

# **PERMAINAN TRADISIONAL DAN TEKNOLOGI: PENELITIAN DAN TINJAUAN TERHADAP PERSEPSI KANAK-KANAK**

**Zuriawati Ahmad Zahari, Mohd Asyiek Mat Desa, Norfarizah Mohd  
Bakhir**

Universiti Sains Malaysia, MALAYSIA  
zuriawati@gmail.com

## **ABSTRAK**

Bermain bukan sahaja memberi keseronokkan malah membentuk struktur sosialis, pemikiran dan komunikasi kanak-kanak terhadap persekitarannya. Kebanyakan permainan masa kini menerapkan unsur dan nilai “*edutainment*” dalam permainan. Kaedah bermain sambil belajar dapat meningkatkan keseronokkan dan menarik minat kanak-kanak terhadap sesuatu perkara baru. Pada hari ini didapati permainan tradisional semakin kurang atau tidak lagi dimainkan oleh kanak-kanak. Faktor tempat, masa dan jenis permainan itu sendiri memberi impak terhadap perkembangan permainan tradisional. Setiap daripada permainan tradisional ini mempunyai nilai tradisi yang tinggi terhadap masyarakat Melayu dahulu. Permainan tradisional masyarakat Melayu merupakan permainan warisan yang diperturunkan dari generasi ke generasi. Agak malang pada masa kini, permainan tradisional tidak lagi menjadi permainan utama bagi generasi kini.

Generasi muda, terutamanya kanak-kanak kini kurang terdedah dengan kebudayaan permainan tradisional. Mereka lebih terdedah dengan permainan yang berasaskan komputer dan digital. Warisan permainan tradisional perlu dipelihara agar ianya tidak pupus begitu sahaja. Industri permainan merupakan industri yang luas dan besar pengaruhnya. Ini dapat dilihat melalui aplikasi permainan yang mempengaruhi hampir setiap kehidupan manusia termasuklah ekonomi, sosio budaya dan teknologi. Oleh yang demikian kajian ini dijalankan adalah untuk mengembangkan lagi permainan tradisional Melayu di dalam bentuk aplikasi mudah alih yang mampu menarik golongan kanak-kanak untuk lebih mengenali dan memahami apa itu permainan tradisional di samping budaya dapat dilestarikan.

Kajian ini menumpukan kepada pengetahuan, pemahaman dan persepsi kanak-kanak terhadap permainan tradisional dan teknologi. Kaedah yang akan digunakan adalah kualitatif yang menekankan pengumpulan data secara temubual. Temubual ini akan dijalankan terhadap kanak-kanak sekolah rendah yang berbangsa Melayu, berumur di antara 7 sehingga 9 tahun dan disertai seramai 12 orang pelajar lelaki dan perempuan.

Hasil dari kajian didapati bahawa permainan tradisional masih kurang diketahui dan dimainkan oleh kanak-kanak pada hari ini. Perubahan sosiobudaya telah mengurangkan minat dan pengetahuan kanak-kanak terhadap permainan tradisional. Sekiranya kanak-kanak didedahkan dengan permainan tradisional seawal pendidikan mereka, hal ini dapat mengurangkan jurang di antara permainan tradisional dan moden seterusnya dapat mengekalkan warisan permainan tradisional dari ditelan arus permodenan. Kandungan penyelidikan ini adalah sebahagian daripada dokumentasi projek Holographic Transdisciplinary Conservation 203/PTS/67270004

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Teknologi, Persepsi, Kanak-kanak.

## PENGENALAN

Suatu ketika dahulu, kanak-kanak hanya bermain permainan yang dihasilkan sendiri seperti permainan tradisional, kemudian lahir produk permainan yang dihasilkan dari kilang. Namun kini, majoriti kanak-kanak hari ini telah didedahkan dengan pelbagai *gadget* permainan berteknologi seperti komputer, komputer riba, digital kamera, *tablet* komputer, *PSP* dan *nintendo* yang menarik perhatian. Ia turut didatangkan dalam pakej yang lengkap dengan pelbagai saiz, corak dan warna. Malah *gadget* yang paling popular ketika ini yang menjadi kegilaan kanak-kanak adalah *tablet* dan telefon mudah alih. Sifatnya yang kecil, ringan, interaktif dan mudah dibawa ke mana menjadikan ia digemari. Perubahan budaya ini telah mengurangkan minat generasi muda terhadap permainan tradisional. Hal ini sedikit sebanyak menyukarkan pemeliharaan warisan permainan tradisional dari terus diwarisi.

Terdapat banyak faktor yang menyebabkan mengapa permainan tradisional semakin dilupakan. Menurut Valentine & McKendrick (1997), atas sebab-sebab keselamatan, aktiviti bermain dalam kawasan kejiranan dan bermain selepas waktu sekolah sebagaimana yang berlaku dahulu tidak lagi digalakkan. Kebanyakan ibu bapa kini terlalu sibuk bekerja dan tiada waktu untuk bermain bersama anak-anak mereka. Oleh itu pendekatan baru telah digunakan untuk oleh ibu bapa dalam menghiburkan anak-anak mereka dengan permainan moden. Ibu bapa khususnya yang tinggal di bandar lebih suka jika anak-anak mereka menghabiskan masa di dalam rumah kerana cara itu dianggap lebih selamat (Fatimah et al., 2008).

Akan tetapi tradisi harus diwarisi dan diperturunkan agar ia terus dinikmati dan terus dimainkan generasi seterusnya. Oleh itu perlu ada pendekatan baru dalam memartabatkan kembali tradisi permainan tradisional. Langkah-langkah proaktif perlu diambil, dikaji dan dibangunkan. Pembangunan ICT dan teknologi memberi banyak peluang dan ruang untuk diterokai. Contohnya penggunaan aplikasi mudah alih yang memudahkan kehidupan masyarakat hari ini. Pelbagai *apps* dan permainan yang dihasilkan dengan kreatif dan inovatif. Aplikasi ini adalah aplikasi masa hadapan. Melalui pembangunan aplikasi permainan tradisional ia dijangka dapat menjana perubahan dan mampu menarik minat generasi baru untuk lebih dekat dengan permainan tradisional. Untuk itu kajian yang terperinci perlu dilakukan dengan menilai pandangan dan persepsi kanak-kanak terhadap permainan tradisional.

## **PENYATAAN MASALAH**

Penularan budaya luar telah mengurangkan minat terhadap budaya tempatan terutamanya yang berkaitan dengan budaya permainan tradisional. Kebanyakan permainan pada masa kini berorientasikan teknologi terkini. Kepesatan pembangunan teknologi telah merubah cara hidup dan sosio budaya masyarakat pada hari ini. Aktiviti permainan tradisional kini jarang sekali dimainkan apatah lagi diketahui kewujudannya oleh generasi sekarang. Perubahan sikap dan nilai ini telah mengurangkan minat dan perhatian terhadap unsur warisan (Wan Abdul Kadir, 1988). Dalam konteks memelihara warisan permainan tradisional generasi muda terutamanya perlu didedahkan sepenuhnya tentang kepentingan menjaga warisan. Melalui ucapan Tan Sri Dzulkifli Abdul Razak (Rokiah Abdullah, 2011) dalam arkib Utusan Online menekankan “..*Orang Melayu khususnya generasi muda perlu mengiktiraf dan menjadikan adat resam serta budaya berbudi yang diwariskan daripada generasi terdahulu sebagai prinsip hidup kerana ia mampu memperkasakan golongan berkenaan.*” Oleh yang demikian kajian terhadap memelihara permainan tradisional perlu dilakukan dalam konteks generasi kini. Mereka boleh dipupuk melalui aktiviti, informasi dan sebaran maklumat melalui medium baru tentang keunikan dan kehebatan warisan negara. Pandangan dan persepsi generasi muda perlu dikupas dan diterokai. Majoriti daripada generasi kini kurang mengetahui akan kewujudan permainan tradisional yang penuh dengan keunikan. Keunikan ini dapat dilihat dari struktur permainan yang dihasilkan iaitu melalui cara pembuatan permainan tradisional yang penuh dengan idea dan kreativiti masyarakat dahulu.

## **TINJAUAN LITERATUR**

Warisan adalah berkaitan dengan sesuatu yang diterima secara turun-temurun oleh seseorang dan sesuatu kelompok masyarakat daripada generasi yang terdahulu. Ianya menggambarkan memori kepada keseluruhan kehidupan sesuatu bangsa yang melambangkan ketamadunannya (Akta Warisan Negara, 2005). Terdapat dua jenis warisan iaitu warisan ketara dan warisan tidak ketara. Warisan tidak ketara adalah ilmu dan kepakaran yang ditafsir melalui tradisi lisan, nilai-nilai adat dan budaya, bahasa dan persuratan. Antara contoh-contoh warisan tidak ketara ialah acara perayaan, ritual dan kepercayaan, seni persembahan, seni tampak, seni perubatan tradisional, sukan dan permainan tradisional. Warisan tidak ketara ini adalah unik dan mampu menarik perhatian dunia kerana warisan ini meliputi tentang cara hidup masyarakat Melayu di Malaysia yang diperturunkan dari mulut ke mulut dan tidak didokumentasikan dengan sempurna. Warisan ini perlu dipelihara dan dikembangkan kepada generasi muda supaya ianya terus berkembang dan diterapkan tradisinya dalam kehidupan seharian (Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara, 2012). Manakala menurut Hassan Ahmad (2006), tradisi ialah proses penciptaan budaya yang sabung-menyambung tidak kira di dalam zaman apa termasuk zaman kita hari ini.

Menurut sumber daripada Jabatan Warisan Negara, permainan tradisional masyarakat Melayu terdiri daripada pelbagai jenis permainan di antaranya adalah wau, gasing, congkak, sepak raga, guli, batu seremban, aci sorok, dan sebagainya. Permainan ini dimainkan oleh lelaki dan juga wanita.

Kebiasaannya permainan tradisional dimainkan pada waktu pesta atau pertandingan tertentu. Sebagai contoh permainan wau dimainkan oleh penduduk kampung selepas musim menuai padi. Di sebalik permainan tradisional yang dimainkan masyarakat zaman dahulu terdapat falsafah hidup dan nilai moral yang diterapkan. Hal ini turut dipersetujui oleh Shafiee Ahmad & Sulaiman Zakaria (1992), di mana permainan tradisional bukan sahaja sebagai saluran masyarakat Melayu untuk berhubung dengan alam dan anggota masyarakat itu sendiri malah mempunyai unsur hiburan dan keseronokan yang dapat mencerminkan nilai dan norma kehidupan masyarakat Melayu.

Bermain adalah satu perkara yang menyeronokkan dan memberikan hiburan. Malah ia perlu dalam kehidupan kanak-kanak untuk proses perkembangan karakter mereka (Landreth, Baggelly & Tyndall, 1999). Pendapat ini turut disokong oleh Frost, Bowers & Wortham (1990) iaitu, bermain dapat meyumbang kepada perkembangan kanak-kanak dari aspek sosial, kognitif, afektif dan psikomotor. Malah Wan Abdul Kadir (1988) menyifatkan bermain adalah sebahagian daripada latihan pergerakan fizikal dan mental di samping mempunyai fungsi dan peranan tertentu. Unsur mainan adalah aktiviti sukarela (J. Huzinga, 1955). Terdapat beberapa kepentingan bermain di dalam proses asas pendidikan kanak-kanak. Menurut Froebel (1889), kerja, bermain dan belajar adalah satu unit dalam pendidikan awal kanak-kanak. Bermain adalah landasan bagi kanak-kanak untuk melakukan interaksi sosial dan sangat penting untuk proses pembelajaran (Vickerius & Sandberg, 2006). Permainan kreatif adalah penting kepada kanak-kanak kerana melalui permainan boleh menggalakkan perkembangan nilai yang sesuai dengan umur dan minat individu serta keperluan kanak-kanak.

Kini didapati pola permainan kanak-kanak telah berubah dengan drastik melalui transformasi dari permainan laman ke permainan layar. Ia dapat dilihat dengan kemunculan pelbagai jenis permainan yang didatangkan dalam pelbagai bentuk dan saiz. Menurut Louv (2005), antara sebab pola permainan kanak-kanak berubah adalah terdapatnya permainan elektronik seperti permainan video dan playstation, di samping kebimbangan ibu bapa tentang keselamatan anak mereka untuk bermain di luar rumah, dan keadaan lalulintas yang sesak, 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.

Perubahan gaya dan pola bermain telah melahirkan generasi digital natives. Generasi digital natives banyak mengisi kehidupan dengan penggunaan komputer, video games, digital music player, video kamera, telefon mudah alih dan sebagainya. Menurut pakar pendidikan Mark Prensky (2001), mereka terdedah dengan teknologi, berfikir dan memproses data dengan cara yang berbeza. Terma digital natives menjelaskan bagaimana generasi hari ini, hasil daripada pendedahan awal mereka kepada teknologi, berfikir dan memproses data dengan cara yang berbeza, berbanding dengan digital immigrants iaitu generasi yang lebih tua yang mempelajari dan cuba mengguna pakai teknologi baru ini (Prensky, 2001). Pembelajaran akan lebih mudah berlaku melalui pengamatan dan pengecaman objek-objek (visual, bunyi dan lain-lain) yang merujuk kepada elemen-elemen multimedia (Siti Fadzilah & Shereena, 2002). Multimedia interaktif merupakan gabungan pelbagai media yang terintegrasi bersama.

Pandangan ini turut dipersetujui oleh Gayeski (1993), di mana multimedia adalah integrasi atau kombinasi atau gabungan di antara pelbagai jenis media yang berlainan iaitu audio, video, teks, animasi dan grafik dalam satu persekitaran digital.

Teknologi telah dibuktikan dapat meningkatkan produktiviti, meningkatkan motivasi, menyokong pengajaran secara tidak langsung, mewujudkan kebolehan pengajaran yang bersifat unik dan meningkatkan literasi maklumat (Roblyer & Schwier, 2003). Hasil kemajuan globalisasi telah mewujudkan pelbagai teknologi dan melahirkan masyarakat literasi maklumat. Pemikir sosial Alvin Toffler dalam Rozinah (2005), menyatakan gelombang literasi maklumat ini adalah perolehan maklumat di atas talian dengan kemudahan pelbagai media yang bersifat multimedia interaktif. Informasi yang dibaca melalui skrin akan lebih bertahan lama di dalam memori. Membaca melalui skrin akan memperbanyakkan proses neuron-neuron di otak. Generasi digital natives meminati multimedia daripada teks dan lebih cepat memahami konsep penggunaan teknologi (DGary Small, 2008). Ini dapat dibuktikan dengan pendapat Mukhamad Andri et al. (2005) yang menjelaskan bahawa pengaruh pembelajaran berkomputer dalam kalangan kanak-kanak memberi kesan kepada perkembangan psikologi mereka. Apabila perisian-perisian yang baik dan berfaedah dipertontonkan kepada mereka, maka mereka akan meniru dan belajar melalui kaedah tersebut dalam masa yang singkat. Ini sekaligus memberi impak yang besar ke atas akhlak dan akal fikiran mereka dalam memacu kehidupan yang akan datang.

Dalam proses menganalisa padangan dan pendapat seseorang maka pendekatan persepsi perlu diterapkan. Persepsi atau pengamatan merupakan proses mental dalam mentafsir segala objek dan situasi, termasuk kualiti dan pertalian asalnya yang dikesan melalui organ deria seseorang, tetapi pentafsiran itu dipengaruhi oleh pengalaman lampau (Lee, 1997). Boon & Ragbir (1998), menyatakan persepsi merupakan proses otak menerima maklumat daripada deria, menyusunnya semula dan memberi makna kepadanya. Pandangan ini menunjukkan bahawa persepsi adalah bersifat personal. Malah persepsi setiap individu adalah berbeza berdasarkan beberapa faktor seperti pengalaman, pendidikan, kecenderungan dan rangsangan persekitarannya.

## **METODOLOGI**

Kajian ini dijalankan dengan menggunakan kaedah kualitatif melalui temubual terhadap kumpulan sasaran. Objektif kajian ini adalah untuk mengetahui dengan lebih menyeluruh tentang pengetahuan, kemahiran, pengalaman dan persepsi responden terhadap permainan moden dan permainan tradisional. Responden adalah pelajar sekolah rendah berumur di antara 7 tahun sehingga 9 tahun. Ini kerana menurut Konstelnik, Soderman & Wiren (1993), peringkat pra sekolah adalah masa terbaik untuk perkembangan kanak-kanak di mana banyak perubahan penting berlaku. Perubahan ini berkaitan dengan interaksi yang kompleks iaitu antara struktur dalaman dan fikiran kanak-kanak serta pengalaman mereka dengan fizikal dan sosial. Dalam kajian ini kanak-kanak berumur antara 7 tahun sehingga 9 tahun dipilih kerana pada peringkat ini mereka sudah terdedah kepada proses pembelajaran seperti membaca, mengeja dan menulis. Ini akan memudahkan proses temubual bersama responden.

Seramai 12 orang pelajar, iaitu 6 lelaki dan 6 perempuan berbangsa Melayu telah dipilih untuk ditemubual. Pemilihan kumpulan sesaran adalah untuk mendapatkan maklumat terperinci yang lebih subjektif seperti perasaan, reaksi dan tindakan mereka terhadap persoalan yang diajukan. Temubual dijalankan selama 60 minit sehingga 90 minit. Jika proses temubual dijalankan lebih daripada itu, mereka tidak lagi produktif untuk menjawab soalan. Soalan temubual telah dibahagikan kepada empat fasa, di mana fasa pertama soalan berkaitan aktiviti bermain dan hiburan, fasa kedua tentang soalan pengetahuan permainan tradisional, fasa ketiga soalan pendedahan terhadap teknologi permainan dan fasa keempat tentang pemahaman terhadap grafik dan visual.

Kesemua soalan temubual berdasarkan visual yang ditayangkan di atas tablet komputer dan material yang disediakan. Proses ini perlu dilakukan untuk memudahkan mereka berinteraksi terhadap persoalan yang diajukan. Instrumen yang digunakan oleh pengkaji adalah seperti audio dan video untuk tujuan merekod segala data dan informasi. Material seperti tablet komputer, permainan congkak, wau dan gasing turut digunakan dalam temubual fasa kedua.

## KEPUTUSAN

Analisa dari penelitian dan tinjauan persepsi kanak-kanak terhadap permainan tradisional dan teknologi dapat dirungkaikan bahawa melalui temubual dan analisa yang telah dijalankan, didapati permainan moden masih mendominasi permainan kanak-kanak pada hari ini. Kebanyakan responden dari kecil sudah didedahkan oleh ibu bapa dan keluarga mereka dengan permainan moden yang berteknologi.

Hampir 50% daripada responden memiliki gajet permainan sendiri dan sebagean lagi adalah kepunyaan ibu bapa, abang dan kakak. Apabila diberikan pelbagai visual *gajet* permainan nyata, hanya 45% dari mereka tahu akan jenis *gajet* tersebut.

Untuk aktiviti bermain pada masa lapang, 58% daripada responden bermain di luar rumah, kekerapannya adalah bermain bersama kawan-kawan. Manakala baki 48% melakukan aktiviti bermain di dalam rumah. Permainan komputer dan *tablet* komputer menjadi pilihan. Aktiviti bermain adalah selepas waktu sekolah atau cuti sekolah sahaja dengan kebenaran ibu bapa.

Apabila ditanya tentang pendedahan terhadap hiburan di televisyen, kesemuanya memberi respon terdedah dengan pelbagai cerita kartun animasi tempatan seperti Upin dan Ipin, Boboiboy, Bola Kampung dan beberapa cerita kartun animasi dari luar negara. Ini menunjukkan bahawa menonton televisyen adalah kegemaran mereka.

Sepuluh dari responden ada pengetahuan bermain permainan tradisional, tetapi tidak semua jenis permainan diketahui mereka. Sebahagian pengetahuan ini diperolehi daripada pelajaran di sekolah, ibu bapa, datuk, nenek dan kawan-kawan. Antara permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh mereka adalah congkak dan batu seremban manakala gasing, wau, tarik upih dan lainnya tidak ramai yang tahu.

Majoriti 75% dari responden menunjukkan keinginan bermain permainan tradisional yang disediakan. Begitu juga apabila diberikan bermain permainan di *tablet* komputer, kesemua mereka menunjukkan minat, walhal ada di antara mereka yang baru sahaja menggunakan tablet. Elemen interaktif dan mudah digunakan menyebabkan responden tertarik dengan permainan di *tablet* komputer. Berikut adalah respon responden terhadap jawapan mengenai visual dan grafik di sosial media: 66% tahu akan logo dan penggunaan internet dan wifi, manakala 58% tahu dengan tepat fungsi, logo dan kegunaan *YouTube*. Ini terbukti bahawa kanak-kanak sememangnya sudah terdedah dengan kecanggihan teknologi yang sedia ada.

Apabila diminta diberikan pendapat tentang permainan tradisional dan permainan *tablet* komputer, ada yang menyatakan lebih suka akan permainan tablet berbanding permainan tradisional. Mereka menyatakan, permainan tradisional susah diperoleh dan jarang dimainkan bersama rakan-rakan. Bagi mereka permainan *tablet* komputer lebih menyeronokkan, berwarna dan terdapat banyak pilihan permainan dan mudah dimainkan hanya menekan dengan menggunakan jari.

## **KESIMPULAN**

Kepentingan menjaga budaya bukanlah sesuatu yang boleh dipandang ringan. Melalui perkongsian budaya, masyarakat dapat meneroka keunikan adat dan tradisi yang diwarisinya sejak zaman dahulu. Nilai moral dan pembangunan karekter dapat memupuk semangat kebudayaan bangsa di samping budaya dapat diwarisi oleh generasi akan datang. Budaya dan teknologi boleh diintegrasikan dan dimanfaatkan penggunaanya di dalam memelihara budaya tempatan terutamanya permainan tradisional. Hal ini wajar dilakukan supaya generasi kini lebih tahu akan keunikan budaya yang di warisinya. Penelitian dari setiap sudut harus diambil kira termasuklah proses menyalurkan pengetahuan tentang permainan tradisional.

Pendedahan awal seseorang kanak-kanak merupakan proses asas terhadap perkembangan karakter, sosial dan kognitif. Oleh itu pendidikan dilihat sebagai satu proses yang berterusan dan berkembang serentak bagi membentuk jati diri seawal usia kanak-kanak. Penggunaan teknologi perlu dimanfaatkan sepenuhnya. Kemudahan ini seharusnya digunapakai dan diterapkan dalam konteks memelihara warisan terutamanya permainan tradisional. Hal ini bukan sahaja dapat menjana maklumat yang penting dan berfaedah malah boleh merekayasa warisan tempatan. Usaha dalam memelihara permainan tradisional perlu dipergiat dan dilaksanakan agar warisan sesebuah bangsa dapat dikenali, dihayati dan diwarisi sepenuhnya.

Nota: Kertas ini adalah sebahagian daripada penyelidikan yang dibiayai oleh Holographic Transdisciplinary Conservation 203/PTS/67270004.

## RUJUKAN

- Abdullah, R. (2011). "Orang Melayu perlu iktiraf budaya, adat resam." Diakses pada Februari 2014 dari Arkib Utusan Online <http://bit.ly/1ygQLJi>
- Akta Warisan Negara (2005). Rang Undang-Undang Warisan Kebangsaan 2005. Di akses pada Februari 2014 dari <http://bit.ly/1KIQBTY>
- Boon Pong Ying & Ragbir Kaur. (1998). Slri Bimbingan Diploma Perguruan: Psikologi II. Shah Alam: Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Fatimah Abdullah, Sarnon, N., Hoesni, S.M. & Wan Azreena W.J. (2008). Dari Halaman Rumah ke Hadapan Layar: Pola bermain dan fungsinya kepada Perkembangan Kanak-Kanak, Vol 3, hlm. 14.
- Froebel, F. (1889). *The education of man*. New York: E. Appleton. Psychology Human Development.
- Frost, J. L., Bowers, L., & Wortham, S., (1990). The state of American playgrounds. *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*. Vol 61 (8), hlm. 18-23.
- Gayeski, D.M.(1992). Making sense of multimedia: Introduction to special issue. *Educational technology*, 9- 13.
- Hassan Ahmad. (2006). *Ke Arah Kelahiran Melayu Global*. Kuala Lumpur: Alaf 21 Sdn Bhd.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens; A Study of the Play-Element in Culture*. Boston, Beacon Press.
- Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara (2012), Permainan Tradisional, Di akses pada Februari 2014, dari <http://www.jkkn.gov.my/ms/traditional-games>.
- Jabatan Warisan Negara (2012), Objek warisan Tidak Ketara, Di akses pada Februari 2014, dari <http://bit.ly/16UA00A>.
- Jamaludin, R. (2005). *Multimedia dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.
- Kostelnik, M.J., Soderman, A.K. and Wiren, A.P. (1993) *Developmentally appropriate programs in early childhood education*. New York: MacMillan Publishing Company.
- Landreth G. L., Baggelly, J., & Tyndall, A. L. (1999). Beyond adapting adult counseling skills for use with children: The paradigm shift to child-centered play therapy. *Journal of Individual Psychology*, 55(3), 272-288.



Lee, L. (1997). *Similarity-based approaches to natural language processing*.

Louv, R. 2005. Last child in the woods: saving our children from nature deficit disorder. Ontario: Thomas Allen & Son Limited.

Mukhamad Andri Setiawan, Army Widyatusti & Aulia Nurhuda. (2005). Pengaruh komputer pada perkembangan psikologi anak. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

Roblyer, M. D., & Schwier, R. (2003). Integrating educational technology into teaching (Canadian ed). Toronto: Prentice Hall.

Siti Fadzilah Mat Noor dan Shereena Mohd Arif , (2002). Pendekatan Multimedia Dalam Perisian Kursus Kisah Teladan Wanita Islam.

Small, G., & Vorgan, G. (2008). *IBrain: Surviving the technological alteration of the modern mind*. New York: Collins Living.

Valentine, G. and J. McKendrick (1997). "Children's outdoor play: Exploring parental concerns about children's safety and the changing nature of childhood." *Geoforum* 28(2): 219-235.

Vickerius, M., & Sandberg, A. (2006). The significance of play and the environment around play. *Early Child Development and Care* , 176, 207–217.

Wan Yusoff, W. (1988). *Budaya popular dalam masyarakat Melayu bandar* (p. 276). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka, Kementerian Pendidikan Malaysia.

Zakaria, S., & Ahmad, S. (1992). *Permainan tradisional di Malaysia*. Kuala Lumpur: Buku Must.