

## **Impak *Game Online* Terhadap Moral dan Sosial Pelajar: Kajian Kes Pelajar UTHM Pagoh**

**Arwansyah Kirin<sup>1\*</sup>, Ahmad Sharifuddin Mustapha<sup>2</sup>, Mohd Hisyam Abdul Rahim<sup>3</sup>, Shakila Ahmad<sup>4</sup>, Sharifah Khadijah Syed Abu Bakar<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Kumpulan Fokus, ISRAK,  
Jabatan Pengajian Islam, Pusat Pengajian Umum dan Kokurikulum, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, MALAYSIA

\*[arwansyah@uthm.edu.my](mailto:arwansyah@uthm.edu.my)

DOI: <https://doi.org/10.30880/ahcs.2022.03.01.003>

Received 16 April 2022; Accepted 25 May 2022; Available online 30 Jun 2022

**Abstract:** Ledakan teknologi moden telah memberi impak yang sangat besar terhadap kehidupan kanak-kanak dan remaja masa kini. Jika 20 tahun lalu, alam kanak-kanak dan remaja dipenuhi dengan aktiviti bermain di luar rumah, berbasikal dan sebagainya, namun kanak-kanak pada abad ke 21 kini terdedah kepada penggunaan pelbagai peranti teknologi seperti internet, komputer, dan telefon pintar yang mengandungi aplikasi-aplikasi permainan seperti *game online*. Secara purata, para pelajar yang menghabiskan masa selama lapan jam sehari menggunakan peralatan teknologi elektronik untuk bermain *game online*, menyebabkan perkembangan pertumbuhan diri, moral dan sosialnya dipengaruhi oleh sumber teknologi tersebut. Kajian ini membahaskan bagaimana *game online* itu boleh membawa kesan negatif dalam kehidupan pelajar UTHM yang mana mereka merupakan aset penting negara pada masa hadapan. Justeru, objektif kajian ini ialah untuk mengenal pasti kesan negatif *game online* terhadap moral dan perkembangan sosial mereka. Kajian ini dilakukan dengan kaedah pengumpulan data secara soal selidik dan diperkuatkan dengan maklumat melalui literatur serta bahan perpustakaan. Dapatan menunjukkan bahawa *game online* yang tidak terkawal telah memberi kesan negatif kepada moral dan perkembangan sosial pelajar.

**Kata kunci:** Game Online, Moral, Sosial, UTHM Pagoh

**Abstract:** The detonation of modern technology has had a tremendous impact on the lives of today's children and adolescents. If 20 years ago, the world of

children and adolescents was filled with outdoor activities such as cycling, et cetera, but children in the 21st century are exposed to the consumption of various technological devices such as the internet, computers, smartphones that contain applications like Game (or to be precise Online Game). On average, students who spend eight hours a day using electronic technology devices to play a game will cause their growth, morals, and social are influenced by the source of that technology. This study examines how the game has had a negative impact on the lives of UTHM students which is an important asset to the future of this country. Thus, the objective of this study was going to identify the negative impact of gaming on their moral and social development. This study consists of a literature review and descriptive analysis. Academic journals, research reports, and related thesis are the main sources of this study. Findings indicate that uncontrolled gameplay has a negative impact on students' moral and social development.

**Keywords:** *Online game*, moral, social, UTHM Pagoh

## 1. Pengenalan

Perkembangan sektor kehidupan masa ini terlalu cepat membangun sama ada teknologi, komunikasi mahupun transportasi bahkan dalam semua sesi kehidupan [1]. Dengan berkembangnya teknologi moden maka sistem komunikasi dan komputer juga turut berkembang dan akhirnya membentuk suatu cabang ilmu baru yang dikenali dengan internet [2]. Perkembangan teknologi ini dapat membuat setiap individu berusaha mengikuti perkembangannya setiap hari bermula dari kalangan masyarakat atasan mahupun masyarakat marhain bahkan ianya sentiasa digunakan dalam aktiviti harian [3].

Perkembangan internet yang begitu pesat memiliki manfaat salah satu darinya adalah sebagai sarana hiburan untuk permainan video seperti *game online*. *Game online* adalah satu permainan yang boleh didapati dan digunakan dengan mengakses jaringan internet tidak kira dengan menggunakan WiFi, modem atau sambungan kabel. *Game online* ini dapat diakses terus kepada aplikasi yang dicipta oleh perusahaan game tersebut. Selain itu, game online ini juga boleh dimainkan di dalam jaringan tertentu bersama rakan-rakan lain tidak kira dimana mereka berada [4].

*Game online* dimainkan menggunakan elektronik dan visual [5] ianya disukai oleh ramai bermula dari kalangan kanak-kanak, remaja bahkan orang dewasa. Terdapat beberapa contoh *game online*, di antaranya ialah *PUBG Mobile* dan *Mobile Legend Bang Bang* dan sebagainya yang begitu terkenal pada zaman ini dan boleh dimainkan dimana sahaja dengan hanya menggunakan telefon pintar. Perkara ini mampu memberi impak kepada anak-anak muda atau pelajar-pelajar yang sudah terjebak terhadap permainan *game online* ini sehingga mampu memberi kesan terhadap tingkah laku mereka. Di antaranya adalah kecanduan *game online*. *Game online* memiliki sifat yang menggairahkan iaitu membuat seseorang merasa

bergairah untuk memainkannya sehingga menimbulkan sikap candu bahkan seorang pemain *game online* rela berjam-jam di depan laptop, komputer mahupun telefon bimbit semata-mata bermain *game online*, akibatnya banyak aktiviti harian terbengkalai.

Kajian di Amerika menunjukkan bahawa 5% remaja berumur 8-18 tahun mengidap gejala ketagihan *game online* yang mengarah pada perilaku *patologi* di antaranya ialah masalah mental dan emosi [6]. Selain itu para pemain *game online* juga akan berperilaku kasar dan bertindak melakukan kekerasan. Hasil kajian menunjukkan bahawa anak-anak yang bermain *game online* yang mengandungi unsur kekerasan akan bersikap agresif bahkan boleh mengalami stress [7]. Namun begitu permainan ini bukan hanya berfungsi sebagai hiburan sahaja, tetapi ianya juga boleh merangsang daya imaginasi dan kognitif pemain mengikut sifat permainan yang dimainkan [8].

Perkembangan permainan *game online* ini tidak terlepas daripada kemajuan media masa dan elektronik yang membawa impak positif namun banyak juga didapati kesan negatifnya terutama terhadap perilaku, akhlak dan sikap para pemainnya. Salah satu penyebab berlakunya keruntuhan akhlak remaja masa kini adalah hasil daripada bahan dan rancangan media massa dan elektronik seperti *game online* yang dipaparkan dalam negara [9] [10]. Hal ini turut diakui oleh Bushman & Heusman [11] hasil penelitian para pengkaji menunjukkan bahawa paparan media elektronik dan media cetak boleh mempengaruhi tingkah laku golongan remaja yang juga dikategorikan sebagai pelajar.

Masyarakat Islam sering didedahkan dengan pelbagai maklumat yang kurang tepat, palsu, menyeleweng seterusnya merosakkan minda serta menjadikan sejumlah anggota masyarakat kita hilang jati diri dan keperibadian akhlak yang mulia [12] [13]. Pelbagai konsep dan cara hidup seperti cara hidup '*happy go lucky*' melepak, mengunjungi pusat hiburan seks bebas dan sebagainya banyak disiarkan melalui media massa dan media elektronik yang mengandungi unsur-unsur hiburan salah satunya ialah *game online* [14]. Selain daripada permainan *game online*, banyak juga aplikasi-aplikasi lain mahupun jenis hiburan lain yang muncul melalui media masa dan elektronik seperti realiti televisyen yang berunsur ganas, seks dan sebagainya. Semua ini akan membawa kesan dan mempengaruhi jiwa, akhlak orang yang menontonnya. Di samping itu kecenderungan untuk melakukan kekerasan dan perilaku negatif dikalangan remaja akan semakin meningkat [15]. Oleh itu, kajian ini perlu mencuba untuk mendedahkan tahap tingkah laku pelajar terhadap permainan *game online* terutama pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.

## 2. Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Instrumen utama yang digunakan dalam proses pengumpulan data kajian ialah borang soal selidik. Responden terdiri daripada 250 mahasiswa dan mahasiswi Universiti Tun Hussein Onn Malaysia. Kaedah persampelan rawak telah digunakan dalam kajian ini di mana *google form* dijadikan sebagai medium utama dalam proses tersebut. Soal selidik ini dibahagikan kepada dua bahagian di mana bahagian A berkaitan dengan demografi responden, bahagian B berhubung dengan aspek tingkah laku dan sosial. Bahagian B menggunakan Skala Likert iaitu 1-tidak pernah, 2-jarang-jarang, 3-kadangkala, 4-kerap dan 5-amat kerap. Dapatan data di dalam kajian ini dianalisis menggunakan kaedah statistik deskriptif iaitu kekerapan, peratusan dan min.

## 3. Dapatan Kajian

Bahagian ini akan membincangkan hasil kajian yang telah diperolehi daripada analisis deskriptif terhadap responden kajian.

### 3.1 Demografi Responden

Demografi peserta responden ini telah dibentuk dari segi jantina, bangsa, agama, fakulti dan tahun pengajian pelajar. Jadual 1 menunjukkan ciri demografi responden. Jadual 1 di bawah menunjukkan bahawa daripada 250 orang pelajar yang terlibat dalam kajian ini, bilangan responden lelaki seramai 92 orang (36.8%) dan responden perempuan seramai 158 orang (63.2%). Pada peringkat bangsa pelajar, jadual menunjukkan bahawa pelajar yang berbangsa Cina memiliki tahap yang tinggi iaitu seramai 156 orang (62.4%), kemudian bangsa melayu seramai 57 orang (22.8%), disusuli oleh pelajar berbangsa India iaitu seramai 24 orang (9.6%) dan yang paling sedikit adalah bangsa lain seperti Iban dan sebagainya iaitu seramai 13 orang (5.2%).

Daripada jadual juga dapat diketahui bahawa majoriti responden tertinggi adalah pelajar beragama Buddha iaitu seramai 137 orang (54.8%), kemudian agama Islam seramai 62 orang (24.8%), agama Hindu seramai 20 orang (8.0%), pelajar yang beragama Kristian pula seramai 26 orang dan yang paling sedikit adalah agam-agama lain yang ada di Malaysia ini iaitu seramai 5 orang (2.0%). Jadual di bawah juga menunjukkan bahawa pelajar yang ambil bidang FAST adalah tahap tertinggi iaitu seramai 178 orang (71.2%), yang paling sedikit adalah pelajar FTK iaitu seramai 72 orang (28.8%). Seterusnya tahun pengajian yang memiliki tahap yang tinggi iaitu tahun satu (1) seramai 134 orang (53.6%), diikuti oleh tahun dua (2) iaitu seramai 61 orang (24.4%), kemudian diikuti oleh tahun tiga (3) iaitu seramai 40 orang (16.0%), dan yang paling sedikit adalah tahun empat (4) iaitu seramai 15 orang (6.0%).

**Jadual 1 - Maklumat demografi responden**

Latar Belakang Pelajar	Maklumat	Kekerapan	Peratusan
<b>Jantina</b>	Lelaki	92	36.8%
	Perempuan	158	63.2%
<b>Bangsa</b>	Melayu	57	22.8%
	Cina	156	62.4%
	India	24	9.6%
	Lain-lain	13	5.2%
<b>Agama</b>	Islam	62	24.8%
	Buddha	137	54.8%
	Hindu	20	8.0%
	Kristian	26	10.4%
	Lain-lain	5	2.0%
<b>Fakulti</b>	Fast	178	71.2%
	Ftk	72	28.8%
<b>Tahun Pengajian</b>	Tahun 1	134	53.6%
	Tahun 2	61	24.4%
	Tahun 3	40	16.0%
	Tahun 4	15	6.0%

### 3.2 Aspek Tingkah Laku dan Sosial

Tingkah laku adalah respon atau tindak balas seseorang terhadap rangsangan dari luar. Tingkah laku atau perilaku manusia sebahagian besar berupa tingkah laku yang dibentuk dan dipelajari. Oleh itu bagaimana cara membentuk perilaku agar sesuai dengan yang diharapkan [16]. 1) Dengan kebiasaan iaitu membiasakan diri untuk berperilaku yang baik, akhirnya akan terbentuklah perilaku baik tersebut. 2) Dengan belajar lalu disertai adanya pengertian. 3) Dengan menggunakan teori belajar sosial [17].

Dari itu kita akan dapat lihat bentuk-bentuk gangguan tingkah laku dari pelbagai aspek. Menurut Prayitno dan Amti [18], bentuk-bentuk gangguan tingkah laku tersebut digolongkan ke dalam tiga dimensi kemanusiaan, iaitu: (1) dimensi sosial = seperti saling memukul antara guru atau pensyarah, (2) = dimensi moral, seperti melanggar peraturan sekolah, ponteng sekolah, berkata tidak senonoh, lari daripada rumah, nakal, berkata kasar, (3) = dimensi agama = seperti tidak melakukan solat atau perbuatan lain yang menyimpang daripada agama yang dianuti.

Justeru, dimensi-dimensi moral dan sosial banyak berlaku dalam kalangan para pemain terutama *game online*, ia secara jelas telah menimbulkan tingkah laku yang tidak baik dan akan menjejaskan masa hadapan para pemain. Oleh itu, perilaku tidak bermoral ini sebaiknya dibanteras lebih awal agar tidak merebak dan menjadi penyakit yang menular dalam kalangan anak-anak dan remaja terutama pelajar. Untuk menjayakan perkara ini perlu wujud tindakan daripada beberapa pihak seperti orang tua, masyarakat dan juga negara. Perilaku atau tingkah laku dalam kajian ini hanya terdiri daripada satu dimensi iaitu aspek moral dan sosial yang mengandungi 6 item. Aspek ini diuji bertujuan mengenalpasti tingkah laku yang terjejas akibat bermain *game online* oleh majoriti pelajar di UTHM.

**Jadual 2 – Aspek Tingkah Laku dan Sosial**

No	Item	N (%)					Min	Sisihan Piawai	Tahap
		TP	JJ	KK	K	AK			
1	Bertingkah laku ganas kepada adik beradik	17 (6.8)	19 (7.6)	34 (13.6)	53 (21.2)	127 (50.8)	4.02	1.251	Tinggi
2	Bercakap kasar dan lucu kepada rakan	22 (8.8)	26 (10.4)	26 (10.4)	50 (20.0)	126 (50.4)	3.93	1.348	Tinggi
3	Mencuri wang orang tua	18 (7.2)	31 (12.4)	44 (17.6)	79 (31.6)	78 (31.2)	3.67	1.237	Tinggi
4	Hubungan interaksi dan komunikasi renggang	12 (4.8)	15 (6.0)	18 (7.2)	32 (12.8)	173 (69.2)	4.36	1.147	Tinggi
5	Bersikap vandalisme	27 (10.8)	19 (7.6)	23 (9.2)	86 (34.4)	95 (38.0)	3.81	1.311	Tinggi
6	Cepat marah dan hilang kesabaran	18 (7.2)	13 (5.2)	19 (7.6)	32 (12.8)	168 (67.2)	4.28	1.239	Tinggi
<b>Jumlah</b>							<b>4.01</b>		<b>Tinggi</b>

Berdasarkan jadual 2 di atas aspek moral dan sosial yang paling tinggi ialah item ke 4 iaitu hubungan interaksi dan komunikasi renggang, kerana item ini telah mencatatkan nilai min tertinggi iaitu 4.36. Interaksi sosial memainkan peranan yang penting dalam sesebuah organisasi. Kepentingan interaksi adalah sebagai penyalur dan perkongsian maklumat antara

sesama manusia yang menjadi wadah kepada proses sosialisasi serta pendidikan yang dilalui oleh seseorang kanak-kanak dan remaja sehinggalah membawa kepada peringkat dewasa. Berdasarkan pernyataan Fauziah Hanim [19] antara keburukan teknologi maklumat terhadap kanak-kanak dan remaja kurangnya komunikasi dengan orang di sekeliling. Keasyikan kepada melayari internet, bermain game, menonton televisyen, menggunakan *gadget* dan pelbagai sumber teknologi moden yang lain menyebabkan kanak-kanak dan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dan bersikap '*introvert*'.

Menurut Yong [20] pula, keasyikan melayari internet di Malaysia yang menyebabkan sindrom ketagihan wajar dikaji secara terperinci dalam bidang psikologi patologi, iaitu kajian berkaitan dengan kesihatan mental. Hal ini kerana beliau dapati wujudnya dari masa ke masa peningkatan penggunaan internet secara berlebihan yang mengundang gejala kemurungan dan mengakibatkan masalah dalam perhubungan dan interaksi sosial. Impak daripada peningkatan melayari internet secara melampau, kesejahteraan subjektif golongan remaja turut terjejas kerana ramai remaja yang kelihatan aktif dalam dunia siber tetapi dalam dunia realiti remaja tersebut adalah pendiam.

Small dan Vorgan [21] pula menyatakan bahawa anak-anak dan remaja yang menghabiskan terlalu banyak waktu dengan teknologi akan mengurangi interaksi dan mengganggu keterampilan komunikasi. Ini adalah kerana kanak-kanak dan remaja menghabiskan masa menggunakan peralatan teknologi moden hanya secara bersendirian tanpa penglibatan individu lain bersama mereka. Natijahnya, komunikasi dan aktiviti interaksi sosial mereka dengan orang sekeliling menjadi sangat terbatas dan renggang, sedangkan kemahiran komunikasi pada usia kanak-kanak sangat penting bagi membangunkan kemahiran sosial mereka seperti memerhati, mendengar, dan berbual dengan orang lain.

Masalah perkembangan sosial kanak-kanak dan remaja tidak hanya terbatas kepada interaksi mereka dengan rakan sebaya, malah pengaruh teknologi moden dan bermain *game online* ini juga turut memberi impak yang negatif terhadap komunikasi dan hubungan sosial mereka dengan ibu bapa. Jika dahulu secara tradisinya interaksi ibu bapa dengan anak berlaku secara bersemuka, tetapi kini pelbagai saluran komunikasi teknologi moden telah mengambil alih corak interaksi dalam kalangan ahli keluarga. Kanak-kanak dan remaja masa kini telah kurang berkomunikasi dengan ibu bapa dan orang yang lebih dewasa kerana keasyikan mereka melayari internet, bermain gajet dan sebagainya. Mereka juga lebih selesa berinteraksi dengan ibu bapa melalui medium teknologi moden.

Kemajuan teknologi moden dalam bidang komunikasi telah melebarkan jurang dan merenggangkan interaksi antara kanak-kanak dan remaja dengan ibu bapa yang menyebabkan tiada lagi rangsangan perbualan antara orang dewasa dan anak-anak mereka. Hal ini amat bertentangan dengan nilai-nilai kekeluargaan dalam masyarakat kerana interaktiviti teknologi sama sekali tidak boleh menggantikan interaksi sesama manusia.

Penyataan ini juga bertepatan dengan kajian Mariani [22] yang mendapati bahawa tumpuan terlalu lama terhadap internet dan bermain *game online* juga hanya akan menyebabkan para pemain lebih suka menyendiri. Kanak-kanak dan remaja yang telah dibiasakan bermain seorang diri dengan sumber teknologi moden dan kurang terdedah kepada interaksi sosial dalam masyarakat ini pula berpotensi untuk menghadapi masalah pertuturan atau '*oral motor*'.

Keadaan ini berlaku kerana lazimnya bahasa atau percakapan akan tercetus apabila ada ruang untuk berinteraksi antara seorang dengan yang lain dalam konteks sosial. Di samping itu, ia juga mempunyai kaitan yang amat rapat dengan keupayaan kanak-kanak dan remaja berfikir dan menguasai perbendaharaan kata. Justeru, para anak-anak yang terdedah dengan penggunaan peralatan teknologi moden akan mempengaruhi kemahiran '*oral motor*' mereka menyebabkan berlakunya masalah lambat bertutur dan seterusnya akan memberi kesan kepada interaksi sosial apabila mereka meningkat remaja.

Dalam satu tulisan Anatisa Anjani [23] bahawa para pelajar yang gemar bermain *game online* akan memberikan bermacam impak negatif dalam dirinya di antaranya ialah anginnnya akan berubah-ubah terutama jika kalah dalam permainan, awalnya dia gembira namun berakhir dengan kemarahan, otak depannya tidak berkembang, tahap fokus dalam belajar menurun, mata cepat rabun, berkata kasar dan hubungan akan renggang dengan orang disekelilingnya. Aspek moral dan sosial yang tidak kerap dilakukan oleh pelajar adalah terdapat pada item 3 iaitu mencuri wang orang tua.

Perkara ini tidak kerap dilakukan oleh pelajar kerana mereka sedar bahawa mencuri adalah sesuatu yang dicegah dalam agama serta peluang untuk mencuri wang orang tua tidak mudah. Bukan itu sahaja, orang tua sentiasa memberi wang saku untuk keperluan anak-anak mereka, sehingga para pelajar lebih suka menggunakan wang sendiri sama ada didapat daripada orang tua mahupun hasil kerja sendiri untuk membeli peralatan game dan aplikasinya bahkan sesetengah orang tua menyokong dan membelikan sendiri alat permainan untuk anak-anak mereka.

Dalam sebuah survei di australia bahawa orang tua telah menghabiskan duit sebanyak USD 5000 setiap bulan untuk membeli alat-alat permainan dan *game online* untuk anak-anak mereka [24]. Begitu juga yang dilakukan oleh orang tua dari New Zealand bernama Nicola Adams yang mana mereka membelikan *Game Konsol (Playstation)* kepada anak-anak mereka untuk dijadikan bahan tambahan dalam pembelajaran dan hiburan di rumah [25]. Oleh itu, keinginan dan peluang pelajar untuk mencuri wang orang tua semata-mata membeli *game online* tidak begitu tinggi kerana para pelajar sedar bahawa perbuatan itu adalah satu perbuatan yang tidak baik.

#### 4. Kesimpulan

Secara keseluruhannya, aspek moral dan sosial pelajar akibat bermain game berada pada tahap yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahawa permainan game melalui internet banyak memberi pengaruh negatif kepada pelajar terutama dari segi moral, etika dan hubungan sosial mereka. Namun begitu, terdapat beberapa item yang dikemukakan dalam kajian ini perlu diberi perhatian oleh pensyarah, ibu bapa dan pelajar sendiri kerana segelintir daripada pelajar mengakui bahawa mereka juga turut terpengaruh dengan game yang mereka mainkan.

Justeru, item ini mungkin boleh memburukkan lagi akhlak, moral, etika, masa pelajar dan juga boleh menimbulkan perbalahan antara mereka sekiranya tidak dibendung dengan berkesan. Di samping itu, dapatan ini juga menunjukkan minat pelajar terhadap bahan-bahan media massa dan elektronik yang berbentuk hiburan, humor, seram dan lucah serta permainan game boleh memberi kesan negatif kepada akhlak, moral dan hubungan sosial pelajar. Oleh sebab itu, mereka perlu menyeimbangkan penggunaan teknologi dan bahan media sosial yang boleh merosakkan mereka supaya tidak menjurus ke arah keburukan yang boleh menjejaskan identiti mereka sebagai pelajar IPT Malaysia juga bakal menerajui negara pada masa akan datang.

#### Penghargaan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Pengajian Umum dan Kokurikulum, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM) atas dukungannya sehingga tulisan ini dapat diterbitkan.

## Rujukan

- [1] Santrock. (2003). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga. Hlm 24.
- [2] Jonathan Lukas. (2006). *Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Hlm 2.
- [3] Wiharsono Kurniawan. (2007). *Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset. Hlm 20.
- [4] Maurice Andrew Suplig. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar, *Jurnal Jaffray*, Vol. 15, No. 2, 178.
- [5] Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, Hlm 47.
- [6] Emria Fitri, Lira Erwinda, Ifdil Ifdil. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol. 4, No. 3, 211-219.
- [7] Ardi Putra, M. R. M., & Ifdil. (2017). IEthics And Legal Issues In Online Counseling Services: Counseling Principles Analysis. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*: Hlm 15-22.
- [8] Maulia Rizka. (2020). *Perancangan Ilustrasi Buku Pop-Up Cerita Rakyat Putri Kumala Sebagai Sarana Mendongeng Untuk Anak*. Tesis, Semarang: Universitas Negeri Semarang. Hlm 4.
- [9] Ab. Halim Tamuri & Zarin Ismail. (2009). Hubungan Antara Pegangan Nilai Moral dengan Media Massa: Tinjauan ke atas Remaja Melayu Luar Bandar. *Sari* 27, 199-212.
- [10] Buerah Tunggak, Maznah Ali, Nurafzan Muhamad & Md. Hamzaimi Azrol Md Baharuddin. (2012). *Delinkuensi Pelajar dan Cadangan Penyelesaiannya Menerusi Model Pembangunan Sahsiah Remaja/ Pelajar Muslim Bersepadu*. Seminar Antarabangsa Perguruan & Pendidikan Islam: Le Grandeur Palm Resort, Senai, Johor Baru. 08-09.
- [11] Bushmann, B. J., & Huesman, L. R. (2001). Stability of Aggression Over Time and Generations. *Journal of Developmental Psychology*. 20, 1120 – 1134.
- [12] Hamidah Sulaiman. (2005). Pendidikan Islam dan Pengaruh Persekitaran dan Kemajuan: Kesan Kepada Pembentukan Sahsiah. *Jurnal Masalah Pendidikan*. Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya.
- [13] Fariza Md Sham dan Muhammad Faisal Ashaari. (2010). *Media sebagai Tarikan Psikologi Dalam Dakwah*. Kertas Kerja Muzakarah Ulama' dan Cendekiawan Islam 2010.31 Mei 2010. Perak: Pejabat SUK Negeri Perak.
- [14] Buerah Tunggak, Maznah Ali, Nurafzan Muhamad & Md. Hamzaimi Azrol Md Baharuddin. (2012). *Delinkuensi Pelajar dan Cadangan Penyelesaiannya Menerusi Model Pembangunan Sahsiah Remaja/ Pelajar Muslim Bersepadu*. Seminar



Antarabangsa Perguruan& Pendidikan Islam: Le Grandeur Palm Resort, Senai, Johor Baru. 08-09 Mac 2012.

- [15] Baron, R. A., Bryne, D., & Suls, J. (1991). Aggression and Heat: Mediating Effects of Prior Provocation and Exposure to an Aggressive Model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 31, 825 – 832.
- [16] Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 17.
- [17] Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 16-17.
- [18] Pratama (2009). Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa. Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor, hlm 46-48.
- [19] Fauziah Hanim Jalal. (2013). Kesan ICT terhadap kesejahteraan kanak-kanak. Ceramah Keibubapaan, 29 November 2013. Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim.
- [20] Yong, S.Q. (2011). A study of internet addiction among students of Sekolah Menengah Jenis Kebangsaan Pei Yuan, Kampar. (Tesis Sarjana Tidak Diterbitkan). Universiti Tuanku Abdul Rahman, Kampar.
- [21] Small, G. & Vorgan, G. (2008). Surviving the technological alteration of the modern mind. New York: HarperCollins. Hlm 25.
- [22] Mariani Md Nor. (2011). “60,000 pelajar kita ketagih FB”. *Berita Harian*. Retrieved from [http://www.bharian.com.my/bharian/articles/60\\_000pelajarkitaketagihFB/Article](http://www.bharian.com.my/bharian/articles/60_000pelajarkitaketagihFB/Article)
- [23] Anatisa Anjani. (2021). Suka Bermain Game Online? Ini 8 Bahayanya Bagi Pelajar, April, 16, 2022. Retrieved from <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5761998/suka-bermain-game-online-ini-8-bahayanya-bagi-pelajar>.
- [24] Hestianingsih. (2017). Orang Tua Habiskan Rp 66 Juta Perbulan Untuk Beli Mainan Anak, April, 13-2022. Retrieved from <https://wolipop.detik.com/health-and-diet/d-3460676/duh-orangtua-bisa-habiskan-rp-66-juta-per-bulan-untuk-beli-mainan-anak>.
- [25] Ibrahim Hasan. (2022). Cara Ibu Belikan Anaknya Game Konsol PS Baru Bis Ditiru, April, 13-2022. Retrieved from <https://hot.liputan6.com/read/4890327/jadi-inspirasi-cara-ibu-belikan-anaknya-game-konsol-ps-baru-ini-bisa-ditiru>.