



**SOARING
UPWARDS**
MALAYSIAN HIGHER EDUCATION



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

KONAKA

KONFERENSI AKADEMIK

2016

Pengkongsian Ilmu Dari Perspektif Islam

30 November 2016 | Rabu
UiTM Cawangan Pahang
Kampus Jengka



UiTM Sentia

Ketagihan Permainan Atas Talian dan Pengurusan Masa di Kalangan Mahasiswa UiTM Jengka Pahang: Satu Tinjauan Menurut Perspektif Islam

Mohd Aidil Riduan Awang Kader^{1*}, Norulhuda Tajuddin²,
Suhanom Mohd Zaki³, Saida Farhanah Sarkam⁴

^{1,3}Faculty of Business Management, Universiti Teknologi MARA Pahang,
Kampus Jengka, 26400 Bandar Tun Razak Jengka, Pahang, Malaysia
aidilriduan@pahang.uitm.edu.my, suhanom@pahang.uitm.edu.my

²Graduate School of Business, Universiti Kebangsaan Malaysia,
43600 Bangi, Selangor, Malaysia
alhudatajuddin583@pahang.uitm.edu.my

³Faculty of Business Management, Universiti Teknologi MARA Pahang,
Kampus Raub, 27600 Raub, Pahang, Malaysia
saidafarhanah@pahang.uitm.edu.my

*Penulis Rujukan

Abstrak: Perkembangan teknologi yang pesat memberi kesan terhadap nilai, budaya, pemikiran dan cara hidup yang berlandaskan adat, tatasusila dan penghayatan agama. Ini termasuklah kepesatan permainan atas talian yang boleh memberi kesan terhadap perubahan emosi, sosial dan agama. Ketagihan permainan atas talian ini di kalangan remaja terutamanya pelajar di pusat pengajian tinggi adalah semakin meningkat sehingga membawa kesan negatif. Tambahan pula dengan munculnya isu permainan “Pokemon Go” yang mengundang pelbagai kesan buruk sehingga ada sesetengah negara yang mengharamkan permainan tersebut. Ketagihan yang melampau ini boleh memberi kesan terhadap kemerosotan prestasi akademik pelajar khususnya dan pelbagai kesan negatif lain amnya seperti pengasingan sosial, perubahan emosi, gangguan terhadap pelajaran, kurang hubungan komunikasi dan kurang pengetahuan am. Daripada sudut perspektif Islam, ketagihan permainan atas talian ini juga boleh menyebabkan pembaziran masa. Islam mengajar umatnya supaya menghargai masa seperti yang termaktub di dalam Al-Quran (Surah al-‘Asr, ayat 1 hingga 3). Objektif kajian ini adalah untuk meninjau tingkahlaku pelajar terhadap permainan atas talian dan kaitan dengan masa yang diluangkan. Kajian ini juga ingin melihat implikasi gender terhadap ketagihan permainan atas talian. Kaedah penyelidikan kuantitatif digunakan dalam kajian ini. Seramai 252 responden terlibat di dalam kajian ini yang merupakan pelajar tahun akhir Diploma di UiTM Pahang. Analisis diskriptif dan ujian-t (*t-test*) digunakan dalam kajian ini. Dapatan kajian mendapati terdapat perbezaan yang signifikan antara responden lelaki dan perempuan berkaitan ketagihan permainan atas talian. Hasil kajian menunjukkan responden lelaki lebih cenderung untuk menggunakan masa lapang mereka untuk bermain permainan atas talian berbanding responden perempuan. Dapatan kajian ini diharap dapat membantu semua pihak dalam menangani ketagihan permainan atas talian ini terutamanya di kalangan mahasiswa itu sendiri.

Kata Kunci: Ketagihan, Mahasiswa, Permainan Atas Talian, Perspektif Islam

1. Pengenalan

Dalam era abad ke-20 yang maju ini, pelbagai teknologi canggih mula dibangunkan di seluruh dunia, bermula dengan negara-negara maju sehingga negara-negara yang sedang membangun. Di antara teknologi canggih yang berjaya mencuri perhatian pengguna tidak kira usia adalah permainan atas talian. Dewasa ini, kanak-kanak seawal empat tahun sudah mahir bermain permainan atas talian menggunakan telefon bimbit atau peranti ibu bapa mereka. Permainan atas talian adalah permainan interaktif yang dimainkan dalam peranti (*device*) sama ada telefon bimbit, komputer riba, atau komputer meja; permainan ini memerlukan capaian internet dan mampu menghubungkan pemain-pemain dari seluruh pelusuk dunia (Othman & Mat Yamin, 2007).

Terdapat beberapa permainan atas talian yang dibangunkan berlatarkan filem superhero, sama ada animasi atau karakter manusia (contohnya, *Tomb Rider*, *Avatar*, dan *Final Fantasy*), dan terdapat permainan yang dibangunkan untuk tujuan hiburan (contohnya, *FarmVille*), dan mencabar minda (contohnya, *Dota*). Terdapat juga permainan atas talian yang terbaru berkonsepkan *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPGs) di mana para pemain akan memilih identiti mereka sendiri mengikut kreativiti mereka dan bebas berhubung dengan rakan-rakan lain dari seluruh dunia melalui mesej peribadi secara berseorangan atau berkumpulan (Griffiths et al., 2004). Melalui permainan atas talian, pemain dapat meningkatkan jaringan rakan di seluruh dunia. Permainan ini juga dapat merangsang kreativiti, daya fikir dan daya saing para pemain. Di samping itu, para pemain juga dapat mempelajari terma-terma Bahasa Inggeris kerana kebanyakan permainan ini menggunakan Bahasa tersebut supaya mudah difahami di seluruh dunia (Peter et al., 2013). Beberapa tahun kebelakangan ini, para pendidik juga telah menggunakan platform permainan atas talian sebagai salah satu alat bantu mengajar mereka. Ini kerana kanak-kanak dan remaja lebih tertarik dengan permainan atas talian yang lebih menarik ini berbanding proses pengajaran dan pembelajaran yang biasa di dalam kelas. Antara contoh permainan berasaskan pelajaran ialah SecondLife, Quizzlet.com, dan Kahoot (Amiruddin et al., 2014).

Walaupun begitu, terdapat juga keburukan bermain permainan atas talian, antaranya merangsang sifat agresif atau keganasan di dalam diri pemain (contohnya, *Tomb Rider*, *Avatar*, dan *Final Fantasy*). Anime atau karakter dari Jepun pula kebanyakannya menayangkan karikatur yang seksi dan ponografi di mana ia boleh mempengaruhi tahap pemikiran pemain, terutamanya lelaki (Abdul Aziz, 2010). Implikasi yang lebih buruk akan berlaku sekiranya pemain meluangkan masa terlalu lama bermain di atas talian. Menurut Griffiths et al. (2003), sekiranya pemain bermain lebih daripada 41 jam dalam seminggu, ia bermaksud pemain tersebut telah mengalami sindrom ketagihan bermain permainan atas talian. Kesemua permainan ini memberi kesan yang buruk kepada pemain secara psikologi dan termasuk kemahiran berkomunikasi (Chou & Ting, 2003). Justeru itu, kajian ini bertujuan untuk: 1) meninjau tingkahlaku bermain permainan atas talian dan kaitan dengan masa yang diluahkan; dan 2) melihat perbezaan gender terhadap tingkahlaku tersebut.

2. Kajian Lepas

2.1 Ketagihan Permainan Atas Talian

Permainan atas talian "online games" didefinisikan oleh Andrew and Ernest (2006) sebagai permainan video yang dimainkan dengan menggunakan Internet. Ketagihan permainan atas talian boleh membawa kemudaratan kepada pemain tersebut. Kuss et al. (2012) mendefinisikan ketagihan permainan atas talian sebagai penggunaan berlebihan atau kompulsif yang boleh mengganggu kehidupan seharian pemain seperti pengasingan sosial, perubahan emosi, perubahan personaliti dan tidak menghiraukan apa yang berlaku di persekitaran. Banyak kajian yang dilakukan berkaitan ketagihan permainan atas talian sebelum ini juga mendapati individu yang mengalami ketagihan ini mengalami masalah emosi, kurang keyakinan diri, kurang kemahiran komunikasi dan anti-sosial (Griffiths, 2010; Young, 2009).

Kajian juga dilakukan bagi melihat hubungan di antara ketagihan permainan atas talian dengan prestasi akademik pelajar. Qiaolei (2014) membuat kajian terhadap ketagihan permainan atas talian di kalangan anak-anak muda di China. Hasil kajian mendapati ketagihan permainan atas talian menyumbang kepada kemerosotan prestasi akademik mereka. Dapatan kajian ini juga selari dengan hasil kajian oleh Chong et al. (2014) yang membuat kajian terhadap ketagihan permainan atas talian di kalangan remaja di Hong Kong sehingga membawa kepada kemerosotan prestasi akademik mereka. Conrad (2016) juga mendapati ketagihan permainan atas talian ini diakibatkan oleh kebanyakan masa seharian dihabiskan oleh remaja dengan bermain permainan atas talian ini.

2.2 Implikasi Gender Terhadap Ketagihan Permainan Atas Talian

Qiaolei (2014) telah membuat kajian terhadap ketagihan internet dan permainan atas talian di kalangan golongan muda di China. Beliau mendapati golongan lelaki lebih tinggi tahap ketagihan berbanding golongan perempuan. Dapatan kajian ini juga selari dengan hasil kajian oleh Chong et al. (2014) yang membuat kajian terhadap ketagihan permainan atas talian di kalangan remaja di Hong Kong. Kajian mereka mendapati sebanyak 54% remaja lelaki menghabiskan masa setiap hari dengan bermain permainan atas talian sehingga membawa kepada kemerosotan prestasi akademik mereka. Dapatan kajian ini juga menunjukkan golongan remaja lelaki banyak menghabiskan masa dengan bermain permainan atas talian. Tambahan pula, Ko et al. (2005) turut mengkaji perbezaan gender ke atas ketagihan permainan atas talian di kalangan remaja di Taiwan dan mendapati lelaki lebih mendominasi ketagihan permainan atas talian berbanding perempuan. Namun begitu dapatan kajian di atas bercanggah dengan hasil kajian oleh Smahel dan Ledably (2008) yang mendapati tiada perbezaan ketara di antara lelaki dan perempuan bagi ketagihan permainan atas talian. Dapatan kajian ini juga disokong oleh hasil kajian oleh Lucas (2015) yang membuat kajian ke atas remaja di Republik Czech. Beliau juga mendapati tiada perbezaan ketara di antara lelaki dan perempuan ke atas ketagihan permainan atas talian dan masa yang dihabiskan oleh mereka dalam bermain permainan atas talian ini.

2.3 Kepentingan Menjaga Masa Menurut Perspektif Islam

Maksudnya:

“Demi masa! Sesungguhnya manusia itu banr-benar dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasihat menasihati untuk kebenaran dan nasihat menasihati untuk kesabaran.”

(Al-‘Asr 103:1-3)

Dalam Surah Al-‘Asr ayat 1, seperti di atas, Allah telah bersumpah dengan masa melalui penggunaan perkataan “Demi”. Ini menunjukkan Allah amat menitikberatkan kepentingan masa di dalam kehidupan kita. Selain *Surah Al-‘Asr*, Allah juga mengingatkan kita mengenai kepentingan masa dalam *Surah Ad-Dhuha* (waktu matahari tinggi segalah, sebelum Zuhur), *Surah Al-Fajr* (waktu fajar/ Subuh), dan *Surah Al-Layl* (waktu malam). Dalam sebuah hadith Rasulullah yang diriwayatkan oleh At-Timidzi dan Muslim:

Maksudnya:

“Dari Amru bin Maimun r.a pada suatu hari Rasulullah s.a.w telah menyampaikan sabdanya yang bermaksud : Rebutlah peluang lima perkara sebelum datangnya lima perkara iaitu: Masa mudamu sebelum datangnya hari tua, Masa sihatmu sebelum datangnya masa sakit, Masa kayamu sebelum datangnya masa miskin, Masa lapangmu sebelum datangnya masa sibuk, Masa hidup sebelum datangnya malaikat mencabut nyawa.”

(Riwayat Muslim dan al-Tirmidzi)

Seperti petikan hadith di atas, remaja perlu menghargai dan memanfaatkan masa muda mereka sebelum waktu tua menjelang tiba. Pada waktu muda ini adalah merupakan waktu yang produktif di mana pemuda-pemudi mampu mencipta pelbagai kejayaan di waktu ini. Kejayaan Sultan Muhammad Al-Fateh menakluki Constantinopol pada usia 21 tahun, Usamah bin Zaid

yang menjadi jeneral perang pada zaman Rasulullah pada usia 18 tahun, dan keberanian Saidina Ali bin Abi Talib menjadi orang termuda memeluk Islam patut dicontohi. Di Malaysia, golongan muda yang berjaya nama di mata dunia antaranya ratu Skuasy kita, Datuk Nicole Ann David yang telah berjaya merangkul juara “World Junior Championship” pada usia 16 tahun. Beliau merupakan penerima yang termuda dalam sejarah (Bernama, 2015).

Di dalam surah Al-‘Asr, Allah telah mengingatkan kita bahawa kita semua adalah golongan yang rugi kecuali orang-orang yang beriman. Di antara golongan yang rugi ialah mereka yang mensia-siakan masa lapang mereka untuk melakukan perkara yang tidak berfaedah. Salah satu kaedah untuk menentukan sama ada aktiviti yang kita lakukan berfaedah atau kurang berfaedah ialah melalui empat kuadran pengurusan masa, iaitu: 1) penting dan segera; 2) tidak penting tetapi segera; 3) penting tetapi tidak segera; dan 4) tidak penting dan tidak segera (Pahrol, 2011). Contohnya seperti bermain permainan atas talian, kita perlu menganalisis sama ada perkara ini termasuk dalam kuadran yang mana. Para remaja atau pelajar boleh bermain permainan ini kerana ia sumber hiburan dan cara mereka mengurangkan tekanan, tetapi ia tidak penting dan tidak segera (Kuadran 4). Walau bagaimanapun, sekiranya para pelajar menghabiskan banyak masa dengan bermain permainan ini, ia telah termasuk dalam melakukan perkara yang sia-sia. Dalam surah Al-Mukminun, Allah berfirman:

Maksudnya:

“Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada berguna (sia-sia).”

(Al-Mukminun 23:3)

Di dalam surah tersebut, Allah telah memberi garis panduan untuk menjadi orang yang berjaya di dunia dan di akhirat. Antaranya ialah orang yang meninggalkan perbuatan yang sia-sia. Rasulullah juga pernah bersabda berkenaan dengan perbuatan yg sia-sia (Yunus et al., 2009):

Maksudnya:

“Dari Abu Hurairah Radhiyallahu anhu, dia berkata: “Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, ‘Di antara (tanda) kebaikan Islam seseorang adalah meninggalkan perkara yang tidak bermanfaat baginya.’”

(Riwayat at-Tirmidzi)

Tambahan pula, sekiranya para pelajar tidak bermain permainan atas talian pada waktu lapang mereka, mereka dapat memanfaatkannya dengan bersukan untuk menjadi lebih cergas, atau mengulangkaji pelajaran bersama rakan-rakan. Para pelajar juga boleh mengisi masa terluang dengan membaca Al-Quran di telefon bimbit mereka. Apabila pulang ke kampung pula, para pelajar perlu meluangkan masa bersama keluarga dan rakan-rakan, dan bukannya berkurung di bilik untuk bermain dengan permainan atas talian. Pepatah Arab ada menyebut:

‘Masa adalah ibarat pedang, jika kita tidak memotongnya, maka ia akan memotong kita.’

Ia menunjukkan kepentingan kita menggunakan masa dengan baik, jika tidak, kita sendiri akan rosak binasa dek pembaziran masa yang kita lakukan (Deraman & Din, 2012).

3. Metodologi

Kajian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana ketagihan para pelajar terhadap permainan atas talian ini berdasarkan kepada jumlah masa yang diluangkan dan melihat implikasi gender terhadap ketagihan permainan atas talian. Populasi kajian ini terdiri daripada para pelajar semester akhir daripada setiap fakulti yang terdapat di UiTM Cawangan Pahang Kampus Jengka yang keseluruhannya berjumlah 718 pelajar. Daripada jumlah tersebut, 254 orang dipilih menjadi responden menggunakan kaedah persampelan rawak berdasarkan jadual Krejcie dan Morgan (1970). Namun begitu, hanya 252 borang yang dikembalikan dengan kadar maklumbalas sebanyak 99.2%.

Kaedah kuantitatif digunakan di mana responden dikehendaki mengisi borang soalselidik untuk melihat sejauh mana ketagihan para pelajar terhadap permainan atas talian dan melihat implikasi gender terhadap ketagihan permainan atas talian serta mengukur profil demografik. Data dianalisis menggunakan perisian SPSS versi 20.0 dengan menggunakan kaedah deskriptif iaitu frekuensi, peratusan dan min serta Ujian-T.

4. Analisis dan Keputusan

Bahagian ini akan membincangkan mengenai dapatan kajian dan juga perbincangan mengenainya. Jadual 1 menjelaskan mengenai latar belakang responden. Secara keseluruhannya seramai 38.1% responden lelaki dan sebilangan besarnya adalah pelajar dari bidang AS117 dan AS 120 yang masing-masing mewakili sebanyak 25.% dan 23.0%. Sebanyak 77.8% mengakui kehidupan mereka akan menderita tanpa internet dan 62.7% membelanjakan sebanyak RM30 sebulan untuk melanggan internet berkenaan.

Jadual 1. Latar Belakang Responden

Demografik	Bilangan	Peratus
Jantina		
<i>Lelaki</i>	96	38.1%
<i>Perempuan</i>	156	61.9%
Kursus		
<i>AC 110</i>	22	8.7%
<i>AS 117</i>	64	25.4%
<i>AS 120</i>	58	23.0%
<i>AT 110</i>	45	17.9%
<i>BM 118</i>	39	15.5%
<i>SR 113</i>	24	9.5%
Hidup saya menderita tanpa internet		
<i>Ya</i>	196	77.8%
<i>Tidak</i>	56	22.2%
Perbelanjaan sebulan yang dibelanjakan		
<i>Kurang dari RM30</i>	158	62.7%
<i>RM31 hingga RM50</i>	67	26.6%
<i>RM51 hingga RM70</i>	9	3.6%
<i>Lebih dari RM70</i>	18	7.1%
Masa yang diperuntukkan untuk bermain game		

<i>Saya langsung tidak bermain game</i>	74	29.6%
<i>Kurang dari 2 jam</i>	115	45.6%
<i>2 hingga 3 jam</i>	33	13.1%
<i>3 jam ke atas</i>	30	11.9%
<i>N</i>	252	100%

4.1 Perbezaan antara Lelaki dan Perempuan Tentang Tingkahlaku terhadap Permainan Atas Talian

Ujian T telah dijalankan untuk mengukur perbezaan nilai mean antara lelaki dan perempuan. Jadual 2 menunjukkan pernyataan tingkahlaku responden berkenaan dengan masa yang digunakan untuk bermain permainan atas talian. Perbincangan mengenai tingkahlaku bermain permainan atas talian dan masa dibincangkan berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut.

Bagi pernyataan 1 iaitu "*Adakah anda memikirkan mengenai bermain permainan secara sepanjang hari*", didapati terdapat perbezaan yang signifikan antara lelaki dan perempuan (*nilai T: 3.372, p < 0.01*). Begitu juga dengan pernyataan 2 yang berkenaan dengan "*Adakah anda menggunakan kebanyakan masa terluang dengan bermain permainan atas talian?*" menunjukkan perbezaan yang signifikan. Ujian - T menunjukkan nilai 3.834, signifikan pada 0.01 bagi pernyataan ini. Dapatan ini menunjukkan responden lelaki adalah cenderung untuk menggunakan masa lapang mereka untuk bermain permainan atas talian berbanding responden perempuan. Dapatan ini memperkuat lagi pernyataan 1 yang mana apabila responden lelaki memikirkan untuk bermain sepanjang hari maka, kecenderungan untuk menggunakan masa terluang untuk bermain juga semakin signifikan bagi responden lelaki.

Perbezaan antara lelaki dan perempuan juga dapat dilihat di pernyataan 3 "*Adakah anda menambahkan masa bermain permainan atas talian?*". Responden lelaki akan menambahkan masa bermain berbanding responden perempuan. (*nilai T: 3.403, p < 0.01*). Pernyataan ini menunjukkan ketagihan dapat dilihat dari tingkahlaku yang membuatkan seseorang itu sanggup meluangkan lebih masa untuk bermain permainan atas talian.

Seterusnya, pernyataan 5 "*Adakah anda menghadapi perbalahan dengan orang lain berkenaan masa yang anda luangkan untuk bermain permainan atas talian?*" juga menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan antara lelaki dan perempuan (*nilai T: 1.412, p < 0.01*). Pernyataan ini menjelaskan seseorang yang terlalu asyik dengan permainan atas talian boleh mendedahkan seseorang kepada aktiviti yang tidak diingini seperti konflik dengan ahli keluarga dan rakan-rakan. Perkara ini akan memberikan kesan kepada para pelajar yang mana sekiranya ketagihan ini berterusan ia akan menyebabkan masalah di kemudian hari seperti mengganggu tugas.

Sementara itu, pernyataan 4 dan 6 didapati tidak mempunyai perbezaan yang signifikan antara lelaki dan perempuan. Pernyataan 4 "*Adakah anda berjaya mengurangkan masa bermain permainan atas talian?*" dan pernyataan 6 "*Adakah anda mengabaikan aktiviti-aktiviti penting yang lain (cth; sekolah, kerja, sukan) untuk bermain permainan atas talian?*" tiada perbezaan yang signifikan ditunjukkan oleh responden lelaki dan perempuan.

Jadual 2. Ujian-T Antara Lelaki dan Perempuan

No	Pernyataan	Lelaki	Perempuan	Ujian -T	Sig.
1	Adakah anda memikirkan mengenai bermain permainan atas talian sepanjang hari.	3.39	2.67	3.372	0.004**

2	Adakah anda menggunakan kebanyakan masa terluang dengan bermain permainan atas talian?	3.40	2.59	3.834	0.01*
3	Adakah anda menambahkan masa bermain permainan atas talian?	3.24	2.53	3.403	0.006**
4	Adakah anda berjaya mengurangkan masa bermain permainan atas talian?	4.74	4.20	2.433	0.372
5	Adakah anda menghadapi perbalahan dengan orang lain (contoh; keluarga, rakan-rakan) berkenaan masa yang anda luangkan untuk bermain permainan atas talian?	2.51	2.21	1.412	0.007**
6	Adakah anda mengabaikan aktiviti-aktiviti penting yang lain (cth; sekolah, kerja, sukan) untuk bermain permainan atas talian?	2.70	2.48	1.003	0.165
	N	96	156		

Nota: * Sig at 0.05 ** sig at 0.01

5. Kesimpulan

Dapatan kajian ini membincangkan tentang penggunaan masa pelajar dan tingkahlaku bermain permainan atas talian. Islam mengajar umatnya untuk menggunakan masa dengan efektif sehinggakan Allah s.w.t. bersumpah dengan masa seperti dalam Surah Al-Asr ingatan supaya tidak kerugian. Dalam surah ini Allah juga memberikan peringatan supaya umatnya saling berpesan-pesan dengan kebenaran dan kesabaran. Dapatan kajian menunjukkan beberapa tingkahlaku bermain permainan atas talian dan kesan kepada penggunaan masa. Tingkahlaku tersebut seperti menggunakan masa terluang untuk bermain dan menggunakan masa yang lebih semasa bermain. Ketagihan terhadap permainan atas talian juga mengakibatkan konflik di antara ahli keluarga dan rakan-rakan setelah masa yang banyak digunakan untuk bermain. Ini menjelaskan beberapa kesan buruk akibat ketagihan bermain permainan atas talian yang bukan sahaja merugikan masa tetapi menjejaskan hubungan dengan keluarga dan rakan-rakan. Menariknya dalam kajian ini tingkahlaku ketagihan dapat dilihat dengan ketara di kalangan pelajar lelaki berbanding pelajar perempuan. Fenomena ini didapati selari dengan dapatan Chong et al (2014) dan Ko et al. (2005), yang menunjukkan tingkahlaku ketagihan adalah lebih ketara dikalangan pelajar lelaki. Ketagihan terhadap permainan atas talian tidak seharusnya dipandang remeh, sesuai dengan saranan Allah s.w.t. yang menganjurkan umat Islam agar berpesan-pesan dengan kebenaran dan kesabaran justeru, pihak Universiti, pensyarah dan rakan sebaya perlu seiring untuk membendung tingkahlaku ketagihan kepada permainan atas talian. Walaupun begitu kesedaran terhadap diri sendiri dan ilmu adalah lebih utama sesuai dengan ajaran Islam agar umatnya bertanggungjawab kepada dosanya sendiri.

6. Rujukan

- Abdul Azim Arshad, Muhammad Hanif Zakaria, Muhammad Fahmi Adli Che Othman & Ahmad Fuad Mazlan. (2015). The Causes of Online Game Addiction among UiTM Terengganu Students. [http://www.academia.edu/6034804/THE CAUSES OF ONLINE GAMES ADDICTION](http://www.academia.edu/6034804/THE_CAUSES_OF_ONLINE_GAMES_ADDICTION). Accessed 03 September 2016.
- Abdul Aziz, N. A. (2010). Internet, Laman Web Pronografi Dan Kaedah Psikospiritual Islam Dalam Menangani Keruntuhan Akhlak Remaja Pelayar Laman Web Pornografi. *Jurnal Usuluddin*, 29(2009).

- Amiruddin, A. Z., Hassan, A. T., Rahman, A. A., Rahman, N. A., & Bakar, M. S. A. (2014). Penggunaan aplikasi atas talian dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa ketiga: pengenalan kepada Quizlet. com. Prosiding Seminar Antarabangsa Kelestarian Insan 2014 (INSAN2014), Batu Pahat, Johor, 9 – 10 April 2014.
- Andrew Rollings & Ernest Adams. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
- Bernama. (2015). Minat mendalam kunci kejayaan – Nicol. Berita Harian, 5 April. <http://www.bharian.com.my/node/45617>. Diakses pada 30 Oktober 2016.
- Chong-Wen Wang, Cecilia L. W. Chan, Kwok-Kei Mak, Sai-Yin Ho, Paul W. C. Wong, and Rainbow T. H. Ho (2014). Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study. <file:///C:/Users/User/Downloads/874648.pdf>. Accessed 05 September 2016.
- Chou, T., & Ting, C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *Cyber Psychology and Behavior*, 6(6), 663–675.
- Conrad, Brent. (2016). Computer Game Addiction - Symptoms, Treatment, & FAQs. http://www.techaddiction.ca/computer_game_addiction.html. Accessed 05 September 2016
- Darren Chappell, Virginia Eatough, Mark N. O. Davies, Mark Griffiths (2006). EverQuest—It's Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addictio.*, 4(3), 205–216.
- Deraman, W. J. W., & Din, A. T. M. (2012). Urus masa dalam Islam. Utusan Online, 28 Mac. http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2012&dt=0328&pub=Utusan_Malaysia&sec=Bicara_Agama&pg=ba_01.htm. Diakses pada 30 Oktober 2016.
- Griffiths, M. D. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, (8)1, 119–125.
- Griffiths, M. D., Davies, N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87–96.
- Griffiths, M. D., Davies, N. O., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online game. *Cyber Psychology and Behavior*, 6(1), 81–91.
- Ibrahim Taş, Tuncay Ayas. (2015). Relationship the level of internet addiction with personality traits of high school students. *International Journal of Human Sciences*, 12(2), 150-162.
- Ko CH, Yen JY, Chen CC, Chen SH, & Yen CF. (2005). Gender Differences and Related Factors Affecting Online Gaming Addiction Among Taiwanese Adolescents. *Journal of Nervous & Mental Disease*.193(4), 273-277.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30, 607-610.
- Kuss, D. J., Van Rooij, A., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & Van de Mheen, D. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1987–1996.
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in adolescence: A literature review of empirical research. *Journal of Behavioural Addiction*, 1 (2012), 3-22.
- Lemmens S. J., Patti M. Valkenburg & Jochen Peter. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Lukas Blinka. (2015). Online gaming addiction: The role of avatars and sociability of gamers. http://is.muni.cz/th/79130/fss_d_b1/Online_gaming_addiction.pdf Accessed 06 September 2016.
- Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R. J., Vermulst, A. A., & Garretsen, H. F. L. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(1), 1-6.
- Mehwash Mehroof & Mark D. Griffiths. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316.

- Othman, Z., & Mat Yamin, F. (2007). Tinjauan permainan berkomputer sebagai alat pembelajaran. http://repo.uum.edu.my/1512/1/Tinjauan_Permainan_Berkomputer.pdf. Diakses pada 30 Oktober 2016.
- Pahrol, M. J. (2011). Pengurusan Masa. Majalah Solusi, Isu 5. Telaga Biru Sdn Bhd.
- Peter, C. K. H., Mahmud, R., Daud, S. M., & Mohd, A. F. (2013). Hubungan Antara Amalan Bermain Permainan Komputer Dengan Kemahiran Penyelesaian Masalah, Kreativiti Dan Pemikiran Kritis Murid. Seminar Pasca Siswazah dalam Pendidikan (GREduc2013). <http://greduc2013.upm.edu.my/PDF%20Files/Greduc060%20Choo%20Kow%20Hing%200Peter.pdf>. Diakses pada 30 Oktober 2016.
- Qiaolei Jiang. (2014). Internet addiction among young people in China. *Internet Research*, 24(1), 2-20.
- Selim Gunuc. (2015). Relationships and associations between video game and Internet addictions: Is tolerance a symptom seen in all conditions? *Computers in Human Behavior*, 49(8), 517-525.
- Smahel D. Blinka L., & Ledabyl O. (2008). Playing MMORPGs: Connection between Addiction and Identifying with a Character. *CyberPsychology & Behaviour*, 11(6), 715-718.
- Stetina, B. U., Kothgassner, O. D., Lehenbauer, M., & Kryspin-Exner, I. (2011). Beyond the fascination of online-gaming: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming. *Computers in Human Behavior*, 27 (2011), 473-479.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- Yunus, A. M., Ariffin, M. R., & Hamzah, M. S. (2009). Ciri-ciri Motivasi dalam Surah Al-Mukminun Ayat 1-11. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporari*, 2, 147-164.