

Permainan Atas Talian Jenis Multi-pemain dan Pola Tingkah Laku Remaja

(Online Games Multi-player Types and Behavior Patterns Adolescent Behavior)

Fatin Shahamah Samsuddin^{1*}, Mohd Mahzan Awang¹, Wan Muna Ruzana¹

¹ Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Malaysia

*Pengarang Koresponden: fatinshahamah@gmail.com

Received: 20 January 2024 | Accepted: 5 March 2024 | Published: 31 March 2024

DOI: <https://doi.org/10.55057/jdpd.2024.6.1.36>

Abstrak: Remaja hari ini sangat menyukai permainan elektronik, terutamanya permainan atas talian. Untuk mengisi masa lapang mereka, generasi moden lebih suka bermain dalam talian. Namun, permainan atas talian mampu mempengaruhi tingkah laku remaja. Maka, objektif kajian ini adalah untuk menentukan pola perubahan tingkah laku remaja dan penyertaan dalam permainan atas talian jenis multi-pemain. Borang soal selidik telah dibangunkan dan diedarkan secara dalam talian kepada murid sekolah menengah di seluruh Putrajaya untuk menjawab soalan kajian. Seramai 180 orang responden terlibat dalam kajian ini. Analisis deskriptif digunakan dalam kajian bagi mengenal pasti penyertaan permainan atas talian jenis multi-pemain dalam kalangan remaja dan mengenal pasti pola perubahan tingkah laku remaja. Dapatan kajian mendapati penyertaan permainan atas talian jenis multi-pemain dalam kalangan remaja berada pada tahap tinggi iaitu ($\text{min}=4.05$, $\text{Sp}=0.866$). Manakala terdapat perubahan pola tingkah laku remaja yang bermain permainan atas talian jenis multi-pemain iaitu pola tingkah laku agresif ($\text{min}=3.52$, $\text{Sp}=0.945$) dan pasif ($\text{min}=2.88$, $\text{Sp}=1.191$) berada pada tahap sederhana tinggi, manakala pola tingkah laku asertif ($\text{min}=2.16$, $\text{Sp}=0.761$) berada pada tahap normal. Oleh itu dapatan kajian ini penting untuk dijadikan panduan kepada ibu bapa, pihak sekolah dan Kementerian Pendidikan Malaysia untuk membuat intervensi agar golongan remaja dapat mengawal obses mereka terhadap permainan atas talian ke arah yang lebih bermanfaat.

Kata Kunci: Permainan Atas Talian, Multi-Pemain, Pola Tingkah Laku, Remaja

Abstract: Today's teenagers are very fond of electronic games, especially online games. To fill their free time, the modern generation prefers to play online. However, online games are able to influence the behavior of teenagers. Therefore, the objective of this study is to determine the pattern of change in the behavior of teenagers and participation in multi-player online games. A questionnaire was developed and distributed online to secondary school students throughout Putrajaya to answer the research questions. A total of 180 respondents were involved in this study. Descriptive analysis was used in the study to identify the participation of multi-player online games among teenagers and to identify patterns of changes in the behavior of teenagers. The findings of the study found that participation in multi-player online games among teenagers is at a high level ($\text{mean}=4.05$, $\text{Sp}=0.866$). Meanwhile, there is a change in the behavior pattern of teenagers who play online multi-player games, which is aggressive behavior patterns ($\text{min}=3.52$, $\text{Sp}=0.945$) and passivity ($\text{min}=2.88$, $\text{Sp}=1.191$) are at a moderately high level, while the assertive behavior pattern ($\text{min}=2.16$, $\text{Sp}=0.761$) is at a

normal level. Therefore, the findings of this study are important to be used as a guide for parents, schools and the Malaysian Ministry of Education to make interventions so that teenagers can control their obsession with online games in a more beneficial direction.

Keywords: Online Games, Multi-Player, Behavioral Patterns, Teenagers

1. Pendahuluan

Permainan atas talian adalah permainan yang dimainkan oleh ramai orang dari pelbagai tempat seluruh dunia pada masa yang sama dan disambungkan melalui rangkaian internet (Faradila & Lukman, 2020). Permainan atas talian adalah teknologi yang sangat moden mudah diakses melalui pelbagai gajet. Permainan ini juga mempunyai pelbagai genre seperti aksi, Permainan Main Peranan (RPG), Arena Pertempuran Dalam Talian Berbilang Pemain (MOBA) atau Sukan (Putra et al., 2019). Istilah permainan atas talian berasal daripada istilah Permainan Role-playing Online Massive (MMORPG). MMORPG ialah jenis permainan role-playing game yang mempunyai kemudahan pemain berganda, di mana pemain boleh menghubungkan komputer, telefon pintar dan pelbagai peranti lain ke sebuah pelayan, yang dikenali sebagai server. Melalui pelayan ini, pemain boleh bermain dengan ribuan pemain lain di seluruh dunia (Adams dan Rollings, 2010).

Kini permainan atas talian bukanlah asing lagi dalam kalangan kanak-kanak mahupun golongan dewasa. Kajian Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (2022) mendapati bahawa 92.7% rakyat Malaysia menggunakan Internet. Jabatan Perangkaan Malaysia (DOSM) melaporkan bahawa penggunaan Internet bagi masyarakat Malaysia yang berusia 15 tahun ke atas juga meningkat kepada 97.4% pada tahun 2022, meningkat daripada 96.8% pada tahun 2021. Kajian Siti Nurul Mahfuzah (2019) telah membahagikan permainan dalam talian kepada lapan kategori utama iaitu pengembaraan, multi-pemain (multi-player), lakon-peranan (role-playing), teka-teki (puzzle), simulasi, penembak (shooter), platform dan strategi. Seperti yang dinyatakan oleh Siti Nurhamiyah (2020), setiap genre permainan mempunyai kesan yang berbeza terhadap pemain. Pelajar sekolah menengah sangat menyukai permainan dalam talian seperti Pertempuran Dalam Talian Multi-Pemain, juga dikenali sebagai Arena Pertempuran Dalam Talian Multi-Pemain, atau MOBA (Wan Muhammad et al., 2022). Dianggarkan bahawa terdapat sekurang-kurangnya 2.2 bilion orang di seluruh dunia yang aktif bermain permainan dalam talian. Jumlah yang besar ini menunjukkan bahawa permainan elektronik adalah yang paling disukai oleh generasi kontemporari. (Wang et.al, 2021).

Selain itu, dianggarkan bahawa sekurang-kurangnya 2.2 bilion masyarakat di seluruh dunia bermain permainan dalam talian secara aktif. Jumlah yang besar ini menunjukkan bahawa permainan yang mengandungi elemen elektronik adalah yang paling digemari oleh generasi kontemporari (Wang et.al, 2021). World Health Organization (2018), mentakrifkan ketagihan permainan dalam talian sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam Klasifikasi Gangguan Mental Antarabangsa (ICD-11). Ketagihan kepada permainan atas talian membuatkan remaja menghabiskan lebih banyak masa di hadapan komputer atau telefon pintar, sekaligus merencatkan interaksi sosial dengan rakan sebaya mereka sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku remaja ini. Tetapi sebaliknya, jika dia mampu mengawal masa dan membina kawalan diri yang baik, sudah tentu seseorang individu itu boleh mengendalikan perasaan bergantung kepada permainan dalam talian. Ini akan memberi impak positif kepada pengguna permainan dalam talian di mana mereka boleh mengawal corak

aktiviti harian mereka supaya mereka dapat mengatur masa bermain dan belajar atau bekerja (Syahputra, 2018).

Permainan atas talian telah memberi kesan negatif kepada kanak-kanak, menyebabkan mereka kehilangan interaksi dengan ibu bapa mereka dan menjejaskan kesihatan diri mereka (Arwansyah,2022). Menurut Siti Nurhamiyah (2020), kesan buruk ini disebabkan oleh penggunaan aplikasi permainan dalam talian yang tidak terkawal dan berlebihan, dan genre permainan yang dipilih tidak sesuai untuk remaja. Remaja yang menghabiskan terlalu banyak masa bermain permainan dalam talian berpotensi mengalami akibat negatif seperti menjadi kasar, agresif dan pemarah. Kajian yang dilakukan A'dawiyah Ismail et al. (2020) menyatakan bahawa kesan permainan dalam talian memberi kesan negatif pada masyarakat dan kanak-kanak. Hal ini kerana apabila kanak-kanak kalah dalam permainan atas talian, mereka menjadi marah, agresif, memberontak dan menjerit.

Apabila permainan dalam talian menjadi lebih penting daripada perkara lain, adalah lebih sukar untuk mengawalinya. Menurut Mohamad Hapinyansyah (2023), ketagihan atau tempoh lama bermain permainan atas talian boleh menyebabkan pelbagai gangguan kesihatan mental dalam kalangan remaja. Ini disebabkan oleh fakta bahawa apabila seseorang itu hanya tertumpu pada permainan atas talian, ia akan mula menjejaskan perkembangan mereka secara beransur-ansur kerana seseorang itu akan mula menyepi daripada persekitaran sosialnya. Berdasarkan tinjauan literatur, banyak kajian membincangkan kesan permainan atas talian, tetapi tidak banyak yang diketahui tentang kesannya terhadap perubahan tingkah laku remaja. Maka, kajian ini dilakukan untuk melihat bagaimana permainan atas talian jenis multi-pemain mempengaruhi pola perubahan tingkah laku remaja.

2. Ulasan Kajian Lepas

Menurut Ericson Ginsos & Salleh Amat (2022), zaman remaja pelajar selalu dikaitkan dengan stereotaip zaman bermasalah, dimana tingkah laku bermasalah semasa berada di peringkat umur remaja. Pelbagai bidang kajian, termasuk psikologi sosial, pendidikan, sistem maklumat dan psikiatri, telah mengkaji permainan dalam talian terhadap remaja (Wang et.al,2021). Satu kajian di Singapura, yang melibatkan 3034 pelajar sekolah rendah, mendapati bahawa hubungan antara rakan, keluarga dan sekolah terjejas oleh permainan dalam talian. Keadaan yang sangat membimbangkan ini termasuk kegelisahan, kemurungan dan fobia untuk bersosial (Wang et al., 2021). Kesan permainan dalam talian ini akan memberi kesan kepada pemain dalam jangka masa panjang, menurut kajian teori dan eksperimen psikologi dan sosiologi. Kesan ini tidak sama untuk setiap orang dan merangkumi kehidupan mereka, seperti tahap pencapaian, motivasi, harga diri dan kesejahteraan mental dan fizikal (Aziz et al., 2021).

Banyak faktor mempengaruhi tindakan seseorang. Dalam teori personaliti Freud (1910) mengaitkan tingkah laku manusia dengan kehidupan, di mana tingkah laku akan digerakkan oleh naluri manusia. Dengan kata lain, setiap pilihan yang dibuat oleh seseorang mempunyai kesan, termasuk tindak balas naluri terhadap keadaan yang dihadapi, sama ada sekarang atau pada masa lalu. Menurut Nik Nursyahira dan Mohd Nasir (2018), seseorang itu mengalami perubahan fizikal, emosi dan sosial semasa remaja. Menurut Othman Mohammad (2000), pola perubahan tingkah laku terbahagi kepada tiga iaitu asertif, agresif dan pasif. Asertif ialah individu mengutamakan hak sendiri dan menghormati hak orang lain. Agresif pula individu mengutamakan hak sendiri dan menyetepikan hak orang lain dan pasif ialah individu menyetepikan hak individu sendiri dan mengutamakan hak orang lain.

3. Metodologi

Kajian ini menggunakan pendekatan secara kuantitatif dengan reka bentuk tinjauan. Sebanyak 180 borang soal selidik telah diedarkan kepada pelajar sekolah menengah di Putrajaya. Borang soal selidik mempunyai 3 bahagian. Pada bahagian A adalah berkaitan demografi, bahagian B berkaitan permainan atas talian jenis multi-pemain dan pada bahagian C soalan menjurus kepada pola tingkah laku remaja iaitu pola tingkah laku agresif, pola tingkah laku asertif dan pola tingkah laku pasif. Hasil kajian di analisis menggunakan Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 29. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif iaitu frekuensi (frequency) dan peratus (percentage). Interpretasi skor min bagi kajian ini menggunakan Comprehensive Study of Internet Addiction Among Public Higher Education Center Students in Malaysia seperti yang dipaparkan dalam Jadual 1 di bawah dari sumber Mohammad Rusdi (2021) dan soal selidik berkaitan dengan pola perubahan tingkah laku remaja menggunakan skala likert 4 mata iaitu 1=tidak pernah, 2= kadang-kadang, 3=selalu dan 4=sentiasa dengan merujuk kajian Ng Hui et al, (2023). Seramai 30 orang responden telah terlibat dengan kajian rintis bagi menentukan kebolehpercayaan setiap instrument kajian. Hasil kajian rintis terhadap instrume soal selidik bahagian C adalah 1) Pola perubahan tingkah laku agresif=0.811, 2) pola tingkah laku asertif=0.752 dan 3) pola tingkah laku pasif =0.825.

4. Dapatan Kajian

Jadual 1: Demografi kajian

Perkara	Kekerapan	Peratus (%)	
Jumlah jam bermain permainan atas talian berbentuk multi-pemain	Kurang 1 jam	42	23.3
	1-2 jam sehari	45	25.0
	3-4 jam sehari	57	31.7
	5-6 jam sehari	27	15.0
	Lebih dari 6 jam sehari	9	5.0
Permainan atas talian multi- pemain yang sering dimainkan	Fortnite Mobile	5	2.80
	ClashRoyale	6	3.30
	PUBG	45	25.0
	Call of Duty mobile	37	20.6
	Plato	20	11.1
	Crossy Road	9	5.0
	Minecraft	28	15.6
	Clash of Clans	7	3.9
	Scrabble Go	9	5.0
Mario Kart	14	7.8	

Responden majoriti bermain permainan atas talian berbentuk multi -pemain dengan tempoh masa 3-4 jam sehari. Walau bagaimanapun, terdapat juga responden yang bermain permainan atas talian berbentuk multi-pemain melebihi 6 jam sehari iaitu 5.0%. Dapatan juga menunjukkan majoriti responden sering memainkan permainan multi-pemain PUBG iaitu 25%. Permainan Call of Duty Mobile pula 20.6% melibatkan 37 orang responden, 28 orang responden (15.6%) pula gemar bermain permainan Minecraft, 14 orang responden (7.8%) gemar bermain permainan Mario Kart, bagi permainan Crossy Road dan Scrabble Go mencatatkan jumlah responden yang gemar bermain adalah sama iaitu masing-masing 9 orang (5.0%), permainan multi-pemain berbentuk Clash Royale pula dipilih oleh 6 orang responden

(3.30%) dan permainan Fortnite Mobile paling sedikit digemari oleh responden iaitu 5 orang (2.8%).

Jadual 2: Skor Min Penyertaan permainan atas talian dan Interpretasi

Skor Min	Interpretasi Skor Min
1.00 hingga 1.59	Rendah
1.60 hingga 2.45	Normal
2.46 hingga 3.95	Sederhana Tinggi
3.96 hingga 5.00	Tinggi

Berdasarkan Jadual 2, interpretasi skor min 1.00 hingga 1.59 adalah rendah, skor min 1.60 hingga 2.45 adalah normal manakala skor min 2.46 hingga 3.95 adalah sederhana tinggi dan skor min 3.96 hingga 5.00 adalah tinggi. Dalam Jadual 3, data dianalisis untuk menentukan tahap penyertaan remaja dalam permainan dalam talian, merujuk kepada interpretasi skor min dalam Jadual 2. Di dapati tahap penyertaan permainan multi-player dalam kalangan remaja adalah pada tahap Tinggi.

Jadual 3: Tahap Penyertaan Permainan Multi-pemain dalam kalangan remaja.

Perkara	N	Min	Sisihan Piawai
Tahap penyertaan permainan multi pemain	180	4.05	0.866

Nota: Rendah (1.00-1.59), Normal (1.60-2.45), Sederhana (2.46-3.95). Tinggi (3.96-5.00), Mohammad Rusdi (2021)

Jadual 4: Skor Min Pola perubahan tingkah laku dan Interpretasi

Skor Min	Interpretasi Skor Min
1.00 hingga 1.59	Rendah
1.60 hingga 2.45	Normal
2.46 hingga 3.95	Sederhana tinggi
3.96 hingga 5.00	Tinggi

Jadual 5: Item Pola perubahan tingkah laku Agresif

Perubahan tingkah laku	Tidak Pernah f (%)	Kadang-kadang f (%)	Selalu f (%)	Sentiasa f (%)	Min	Interpretasi skor min
Kerja rumah tidak disiapkan dalam tempoh masa yang ditetapkan.	5.0	11.7	12.2	71.1	3.49	Sederhana tinggi
Tidak gemar berkongsi gadget	2.8	8.3	10.0	78.9	3.65	Sederhana tinggi
Mengabaikan permintaan ibu bapa untuk mendapatkan pertolongan	14.4	5.0	3.9	76.7	3.43	Sederhana tinggi
Berasa tertekan jika tidak di berikan gadget oleh ibu bapa	15.0	5.0	6.1	73.9	3.39	Sederhana tinggi
Ingin cepat pulang ke rumah apabila berada di sekolah	10.0	13.9	3.3	72.9	3.39	Sederhana tinggi
Mendapatkan gadget sejurus selepas bangun tidur	3.9	10.0	6.1	80.0	3.62	Sederhana tinggi
Meninggikan suara apabila ibu bapa tidak memberi kebenaran menggunakan gadget.	14.4	2.2	2.8	80.6	3.49	Sederhana tinggi
Mengunci pintu bilik ketika bermain gadget	6.7	11.7	7.8	73.9	3.49	Sederhana tinggi
Seringkali tidur lewat	7.8	10.0	1.1	81.1	3.56	Sederhana tinggi

Bertindak agresif apabila tidak sependapat dengan orang lain	3.3	5.6	11.7	79.4	3.67	Sederhana tinggi
--	-----	-----	------	------	------	------------------

Nota: Rendah (1.00-1.59), Normal (1.60-2.45), Sederhana tinggi (2.46-3.95). Tinggi (3.96-5.00)

Berdasarkan dapatan pada jadual 5, majoriti responden menjawab “Selalu” dan “Sentiasa” bagi item yang menjelaskan perubahan tingkah laku menjurus kearah keagresifan. Sebilangan responden mengalami perubahan tingkah laku seperti sentiasa tidak menyiapkan kerja rumah dalam tempoh masa yang di ditetapkan (71.1%), berasa tertekan jika tidak diberikan gadget oleh ibu bapa dan mengunci pintu ketika bermain gadget (73.9%), lebih separuh daripada responden selalu mengabaikan permintaan ibu bapa untuk mendapatkan pertolongan (76.7%) dan mendapatkan gadget sejeurus selepas bangun tidur (80%). Meninggikan suara apabila ibu bapa tidak memberikan kebenaran menggunakan gadget (80.6%). Responden juga di dapati tidur lewat (81.1%) dan ingin cepat pulang ke rumah apabila berada di sekolah (72.9%). Responden juga sentiasa bertindak agresif apabila tidak sependapat dengan orang lain (79.4%).

Jadual 6: Skor Min Pola Tingkah Laku Agresif Remaja

	N	Min	Sisihan Piawai
Pola tingkah laku agresif	180	3.52	0.945

Nota: Rendah (1.00-1.59), Normal (1.60-2.45), Sederhana Tinggi (2.46-3.95). Tinggi (3.96-5.00)

Oleh itu, taburan item pada jadual 6 pola perubahan tingkah laku agresif berada pada tahap sederhana tinggi dengan nilai min 3.52

Jadual 7: Pola Perubahan Tingkah Laku Asertif

Perubahan tingkah laku	Tidak Pernah f (%)	Kadang-kadang f (%)	Selalu f (%)	Sentiasa f (%)	Min	Interpretasi skor min
Mempraktikkan kemahiran bercakap dengan percaya diri dan mengekspresikan pendapat dengan lebih efektif.	22.8	57.8	14.4	5.0	2.02	Normal
Menyatakan pendapat tanpa merendahkan orang lain.	18.9	62.2	18.9	0.0	2.00	Normal
Bekerjasama dengan rakan sebaya	16.1	58.3	23.3	2.2	2.12	Normal
Menguruskan konflik dengan baik	22.2	55.0	20.6	2.2	2.03	Normal
Menghormati dan menghargai sudut pandangan yang berbeza, mengelakkan konfrontasi yang tidak perlu.	14.4	51.7	33.3	0.6	2.20	Normal
Memberi sokongan emosi dan motivasi kepada rakan.	19.4	55.6	23.9	1.1	2.07	Normal
Mampu berinteraksi dengan orang lain.	19.4	31.7	39.4	9.4	2.39	Normal
Dapat menguruskan tekanan dari rakan sebaya dengan menjaga kesihatan mental mereka.	20.6	47.2	26.7	5.6	2.17	Normal
Yakin dengan kemampuan diri	16.1	40.6	28.9	14.4	2.42	Normal
Menguruskan tekanan dengan berkesan.	20.0	38.3	38.3	3.3	2.25	Normal

Nota: Rendah (1.00-1.59), Normal (1.60-2.45), Sederhana Tinggi (2.46-3.95). Tinggi (3.96-5.00)

Berdasarkan jadual 7 pola tingkah laku asertif, kebanyakan responden juga menjawab “Tidak Pernah” dan “Kadang-kadang”. Terdapat responden yang mengalami perubahan tingkah laku seperti selalu menyatakan pendapat tanpa merendahkan orang lain (18.9%), selalu menghormati dan menghargai pandangan orang lain (33.3%), sentiasa dapat menguruskan tekanan dari rakan sebaya dan menjaga kesihatan mental (5.6%), sentiasa yakin dengan kemampuan diri (14.4%) , selalu bekerjasama dengan rakan sebaya (23.3%) dan selalu

menguruskan konflik dengan baik (20.6%). Responden juga sentiasa berinteraksi dengan orang lain (39.4%) dan sentiasa menguruskan tekanan dengan berkesan (38.3%).

Jadual 8: Skor Min Pola Tingkah laku Asertif remaja

	N	Min	Sisihan Piawai
Pola Tingkah laku Asertif	180	2.16	0.761

Nota: Rendah (1.00-1.59), Normal (1.60-2.45), Sederhana tinggi (2.46-3.95), Tinggi (3.96-5.00)

Oleh itu, pola perubahan tingkah laku asertif berada pada tahap normal. Min pola tingkah laku asertif ialah 2.16 seperti yang di tujukkan pada jadual 8.

Jadual 9: Pola Perubahan Tingkah Laku Pasif

Perubahan tingkah laku	Tidak Pernah (%)	Kadang-kadang (%)	Selalu (%)	Sentiasa (%)	Min	Interpretasi skor min
Menggunakan permainan dalam talian sebagai cara untuk menyibukkan diri.	11.7	22.2	42.2	23.9	2.78	Sederhana tinggi
Tertarik dengan keseronokan dan ganjaran yang cepat.	5.6	20.0	31.1	43.3	3.12	Sederhana tinggi
Memikirkan hiburan alternatif atau aktiviti yang melibatkan penyertaan aktif	12.2	10.6	33.9	43.3	3.08	Sederhana tinggi
Kurang berinteraksi secara langsung dengan rakan-rakan dan keluarga.	11.7	19.4	27.8	41.1	2.98	Sederhana tinggi
Menghabiskan lebih banyak masa bermain permainan atas talian daripada berinteraksi.	10.0	12.2	12.8	65.0	3.33	Sederhana tinggi
Mengabaikan pengalaman hidup sebenar	10.0	20.0	15.6	54.4	3.14	Sederhana tinggi
Menghabiskan terlalu banyak masa dalam melayari web berkaitan permainan atas talian.	12.8	43.3	5.6	38.3	2.69	Sederhana tinggi
Bermotivasi untuk mengambil bahagian secara aktif.	18.9	27.2	17.8	36.1	2.71	Sederhana tinggi
Menunjukkan kegembiraan atau kepuasan dengan hasil yang dicapai	31.7	17.8	27.2	22.8	2.58	Sederhana tinggi
Mengambil inisiatif untuk memimpin atau mengatur strategi dalam permainan.	18.9	45.6	7.8	27.8	2.44	Normal

Nota: Rendah (1.00-1.59), Normal (1.60-2.45), Sederhana Tinggi (2.46-3.95), Tinggi (3.96-5.00)

Berdasar jadual 9 majoriti responden menjawab “Selalu” dan “Sentiasa”. Sebanyak (43.3%) responden tidak memikirkan hiburan alternatif atau aktiviti yang melibatkan penyertaan aktif dan Kurang berinteraksi secara langsung dengan rakan-rakan dan keluarga (41.1%), mengabaikan pengalaman hidup sebenar (54.4%), tidak mengambil inisiatif untuk memimpin atau mengatur strategi dalam permainan (27.8%), menghabiskan terlalu banyak masa dalam melayari web berkaitan permainan atas talian (38.3%) dan menunjukkan kegembiraan atau kepuasan dengan hasil yang dicapai (22.8%). Sebanyak (43.3%) responden tidak tertarik dengan ganjaran yang cepat dan (65.0%) responden juga menghabiskan masa bermain permainan atas talian daripada berinteraksi. Responden juga menggunakan permainan atas

talian sebagai cara untuk menyibukkan diri (23.9%) dan (36.1%) sentiasa bermotivasi untuk mengambil bahagian secara aktif dalam permainan atas talian.

Jadual 10: Skor Min Pola Tingkah laku Pasif remaja

	N	Min	Sisihan Piawai
Pola tingkah laku pasif	180	2.88	1.191

Nota: Rendah (1.00-1.59), Normal (1.60-2.45), Sederhana tinggi (2.46-3.95). Tinggi (3.96-5.00)

Oleh itu, pola perubahan tingkah laku pasif berada pada tahap sederhana tinggi iaitu nilai min 2.88 seperti yang di tujukkan dalam jadual 10 skor min pola tingkah laku pasif. Secara keseluruhannya pola tingkah laku agresif dan pasif berada pada tahap sederhana tinggi manakala pola tingkah laku asertif berada pada tahap normal.

5. Perbincangan dan Kesimpulan

Tingkah laku remaja di dapati lebih agresif apabila bermain permainan atas talian jenis multi - pemain ini. Hal ini adalah sama dengan kajian A'dawiyah Ismail et al. (2020) menunjukkan bahawa apabila kanak-kanak kalah dalam permainan video, mereka menjadi marah, agresif, memberontak, dan menjerit untuk melepaskan kemarahan mereka. Dapatan yang sama di peroleh dalam kajian ini apabila golongan remaja juga di dapati berkelakuan agresif iaitu tidak ada toleransi serta tidak menerima pandangan orang lain dan cepat marah. Terdapat juga antara mereka yang mengabaikan permintaan ibu bapa untuk mendapatkan pertolongan disebabkan bermain permainan atas talian. Hal ini disokong juga oleh kajian yang di lakukan oleh Joan Danil dan Suzyani Mohamed (2021) iaitu kanak-kanak di dapati sukar bertenang apabila ibu bapa meminta pertolongan ketika sedang bermain permainan atas talian. Selain itu, remaja juga di dapati kurang berminat dalam pelajaran. Dapatan ini sama seperti kajian yang di lakukan oleh Ng Hui Yu et al., (2023). Remaja juga didapati suka menyendiri dari berinteraksi dengan orang lain. Dapatan ini selari dengan dapatan kajian yang di lakukan oleh Siti Munirah et.al, (2023) iaitu kanak-kanak mengasingkan diri daripada rakan sebaya akibat melayari internet. Selain itu, remaja juga mengalami masalah kesihatan akibat seringkali tidur lewat kerana bermain permainan atas talian. Hal ini selaras dengan penemuan kajian Sherina (2020), yang menunjukkan bahawa ketagihan bermain permainan dalam talian boleh menjejaskan kesihatan mental, fizikal dan sosial pemain.

Walau bagaimanapun, terdapat juga remaja yang mengalami perubahan pola tingkah laku asertif apabila bermain permainan atas talian multi-pemain. Remaja lebih mementingkan diri sendiri dari bekerjasama dengan orang lain. Remaja juga tidak menerima pandangan orang lain dan yakin dengan keputusan yang dibuat. Hal ini sama dengan dapatan kajian yang dibuat oleh Agust Retno (2017). Selain itu, remaja yang mengalami pola perubahan tingkah laku asertif dapat menguruskan konflik yang dialami dengan baik. Dapatan ini disokong oleh kajian Fauziah Ibrahim et.al, (2012). Selain itu, remaja juga mengalami perubahan pola tingkah laku pasif. Remaja lebih gemar menyendiri dan kurang berinteraksi dengan masyarakat sekeliling. Remaja menghabiskan lebih banyak masa dengan bermain permainan atas talian. Hal ini disokong oleh kajian yang di lakukan oleh Ng Hui Yu et.al, (2023) iaitu kanak-kanak sering mengunci pintu bilik apabila melayari internet. Ini menunjukkan kanak-kanak suka menyendiri apabila melayari internet. Remaja juga didapati bermain permainan atas talian untuk mengelak dari berinteraksi dengan orang lain. Dapatan kajian ini disokong oleh kajian Joan Danil dan

Suzyani (2021) iaitu kanak-kanak lebih suka menghabiskan masa di rumah berbanding bermain dengan rakan lain.

Kajian ini telah membuktikan bahawa terdapat perubahan pola tingkah laku remaja ekoran penggunaan permainan atas talian berbentuk multi-pemain. Pola perubahan tingkah laku agresif dan pasif perlu diberi perhatian oleh ibu bapa, guru dan masyarakat. Hal ini disebabkan oleh, perubahan tingkah laku ini boleh mempengaruhi prestasi akademik remaja dan juga mengganggu hubungan antara remaja dengan keluarga serta masyarakat. Remaja seharusnya bijak menguruskan masa depan dan tidak terlalu obses dengan permainan atas talian sebaliknya menggunakan kecanggihan teknologi dengan bermain permainan atas talian berbentuk akademik seperti Quizzi. Keseimbangan antara permainan atas talian dengan akademik perlu di terapkan dalam diri remaja.

Kesimpulannya, disebabkan penggunaan permainan dalam talian multi-pemain, terdapat pelbagai kesan yang boleh berlaku terhadap seseorang, keluarga atau masyarakat. Oleh itu, untuk memastikan masa depan yang cerah, hubungan sosial yang baik, dan kehidupan yang lebih teratur untuk remaja, pemerhatian dan tinjauan tentang pola perubahan tingkah laku dan permainan multi-pemain adalah penting. Penggunaan peranti yang berlebihan akan menyebabkan perubahan terhadap pola tingkah laku remaja. Oleh itu ibu bapa perlu mengawasi trend ini agar remaja tidak terus hanyut dalam dunia mereka. Bimbingan dan perhatian ibu bapa masih diperlukan oleh anak-anak remaja dalam menentukan arah kehidupan mereka. Selain ibu bapa, guru juga berperanan membantu ibu bapa dalam memastikan remaja tidak terlalu obses dengan permainan atas talian. Jika guru dapat mengesan perubahan terhadap diri remaja seperti tidak menyiapkan kerja sekolah, mereka boleh lah menegur remaja tersebut dengan segera dan melaporkan perkara ini kepada ibu bapa jika remaja masih melakukan kesilapan yang sama. Oleh itu, kerjasama yang utuh antara ibu bapa dan guru amat diperlukan dalam memastikan remaja bertingkah laku sesuai dengan usia.

Rujukan

- Adams, E & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of Game Design*. Barkeley, CA: New Riders.
- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design* (3rd ed). United States of Amerika: Pearson Education, Inc
- A'dawiyah Ismail, Siti Najihah Mansor & Siti Naqiyah Mansor. (2020). Kesan Permainan Video terhadap Perkembangan Kanak-Kanak. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences*. (pp. 107-118)
- Arwansyah Kirin, Ahmad Sharifuddin, Mohamad Hisyam, Abdul Rahim, Faisal Husen Ismail, Shakila Ahmad & Sharifah Khadijah. (2022). Inpak Negatif Media Sosial Terhadap Akademik Pelajar: Kajian Kes UTHM. *Human Sustainability Procedia*, 2(1)16-25.
- Agus Retno. (2017). Konsep diri dan pengaruhnya terhadap kenakalan remaja pada siswa SMK Negeri1 Rembang, *Konseling Edukasi: Journal of Guidance and Counseling* 1(1)17-40.
- Buss, A.H. and Perry, M.P. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459
- Ericson Ginsos & Salleh Amat. (2022). Ketagihan Permainan Video dan Tingkah Laku Agresif dalam kalangan Pelajar Sepanjang Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(5), 1-10.
- Faradila Harun & Lukman Arsyad. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Directory of Elementary Education Journal* 1(2), 139-155.
- Fauziah Ibrahim, Norulhuda Sarnon, Khadijah Alavi, Muhammad Suhaimi Mohammad, Noremy Md Akhir & Salina Nen. (2012). Memperkasakan Pengetahuan Agama dalam Kalangan Remaja Bermasalah tingkah laku: Ke arah Pembentukan Akhlak Remaja Sejahtera. *Journal of Social Sciences and Humanities* 7(1), 84-93.

- Freud, S. (1910). The Origin and Development of Psychoanalysis. *The American Journal of Psychology*, 21(2), 181-218.
- Hassan, H., Mailok, R., & Hashim, M. (2019). Gender and Game Genres Differences in Playing Online Games. *Journal of ICT in Education*, 6, 1-15.
- Joan Danil & Suzyani Mohamed. (2021). Perubahan Tingkah Laku Kanak-kanak Disebabkan Penggunaan Gadget. *Journal Dunia Pendidikan* 3(2), 200-209.
- Nik Nursyairah & Mohd Nasir. (2018). Tingkah laku Delinkuen Pelajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, *Jurnal Wacana Sarjana*, 2(1)1-9
- Othman Mohamed. (2000). *Prinsip Psikoterapi dan Pengurusan dalam Kaunseling*. Serdang, Penerbit Universiti Putra Malaysia.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103.
- Suruhanjaya Komunikasi Dan Multimedia Malaysia. Internet User Survey 2022. <https://www.mcmc.gov.my/skmmgovmy/media/General/IUS-2022.pdf>
- Siti Nurul Mahfuzah Mohamad. (2019). Understanding Gameful Design to Enhance Learning Engagement. In Ibrahim Ahmad & Nazreen Abdullasim (Eds.), *Game Design: Issues, Trends and Challenges* (pp. 131-145). Melaka, Malaysia: Universiti Teknikal Malaysia Melaka
- Siti Nurhamiyah Mail & Lili Farhana Md Ibrahim. (2020). Pengaruh Sikap Terhadap Pelajar di UPSI Apabila Menggunakan Aplikasi Permainan Atas Talian. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(3), 82-87.
- Syahputra. (2018). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN (E-Journal)*, 1, 1276-1283
- Wan Muhammad Iskandar Firdaus, Wan Ahmad, Siti Munirah Mohd, Amelia Natasya Abdul Wahab, Nurhidaya Mohamad Jan, Shafinah Kamarudin & Hatika Kaco. (2022). Permainan Dalam Talian: Trend Kini Di Kalangan Murid Sekolah Menengah. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 7(45), 492-500.
- Wang, X., Abdelhamid, M., & Sanders, G. L. (2021). Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction. *Decision Support Systems*, 144, 113512.
- World Health Organization. (2018). Monitoring health for the SDGs, sustainable development goals. <https://www.who.int/publications/i/item>