

Headline **Ciri interaktif, mekanikal perlu jadi pilihan ibu bapa**
Date **31 Jul 2010**
MediaTitle **Berita Harian**
Section **Supplement**
Journalist **N/A**
Frequency **Daily**
Circ / Read **192,982 / 1,521,000**

Language **Malay**
Page No **3**
Article Size **254 cm²**
Color **Full Color**
ADValue **11,190**
PRValue **33,571**



Ciri **interaktif,** **mekanikal** perlu jadi **pilihan** ibu bapa

KANAK-KANAK dan mainan tidak dapat dipisahkan. Bermain adalah cara paling efektif untuk belajar kerana melalui aktiviti bermain akan mencetuskan gembira dan seronok yang mampu merangsang saraf atau neuron pada otak anak untuk saling berhubung dan membentuk memori baru. Melalui proses ini, anak-anak mudah belajar sesuatu yang baru melalui permainan.

Sayangnya ramai ibu bapa masa kini cenderung untuk membelikan permainan yang berharga mahal dan melambangkan status walhal mahal atau murah bukanlah soal utama bagi anak. Apa yang paling penting bagi kanak-kanak ialah permainan itu menyeronokkan dan alat itu boleh dijelajah.

Menurut Pakar Psikologi Klinikal Hospital Pantai, Kuala Lumpur, Datuk Dr Md Saad Baki berkata, ibu bapa perlu bertanya kepada diri sendiri apa tujuan dan mengapa sesuatu permainan itu patut dibeli. Malah adalah

penting bagi ibu bapa untuk mengenalpasti pemberian permainan itu secara bersyarat atau tanpa syarat.

"Contohnya permainan yang dibelikan sempena sambutan hari jadi, itu adalah pemberian tanpa syarat (unconditionally) manakala permainan bersyarat (conditionally) pula mengajar anak-anak berusaha selain tahu menilai jerih perih mendapatkan sesuatu ganjaran," katanya ketika ditemui di pejabatnya, baru-baru ini.

Tiada salahnya membeli permainan yang berstatus dan mahal harganya, tuma dalam kebanyakan kes, permainan jenis ini tidak dimainkan sepenuhnya dan dikawal ibu bapa kerana takut cepat rosak. Akhirnya ia akan tersimpan kemas di dalam almari sehingga anak hilang minat untuk bermain. Walhal, permainan mahal seperti yang menggunakan alat kawalan jauh seperti kapal terbang dan kereta mengajar anak-anak mengenai asas fizik.

Apapun, sangat disarankan ibu bapa membeli permainan

yang banyak merangsang penggunaan jari jemari.

"Jika anda terpancang sebuah rumah yang mainan anak-anaknya tersimpan kemas dalam almari, ini bermakna kanak-kanak itu hidup dalam kawalan, sebaliknya rumah yang permainannya bersepah di atas lantai membawa maksud anak-anak ini sihat, aktif dan bebas bermain," jelasnya.

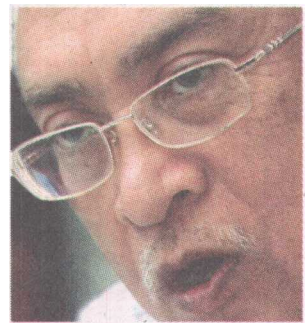
Jelasnya, kanak-kanak yang aktif, kreatif dan pandai, alat permainannya akan cepat rosak kerana sering dijelajah dan dilakukan uji kaji. Sebaliknya, permainan yang dibeli sejak tiga bulan lalu dan masih berkeadaan baik menunjukkan ada sesuatu yang tidak kena dengan anak itu.

Soalnya beli atau tidak, anak-anak akan tetap bermain malah mencipta permainannya sendiri. Jika tidak, mana mungkin wujud permainan tradisional seperti main tempurung, konda kondi

baling tin, buat sampan, buat seruling dari daun kelapa dan macam-macam lagi. Itu yang membezakan antara kanak-

kanak dulu yang lebih kepada kreativiti artistik berbanding anak zaman sekarang yang lebih interaktif dan mekanikal (permainan komputer, video dan lain-lain).

Kesimpulannya, bukan harga atau status yang menentukan baik atau tidaknya sesuatu permainan itu tetapi fungsi permainan yang membawa keseronokan dan merangsang otak untuk menjelajah.



PAKAR Psikologi Klinikal Hospital Pantai, Kuala Lumpur, Datuk Dr Md Saad Baki.

Headline **Ciri interaktif, mekanikal perlu jadi pilihan ibu bapa**
Date **31 Jul 2010**
MediaTitle **Berita Harian**
Section **Supplement**
Journalist **N/A**
Frequency **Daily**
Circ / Read **192,982 / 1,521,000**

Language
Page No
Article Size
Color
ADValue
PRValue

Malay
3
254 cm²
Full Color
11,190
33,571

Fungsi mainan

- Merangsang fungsi otak
- Merangsang penggunaan jari jemari
- Membina perhubungan
- Mengawal/menguruskan emosi

Jenis permainan

- Permainan statik
- Permainan interaktif/ mekanikal
- Permainan yang boleh diubah-ubah.

Permainan khusus untuk si kecil

- **Bermain Sosial** - Mengajak si kecil berinteraksi dengan Anda dan orang lain sangat penting di tahun pertama kehidupannya.
- **Bermain objek** - Menggunakan objek tertentu bermain sentuh, goyang, buang dan tekan akan membuat bayi 4 hingga 10 bulan riang dan gembira.
- **Bermain Pura-Pura** - Gunakanlah benda-benda yang biasa untuk bermain. Contohnya kereta yang dijalankan di rumput, atau menggunakan sikat sebagai gagang telefon. Ini permainan imaginasi yang disukai anak-anak 12-21 bulan.
- **Bermain Simbol** - Jenis permainan ini biasanya dilakukan pada anak usia 2 tahun. Ajak mereka memanfaatkan kotak kasut untuk dijadikan bus sekolah atau ajak mereka menggigit gelang-gelang warna yang dianggap sebagai kuih donat.
- **Bermain Peranan** - Di usia 30-36 bulan, si kecil sudah mampu diberi peranan utama dalam memainkan babak 'dokter-pesakit', 'guru-murid' atau 'Polis-nenek tua'.