



DARI HALAMAN RUMAH KE HADAPAN LAYAR: POLA BERMAIN DAN FUNGSINYA KEPADA PERKEMBANGAN KANAK-KANAK
(From the lawn to the screen: Patterns and functions of play to children's development)

Fatimah Abdullah, Sarnon, N., Hoesni, S.M. & Wan Azreena W.J

ABSTRAK

Anak adalah aset penting keluarga. Malah mereka turut menjadi aset penting kepada negara kerana akan menerajui negara pada masa akan datang. Justeru, mereka bukan sahaja harus pintar tetapi juga mempunyai kemahiran tertentu. Salah satu cara bagaimana mereka memperkembangkan kemahiran tersebut ialah melalui aktiviti bermain. Malangnya dalam kehidupan moden kini, pola bermain secara berkumpulan terutamanya di halaman telah berubah kepada permainan individu di hadapan layar televisyen atau komputer di dalam rumah atau bilik berasingan. Amalan sebegini tentunya meninggalkan kesan yang penting kepada perkembangan kanak-kanak. Sehubungan itu, artikel ini cuba menghuraikan isu berkaitan dengan pola bermain sejak dulu hingga kini dan fungsinya kepada perkembangan kanak-kanak. Kajian ini telah dijalankan pada tahun 2007. Persoalan yang cuba diketengahkan ialah kenapa perubahan itu berlaku? Apakah implikasinya perubahan itu ke atas perkembangan dan kesejahteraan kanak-kanak? Bagaimanakah perubahan itu boleh ditangani? Apakah peranan keluarga, komuniti dan negara dalam hal tersebut? Makalah ini didasarkan kepada sumber-sumber sekunder daripada penyelidikan perpustakaan dan dianalisis secara induktif. Dapatan kajian menunjukkan secara umumnya bermain penting untuk perkembangan fizikal, kognitif, sosial dan emosi kanak-kanak. Akan tetapi perubahan dalam bentuk permainan terutamanya yang melibatkan layar video dan komputer memberikan implikasi yang berbeza. Implikasi positif atau negatif bergantung kepada jenis perisian yang digunakan. Permainan layar berbentuk kegunaan dikaitkan dengan tingkah laku negatif, manakala yang berbentuk pendidikan memberikan implikasi positif. Oleh itu, orang dewasa berperanan memantau aktiviti bermain kanak-kanak.

Kata kunci: Perkembangan kanak-kanak, zaman kanak-kanak, bermain, keluarga

ABSTRACT

Children are the asset of a family. They are also considered as an important asset to a country because they are considered as future leaders. Thus, children should not only be intelligent but also possess particular skills. One of the ways to develop the particular skills is through play activities. Unfortunately, recently, group play patterns in the lawn, in particular has changed to individual play which takes place in front of the televisyen screen or computer within the household or in separate rooms. This practice definitely has left an important influence to the children's development. This study was carried out in 2007. Therefore, this article discusses the issues relating to the patterns and functions of play from the past until recently on children's development. The issue raised in this paper is to discuss on the existing causes of changes. What are the implications on the existing changes towards the development and well being of children? How can the changes be handled? What is the function of the family, community and country in dealing with the related issue? This article is based on secondary data from library research were analyzed inductively. Findings indicated that generally, play is crucial for children's physical, cognitive, social and emotional development. Conversely, the change in the play pattern which specifically involves video and computer screens gives a different implication. Positive and negative implications depended on the type of software used. Screen play in

the form of aggression is related to negative behavior, whereas educational play is related to positive implication. Consequently, the role of adults is to monitor children's play activities.

Keywords: child development, childhood, play, family.

PENGENALAN

Pada masa dahulu kebanyakan pasangan berkahwin dijangkakan mempunyai anak sendiri. Jika tidak mampu melahirkan anak sendiri mereka akan mengambil anak orang lain untuk dijadikan anak angkat. Malah suami dibenarkan berkahwin lagi jika mendapati isterinya tidak berupaya melahirkan anak. Mempunyai ramai anak sangat penting bagi keluarga tradisional khususnya yang menjalankan aktiviti ekonomi yang memerlukan ramai tenaga kerja sebagaimana dalam ekonomi tani. Pada abad ke 17 seorang kanak-kanak yang berusia tujuh tahun telah dilayan sebagai seorang dewasa. Mereka dipakaikan dengan pakaian orang dewasa, mengikut ekspresi dan tabiat seperti orang dewasa hingga menjadikan mereka seperti dewasa kerdil (*little adults*). Mereka dijangka melakukan kerja-kerja produktif. Hal ini sangat jelas bagi keluarga miskin. Menurut Ariés (1962), pada abad ke 19 reformasi sosial di samping meningkatnya jangkahayat dan tahap kesihatan telah memainkan peranan penting dalam mengeluarkan kanak-kanak dari tempat kerja. Mereka bukan sahaja dapat hidup hingga ke usia dewasa malah berpeluang untuk bersekolah, bergaul dengan rakan sebaya, bermain dan menghabiskan masa yang lama bersama keluarga. Walaupun bilangan mereka yang berumur antara tujuh hingga 15 tahun adalah ramai tetapi mereka tidak dilihat sebagai kanak-kanak. Ini kerana dalam budaya pada masa itu tidak ada konsep zaman kanak-kanak (*childhood*).

Abad ke 20 memberikan penekanan kepada zaman kanak-kanak. Oleh kerana mereka dilihat sebagai pilihan kepada keluarga, maka zaman kanak-kanak dianggap sebagai tahap penting di mana ibu bapa, guru, komuniti dan masyarakat seluruhnya perlu menjaga kepentingan mereka dan melayan mereka sebaik mungkin. Terkeluarnya kanak-kanak daripada tenaga buruh menyebabkan mereka mempunyai banyak masa untuk belajar dan bermain dengan ahli keluarga dan rakan-rakan. Malah bermain dilihat seperti sebahagian daripada pembelajaran yang penting. Ahli psikologi seperti Vygotsky berpendapat bahawa bermain boleh membantu perkembangan personaliti kanak-kanak. Melalui aktiviti tersebut kanak-kanak dapat memperkembangkan konsep sendiri, melatih mereka bersabar, bertolak-ansur, bekerjasama dan bantu membantu malah yakin kepada diri mereka sendiri (Santrock 2004).

Walau bagaimanapun perubahan yang berlaku dalam kehidupan masakini menyebabkan pola bermain kanak-kanak telah turut berubah iaitu daripada bermain dengan kawan-kawan dalam kumpulan di luar rumah kepada bermain secara bersendirian di hadapan layar di dalam rumah. Perubahan ini mempunyai kaitan dengan perubahan persekitaran akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat dalam masyarakat. Ada di antara dapatan kajian menunjukkan perubahan itu boleh dikaitkan dengan kemerosotan taraf kesihatan dan kesejahteraan kanak-kanak. Laporan-laporan perubatan memperlihatkan bilangan kanak-kanak yang obes dan mengidap diabetes semakin meningkat dan insiden ini kerap dikaitkan dengan aktiviti fizikal yang semakin kurang akibat perubahan pola bermain dan aktiviti masa lapang.

Sehubungan dengan huraian di atas, artikel ini akan dimulakan dengan mentakrif konsep bermain di samping menghuraikan isu berkaitan dengan pola bermain dan fungsinya terhadap kanak-kanak sejak dahulu hingga kini. Persoalan yang cuba diketengahkan ialah kenapa pola bermain di kalangan kanak-kanak telah berubah? Apakah implikasi perubahan

itu ke atas kesejahteraan dan kemahiran sosial mereka? Apakah peranan keluarga, komuniti dan negara dalam hal tersebut? Penulisan ini didasarkan kepada sumber-sumber sekunder yang diperoleh melalui penyelidikan di perpustakaan. Data dianalisis secara induktif iaitu untuk mencari kesimpulan bersifat umum daripada dapatan kajian (Mann 2005). Konsep kanak-kanak yang digunakan dalam kajian ini merujuk terutamanya kepada kanak-kanak pra sekolah dan bersekolah rendah.

DEFINISI BERMAIN

Bermain berbeza daripada bekerja tetapi apakah garis pemisahannya? Adakah sesuatu aktiviti bermain dan kerja boleh berlaku serentak? Bolehkah bermain bertukar menjadi kerja dan kemudiannya kerja bertukar menjadi bermain?

Tidak ada definisi yang mudah tentang bermain dan perbezaan antara bermain dengan aktiviti lain seperti kerja, eksplorasi dan pembelajaran. Walau bagaimanapun, Hughes (1999) menjelaskan bahawa terdapat lima unsur yang tipikal kepada bermain iaitu;

- i. *motivasi intrinsik* - aktiviti bermain datang daripada keinginan dalam diri mereka sendiri. Ia dilakukan agar mereka sendiri merasakan kepuasannya.
- ii. *bebas dipilih* - aktiviti bermain haruslah merupakan pilihan bebas setiap kanak-kanak. Tegasnya mereka bermain apa yang mereka suka. Jika kanak-kanak dipaksa, mereka mungkin tidak akan merasakan aktiviti bermain itu sebagai bermain tetapi adalah satu tugas.
- iii. *menyeronokkan* - kanak-kanak mesti merasa seronok dengan apa yang mereka buat (main) tanpa merasa tertekan. Keseronokkan ini akan membuatkan mereka meneroka banyak perkara melalui permainannya.
- iv. *tidak boleh dibaca* - aktiviti bermain melibatkan elemen-elemen tertentu seperti kepercayaan, mengubah atau mengolah realiti untuk disesuaikan dengan minat kanak-kanak yang bermain. Ini dapat dilihat dengan jelas dalam permainan yang bersifat simbolik.
- v. *terlibat secara aktif* - kanak-kanak mesti terlibat secara fizikal atau psikologikal atau kedua-duanya, dan bukan bersifat pasif serta tidak memberikan apa-apa reaksi terhadap aktiviti (bermain) yang berlaku.

Parten dalam kajian klasiknya mengkategorikan enam bentuk bermain kanak-kanak pra sekolah (Feldman 2003), iaitu:

- i. *Functional play* - merupakan aktiviti ringkas yang dilakukan berulang-ulang mungkin melibatkan objek atau pergerakan otot dan biasanya dilakukan oleh kanak-kanak berusia sekitar tiga tahun. Contohnya menggerak-gerakkan patung, lompat tali atau bermain tanah liat.
- ii. *Constructive play* - mainan yang lebih sofistikated apabila anak-anak memanipulasi objek untuk menghasilkan atau membina sesuatu. Biasanya mainan yang konstruktif untuk menguji kemahiran fizikal dan kognitif serta latihan otot yang lebih halus. Contohnya buat rumah atau patung daripada lego, buat *puzzle* atau buat binatang daripada tanah liat. Aktiviti ini biasanya dilakukan oleh kanak-kanak berumur empat tahun.
- iii. *Parallel play* - sekumpulan kanak-kanak menggunakan mainan yang sama pada masa yang sama tetapi tidak berinteraksi antara satu sama lain. Contohnya mereka duduk bersebelahan tetapi masing-masing bermain dengan mainan sendiri. Hal ini biasa berlaku kepada kanak-kanak awal pra sekolah.

iv. *Onlooker play* - kanak-kanak melihat orang lain bermain tetapi mereka tidak ikut serta. Ada kalanya mereka membuat respon seperti memberi galakan, sokongan atau kritik. Hal ini berlaku apabila seseorang memerhatikan sekumpulan bermain. Ini berlaku pada tahap pra sekolah dan ia penting dalam membantu kanak-kanak untuk turut serta dalam kelompok yang sedang bermain.

v. *Associative play* – dua orang atau lebih kanak-kanak berinteraksi atau berkongsi mainan atau barang-barang walaupun mereka tidak melakukan hal yang sama. Ini boleh dilihat apabila dua orang kanak-kanak bermain lego tetapi membina model yang berlainan.

vi. *Cooperative play* – kanak-kanak bermain sebenar-benarnya dengan kawan-kawan. Mereka melakukannya secara bergilir dan ini boleh juga dilihat semasa pertandingan contohnya mereka bersama-sama membuat *puzzle*, berlumba basikal atau berlumba kereta mainan.

Papalia dan Olds (1996) serta Santrock (2004) melihat bahawa bermain adalah ‘bisnes’ bagi kanak-kanak dan merupakan aktiviti tersendiri yang menyeronokkan. Walaupun dilarang, mereka akan terus bermain di mana sahaja meskipun dengan sehelai kertas di tangannya. Aktiviti bermain menjadi semakin penting apabila mereka meningkat usia terutamanya dalam tahap kanak-kanak peringkat pertengahan (*middle stage of childhood*). Kajian yang dilakukan oleh Hoffeth dan Sandberg (2001), mendapati bahawa kanak-kanak yang lebih dewasa memperuntukkan masa bermain yang lebih lama berbanding dengan kanak-kanak pada tahap awal perkembangannya (*early stage of childhood*).

Sehubungan itu, dalam konteks penulisan ini bermain merujuk kepada aktiviti yang dilakukan oleh kanak-kanak sama ada secara bersendirian atau berkumpulan, dilakukan bukan atas paksaan sesiapa tetapi secara sukarela, berlaku di dalam rumah atau di luar rumah. Kanak-kanak mungkin bermain dengan barangan mainan yang dibeli, atau buatan sendiri. Semasa bermain mereka mungkin diawasi atau diperhatikan oleh orang dewasa (seperti ibu bapa dan guru) atau tanpa pengawasan.

KEPENTINGAN BERMAIN DALAM KALANGAN KANAK-KANAK

Bermain penting kepada kanak-kanak kerana melalui aktiviti tersebut mereka belajar mengenal persekitaran sosial dan fizikalnya malah dapat memberi peluang kepada mereka untuk menguasai kemahiran baru di samping memperkembangkan konsep dan pengalaman. Bermain juga boleh menggalakkan pengetahuan yang perlu untuk dikaitkan dengan cabaran yang bakal dihadapi secara efektif apabila mereka bersekolah kemudian nanti. Melalui bermain anak-anak dapat melihat diri mereka sendiri sebagai “pelajar” kerana semasa bermain mereka biasanya akan menyelesaikan masalah berkaitan dengan hubungan sosial, menggerakkan proses intelektual, dan mengawal atau menyesuaikan dengan emosi dan memperoleh serta mempertingkatkan kemahiran menyelesaikan masalah. Justeru bermain adalah urusan yang serius kepada kanak-kanak kerana aktiviti tersebut juga membantu mereka memperkembangkan sikap yang positif dalam pembelajaran. Tegasnya, bermain memberikan kanak-kanak peluang untuk belajar pelbagai kemahiran yang akan meninggalkan kesan jangka panjang terhadap perkembangan mereka (Papalia 1996). Selain daripada meningkatkan kemahiran motor, bermain turut membantu kanak-kanak mengembangkan inisiatif, regulasi diri dan kemahiran sosial (Hoffeth & Sandberg 2001).

Terdapat pelbagai faedah bermain jika dilihat daripada aspek psikologi perkembangan. Antara perkembangan positif yang diperoleh daripada aktiviti bermain adalah berkaitan dengan kesihatan dan perkembangan fizikal kanak-kanak (Sutterby & Frost 2006). Dengan bermain seperti kejar mengejar, menolak dan menarik kanak-kanak akan bergerak aktif malah pada masa yang sama mereka juga perlu berfikir dan berkomunikasi. Aktiviti tersebut

membantu perkembangan motor kasar serta melancarkan pergerakan otot dan saraf yang seterusnya menyumbang kepada kualiti kesihatan yang lebih baik. Kajian-kajian yang dijalankan oleh Roskos dan Christie (2007) serta Sawyer dan DeZutter (2007) pula mendapati bermain penting untuk perkembangan kognitif kanak-kanak. Ia menggalakkan kanak-kanak untuk berbual, memperkembangkan kemahiran berbahasa dan mengira. Oleh yang demikian, prasekolah digalakkan menggunakan pendekatan “belajar melalui bermain” kepada kanak-kanak.

Ahli-ahli teori psikologi terkemuka iaitu Freud dan Erikson mendapati bermain membantu kanak-kanak mengatasi kebimbangan dan konflik dalam kehidupan seharian dan secara tidak langsung dapat meningkatkan penghargaan sendiri (Santrock 2004). Menurut Katz (1993), apabila kanak-kanak berada dalam kumpulan dan berfungsi sebagai ahli kumpulan yang berkesan, penghargaan sendiri kanak-kanak akan meningkat. Aktiviti bermain secara tidak langsung membantu kanak-kanak bersosial dengan ahli kumpulan iaitu apabila mereka diterima dan menerima rakan-rakan dalam kumpulan. Rubin dan Clark (1983) pula mendapati kanak-kanak yang terlibat dengan permainan sosial lebih rapat (*attached*) dengan rakan-rakan dan ibu bapa berbanding kanak-kanak yang tidak terlibat dengan permainan sosial.

Dalam konteks perkembangan sosial, bermain memberi peluang kepada kanak-kanak belajar cara berhubung atau berinteraksi dengan orang lain. Hal ini penting dan menjadi asas kepada perhubungan mereka apabila dewasa kelak. Malah, bermain boleh meningkatkan penerokaan persekitaran dan menyediakan “tempat selamat” bagi kanak-kanak untuk mencuba sesuatu yang baru. Rubin dan Clark (1983) bersetuju bahawa kanak-kanak yang terlibat dengan peraturan dan bersosial semasa bermain cenderung untuk menjadi orang yang paling popular dalam kumpulannya dan seterusnya lebih berjaya dalam kemahiran sosial mereka.

Selain daripada pandangan pengkaji-pengkaji barat, tokoh psikologi Islam iaitu al-Ghazali juga menggalakkan ibu bapa membenarkan anak-anak mereka bermain. Bermain penting menurut al-Ghazali (1988) kerana ia berupaya merehatkan fizikal dan minda daripada keletihan yang dialami di sekolah. Menurutnya lagi, sekiranya kanak-kanak dilarang bermain dan hanya dipaksa belajar, ini akan mematikan hatinya, melemahkan otaknya dan kecerdasannya akan terjejas. Kanak-kanak akan merasa terkongkong, bosan dengan aktiviti harian yang sama dan terbatas sehingga menyebabkan mereka memberi alasan yang tidak wajar untuk melepaskan diri dari keadaan ini. Akibatnya, motivasi untuk belajar semakin berkurangan dan kecenderungan menuntut ilmu pengetahuan yang diwajibkan dalam Islam akan diabaikan (Wan Azreena 1994). Pandangan al-Ghazali ini selari dengan pepatah Inggeris yang berbunyi *all work and no play make Jack/Jill a dull boy/girl*.

BERMAIN DAHULU DAN KINI

Sejarah bermain bagi kanak-kanak di barat dapat dilihat melalui rentetan rakaman yang terkumpul dalam bentuk bahan bertulis seperti biografi dan lukisan. Bermain merupakan sebahagian daripada kehidupan kanak-kanak Mediterranean purba dan ini terbukti daripada lukisan dinding orang Mesir purba yang melakar kanak-kanak bermain dengan bola, anak patung dan tali (Hughes 1999). Kanak-kanak Greek purba pula dibenar dan digalakkan bermain kerana mereka dilihat sebagai individu yang mesra, ceria, penakut, perlu diasuh, pada masa yang sama biadap dan tidak bermaya. Peranan orang dewasa pada waktu itu adalah membimbing kanak-kanak secara lembut agar menjadi rakyat yang berguna dan bertanggungjawab (Hughes 1999). Pandangan tentang kanak-kanak itu tidak berubah

sehingga Zaman Pertengahan (Hughes 1999). Pada zaman itu orang Kristian melihat kanak-kanak sebagai satu entiti yang penting kepada tuhan, dan mempunyai roh justeru mereka tidak boleh disakiti. Sehubungan itu, institusi gereja memainkan peranan penting dalam menjaga kebajikan kanak-kanak.

Tanggapan negatif terhadap kanak-kanak mula wujud dalam era *Renaissance*. Zaman tersebut lebih banyak memberi penekanan dan mengutamakan idea yang kreatif dan baru serta sifat pemikiran yang terbuka. Kanak-kanak dilihat sebagai individu lemah, kurang cerdas dan tidak banyak muslihat. Mereka juga dilihat dalam konteks keuntungan dan kewangan. Justeru, tenaga kerja yang mereka sumbangkan amat penting. Hanya kanak-kanak daripada keluarga elit atau kelas atasan sahaja yang dihantar ke sekolah. Pada zaman itu tidak terdapat perbezaan yang ketara antara dunia kanak-kanak dan dunia orang dewasa.

Di Malaysia, permainan untuk kanak-kanak pada masa dahulu tercipta hasil daripada kreativiti dan imaginasi masyarakat setempat dengan bahan tempatan seperti biji getah, biji saga dan upih pinang (Soon 1990). Menurut Soon (1990) lagi, tempat untuk bermain permainan tradisional Malaysia boleh dibahagikan kepada dua iaitu di dalam rumah dan di kawasan luar rumah. Sebagai contoh, permainan seperti “burung masuk sangkar”, “cuk-cuk umpan”, “tarik upih”, “tikam seladang”, “teng-teng”, “polis dan pencuri”, “galah panjang” dan “sepak bulu ayam” boleh dimainkan di kawasan yang luas dan lapang di tempat yang tidak berumput, halaman rumah ataupun padang. Sementara itu permainan seperti “bebat tangan”, “main bilah”, “batu seremban”, “congkak” dan “main penutup botol” tidak memerlukan kawasan yang luas tetapi hanya di atas simen, papan atau di dalam rumah.

Permainan pada abad ke 21 baik di negara ini mahupun di kebanyakan tempat di dunia didapati jauh berbeza daripada permainan masa dahulu. Barangan mainan yang bersifat pelbagai tujuan (*multi purpose toys*) dan tidak berstruktur (*unstructured*) seperti tanah liat, blok dan lain-lain kini menjadi semakin kurang popular walaupun permainan tersebut boleh menggalakkan anak-anak mengawal serta membentuk permainan mengikut kehendak mereka dan disesuaikan dengan masa. Kebanyakan permainan masa kini merupakan replika (Philips et al.1995) seperti “PS 4”, “X-Box”, serta pelbagai permainan komputer seperti “*storm rider*”, “*Harry Porter*”, “*Simcity*”, dan “*FIFA*”.

Dalam konteks kualiti permainan, apa yang ditemui kini ialah masa bermain yang berlaku sejak sekian lama telah “diganggu” dengan pendidikan formal di sekolah. Kebanyakan aktiviti di sekolah menekankan kepada “pengajaran asas” seperti membaca, menulis dan mengira. Bagi kebanyakan sekolah, aspek akademik lebih diutamakan sementara bermain hanyalah aktiviti sampingan dan dilakukan berkala dan lebih terjurus kepada sukan (Pellegrini & Smith 1998).

Pada masa yang sama kebanyakan ibu bapa juga sentiasa sibuk dengan urusan masing-masing sehingga mereka tidak ada banyak masa lapang selepas waktu kerja yang dapat diluahkan untuk bermain bersama anak-anak. Valentine dan McKendrick (1997) mendapati bahawa atas sebab-sebab keselamatan, aktiviti bermain dalam kawasan kejiranan dan bermain selepas waktu sekolah sebagaimana yang berlaku dahulu tidak lagi digalakkan. Ibu bapa khususnya yang tinggal di bandar lebih suka jika anak-anak mereka menghabiskan masa di dalam rumah kerana cara itu dianggap lebih selamat. Keselamatan itu dilihat daripada segi gangguan orang yang tidak dikenali, kemalangan dan kecederaan jika bermain di luar rumah akibat dilanggar kenderaan dan keterbatasan mereka untuk mengawasi anak-anak yang bermain di luar rumah kerana kebanyakan mereka bekerja. Sehubungan itu ramai ibu bapa yang membeli atau menyediakan mainan yang dianggap sesuai untuk dimainkan dalam rumah.

Louv (2005) dalam bukunya bertajuk *Last Child in the Woods* menceritakan tentang keadaan kanak-kanak abad ke-21 yang semakin kurang berinteraksi dengan persekitaran luar rumahnya berbanding kanak-kanak zaman dahulu. Menurut Louv, antara sebab pola permainan kanak-kanak berubah adalah terdapatnya permainan elektronik seperti permainan video dan *playstation*, kerisauan ibu bapa tentang keselamatan anak mereka untuk bermain di luar rumah, keadaan lalulintas yang sesak, sekolah memberikan lebih kerja rumah, jadual harian yang lebih berstruktur (aktiviti sampingan seperti kelas tuisyen) yang terlampau menekankan kepada prestasi akademik merupakan antara sebab kanak-kanak masa kini lebih cenderung untuk bermain permainan dalam rumah dan kurang meneroka persekitarannya.

Faktor-faktor yang berkaitan dengan masa, sumber-sumber, ruang dan rakan-rakan memainkan peranan penting dalam menentukan pola bermain dan jenis permainan yang dilakukan oleh kanak-kanak. Kebanyakan kanak-kanak memerlukan masa yang cukup untuk bermain dengan sepenuhnya. Malah yang lebih penting lagi ialah masa untuk mereka mengulangi permainan sebelumnya dan orang dewasa atau “mereka yang berkuasa” tidak mengenakan apa-apa peraturan atau sekatan untuk terus bermain. Malangnya apa yang berlaku ialah kanak-kanak juga mempunyai “masa bekerja” (*occupational time*) yakni masa yang mereka perlu habiskan di sekolah, belajar atau menghabiskan kerja sekolah di rumah, ditinggalkan oleh ibu bapa di pusat penjagaan atau mengikuti aktiviti lepas sekolah (Santrock 2004).

Jenis aktiviti yang dilakukan oleh kanak-kanak juga bergantung kepada konteks keluarga, termasuk kelas sosial dan pekerjaan ibu bapa, pendidikan dan struktur keluarga (Hoffeth dan Sandberg 2001). Pendidikan ibu turut dilihat mempengaruhi jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak mereka. Kajian yang dilakukan oleh Hoffeth dan Sandberg (2001), mendapati bahawa ibu yang berpendidikan tinggi cenderung memberi aktiviti-aktiviti yang tersusun kepada anak mereka berbanding dengan ibu yang kurang berpendidikan. Ibu yang mengetahui pentingnya permainan kepada anak mereka biasanya tahu siapa ahli-ahli dalam kumpulan permainan anaknya akan lebih cenderung memilih permainan untuk anak mereka. Lazimnya, mereka lebih suka membeli alat permainan yang ada di pasaran kerana mereka melihat kebaikan sesuatu permainan itu. Oleh kerana orientasi ibu lebih kepada pencapaian akademik, lazimnya mereka lebih berminat untuk memilih permainan yang membina kemahiran kognitif seperti permainan yang melibatkan kemahiran mengira, membina perkataan atau daya kreativiti anak.

Tempat bermain merupakan satu isu penting. Ruang yang relatif luas untuk kanak-kanak bermain adalah penting bagi mereka bergerak. Malah ruang tempat bermain juga mestilah selamat dan tidak membahayakan kanak-kanak. Dalam konteks kehidupan bandar masa kini, kita tentulah boleh faham mengapa kebanyakan ibu bapa lebih suka agar anak-anak mereka bermain di dalam rumah sahaja kerana lebih selamat dan mudah diawasi.

Rakan sebaya dan orang dewasa lain memainkan peranan penting kepada kanak-kanak. Akan tetapi oleh kerana masa lapang atau masa untuk kanak-kanak bermain tidaklah sebebaskan dahulu maka tidak hairanlah jika kebanyakan kanak-kanak bermain sendirian. Ini kerana “occupational time” antara kanak-kanak daripada satu keluarga tidak sama dengan kanak-kanak dalam keluarga yang lain. Selain itu struktur keluarga nuklear yang terasing, pemisahan daripada keluarga luas dan penglibatan ibu bapa dalam pekerjaan formal di luar rumah menyebabkan kanak-kanak bermain tanpa ditemani oleh orang dewasa.

Di beberapa tempat di dunia, terdapat anggapan bahawa kanak-kanak tidak memerlukan apa-apa dalam hidup mereka melainkan makan dan minum. Memang tidak dinafikan bahawa makan dan minum serta kesihatan adalah asas utama untuk hidup tetapi kanak-kanak tidak akan bahagia dan menjadi orang dewasa yang bijak, mempunyai inisiatif dan dapat membaiki

taraf hidup jika hanya diberikan makan. Mereka juga memerlukan persekitaran yang penyayang dan selamat untuk bermain di samping pengkayaan emosi dan intelektual sebagai tambahan asas untuk meneruskan kehidupan bagi membolehkan mereka membesar dan berfungsi sebagai orang dewasa kemudian nanti.

IMPLIKASI PERMAINAN KEPADA PERKEMBANGAN DAN KESEJAHTERAAN KANAK-KANAK

Rakyat Malaysia terutamanya masyarakat Melayu tradisional mempunyai pelbagai jenis permainan (tradisional) untuk kanak-kanak Menurut Shamsul Anuar dan Ahmad Shahar (2005), permainan tersebut memberikan kesan yang positif dalam perkembangan kanak-kanak iaitu dari aspek fizikal, sosial, emosi dan intelektual. Antara implikasi permainan tradisional ialah ia (i) membentuk disiplin kerana ciri utama permainan ialah peraturan yang perlu dipatuhi, (ii) melahirkan sikap toleransi di kalangan kanak-kanak kerana mereka perlu bekerjasama dan saling bantu membantu, (iii) meningkatkan komunikasi di antara para pemain, (iv) meningkatkan ketahanan fizikal dan daya saing, (v) mengeratkan hubungan dengan keluarga, rakan-rakan dan jiran, (vi) memupuk sikap bertanggung jawab dan juga (vii) melatih kanak-kanak berjimat dan membentuk kreativiti kerana permainan menggunakan peralatan daripada bahan terbuang atau alam semulajadi.

Walaupun permainan meninggalkan kesan yang positif terhadap perkembangan sendiri dan kesejahteraan kanak-kanak tetapi apabila struktur permainan telah berubah terutamanya sejak kebelakangan ini maka tidak dapat tidak permainan yang “baru” itu turut meninggalkan kesan sebaliknya.

Satu kajian oleh sekumpulan penyelidik dari Fakulti Perubatan UKM pada 1998 mendapati 12.5 peratus kanak-kanak lelaki dan lima peratus kanak-kanak perempuan yang dikaji adalah obes. Data daripada kajian mengenai obesiti dan diabetik umpamanya telah mengaitkan bagaimana penyakit yang dialami oleh kanak-kanak pada abad ini mempunyai kaitan dengan pola dan struktur permainan (Ismail & Tan 1998). Apa yang jelas daripada kajian itu yang boleh dikaitkan dengan isu yang diperkatakan di sini ialah kehidupan kanak-kanak yang semakin kurang aktif kerana jenis permainan yang dilakukan. Sebagaimana yang dijelaskan di atas kebanyakan permainan masa kini adalah mainan berstruktur, yang dilakukan bersendirian terutamanya di hadapan layar komputer atau televisyen dan mengasyikkan pula. Kanak-kanak boleh menghabiskan masa berjam-jam lamanya di hadapan layar dan pada masa yang sama menikmati makanan ringan yang mudah pula didapati. Penemuan daripada kajian serupa yang dilakukan oleh kumpulan yang sama kemudiannya mendapati kaitan antara obesiti dengan aktiviti yang dilakukan oleh kanak-kanak (Sidik & Ahmad 2004).

Selain itu masalah-masalah sosial yang dilaporkan dalam kalangan kanak-kanak dan remaja boleh dilihat sebagai manifestasi daripada perubahan pola bermain. Bermain secara berkumpulan di halaman rumah boleh memupuk semangat kerjasama di samping memperkembangkan kemahiran sosial. Sebaliknya bermain bersendirian seorang diri di hadapan layar komputer atau *play station*, menonton video dan televisyen bersendirian menyebabkan isolasi sosial dan membataskan kemahiran berkomunikasi. Walaupun permainan layar juga dimainkan bersama individu lain, komunikasi yang terlibat sangat terhad dan hampir tiada kontak mata antara individu kerana perhatian yang sepenuhnya terhadap layar yang memaparkan permainan. Banyak kajian yang dijalankan menunjukkan kesan negatif permainan video terhadap kanak-kanak (Anderson 2004; Anderson & Dill 2000; Buckley & Anderson 2006).

Menurut Buckley dan Anderson (2006), permainan video boleh dikaitkan dengan obesiti, pencapaian akademik yang rendah, penurunan tingkah laku prososial dan peningkatan tingkah laku agresif kanak-kanak. Kajian-kajian berbentuk analisis-meta (menganalisa kajian-kajian lepas) mendapati permainan video berbentuk ganas meningkatkan tingkah laku agresif kanak-kanak dan juga golongan dewasa (Anderson 2004; Anderson & Bushman, 2001). Kajian-kajian berbentuk eksperimen mahupun bukan eksperimen di makmal dan lapangan menyokong kesimpulan tersebut. Dapatan kajian juga menunjukkan pendedahan kepada permainan video berbentuk ganas meningkatkan kebangkitan fisiologi (physiological arousal) dan pemikiran serta perasaan yang berkaitan dengan keganasan (Buckley & Anderson 2006).

Walau bagaimanapun, permainan layar (video dan komputer) yang berbentuk pendidikan memberikan implikasi yang positif terhadap kanak-kanak. Format permainan video/komputer telah digunakan sebagai alat bantuan mengajar terutamanya untuk kanak-kanak yang bermasalah pembelajaran dan mengidap penyakit tertentu. Kajian Murphy dan rakan-rakan (Dubow et al. 2007) mendapati kesan positif penggunaan permainan video terhadap perkembangan pembacaan awal dan pengetahuan matematik kanak-kanak. Permainan video yang direka untuk mengajar kanak-kanak diabetik menjaga kesihatan mereka juga didapati meningkatkan pengetahuan tentang penyakit diabetes dan penjagaan diri pengidap. Selain itu, dapatan kajian menunjukkan perkaitan di antara penggunaan permainan video dengan tingkah laku kesihatan yang positif dan peningkatan tahap kesihatan (Lieberman 1997).

Walaupun permainan layar boleh memberikan kesan yang positif bergantung kepada jenis perisian dipaparkan, kanak-kanak dari pelbagai peringkat umur baik lelaki mahupun perempuan sering memilih permainan video berbentuk keganasan (Dubow et al.-2007). Ini bukanlah sesuatu yang menghairankan kerana permainan video ganas sering memaparkan aksi tangkas yang menarik perhatian kanak-kanak dan mempunyai unsur suspens berbanding dengan permainan video berunsurkan pendidikan. Oleh itu, ibu bapa, keluarga dan masyarakat memainkan peranan penting dalam memantau aktiviti bermain kanak-kanak.

PERANAN KELUARGA DAN MASYARAKAT

Anak merupakan anugerah tuhan dan aset yang penting kepada keluarga dan negara. Sehubungan itu, perkembangan kanak-kanak perlulah diambil perhatian oleh setiap ibu bapa agar mereka dapat dibentuk untuk menjadi seorang yang berkemahiran dan mampu mengharungi kehidupan dengan jaya apabila dewasa kelak. Memberi makan dan minum sahaja tidak cukup. Mereka harus diberikan kemahiran sosial serta kemahiran-kemahiran lain sebagai persiapan bagi mereka untuk memikul peranan sebagai orang dewasa kemudian nanti. Sosialisasi melalui proses pendidikan formal di sekolah tidak memadai. Pendidikan tidak formal melalui bermain sama pentingnya.

Menyedari kepentingan bermain sebagai satu aktiviti utama bagi kanak-kanak maka keluarga harus memikul tanggung-jawab penting menjadi agen sosialisasi dan kawalan sosial utama. Keluarga harus bijak menyediakan jenis permainan yang sesuai dengan nilai tempatan dan tahap perkembangan anak mereka. Permainan yang berbentuk bukan sosial haruslah diseimbangi dengan permainan yang berbentuk sosial.

Menurut Fernie (2005), orang dewasa khususnya ibu bapa mempunyai peranan penting dalam permainan kanak-kanak iaitu dengan;

- i. Menghargai permainan kanak-kanak dan bercakap dengan mereka tentang permainan. Ibu bapa harus elakkan daripada menyebut “ayah bekerja untuk belikan permainan ini” kepada “saya suka cara kamu bermain”.
- ii. Bermain dengan anak-anak apabila sesuai terutamanya semasa tahun-tahun awal usia mereka. Ini kerana jika orang dewasa memberikan perhatian dan terlibat sama maka kanak-kanak akan menerima mesej bahawa bermain itu berguna.
- iii. Mencipta persekitaran yang menggalakkan bermain. Justeru adalah penting bagi orang dewasa untuk menyediakan bahan yang memberi peluang untuk kanak-kanak meneroka dan menyesuaikan diri dengan bermain.
- iv. Apabila aktiviti bermain terganggu atau tidak produktif maka ibu bapa perlulah menyediakan “prop” baru, mencadangkan peranan baru, menawar atau mengemukakan pengalamann baru seperti membuat lawatan.
- v. Mencampur tangan (*intervene*) untuk memastikan agar permainan mereka selamat. Walaupun di kalangan kanak-kanak yang lebih tua, konflik mungkin berlaku apabila kanak-kanak cuba berunding. Orang dewasa boleh menolong jika kanak-kanak tidak dapat menyelesaikan konflik sendiri. Sehubungan itu, orang dewasa juga perlu kenal pasti permainan yang boleh menimbulkan masalah kepada kanak-kanak tertentu. Selain itu mereka juga perlu sentiasa melihat bekalan dan alatan mainan agar selamat di samping menyedarkan kanak-kanak tentang risiko tersembunyi serta cabaran daripada sesuatu permainan.

Walau bagaimanapun, keluarga hari ini telah melalui perubahan; apabila kos hidup meningkat, si ibu juga terpaksa keluar bekerja sementara si bapa pula bekerja lebih masa dan pulang lewat malam atau bekerja pada hiri minggu dan hari cuti. Oleh yang demikian, kawalan terhadap kanak-kanak bukan hanya terletak di bahu keluarga, tetapi turut memerlukan perhatian daripada komuniti. Walaupun kajian-kajian menunjukkan komuniti hari ini tidak sama seperti dahulu, istilah gotong royong terutama di majlis kenduri kian pupus (Fatimah Abdullah 2006), namun tidak bermakna bahawa tanggungjawab komuniti terhadap kanak-kanak juga diabaikan. Komuniti yang baik mampu menyediakan pentas bagi kanak-kanak sekitar kawasan tempat tinggal untuk melakukan aktiviti yang sihat. Mungkin dengan kewujudan gelanggang permainan atau mewujudkan organisasi yang sesuai untuk menjalankan aktiviti permainan dapat membantu kanak-kanak memilih jenis permainan dan pada masa yang sama dapat mengekalkan permainan tradisional agar boleh diwarisi oleh kanak-kanak. Dengan situasi tersebut, golongan yang tua dan muda dalam sesebuah kawasan dapat berinteraksi, bertukar fikiran dan bermain bersama.

Di samping itu, keluarga dan komuniti juga mempunyai batasan dan hambatan yang tersendiri dalam membantu mengubah corak permainan daripada hanya tertumpu di hadapan layar komputer atau televisyen kepada permainan yang berbentuk sosial. Justeru, pengemblengan tenaga daripada semua pihak perlu diwujudkan. Contohnya, pihak berkuasa tempatan boleh mewujudkan dasar tertentu seperti mengarahkan pemaju meluaskan halaman rumah atau menyediakan padang atau dewan yang seseuai di kawasan perumahan agar kanak-kanak mudah bermain. Turut sama pentingnya ialah kehadiran orang dewasa dalam komuniti untuk mengawasi keselamatan kanak-kanak di samping menjadi “guru” kepada kanak-kanak berkenaan.

KESIMPULAN

Kanak-kanak hari ini bakal mewarisi tempat orang dewasa pada masa akan datang. Sehubungan itu mereka perlu diterapkan dengan nilai dan norma dalam budaya masyarakat agar mereka dapat mengisi tempat tersebut dan melaksanakan peranan yang diharapkan. Mempelajari budaya masyarakat tidak semestinya terbatas dalam ruang lingkup sekolah atau institusi pendidikan formal, sebaliknya boleh berlaku melalui permainan. Walaupun nampak seperti membuang masa dan tidak memberi faedah tetapi melalui bermain, kanak-kanak dapat mempelajari banyak perkara, antara lain berkomunikasi, bekerjasama, keyakinan diri, di samping memberi faedah kepada perkembangan fizikal dan kesihatan. Jika selalu disebut otak yang cerdas datang dari badan yang sihat maka, bermain boleh menyumbangkan ke arah itu.

Mempromosi permainan kreatif sangat penting kepada kanak-kanak kerana permainan berkenaan boleh menggalakkan perkembangan nilai yang sesuai dengan umur serta minat individu serta keperluan kanak-kanak. Selain itu langkah tersebut juga dapat membantu kanak-kanak memperkembangkan pengalaman sendiri melalui mainan. Ini kerana, apabila mainan terbit daripada pengalaman kehidupan seharian tentulah ia lebih kreatif dan kurang meniru. Orang dewasa juga perlu memerhati kanak-kanak bermain dengan melihat apa yang mereka buat dan minat kanak-kanak berkenaan. Ini boleh memberikan idea kepada orang dewasa mengenai bahan mainan serta input lain untuk membantu perkembangan kanak-kanak seterusnya. Pada masa yang sama orang dewasa perlu memilih mainan baru dengan berhati-hati.

Barang mainan yang mempunyai nilai yang tinggi adalah barangan yang boleh digunakan dengan berbagai cara dan dapat memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mencipta kegunaan baru dari masa ke masa. Orang dewasa juga seharusnya mencari peluang dan cara untuk berinteraksi dengan kanak-kanak semasa mereka bermain yakni dengan bersama melibatkan diri tetapi tidaklah pula mengganggu proses mereka bermain. Mesej yang penting di sini ialah untuk memberitahu kanak-kanak bahawa orang dewasa juga menghargai aktiviti bermain.

Sehubungan itu orang dewasa perlulah memperuntukan masa bermain yang tetap dan teratur tanpa diganggu agar kanak-kanak merasa bermain adalah aspek penting dalam kehidupan mereka. Pada masa yang sama orang dewasa hendaklah memerhati dan mengawasi stereotaip daripada segi gender, ras, budaya dan legitimasi yang menjadi ciri kebanyakan mainan. Ini kerana stereotaip yang dihasilkan dalam permainan boleh menghadkan perkembangan potensi anak-anak. Turut sama penting ialah peranan orang dewasa dalam mengelak kanak-kanak daripada meniru aksi di kaca televisyen atau layar perak terutamanya yang bersifat ganas. Justeru, ibu bapa dan orang dewasa harus sentiasa memantau pengaruh media dalam aktiviti permainan kanak-kanak.

RUJUKAN

- Al-Ghazali. 1988. *Ihya Ulumiddin: Jiwa Agama*. Terj. Ismail Yakub. Kuala Lumpur: Victory Ajensi.
- Anderson, C. A. 2004. An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.

- Anderson, C. A. & Dill, K. E. 2000. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. 2001. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Ariés, P. 1962. *Centuries of childhood*. New York: Vintage Books.
- Buckley, K. E. & Anderson, C. A. 2006. A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. Dalam Vorderer, P. & Bryant, J (Pnyt.). *Playing video games – motives, responses and consequences* (m.s. 363-378). New Jersey: LEA.
- Dubow, E. F., Huesmann, L. R., & Greenwood, D. 2007. Media and youth socialization: Underlying processes and moderators of effects. Dalam Grusec J. E. & Hastings P. D. (Pnyt.), *Handbook of socialization: Theory and research*. (m.s. 404-430). New York: Guilford Press.
- Fatimah Abdullah. 2005. “Dari Halaman Rumah ke “Dewan Merak Kayangan”: Majlis dan Upacara Perkahwinan Dalam Keluarga Melayu Bandar”, Kertas Kerja Seminar Bersama Universitas Indonesia dan Universiti Kebangsaan Malaysia (SEBUMI), di UKM pada 15-16 Disember.
- Fatimah Abdulllah. 1994. “Urbanisasi dan Kekeluargaan: Satu Kajian Kes Kelas Menengah Melayu di Kuala Lumpur”, Tesis PhD. Jabatan Antropologi dan Sosiologi, Fakulti Sastera dan Sains Sosial, Universiti Malaya.
- Feldman, R. S. 2003. *Development across the life span*. Ed ke 3. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall.
- Fernie, D. 2005. The nature of children’s play, *Kid source on line*. www.kidsource.com/kidsource/content2/nature.of.childs.play.html 24 July 2006
- Hofferth, S. L. & Sandberg, J. F. 2001. How American children use their time. *Journal of Marriage and Family*, 62, May: 295-308.
- Hughes, F. F. 1999. *Children, play and development*. Ed ke 3. Boston: Allyn and Bacon.
- Ismail, M. N. & Tan, C. L. 1998. Prevalence of obesity in Malaysia. *Country Report at the Regional Advisory Meeting on Obesity*. August 1998. Manila, Philippines.
- Katz, L. G. 1993. Self-esteem and narcissism: Implication for practice. *ERIC Digest*. www.ericdigest.org/1993/esteem.htm 1 July 2006.
- Lieberman, D. A. 1997. Interactive video games for health promotions: Effects on knowledge, self efficacy, social support and health. Dalam Street, Jr. R. L. & Gold W. R. (Pnyt.), *Health promotion and interactive technology: theoretical applications and future directions* (m.s. 103-120). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

- Louv, R. 2005. *Last child in the woods: saving our children from nature deficit disorder*. Ontario: Thomas Allen & Son Limited.
- Mann, T. 2005. *The Oxford guide to library research*. Oxford: Oxford University Press
- Papalia, D. E. & Olds, S. W. 1996. *Child's world: Infancy through Adolescence*. Ed. ke 7. New York: McGraw Hill.
- Pellegrini, A. D. & Smith, P. K. 1998. Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development*, 69(3), 577-598.
- Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A. & Griffiths, M. D. 1995. Home video game playing in schoolchildren: a study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18 (6), 687-691.
- Rubin, K. H. & Clarke, M. L. 1983. "Preschool teachers' ratings of behavioral problems: Observational, sociometric and social-cognitive correlates. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 11(2).
- Roskos, K.A., & Christie, J. F. 2007. *Play and literacy in early childhood*. New Jersey: Erlbaum.
- Santrock, J. W. 2004. *Life span development*. Ed. ke 9. Boston: McGraw Hill.
- Sawyer, R. K., & DeZutter, S. 2007. Improvisation: A lens for play and literacy research. Dalam Roskos, K.A., & Christie, J.F. (Pnyt.). *Play and literacy in early childhood*. New Jersey: Erlbaum.
- Shamsul Anuar Nasarah & Ahmad Shahar Nasarah. 2005. *Siri Panduan permainan tradisional kanak-kanak*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Sidik, S. M. & Ahmad, R. 2004. Childhood Obesity: Contributing Factors, Consequences and Intervention. *Malaysian Journal of Nutrition*, 10, 1, 13-22.
- Soon, S. F. 1990. *Koleksi permainan tradisi kanak-kanak Malaysia (Siri Pertama)*. Kementerian Kebudayaan, Kesenian dan Pelancongan Malaysia.
- Sutterby, J. A., & Frost, J. 2006. Creating play environments for early childhood: Indoors and out. Dalam Spodek, B. & Saracho, O. N. (Pnyt.) *Handbook of research on the education of young children* (Ed. Ke-2). New Jersey: Erlbaum.
- Valentine, G. & McKendrick, J. 1997. Children's outdoor play: Exploring parental concerns about children's safety and the changing nature of childhood. *Geoforum*, 28(2), 219-235.
- Wan Azreena Wan Jaafar. 1994. Konsep pendidikan kanak-kanak menurut tokoh psikologi barat dan Islam. Latihan Ilmiah. Universiti Kebangsaan Malaysia

Fatimah Abdullah, Ph.D, Prof. Madya
Program Kerja Sosial
Pusat Pengajian Psikologi dan Pembangunan Manusia
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Kebangsaan Malaysia
43600 Bangi
Selangor
Email: fatimahdr@hotmail.com

Norulhuda Binti Sarnon@Kusenin
Pusat Pengajian Psikologi dan Pembangunan Manusia
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan\
Universiti Kebangsaan Malaysia
43600 Bangi
Selangor
Email: norul@ukm.my

Suzana Binti Mohd Hoesni
Pusat Pengajian Psikologi dan Pembangunan Manusia
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan\
Universiti Kebangsaan Malaysia
43600 Bangi
Selangor
Email: smh@ukm.my

Wan Azreena Binti Wan Jaafar
Pusat Pengajian Psikologi dan Pembangunan Manusia
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan\
Universiti Kebangsaan Malaysia
43600 Bangi
Selangor
Email: wjreen @ukm.my