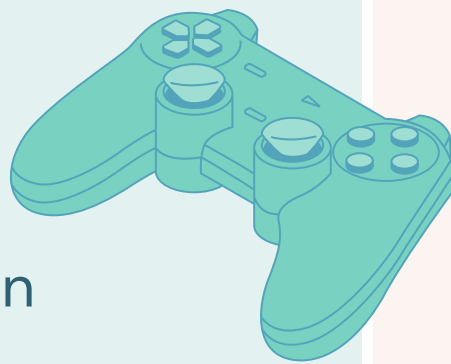


PENGENALAN

Permainan video ataupun permainan elektronik boleh didapati dalam pelbagai jenis, termasuk konsol, komputer peribadi, sistem kawalan tangan serta permainan Internet secara atas talian



FAKTOR

- Kurang Kawalan Ibu Bapa
- Pengaruh rakan sebaya
- Media massa
- Suasana sekeliling
- Teknolgi yang berkembang
- Kurang mendapat pendedahan awal



OBJEKTIF

1. Mengenalpasti kesan penglibatan yang panjang dan berlebihan dalam permainan video terhadap remaja pada sudut fizikal dan mental.
2. Mengenalpasti kesan ketagihan permainan video kepada aktiviti harian remaja.
3. Menentukan peranan teknologi digital dan media yang semakin maju terhadap ketagihan permainan video kepada remaja.

KESAN

1. Menjejaskan kesihatan mereka.
2. Prestasi seseorang juga akan merosot.
3. Pemikiran semakin cetek ataupun sempit.
4. Kurang kemahiran untuk bersosial dan berkomunikasi.
5. Memasuki pertandingan permainan video
6. Mengasahkan minda supaya lebih tangkas dalam membuat keputusan.



ABSTRAK

kajian ini dijalankan untuk mengkaji kesan permainan video terhadap perkembangan anak-anak.



HASIL JANGKAAN KAJIAN

1. Mengenalpasti faktor –faktor berlakunya ketagihan terdapat permainan video dalam kalangan generasi muda.
2. Isu ketagihan permainan video dalam negara dapat dibendung.
3. Memberikan kesedaran kepada masyarakat kepada kebaikan dan keburukan permainan video.

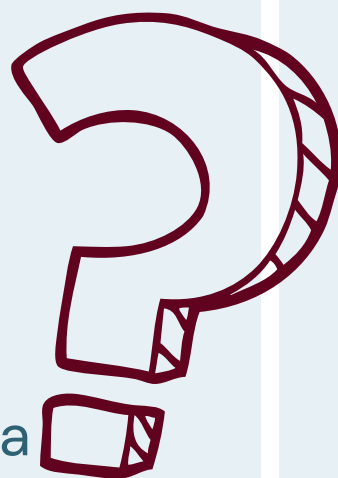
METODOLOGI

- Soal Selidik
- Sumber Internet
- Journal
- Bahan Ilmiah



PERSOALAN

1. Adakah permainan video game memudaratkan masa depan generasi kini?
2. Apakah terdapat faktor-faktor yang menyebabkan ketagihan permainan video dalam kalangan kanak-kanak dan remaja pada masa kini?
3. Apakah implikasi permainan video yang tidak terkawal pada masa kini?



KESIMPULAN

1. Para pemain seharusnya berfikir matang apabila berada di peringkat remaja dalam menguruskan masa mereka agar waktu bermain terkawal dan aktiviti harian tidak terbiar.
2. Penyalahgunaan teknologi, lebih spesifik lagi permainan video merupakan isu yang tidak patut dipandang remeh temeh.
3. Remaja merupakan aset negara yang paling penting dalam kemajuan dan pembangunan masyarakat, bangsa dan negara.