

Ketagihan Permainan Video dan Tingkah Laku Agresif dalam kalangan Pelajar Sepanjang Perintah Kawalan Pergerakan (PKP)

(Internet Gaming Disorder and Aggressive Behaviour Among Students During Movement Control Order)

Ericson Ginsos^{1*} , Salleh Amat²

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: ericsonginsos@gmail.com

²Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: sallehba@ukm.edu.my

CORRESPONDING

AUTHOR (*):

Ericson Ginsos

(ericsonginsos@gmail.com)

KATA KUNCI:

Ketagihan

Tingkah Laku Agresif

Gaming Disoder

KEYWORDS:

Addiction

Aggression behavior

Gaming disorder

CITATION:

Ericson Ginsos & Salleh Amat. (2022). Ketagihan Permainan Video dan Tingkah Laku Agresif dalam kalangan Pelajar Sepanjang Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(5), e001507. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i5.1507>

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk melihat tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar sepanjang tempoh Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). Kajian ini telah dijalankan di Daerah Kota Belud Sabah dan melibatkan lima buah sekolah menengah. Seramai 200 pelajar terlibat sebagai responden dalam kajian ini. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini untuk mengumpul data adalah soal selidik Ujian Gangguan Internet (Ujian IGD-20) ([Pontes et al., 2014](#)) dan soal selidik *Aggressionn Questionnaire* ([Buss & Perry, 1992](#)). Data yang dikumpul dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Min masa bermain *game* sehari pelajar adalah 2 jam 1 minit kurang daripada 4 jam. Min tahap ketagihan permainan video pelajar adalah 2.21 dan min tahap tingkah laku agresif pelajar adalah 2.02. Analisis juga melaporkan bahawa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar sekolah menengah. Kajian ini diharapkan dapat membantu memberi kesedaran mengenai risiko ketagihan permainan video terhadap kesihatan mental. Kajian juga mengharap agar kajian berkaitan tajuk ini lebih banyak dan lebih mendalam pada masa akan datang.

ABSTRACT

This study aims to determine the level of video game addiction and aggressive behavior in students during the Movement Control Order (MCO) period. This research was conducted in Kota Belud District of Sabah and involved five junior high schools. A total of 200 students were involved as respondents in this study. The instruments used in this study to collect data were the Internet Gaming Disorder IGD-20 Test ([Pontes et al., 2014](#)) questionnaire and the *Aggression Questionnaire* ([Buss & Perry, 1992](#)). The collected data were analyzed using the Statistical Package

For The Social Sciences (SPSS) software. As the results, the average time playing games per day for students is 2 hours 1 minute less than 4 hours. The average level of students video game addiction is 2.21 and the average level of students aggressive behavior is 2.02. The analysis also reported that there was no significant relationship between levels of video game addiction and aggressive behavior among high school students. The study hopes to help raise awareness about the mental health risks of video game addiction. This research also hopes that there will be more in-depth research on this topic in the future.

Sumbangan/Keaslian: Sumbangan utama kajian ini ialah mengkaji tahap ketagihan permainan video *game* dan tingkah laku agresif di kalangan pelajar sekolah menengah sepanjang tempoh perintah kawalan pergerakan dilaksanakan. Kajian ini juga menyumbang kepada literatur sedia ada yang berkaitan dengan tahap ketagihan permainan video *game* dan tingkah laku agresif di kalangan pelajar sekolah menengah.

1. Pengenalan

World health Organization (2018) telah mengklasifikasikan ketagihan permainan video atau *Internet Gaming Disorder* sebagai salah satu penyakit mental. Ketagihan ini menyebabkan pelbagai kesan dan perubahan kepada fizikal dan emosi pengguna terutamanya golongan pelajar. Permainan video atau *game* ini memberi impak positif sekiranya dimanfaatkan dengan baik untuk hiburan (Adams, 2013), yang mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangkan dengan bermain *game*. Namun begitu, sepanjang tempoh Perintah Kawalan Pergerakan yang dilaksanakan memberi banyak waktu untuk para pengguna bermain *game*. Ini akan mendorong kepada salah guna permainan video sehingga boleh menyebabkan ketagihan. Sekiranya, *game* dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah kehidupan maka ia akan menjadi satu penyakit mental iaitu ketagihan (Blakely et. al 2010).

Pelajar dianggap lebih mudah terpengaruh dengan ketagihan bermain *game* berbanding orang lebih dewasa. Ini kerana pada peringkat umur remaja, tahap pemikiran yang masih berkembang dan rasa ingin tahu yang tinggi membuat mereka mudah untuk terpengaruh. Pada peringkat umur ini, pelajar juga selalu dikaitkan dengan dengan stereotaip zaman bermasalah yang mana banyak hal-hal yang berisiko untuk menjadi penyebab kepada tingkah laku bermasalah semasa berada di peringkat umur remaja. Salah satunya adalah ketagihan bermain video game. Ketagihan bermain *game* ini dapat memberikan kesan buruk terhadap remaja dari aspek kesihatan dan mental bahkan lebih parah lagi boleh menyebabkan kematian. Sebagai contoh, seorang remaja berasal dari Taiwan meninggal dunia setelah bermain *game* online selama 40 jam tanpa henti (Aziz, 2018). Manakala di Indonesia, 10 orang remaja di Banyumas didiagnosis mengalami gangguan mental akibat ketagihan permainan video dan perlu mendapat terapi dan rawatan (Aziz, 2018). Pelajar sekolah merupakan antara golongan yang banyak menggunakan telefon pintar dan komputer sepanjang tempoh PKP. Hal ini kerana, keperluan mereka untuk mengikuti pembelajaran secara dalam talian. Maka itu, mereka adalah golongan yang berisiko untuk bermain *game* secara berlebihan sepanjang tempoh PKP.

Sebahagian daripada peningkatan tingkah laku agresif adalah berkait dengan remaja yang terpengaruh dengan permainan video yang memaparkan aksi ganas. Penyelidikan menunjukkan bahawa permainan video ganas boleh menyebabkan kesan ganas pada kanak-kanak. Sebilangan besar remaja mengakui bahawa punca ketagihan mereka berbalik kepada ibu bapa mereka yang tidak mengenakan had masa untuk bilangan jam mereka dibenarkan bermain permainan video. Permainan ini juga hakikatnya memainkan peranan penting dalam membantu membina kecerdasan emosi pada kanak-kanak dan orang dewasa. Golongan ini mempunyai kemahiran untuk mencapainya dengan alternatif tertentu yang menyebabkan keganasan yang dipaparkan menjadi nyata dan menekankan kesan sebenar contohnya situasi buli terhadap semua yang terlibat. Antara aplikasi popular yang menjadi obsesi pengguna muda dan kanak-kanak adalah permainan digital di dalam peranti mudah alih (*mobile games*). Tambah Young (1998) beliau menyatakan bahawa penggunaan internet yang berlebihan dapat memberi impak yang negatif terhadap diri individu, keluarga dan sosial terutama para golongan pelajar. Oleh yang demikian, pengkaji ingin mengkaji mengenai ketagihan permainan video dan internet serta tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar sekolah menengah di daerah Kota Belud Sabah sepanjang perintah kawalan pergerakan (PKP).

Dengan adanya kajian seperti ini ianya dapat membantu memberi maklumat yang berguna dan terperinci tentang tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar. Melalui laporan dan kajian lepas yang diperolehi, pengkaji mendapati bahawa penggunaan permainan video secara dalam maya di kalangan remaja sangat tinggi dan banyak mengakibatkan sesuatu yang bersifat negatif berbanding dengan bersifat positif. Isu tersebut menarik perhatian pengkaji untuk mengenalpasti perhubungan antara ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif pelajar. Dapatan-dapatan daripada kajian ini menunjukkan bahawa isu ketagihan permainan video di dalam kalangan pelajar adalah suatu perkara yang sememangnya nyata kerana kesannya menyebabkan pelajar bukan sahaja berubah perilakunya bahkan menjejaskan kesihatan mereka. Antara pernyataan yang diutarakan dalam isu ketagihan permainan video adalah pengguna terlalu obses dengan permainan video. Pengguna muda dan kanak-kanak terutamanya mudah terpengaruh dengan alat teknologi digital sehingga ke tahap ketagihan.

Kajian ini bertujuan untuk melihat tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar sekolah menengah sepanjang perintah kawalan pergerakan (PKP) dilaksanakan.

Objektif kajian ini adalah seperti berikut:

- i. Mengetahui tahap ketagihan permainan video dalam kalangan pelajar sekolah menengah di daerah Kota Belud, Sabah.
- ii. Mengetahui tahap tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar sekolah menengah di daerah Kota Belud, Sabah.
- iii. Mengetahui perbezaan tahap ketagihan permainan video dalam kalangan pelajar berdasarkan jantina.
- iv. Mengetahui hubungan antara tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar.

2. Sorotan Literatur

2.1. Ketagihan

[World Health Organization \(2018\)](#), telah menyatakan ketagihan permainan video atau *gaming disorder* sebagai satu masalah kesihatan mental. Ketagihan merupakan situasi penyakit otak di mana berlakunya penginginan dan kehendak terhadap suatu rangsangan (stimulus) meskipun mendatangkan keburukan. Kenikmatan dan kepuasan yang dicari pada rangsangan awal, tetapi lama-kelamaan menjadi sesuatu yang perlu untuk memastikan fungsi badan yang normal. Seseorang yang mengalami masalah ini dipanggil sebagai penagih apabila mengalami kebergantungan fizikal atau psikologi terhadap sesuatu rangsangan ([Norashikin, 2010](#)).

2.2. Permainan Video

Permainan video merupakan permainan elektronik yang melibatkan tindak balas dengan antara muka pengguna (*user interface*) untuk menghasilkan maklum balas visual di sebuah peranti video. Perkataan video dalam permainan video secara tradisinya menggambarkan sesebuah peranti paparan *bitmap* atau *raster*, tetapi berikutan istilah "permainan video" atau "*video game*" menjadi semakin terkenal, ia juga boleh digambarkan dengan apa-apa jenis peranti paparan yang lain. Sistem elektronik yang digunakan untuk memainkan permainan video dikenali sebagai platform, contohnya ialah komputer riba dan konsol permainan video. Platform ini merangkaikan dari sebesar-besar rangka utama komputer hingga sekecil-kecil peranti mudah alih. Permainan video yang khusus seperti permainan arked sebelum ini biasa dimainkan, kini kurang digunakan ([Awang Koding, 2018](#)).

2.3. Tingkah Laku Agresif

Tingkah laku merupakan tindakan yang dipengaruhi oleh banyak faktor. [Freud \(1910\)](#) dalam teori personalitinya mengaitkan tingkah laku dengan kehidupan manusia yang mana tingkah laku sendiri akan digerakkan mengikut naluri manusia sendiri sekiranya berlaku sesuatu dalam kehidupannya. Dalam erti kata lain, kehidupan individu memainkan peranan dalam setiap tindakan yang dibuat oleh individu tersebut atas gerakan naluri untuk bertindak balas terhadap perkara yang dihadapi sama ada dalam masa kini atau lepas. Tingkah laku agresif juga boleh berlaku atas dorongan peniruan dan pemerhatian terhadap tingkah laku individu yang berada di persekitaran.

[Buss dan Perry \(1992\)](#) pula mengkategorikan jenis tingkah laku agresif adalah melibatkan keagresifan fizikal, verbal, emosi dan hostiliti. Ejekan yang kelihatan seperti isu yang kecil turut merupakan suatu tingkah laku agresif. Tingkah laku agresif berlaku disebabkan banyak faktor. Pengkaji lepas seperti [Berkowitz \(1962\)](#) mendapati bahawa remaja atau individu yang berhadapan dengan kekecewaan mempunyai kecenderungan yang tinggi untuk bertingkah laku agresif dan melihat persekitaran sebagai suatu tempat yang mengancam dan membahayakan dirinya dan seterusnya bertindak agresif terhadap persekitarannya.

Berdasarkan kajian-kajian lepas yang telah dinyatakan, jelas menunjukkan bahawa ramai penyelidik sudah membuat penelitian terhadap tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif pelajar. Namun, kekurangan kajian lepas yang meneliti hubungan antara tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif pelajar adalah jurang yang akan diisi dalam kajian ini dan kajian-kajian akan datang.

3. Metod Kajian

Kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif pelajar sekolah menengah. Kajian yang dijalankan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kaedah tinjauan dan dianalisis menggunakan deskriptif dan inferensi.

Lokasi kajian ini terletak di daerah Kota Belud, Sabah. Populasi sasaran dalam kajian ini merupakan pelajar sekolah menengah di daerah Kota Belud, Sabah. Pemilihan sampel pula dibuat secara rawak mudah.

Kajian ini menggunakan soal selidik sepenuhnya untuk mengumpul data. Penggunaan soal selidik adalah mudah, murah, cepat untuk mendapatkan maklumat daripada responden terhadap sesuatu perkara. Dalam kajian ini, penyelidik membuat kutipan data menggunakan soal selidik yang dibuat dalam bentuk *Google Form*. *Google Form* membolehkan maklum balas responden diterima dengan cepat dan maklum balas dikumpulkan dalam sebuah hamparan jadual secara dalam talian. Ini sekali gus dapat mempercepatkan proses kajian dijalankan. Seterusnya, penyelidik mengedarkan soal selidik melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Telegram* kepada sampel kajian.

Kajian ini menggunakan instrumen soal-selidik sebagai instrumen kajian terhadap responden untuk mendapatkan maklum balas dan pengumpulan data. Soal selidik adalah alat yang biasa digunakan dalam penyelidikan untuk mendapatkan maklumat yang tepat berkenaan fakta-fakta, perasaan dan sebagainya. Instrumen berbentuk soal selidik merupakan cara yang paling berkesan bagi mendapatkan maklumat daripada responden (Tuckman, 1978). Kajian berbentuk tinjauan dalam penyelidikan pendidikan sangat popular menggunakan soal selidik selain daripada temu bual. Selain dari itu, pengkaji merasakan instrumen ini dapat membantu objektif kajian dengan lebih berkesan. Soal selidik digunakan kerana ia merupakan kaedah paling sesuai untuk mengumpul data dari responden yang ramai. Kajian ini menggunakan borang soal selidik iaitu ujian Gangguan Internet (IGD 20) (Pontes et al., 2014) dan *Aggressionn Questionnaire* (Buss & Perry, 1992) untuk mendapatkan data.

4. Dapatan kajian

Data yang dikumpulkan telah dianalisis menggunakan perisian SPSS dan dipaparkan dalam bentuk jadual untuk dibincangkan mengikut objektif dan persoalan kajian yang ditetapkan.

4.1. Menenal pasti tahap ketagihan permainan video dalam kalangan pelajar

Tahap ketagihan permainan video dalam kalangan pelajar diukur menggunakan Ujian Gangguan Internet (IGD 20) (Pontes et al., 2014). Alat pengukur ini akan mengukur sejauh mana tahap ketagihan pelajar terhadap permainan video. Data yang diperolehi dipaparkan dalam Jadual 1.

Jadual 1: Masa bermain *game* dalam sehari (jam)

Jantina	Min	N	Sisihan Piawai	Median
Perempuan	1.76	100	.889	1.64
Lelaki	2.25	100	1.038	2.16

Jumlah	2.01	200	.995	1.87
--------	------	-----	------	------

Berdasarkan analisis data yang diperolehi, min masa yang digunakan oleh pelajar bermain *game* dalam sehari adalah 2 jam 16 minit untuk pelajar lelaki dan 2 jam 25 minit untuk pelajar perempuan. Manakala min keseluruhan adalah 2 jam 1 minit. Berdasarkan kepada [World Health Organization \(2018\)](#), seseorang individu dikategorikan mengalami *gaming disorder* sekiranya menghabiskan masa bermain permainan video selama 4 jam dan ke atas sehari. Maka itu, responden tidak berada pada tahap ketagihan permainan video.

Data yang diperolehi dianalisis untuk melihat lebih teliti tahap ketagihan permainan video dalam kalangan pelajar. Interpretasi skor min bagi kajian ini menggunakan sumber dari [Mohammad Rusdi \(2021\)](#), *Comprehensive Study Of Internet Addiction Among Public Higher Education Center Students In Malaysia* seperti yang dipaparkan dalam [Jadual 2](#).

Jadual 2: Skala Skor Min 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
3.96 hingga 5.00	Tinggi

Berdasarkan kepada [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 dan skor min 3.96 hingga 5.00 adalah tinggi.

Merujuk kepada interpretasi skor min dalam [Jadual 2](#), data dianalisis untuk melihat tahap ketagihan permainan video dalam kalangan sepanjang perintah kawalan pergerakan dilaksanakan.

Analisis dapatan daripada Ujian Gangguan Internet (Ujian IGD-20) ([Pontes et al., 2014](#)) menunjukkan bahawa min ketagihan pelajar adalah 2.21 iaitu pada tahap normal seperti yang ditunjukkan dalam [Jadual 3](#). Hal ini bermaksud, pelajar tidak mengalami ketagihan terhadap permainan video sepanjang tempoh perintah kawalan pergerakan dilaksanakan.

Jadual 3: Tahap ketagihan permainan video dalam kalangan pelajar

	N	Min	Sisihan piawai
Tahap Ketagihan Pelajar	200	2.21	.722

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

4.2. Mengenal pasti tahap tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar

Tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar dapat dilihat melalui tahap tingkah laku agresif pelajar yang diukur menggunakan instrumen soal selidik *Buss and Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ). Alat ini mengukur tingkah laku agresif pelajar yang mana terbahagi kepada empat jenis keagresifan iaitu keagresifan fizikal, emosi, verbal

dan hostiliti. **Jadual 4** menunjukkan kekerapan dan peratus tahap tingkah laku agresif pelajar.

Jadual 4: Kekerapan dan Peratus tahap tingkah laku agresif pelajar

Tahap	Kekerapan	Peratus (%)
Rendah	14	7
Sederhana	168	84
Tinggi	18	9
Jumlah	200	100

Berdasarkan **Jadual 4**, kebanyakan pelajar mempunyai tahap tingkah laku agresif yang sederhana iaitu dengan kekerapan sebanyak 168 orang pelajar yang mewakili sebanyak (84.0%). Seramai 18 orang yang mewakili (0.9%) pelajar menunjukkan tahap tingkah laku agresif yang tinggi dan manakala 14 pelajar (7.0%) yang menunjukkan tahap tingkah laku agresif yang rendah. Tahap ini ditentukan dengan menggunakan nilai min yang diperolehi bagi setiap item. Bagi tahap rendah adalah nilai min di antara 1.00 sehingga 2.01, nilai 2.02 sehingga 3.01 dikategorikan sebagai tahap sederhana dan nilai min 3.02 sehingga 4.00 dikategorikan sebagai berada di tahap yang tinggi.

Secara keseluruhan, min bagi tahap keagresifan pelajar adalah 2.02 berada pada tahap sederhana seperti yang ditunjukkan dalam **Jadual 5**.

Jadual 5: Skor min tahap tingkah laku agresif pelajar

	N	Julat	Minimum	Maksimum	Min	Sisihan piawai
Tahap Tingkah Laku Agresif Pelajar	200	2	1	3	2.02	.401

Nota: Rendah (1.00-2.01), Sederhana (2.02-3.01), Tinggi (3.02-4.00)

4.3. Mengenal pasti sama ada terdapat perbezaan tahap ketagihan permainan video dalam kalangan pelajar berdasarkan jantina.

H_{01} : Tidak terdapat perbezaan yang signifikan dari segi tahap ketagihan permainan video dalam kalangan pelajar berdasarkan jantina.

Berdasarkan kepada **Jadual 6**, analisis menunjukkan min bagi pelajar perempuan adalah 1.97 dan 2.46 bagi pelajar lelaki. Manakala min keseluruhan bagi tahap ketagihan permainan video bagi pelajar lelaki dan perempuan adalah 2.21.

Jadual 6: Tahap Ketagihan Pelajar berdasarkan jantina

Jantina	Min	N	Sisihan Piawai	Perbezaan Min
Perempuan	1.97	100	.627	1.97
Lelaki	2.46	100	.731	2.46
Jumlah	2.21	200	.722	.490

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

Berdasarkan dapatan analisis t-tidak bersandar dalam **Jadual 7**, dapatan menunjukkan tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap ketagihan permainan video antara pelajar lelaki dan pelajar perempuan ($t=5.090$; $p>.05$). Walaupun dapatan data

menunjukkan terdapat perbezaan $\min=0.490$ namun, jumlah nilai skor $\min$ bagi lelaki dan perempuan tidak mempunyai perbezaan yang signifikan. Oleh itu, hipotesis (H_01) gagal ditolak.

Jadual 7: Perbezaan tahap ketagihan berdasarkan jantina.

	n	p	t
Perbezaan tahap ketagihan permainan video pelajar berdasarkan jantina	200	0	5.090

4.4. Mengenal pasti hubungan antara tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar.

H_02 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar sekolah menengah sepanjang perintah kawalan pergerakan.

Analisis dapatan bagi menjawab persoalan kajian yang keempat dipaparkan dalam [Jadual 8](#). Berdasarkan [Jadual 8](#), analisis menggunakan korelasi pearson mendapati bahawa hubungan antara tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar adalah lemah iaitu ($r = .089$, $p=.000$) berdasarkan interpretasi nilai korelasi *Rule of thumb*. Hal ini bermaksud, tahap ketagihan permainan video boleh mempengaruhi tingkah laku agresif pelajar pada kadar dan risiko yang lemah. Oleh itu, hipotesis (H_02) gagal ditolak.

Jadual 8: Hubungan antara tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar

Tingkah Laku Agresif				
Tahap ketagihan permainan video pelajar	n	p	r	
	200	1	.089**	

5. Perbincangan

Hasil dapatan kajian ini menunjukkan tahap ketagihan pelajar berada pada tahap normal. Selain itu, tahap tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar juga berada pada tahap sederhana. Terdapat beberapa kemungkinan yang dapat dinyatakan bagi memberi justifikasi terhadap dapatan kajian ini. Antara adalah daerah Kota Belud merupakan Kawasan luar bandar yang mempunyai jaringan internet yang lemah. Hal ini boleh menjadi faktor di mana, pelajar tidak dapat bermain permainan video dengan maksima, disebabkan hampir kesemua aplikasi *mobile games* memerlukan internet. Selain itu, pemantauan yang ketat daripada ibu bapa juga merupakan salah satu faktor yang boleh menyebabkan pelajar tidak menghabiskan masa bermain permainan video mahupun berkelakuan agresif. Walaupun secara signifikan tidak terdapat perbezaan $\min$ bagi masa bermain permainan video di antara perempuan dan lelaki. Namun perbezaan dapatan skor menunjukkan perbezaan diantara pelajar lelaki dan perempuan. Hal ini disebabkan, kecenderungan pelajar perempuan untuk melayari aplikasi media sosial berbanding aplikasi *games* seperti *facebook*, *Tiktok*, *Instagram* dan *Netflix*.

6. Kesimpulan

Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini menunjukan tahap ketagihan pelajar di daerah Kota Belud adalah berada pada tahap normal. Selain itu, tahap keagresifan pelajar juga berada pada tahap sederhana. Manakala hubungan antara tahap ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif di kalangan pelajar adalah lemah. Ini menunjukkan tahap ketagihan permainan video bukan faktor utama dalam masalah tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar.

Terdapat beberapa limitasi sepanjang menjalankan kajian ini, antaranya adalah pergerakan yang terbatas disebabkan oleh perintah kawalan pergerakan. Selain itu, kajian ini hanya dijalankan di daerah Kota Belud sahaja dan melibatkan saiz sampel yang kecil. Kajian ini juga hanya melibatkan pelajar tingkatan empat dan tingkatan lima.

Oleh itu, sebagai cadangan dan penambahbaikan pada masa akan datang, kajian ini boleh dijalankan dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan Kawasan yang lebih luas. Selain itu, kajian berkaitan topik ini juga perlu dijalankan lebih banyak untuk menilai tahap ketagihan permainan video di kalangan remaja. Hal ini kerana, perkembangan pesat dunia teknologi baru-baru ini memberi banyak peluang kepada remaja untuk menceburi bidang E-sukan. Namun, sekiranya situasi ini tidak dikawal dengan baik, pelajar boleh menjadi ketagih terhadap permainan video. Maka itu, kajian-kajian berkaitan topik ini perlu diperbanyakkan khususnya kajian dalam negara.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Pengkaji mengucapkan ribuan terima kasih kepada responden yang telah memberikan kerjasama dalam menjayakan kajian ini. Pengkaji turut mengucapkan ribuan terima kasih kepada guru kelas yang terlibat kerana memberi kerjasama dalam menjayakan kajian ini.

Kewangan (*Funding*)

Kajian dan penerbitan ini tidak menerima sebarang tajaan atau bantuan kewangan daripada mana-mana pihak.

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interests*)

Penulis tidak mempunyai konflik kepentingan dalam menjalankan kajian ini.

Rujukan

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design* (2nd ed). New York: New Riders Publishing.
- Awang Koding Che Tom. (2018). *Hubungan Antara Ketagihan Internet Dengan Pencapaian Akademik Dalam Kalangan Pelajar*. Governans, Institusi & Pengurusan Kewangan: Prosiding Konvensyen Kepengetuaan dan Felo Penghuni Kolej Kediaman Universiti Awam Kebangsaan 2018.

- Aziz, A. (2018). Kecanduan game online, 10 anak Banyumas alami gangguan mental. *Merdeka*. <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-dibanyumas-alami-gangguanmental.html>
- Berkowitz, L. (1962). *Aggression: a social psychological analysis*. New York: McGraw-Hill.
- Blakely, G., Skirton, H., Cooper, S., Allum, P., & Nemes, P. (2010). Use of educational games in the health professions: A mixed-methods study of educators' perspectives in the UK. *Nursing and Health Sciences*, 12(1), 27– 32. doi: 10.1111/j.1442-2018.2009.00479.x
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452> DOI:10.35631/IJHAM.414002
- Freud, S. (1910). The Origin and Development of Psychoanalysis. *The American Journal of Psychology*, 21(2), 181-218.
- Mohammad Rusdi Ab Majid. (2021). Comprehensive Study Of Internet Addiction Among Students In Malaysia Institute Of Teacher Education. *International Journal of Heritage Art and Multimedia*, 4(14),13-22
- Norashikin Hasan. (2010). *Hubungan Kecenderungan Permainan Video Dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Rendah Dengan Prestasi Akademik Pelajar*. Oxford University Press.
- Pontes HM, Király O, Demetrovics Z, Griffiths MD (2014). *The Conceptualisation and Measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The Development of the IGD-20 Test*. *PLoS ONE*, 9(10), e110137. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Tuckman, B.W. (1978). *Conducting Educational Research* (3rd ed.). New York: Harcourt University of Western Ontario.
- World Health Organization. (2018). Addictive behaviours: Gaming disorder. *WHO*. <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology&Behavior*, 1(3), 237-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>