunakan game online ini dengan bijak maka kesan positif yang akan berlaku sebaliknya remaja yang menggunakannya dengan negatif maka kesan negatif hasilnya. Kajian ini dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data iaitu dilakukan dengan secara terbuka di lokasi penelitian (Krista Subakti , 2017).

Seterusnya, kajian gambaran komunikasi orang tua dan perilaku anak pengguna video di SMP N3 Gamping Sleman oleh Rifaldi Zulkarnaen, Sri Hendarsih dan Eko Suryani adalah kajian tentang pola komunikasi ibu bapa dan perilaku anak pengguna video di SMP N3 Gamping Sleman. Metode kajian ini adalah penelitian diskriptif. Hasil kajian mendapati bahawa 44,9 % pola komunikasi orang tua *authoritative*, 18,4 % pola komunikasi *permissive*, 36,7 % pola komunikasi *authoritarian*. Sedangkan perilaku anak pengguna video 81,6 % perilaku anak baik dan 18,4 % perilaku anak buruk. Kesimpulannya, pola komunikasi orang tua terhadap anak pengguna video majoritinya adalah *authoritative* dan perilaku anak pengguna video adalah baik (Rifaldi Zulkarnaen, Sri Hendarsih, Eko Suryani, 2018).

Kajian oleh Heru Wahyu Pamungkas berkaitan interaksi orang tua dengan anak dalam menghadapi teknologi komunikasi internet adalah kajian berkaitan dengan sikap ibu bapa terhadap aktiviti remaja memberikan pengaruh terhadap terbentuknya karakter yang dapat mengatasi kesan teknologi internet sehingga remaja tidak mudah terjerumus ke kancuh ketagihan dan membina karakter yang positif dalam diri mereka. Keupayaan ibu bapa adalah dengan memberikan pengawasan secara terus menerus, melakukan komunikasi secara

seimbang dan terbuka serta memberikan pendidikan agama supaya anak-anak mampu membezakan hal yang baik mahupun buruk (Heru Wahyu Pamungkas, 2014)

Melalui kajian Dayne Trikora Wardhani dan Adi Fahrudin berkaitan pengaruh video s-pasa anak dan pekerja sosial dan peranan pekerja sosial membincangkan kesan positif dan kesan negatif permainan video terhadap pemain. Melihat dari sudut kebaikan permainan ini adalah meningkat pengetahuan kemahiran berkomputer. Namun, pengkaji mendapati bahawa permainan video yang berunsurkan keganasan akan mempengaruhi tingkah laku anak-anak menjadi kejam dan agresif serta melihat peranan pekarja sosial (Dayne Trikora Wardhani, Adi Fahrudin, 2010).

Faktor Ketagihan Permainan Video dalam Kalangan Kanak-kanak

Kurang kawalan ibu bapa

Hal demikian kerana ibu bapa sentiasa sibuk berkerja sehingga mengabaikan anak-anak mereka menjadi faktor masalah ini. Anak-anak merasakan diri mereka tiada kepentingan serta merasakan disisihkan oleh keluarga mereka. Oleh itu, anak-anak akan mencari alternatif lain untuk menghilangkan rasa kesunyian serta mendapatkan perhatian ibu bapa mereka dengan bermain 'video' (Norhasilah Mat Nor, Aspaniza Hamzah, Nurul Farhana Junus, 2012)

Selain itu, ibu bapa yang jarang mengetahui kegiatan, masalah dan keadaan anak-anak sering tidak memahami keadaan anak mereka sehingga mereka melakukan kesalahan, ibu bapa bersikap kurang senang dan marah tanpa mengetahui keadaan yang sebenar. Keadaan ini menimbulkan hubungan yang tidak harmoni dalam keluarga.

Pengaruh rakan sebaya

Sejak azali lagi kanak-kanak berkawan dengan rakan sebaya mereka sama ada di rumah mahupun di sekolah. Konsep kanak-kanak tentang persahabatan atau rakan sebaya amat berbeza daripada konsep orang dewasa. Orang dewasa memandang berat nilai persahabatan kerana bagi mereka sahabat adalah teman setia yang berada di sisi pada masa suka dan duka. Rakan sebaya juga merupakan individu yang sudah lama dikenali. Pelbagai kajian telah dijalankan ke atas kanak-kanak prasekolah hingga tahap remaja tentang pendapat dan idea-idea mereka tentang persahabatan. Umumnya, semua kajian mempunyai dasar yang sama, iaitu responden diarah menamai seorang sahabat karibnya serta menerangkan mengapa kanak-kanak itu dipilih sebagai sahabat karibnya (Jas Laile Suzana Jaafar, 2002).

Rakan sebaya juga berperanan sebagai ejen pengukuhan di mana kanak-kanak lebih suka mendengar nasihat sahabatnya dan tidak menghiraukan nasihat ibu bapanya. Malahan pula rakan juga berfungsi sebagai model untuk mendapatkan maklumat bagaimana mereka harus bertingkah laku dalam situasi yang berbeza. Kanak-kanak juga memperoleh pengetahuan melalui pemerhatian mereka terhadap tingkah laku sahabat mereka. Contohnya, kanak-kanak mempelajari bahawa memukul kawan adalah salah setelah melihat kanak-kanak yang memukul kawan itu dimarahi oleh guru mereka (Rohani Abdullah, 2001).

Namun begitu, ibu bapa harus memberi perhatian kepada kanak-kanak khususnya yang meningkat remaja apabila berkawan dengan rakan mereka. Menasihati kanak-kanak supaya mereka dapat memilih rakan yang mempunyai sifat seperti berpendidikan, berani, menghormati orang tua, jujur, tidak buruk sangka, dan tahu menggunakan waktu untuk perkara yang berfaedah. Ciri-ciri tersebut melambangkan seorang yang mempunyai tingkah laku yang baik dan boleh diterima oleh masyarakat.

Media massa

Pengaruh media massa dan elektronik saban hari mempengaruhi mempengaruhi pemikiran orang muda (Norhasilah Mat Nor, Aspaniza Hamzah, Nurul Farhana Junus, 2012). Pelbagai jenis konsol dicipta untuk permainan video ini antaranya komputer, *Xbox*, *PlayStation* dan sebagainya. Perkembangan media massa dan elektronik juga menyumbang kepada masalah ketagihan permainan video ini dengan cara media massa sering memaparkan tentang permainan video yang baru yang penuh dengan aksi dan kualiti grafik yang tinggi pasti akan menarik para remaja untuk mencubanya.

Melihat dari sudut positif permainan video ini memberi banyak manfaat dari sudut perkembangan minda kanak-kanak antaranya mereka berfikir lebih kreatif namun dari sudut negatifnya lebih banyak masalahnya. Oleh itu, pihak yang berwajib seharusnya mengambil tindakan dalam hal ini supaya masalah ketagihan ini tidak melarat.

Suasana sekeliling

Suasana sekeliling juga adalah salah satu punca yang menyebabkan berlakunya masalah ketagihan permainan video ini sebagai contoh pusat membeli belah yang mempunyai arkid permainan video juga menarik perhatian ramai kanak-kanak serta remaja untuk bermain di situ. Bayaran yang murah dikenakan dan terdapat permainan video yang menarik menyebabkan arkid permainan video menjadi pemerhatian ramai.

Selain itu, penjualan DVD permainan video secara terbuka seperti permis-permis yang tidak berlesen dan di pasar malam juga merupakan faktor menarik minat para remaja dan kanak-kanak. Mereka menjualnya dengan harga yang murah dan mampu milik menyebabkan kanak-kanak berulang kembali untuk membelinya.

Kesan Permainan Video Terhadap Kanak-kanak

Tingkah laku Agresif

Pengaruh negatif ketika bermain permainan video sering dikaitkan dengan jenis permainan dan nilai kekerasan yang terdapat dalam permainan video tersebut. Menurut Ballard dan Wiest (1996) bahawa lebih banyak nilai kekerasan yang terdapat dalam suatu permainan itu, maka ia mempunyai potensi yang tinggi untuk menghasilkan pengaruh yang negatif seperti tingkah laku agresif pada permainannya. Rodasta, Malouff, dan Schutte mengatakan bahawa kanak-kanak yang bermain permainan yang berunsurkan alam sekitar lebih suka bermain permainan jenis

hutan berbanding dengan kanak-kanak yang bermain permainan ganas seperti karakter iaitu permainan yang berbentuk pertarungan lebih cenderung menunjukkan tingkah laku yang agresif semasa bermain (Dayne Trikora Wardhani, Adi Fahrudin, 2010).

Selain itu, kanak-kanak akan menjerit dan menunjukkan sifat agresif seperti menendang pintu, mengamuk tanpa sebarang sebab kukuh kerana mereka tidak suka diganggu ketika bermain *video*. Mereka juga suka mengacau atau mengusik adik-adik mereka yang kecil dengan menggunakan kekerasan sehingga adik mereka ini menangis kerana sakit dengan gurauan yang kasar itu (Berita Harian 2008).

Risiko Menghidapi Penyakit Kegemukan (Obesiti) dan Tekanan Darah Tinggi

Tazawa, Soukalo, Okada, Buckey, dan Anderson mendapati bahawa kanak-kanak yang bermain permainan video dalam jangka masa yang lama iaitu melebihi lima jam sehari akan menghidapi sindrom penyakit seperti sakit kepala, mual, sakit dada, dan boleh menyumbang penyakit kegemukan (Craig A. Anderson, Nobuko Ithori, Brad J. Bushman, Hannah R. Rothstein, Akiko Shibuya, Edward L. Swing, Akira Sakamoto, Muniba Saleem, 2010). Hal ini kerana, kanak-kanak yang bermain permainan video yang memerlukan tingkah laku duduk yang mana mereka kurang melakukan pergerakan badan, di samping kanak-kanak yang bermain permainan video ini selalunya bermain *video* sambil makan makanan ringan khususnya *junk food*. Faktor berlakunya kegemukan ini adalah disebabkan gaya hidup mereka yang tidak sihat.

Sementara itu, kesan negatif dalam bermain permainan *game online* adalah menyebabkan pemain mengalami gangguan tidur sehingga mempengaruhi sistem metabolisme tubuhnya, sering merasa penat (*fatigue syndrome*), kekejangan leher dan otot, hingga *Karpal Turner Syndrome* (Ardi, 2019). Selain itu, kanak-kanak yang selalu bermain permainan video ini, juga menghidapi penyakit seperti kadar denyutan jantung dan darah tinggi (Ballard dan Wiest, 1996). Mereka yang bermain permainan video versi ganas dari *Mortal Combat* ini mempunyai hubungan dengan *photo sensitive* yang mana semasa kanak-kanak bermain permainan video pancaran cahaya, *special figure*, dan perubahan pada gambar menyebabkan berlakunya serangan penyakit secara tiba-tiba terutamanya pada tekanan jantung. Sesetengah badan kanak-kanak tidak dapat menerima perubahan secara mengejut pada sesuatu babak dalam karakter permainan video sehingga menyebabkan mereka mengalami *seizure* (serangan penyakit secara tiba-tiba terutamanya pada bahagian jantung).

Di samping itu, permainan yang mempunyai unsur ganas, seram atau suspen juga dapat mempengaruhi kanak-kanak menghadapi masalah jantung. Sebagai contoh dalam permainan *Silent Hill*, kanak-kanak akan menghadapi situasi yang seram, ganas, dan suspen sepanjang mereka bermain *video*. Ini bermaksud jantung kanak-kanak berada pada tahap yang tinggi disebabkan adegan yang dipaparkan kadangkala ia mengejutkan semasa mereka bermain permainan video (Dayne Trikora Wardhani, Adi Fahrudin, 2010).

Ketagih Bermain Permainan Video

Ketagihan pada permainan video ini menjadi salah satu masalah yang serius. Ini kerana kanak-kanak yang telah ketagih dengan bermain permainan video akan melibatkan banyak pengaruh negatif dan menjadi salah satu penyebab utama terhadap pengaruh negatif (Dayne Trikora Wardhani, Adi Fahrudin, 2010). Kebanyakannya kanak-kanak daripada semua peringkat umur akan menghabiskan masa mereka dengan bermain permainan video selama 3-7 jam berbanding dengan membuat kerja rumah. Mereka menjadi ketagih untuk mencapai tahap tertinggi dalam bermain permainan video (Wan Anita Wan Abbas, Azizah Hamzah, 2013)

Organisasi kesihatan dunia atau World Health Organization (WHO) telah menyatakan bahawa ketagihan *game online* atau *game disorder* dalam versi terbaru International Statistical Classification of Diseases (ICD) ditetapkan sebagai penyakit gangguan mental (*mental disorder*). Malah dalam versi terbaru ICD-11, WHO mengatakan bahawa ketagihan game merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan (Ardi, 2019).

Menurut Frunk (2002) ketagihan bermain video ini mempunyai persamaan dengan ketagihan terhadap *alcohol*, perjudian, dan dadah. Ketagihan dalam bermain permainan *video* ini dapat memberi pengaruh tidak baik diantaranya ialah interaksi dan sosialisasi dengan rakan-rakan sebaya menjadi kurang. Disebabkan kanak-kanak ini ketagih dalam bermain permainan video dengan bermain lebih daripada masa yang sepatutnya sehingga mereka mengabaikan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru mereka (Dayne Trikora Wardhani, Adi Fahrudin, 2010). Menurut Donald pada kajiannya di Britain menyatakan terdapat kanak-kanak yang menghabiskan masa lebih tujuh jam sehari di hadapan skrin telefon pintar. Tabiat suka bermain permainan digital ini lebih banyak aspek negatif yang memudaratkan iaitu menganggap kesilapan sebagai perkara biasa dan tidak perlu dibimbangkan (Aznan Omar, 2017).

Mengganggu Penglihatan Kanak-Kanak

Bermain permainan video memberi kesan negatif kepada kanak-kanak seperti mereka kurang aktif dan mempunyai mata yang kusam kerana terlalu asyik bermain permainan video melebihi masa yang sepatutnya. Sebuah badan pemerhati kesihatan di Perancis mencadangkan kanak-kanak yang berumur di bawah enam tahun tidak dibenarkan untuk bermain permainan video yang berbentuk 3D manakala bagi kanak-kanak yang berusia dari tujuh tahun hingga tiga belas tahun diberi akses sederhana untuk bermain *video* yang berbentuk 3 dimensi (3D) (Fatimah Abdullah, Sarnon, N, Hoesni, S.M 2008).

Agensi ANSES berkata, pandangan itu dibuat berdasarkan analisis kajian sanifik mengenai implikasi kanak-kanak bermain *video* terutamanya yang berbentuk 3D boleh mengakibatkan pengimejan 3D terhadap mata yang sedang dalam proses untuk kanak-kanak meniru aksi karakter yang ditonjolkan dalam *video* yang dikendalikan oleh mereka. Malahan pula, sistem penglihatan kanak-kanak yang berusia di bawah enam tahun masih dalam proses pertumbuhan dan tidak terdedah kepada teknologi yang begitu tinggi.

Gangguan penglihatan akan berlaku apabila mata seseorang kanak-kanak menggunakan kedua-dua mata mereka dengan melihat subjek yang bersifat *video* 3D pada skrin telefon bimbit dan TV yang mana mereka memerlukan proses mengasimilasikan kesan tiga dimensi dalam keadaan yang realiti. Hal ini kerana, kanak-kanak perlu melihat imej seolah-olah ia di dua tempat berlainan pada masa yang sama sebelum dicantum menjadi satu imej yang disampaikan menerusi isyarat otak (Berita Harian, 2014). Oleh itu, penglihatan kanak-kanak akan menghadapi masalah dalam mengenal pasti sesuatu objek. Mereka perlu melihat dengan teliti dan lebih lama bagi mengenali pasti objek tersebut. Kanak-kanak yang terdedah bermain *video* terutamanya yang berbentuk 3D boleh menyebabkan penglihatan mereka kabur sehingga mereka perlu memakai cermin mata untuk melihat sesuatu objek.

Secara kesimpulannya, bermain permainan video dapat memberi kesan negatif terhadap pembentukan tingkah laku kanak-kanak yang menjerumus ke arah sikap yang buruk pada pandangan masyarakat.

Pendekatan Ibu Bapa dalam Mengatasi Kesan Permainan Video

Komunikasi yang efektif

Komunikasi yang efektif dan baik harus digunakan oleh keluarga. Hal ini terjadinya komunikasi ini adalah untuk menghubungkan dan menyampaikan pesanan sehingga kedua-dua mereka menerima. Menurut teori Efendi (2003) menyatakan bahawa komunikasi yang efektif membentuk keluarga yang harmoni dan mampu mengarahkan serta membantu anak-anak dalam membuat keputusan. Komunikasi diantara ibu merupakan faktor penting dalam perkembangan diri remaja (Rifaldi Zulkarnaen, Sri Hendarsih, Eko Suryani, 2018). Kebanyakan ibu bapa mempunyai rasa kekhawatiran dengan perkembangan anak-anak setelah melihat perkembangan teknologi yang pesat.

Ketika usia anak-anak meningkat remaja mereka lebih cenderung untuk meluahkan perasaan mereka. Ibu bapa hendaklah menjaga komunikasi dengan anak-anak, berbicara dengan baik serta menasihati mereka ke arah kebaikan. Sebagai ibu bapa ada kalanya harus bersikap tegas kepada mereka dan boleh menjadi sahabat iaitu dengan menjadi pendengar yang baik serta memahami isi hati mereka. Percakapan mereka juga seharusnya menyenangkan dan santai untuk anak-anak lebih mudah untuk mengemukakan pendapat dan bertanya soalan berkaitan dengan hal yang ingin mereka ketahui. Selain itu, mereka juga hendaklah peka terhadap isu sensitif dan perubahan yang berlaku dalam diri anak-anak mereka (Heru Wahyu Pamungkas, 2014).

Pendidikan Agama dan Moral

Agama merupakan sumber pendidikan terpenting dalam sebuah keluarga. Agama banyak memberikan teladan kepada manusia sekaligus membebaskan dan memperbaiki pola pemikiran yang berbentuk penyimpangan. Seorang anak memperoleh pelbagai pemahaman agama dan akhlak adalah melalui ibu bapanya. Pendidikan agama dan akhlak adalah kewajiban yang paling

utama ibu bapa (Ali Qarni, 2002). Ibu bapa haruslah mendidik agama dan akhlak anak-anak mereka ketika berusia dua tahun. Hal demikian kerana pemikiran mereka masih lagi jernih dan segera ajarkan mereka dengan kalimat-kalimat tauhid dan biasakan mereka mendengar kalimat-kalimat *thayibah*. Selain itu, ibu bapa juga harus mengajarkan konsep kebaikan dan keburukan kepada anak-anak mereka. Dengan itu anak-anak mampu menahan diri untuk tidak terjerumus ke kancah yang tidak baik sebagai contoh mereka mengetahui bahawa kesan permainan video mampu menjejaskan pemikiran dan kesihatan diri. Penanaman nilai-nilai agama yang kuat dan nilai-nilai moral mampu menjadi benteng utama pertahanan anak terhadap pelbagai pengaruh buruk dari luar, walau di mana mereka berada (Heru Wahyu Pamungkas, 2014).

Menyatakan Cinta dan Pendorong Semangat

Suasana keluarga yang dipenuhi rasa cinta akan memudahkan ibu bapa memperbaiki keperibadian, watak, keyakinan dan keadaan rohani anak-anak. Mereka mempercayai bahawa berkat perasaan cinta, segenap persoalan keluarga mudah untuk diselesaikan. Seorang anak akan memilih ibunya sebagai wanita pertama yang dicintai dan berhubungan baik dengannya. Kasih sayang, hukuman dan kemaafan ibu bapa merupakan cara terbaik untuk membentuk anak-anak (Ali Qarni, 2002).

Pemberian nasihat yang dipenuhi dengan kehangatan dan kasih sayang serta peringatan terhadap kesalahan dengan senyuman dan belas kasih akan mematahkan akar-akar kejahatan dalam diri sang anak. Oleh itu, anak-anak akan mematuhi segala perintah dan larangan ibu bapanya kerana dengan senyuman, curahan kasih sayang, pendorong semangat akan menjauhkan sang anak dari godaan dari penyimpangan seperti ketagihan permainan video dan bertindak agresif (Ali Qarni, 2002). Sekiranya mereka mengabaikan hal tersebut maka akan timbul kebencian dalam hati sang anak sehingga mereka tidak akan membuka diri untuk berkomunikasi (Heru Wahyu Pamungkas, 2014).

Meluangkan Waktu untuk Anak

Lumrah anak-anak adalah dengan permainan. Mereka mempelajari pelbagai perkara dengan permainan video tersebut maka tidak salahnya sekiranya ibu meluangkan masa untuk bermain dengan anak mereka. Ibu juga boleh mendedahkan permainan yang mampu menjana minda mereka dan membuatkan mereka lebih berminat bermain dengan permainan itu setidaknya selama 20 minit. Selain itu, ibu bapa seharusnya membawa mereka keluar untuk melakukan aktiviti di luar rumah seperti membawa ke taman, bercuti dan sebagainya supaya mereka boleh mengenal keadaan sekeliling (Heru Wahyu Pamungkas, 2014).

Mengatur Masa untuk Bermain

Ibu bapa seharusnya tidak terlalu membiarkan anak-anak leka dengan permainan video. Hal ini kerana permainan ini mengasyikkan sehingga anak-anak lupa akan waktu makan, minum, solat bersamanya. Kaum ibu juga boleh mengawal jadual bermain dengan menentukan jam dan hari bermain dan diusahakan untuk mematuhi jadual tersebut. Pada peringkat awal ibu boleh

menetapkan 3 jam sehari dan untuk hari berikut akan dikurangkan sedikit demi sedikit (Krista Surbakti, 2017). Oleh itu, ibu harus tegas dalam batas waktu bermain pada anak-anak untuk membangunkan interaksi yang baik bersama dengan anak (Puji Asmaul Chusna, 2017).

Kesimpulan

Kesan permainan video terhadap anak-anak menyebabkan kanak-kanak kini hilang interaksi bersama ibu bapa serta mengganggu kesihatan diri mereka. Oleh itu, kebijaksanaan ibu bapa dalam membantu anak-anak yang mengalami ketagihan permainan video dengan berkomunikasi, memberi kasih sayang, dorong dan memberi perhatian terhadap anak-anak mereka supaya dapat membimbing mereka supaya pulih dari ketagihan dan tidak mudah terpengaruh dengan gejala negatif.

Rujukan

- Akta Kanak-Kanak*. (2001).
- Utusan Online*. (2001, Mei 8). Retrieved from Komputer Diubahsuai Jadi Mesin Alat Perjudian: <http://utusanonline.com.my>.
- Kamus Dewan*. (2002).
- Berita Harian*. (2014, November 6). Retrieved from Permainan Video Tidak Pada Mata Kanak-kanak.
- Sinar Harian Online*. (2015, September 23). Retrieved from Rencana Kampus.
- Ahmad Munawar Ismail & Mohd Nor Shahizan Ali. (2016). *Mengenal Kuantitatif & Kualitatif Dalam Penyelidikan Pengajian Islam*. Bangi : Penerbit FPI Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Ali Qarni. (2002). *Buaian Ibu Di Antara Surga & Neraka*. Ciomas Bogor: Penerbit Cahaya.
- Ardi. (2019). Peran bimbingan konseling islam mengatasi kecanduan game online. *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 1(1): 2-10.
- Aznan Omar. (2017). Permainan Mudah Alih Dan Kanak-Kanak. *Ideology*, 137-149.
- Craig A. Anderson, Nobuko Iori, Brad J. Bushman, Hannah R. Rothstein, Akiko Shibuya, Edward L. Swing, Akira Sakamoto, Muniba Saleem. (2010). Effects of violent video s on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Bulletin*, 151-173.
- Dayne Trikora Wardhani, Adi Fahrudin. (2010). Pengaruh video pada anak dan peranan pekerja sosia. *Jurnal psikologi Sosial dan Pendidikan Sekolah Tinggi Kesejahteraan Sosial Bandung (STKS)*, 1-13.
- Dayne Trikora Wardhani, Adi Fahrudin. (2010). Pengaruh video pada anak dan peranan pekerja sosial. *Jurnal psikologi Sosial dan Pendidikan Sekolah Tinggi Kesejahteraan Sosial Bandung (STKS)*, 1-14.
- 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 bangi (ukm). *Jurnal Pusat Pengajian dan Manusia, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan*.

- Heru Wahyu Pamungkas. (2014). Interaksi orang tua dengan anak dalam menghadapi teknologi komunikasi internet. *Jurnal Program Magister Ilmu Sosisl Universitas Tanjungpura* , 1-17.
- Jane Dammen McAuliffe. (2005). *Encyclopedia of The Quran*. United States: University of Michigan.
- Jas Laile Suzana Jaafar. (2002). *Psikologi Kanak-kanak dan Remaja*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Krista Surbakti . (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 28-38.
- Norhasilah Mat Nor, Aspaniza Hamzah, Nurul Farhana Junus. (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi gejala ponteng di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Taman Selesa Jaya 2, Skudai. *Journal of Educational Psychology & Counseling* , 12-29.
- Othman Lebar. (2017). *Penyelidikan Kualitatif Pengenalan Kepada Teori Dan Metode. Tanjong Malim*: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Puji Asmaul Chusna. (2017). *Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak*. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan .
- Rifaldi Zulkarnaen, Sri Hendarsih, Eko Suryani. (2018). Gambaran pola komunikasi orang tua dan perilaku anak pengguna video di SMP N 3 Gamping Slema. *Jurnal Caring* .
- Rohani Abdullah. (2001). *Perkembangan Kanak-Kanak*. Serdang: Universiti Putra Malaysia (UPM).
- Shaidah Shafie. (2008, Ogos 17). *Teman Baru Kanak-kanak*. Retrieved from <http://www.berita-harian.com.my>.
- Siti Uzairiah Mohd Tobi. (2017). *Kajian Kualitatif dan Analisis Temu Bual*. Kuala Lumpur: Aras Publisher.
- Wan Anita Wan Abbas, Azizah Hamzah. (2013). Media dalam kehidupan dan perkembangan kanak-kanak. *Jurnal Pengajian Media Malaysia / Malaysian Journal of Media Studies* , 33-34.
- Zakirah Othman, Fadhillah Mat Yamin. (2007). Permainan berkomputer sebagai alat pembelajaran. *Jurnal Fakulti Pengurusan Teknologi Universiti Utara Malaysia (UUM)1(1)*: 1-10.