



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

**AMALAN PEMBELIAN BARANG PERMAINAN YANG SELAMAT
UNTUK KANAK-KANAK DALAM KALANGAN IBU BAPA**

**NOOR SYAIZWANNA SHARIF
FEM 2010 2**



**AMALAN PEMBELIAN BARANG PERMAINAN YANG SELAMAT UNTUK
KANAK-KANAK DALAM KALANGAN IBU BAPA**

Oleh

NOOR SYAIZWANNA SHARIF

**Tesis yang dihantar kepada Sekolah Pengajian Siswazah, Universiti Putra
Malaysia, sebagai Memenuhi Keperluan untuk Ijazah Master Sains**

Januari 2010



Didedikasikan kepada Keluarga Tersayang

Ayahanda Sharif Abu

Bonda Hayati Kahar

Suami Mohd. Sufian Mohd. Kamar

Anakanda Muhammad Wafiy Fahri Mohd. Sufian

Noor Syakilla, Mohd Faridzul Haswan, Mohd Shukri Daud
& Muhammad Yusuf Soufi

&

Seluruh keluarga

**Abstrak tesis yang dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia
sebagai memenuhi keperluan untuk Ijazah Master Sains**

**AMALAN PEMBELIAN BARANG PERMAINAN YANG SELAMAT UNTUK
KANAK-KANAK DALAM KALANGAN IBU BAPA**

Oleh

NOOR SYAIZWANNA SHARIF

Januari 2010

Pengerusi : Aini Mat Said, PhD

Fakulti: Ekologi Manusia

Keselamatan merupakan komponen penting bagi mengukur kesejahteraan pengguna termasuk golongan kanak-kanak dan merupakan petunjuk bagi kualiti dan kesejahteraan hidup bagi manusia. Objektif utama kajian ini adalah untuk mengkaji amalan pembelian barang permainan yang selamat untuk kanak-kanak dalam kalangan ibu bapa. Kajian ini menggunakan kaedah penyelidikan rentas dan menggunakan borang soal selidik bagi mendapatkan maklumat mengenai latar belakang sosio demografi dan sosio ekonomi, persepsi terhadap keselamatan barang permainan, sikap terhadap keselamatan barang permainan, tahap pengetahuan tentang keselamatan barang permainan, dan amalan pembelian barang permainan yang selamat. Kajian melibatkan 800 orang iaitu 286 bapa dan 514 ibu dengan purata umur 31 tahun dan purata pendapatan bulanan RM2,092.68. Responden kajian merupakan ibu bapa kepada kanak-kanak 3 tahun ke bawah yang dihantar ke pusat asuhan yang berdaftar oleh Jabatan Kebajikan Masyarakat Malaysia di Kuala Lumpur, Ipoh, Johor Bahru dan Kuala Terengganu. Hasil kajian mendapati bahawa, persepsi terhadap

keselamatan barang permainan dipengaruhi oleh cadangan pakar (56.5%) dan pengujian barangan (55.5%). Dapatan kajian mendapati sikap ibu bapa terhadap keselamatan barang permainan berada pada tahap positif (92.8%). Majoriti responden tidak mengetahui tanda keselamatan seperti tanda CE (74.9%), tanda layang-layang (66.5%) dan tanda singa (58%). Hasil ujian kolerasi Pearson menunjukkan angkubah umur, persepsi dan sikap terhadap keselamatan barang permainan mempunyai hubungan yang kuat dengan amalan pembelian barang permainan. Analisis regresi berganda mencatatkan nilai R^2 iaitu 0.256 dan secara keseluruhannya daripada enam angkubah, tiga angkubah menerangkan sebanyak 25.6% varians dalam amalan pembelian barang permainan yang selamat. Kajian merumuskan bahawa, terdapat amalan pembelian barang permainan yang perlu dipraktikkan oleh ibu bapa semasa membeli seperti jaminan keselamatan, keselamatan fizikal, bahaya barang permainan, kesesuaian umur, pengujian dan ketahanan barang permainan. Oleh yang demikian, bagi meningkatkan amalan pembelian barang permainan yang selamat di kalangan ibu bapa, pihak kerajaan, badan bukan kerajaan, agensi pengujian barangan dan pihak industri perlu menyebarkan maklumat dan pengetahuan mengenai keselamatan barang permainan dengan lebih proaktif supaya keselamatan dan kesejahteraan kanak-kanak adalah terjamin dan dilindungi.

Abstract of thesis presented to the Senate of Universiti Putra Malaysia
in fulfilment of the Requirement for the Master of Science

**PRACTICE OF PURCHASING SAFE TOYS FOR CHILDREN AMONG
PARENTS**

By

NOOR SYAIZWANNA SHARIF

January 2010

Chairman: Aini Mat Said, PhD

Faculty: Human Ecology

Safety is one of the significant components to measure consumers and children's well being and indicator for quality of life and human well-being. The main objective is to study the practice of purchasing safe toys for children among parents. This study used cross-sectional research design and using the self administered questionnaires to obtain the information on socio demographic and socio economic background, perception, attitude towards toy safety, level of knowledge on toy safety and toy safety purchasing practice. The subjects of this study involving 800 parents comprising 286 fathers and 514 mothers with an average age of 31 years old and average of monthly income of RM2,092.68. The respondents were parents of children below 3 years old who attend registered nurseries of Malaysia Department of Social Welfare in Kuala Lumpur, Ipoh, Johor Bahru and Kuala Terengganu. The results show that, parents perception on toy safety were experts (56.5%) and testing product (55.5%). This study found positive attitude towards toy safety amongst parents



(92.8%). Majority of the respondents did not know the toy safety symbols such as CE mark (74.9%), Kite mark (66.5%) and Lion mark (58%). The Pearson correlation results show that variables of: age, perception and attitude towards toy safety have significant relationship with the toy safety purchasing practice. The multiple regressions stated the R^2 is 0.256 and from six variables, three of them have an influence of 25.6% on toy safety purchasing practice. This study concluded that, toy safety purchasing practice should be practiced by parents when purchasing toy such as safety assurance, physical safety, and hazards of toys, age appropriateness, testing and durability of the toy. Therefore, to increase the toy safety purchasing practice amongst parents, government agencies, non-government organization, testing bodies and industry should be proactive to disseminate the toy safety information and knowledge to ensure the toy safety assurance and well-being amongst children.

PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah ke hadrat Ilahi, dengan limpah kurniaNya saya dapat menyiapkan tesis Ijazah yang bertajuk Amalan Pembelian Barang Permainan Yang Selamat untuk Kanak-kanak dalam Kalangan Ibu Bapa. Saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih dan penghargaan yang tidak terhingga kepada penyelia tesis ijazah saya iaitu Prof. Madya Dr. Aini Mat Said di atas bimbingan, tunjuk ajar dan nasihat kepada saya sepanjang menghasilkan dan membuat penyelidikan di bawah projek *Research University Grant Scheme* (RUGS). Ribuan terima kasih juga ditujukan buat ahli jawatankuasa penyeliaan bagi tesis Ijazah saya iaitu Prof. Madya Dr. Rumaya Juhari dan Dr. Afida Mastura Muhammad Arif yang telah banyak menyumbangkan idea serta tunjuk ajar kepada saya.

Seterusnya, saya juga ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada ahli keluarga keseluruhannya terutamanya kedua ibu dan bapa Hayati Kahar dan Sharif Abu, serta suami tersayang Mohd. Sufian Mohd Kamar yang banyak memberi sokongan padu terutamanya dari segi sokongan moral dan kewangan. Terima kasih juga diucapkan buat rakan-rakan seperjuangan yang turut membantu sepanjang tesis Ijazah ini dijalankan. Segala tunjuk ajar dan bantuan kalian amatlah saya hargai dan kenang buat selamanya. Akhir sekali, terima kasih diucapkan kepada mereka yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam menyiapkan tesis ini.



Saya mengesahkan bahawa satu Jawatankuasa Pemeriksa telah berjumpa pada 15 Januari 2010 untuk menjalankan peperiksaan akhir bagi Noor Syaizwana Sharif bagi menilai tesis beliau yang bertajuk “Amalan Pembelian Barang Permainan Yang Selamat Untuk Kanak-Kanak Dalam Kalangan Ibu Bapa” mengikut Akta Universiti dan Kolej Universiti 1971 dan Perlembagaan Universiti Putra Malaysia [P.U.(A) 106] 15 Mac 1998. Jawatankuasa tersebut telah memperakukan bahawa calon ini layak dianugerahi Ijazah Master Sains.

Ahli Jawatankuasa Peperiksaan Tesis adalah seperti berikut:

Ahmad Hariza Hashim, PhD

Fakulti Ekologi Manusia
Universiti Putra Malaysia
(Pengerusi)

Mumtazah Othman, PhD

Fakulti Ekologi Manusia
Universiti Putra Malaysia
(Pemeriksa Dalam)

Haslinda Abdullah, PhD

Fakulti Ekologi Manusia
Universiti Putra Malaysia
(Pemeriksa Dalam)

Abdul Razak Kamaruddin, PhD

Fakulti Pengurusan dan Ekonomi
Universiti Malaysia Terengganu
Malaysia
(Pemeriksa Luar)

BUJANG BIN KIM HUAT, PhD

Profesor dan Timbalan Dekan
Sekolah Pengajian Siswazah
Universiti Putra Malaysia

Tarikh:



Tesis ini telah dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia dan telah diterima sebagai memenuhi syarat keperluan untuk ijazah sains. Ahli Jawatankuasa Penyeliaan adalah seperti berikut:

Aini Mat Said, PhD

Fakulti Ekologi Manusia
Universiti Putra Malaysia
(Pengerusi)

Rumaya Juhari, PhD

Fakulti Ekologi Manusia
Universiti Putra Malaysia
(Ahli)

Afida Mastura Muhammad Arif, PhD

Fakulti Ekologi Manusia
Universiti Putra Malaysia
(Ahli)

HASANAH MOHD GHAZALI, PhD

Profesor dan Dekan
Sekolah Pengajian Siswazah
Universiti Putra Malaysia

Tarikh: 10 Jun 2010



PERAKUAN

Saya memperakui bahawa tesis ini adalah hasil kerja saya yang asli melainkan petikan dan sedutan yang tiap-tiap satunya telah dijelaskan sumbernya. Saya juga memperakui bahawa tesis ini tidak pernah dimajukan sebelum ini, dan tidak dimajukan serentak dengan ini, untuk ijazah lain sama ada di Universiti Putra Malaysia atau di institusi lain.

NOOR SYAIZWANNA SHARIF

Tarikh: 21 April 2010

ISI KANDUNGAN

Mukasurat

DEDIKASI	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
PENGHARGAAN	vii
KELULUSAN	viii
PERAKUAN	x
SENARAI JADUAL	xiv
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI NAMA SINGKATAN	xvi

BAB

1	PENGENALAN	
	1.1 Latar Belakang Kajian	1
	1.2 Penyataan Masalah	5
	1.3 Objektif Kajian	8
	1.4 Hipotesis Kajian	9
	1.5 Kepentingan Kajian	10
	1.6 Limitasi Kajian	11
	1.7 Skop Kajian	11
	1.8 Definisi Konsep	12
	1.9 Kerangka Kajian	15
	Rumusan Bab	17
2	KAJIAN LITERATUR	
	2.1 Fungsi dan Kategori Barang Permainan	18
	2.1.1 Sejarah barang permainan kanak-kanak	18
	2.1.2 Definisi barang permainan kanak-kanak	21
	2.1.3 Fungsi barang permainan	22
	2.1.4 Tahap bermain kanak-kanak	29
	2.1.5 Kategori dan jenis-jenis barang permainan	30
	2.2 Kecederaan Kanak-kanak yang melibatkan Barang Permainan	32
	2.3 Peraturan dan Piawaian Keselamatan Barang Permainan	39
	2.3.1 Keselamatan barang permainan	39
	2.3.2 Penarikan balik barang permainan	42
	2.3.3 Piawaian keselamatan barang permainan	45
	2.4 Kriteria Pemilihan Barang Permainan	47
	2.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi Amalan Pembelian Barang Permainan yang Selamat	50
	2.5.1 Amalan pembelian barang permainan yang selamat	50
	2.5.2 Latar belakang demografi dan sosio ekonomi yang mempengaruhi amalan pembelian barang permainan yang selamat	57



2.5.3	Persepsi terhadap keselamatan barang permainan	58
2.5.4	Sikap terhadap keselamatan barangan	61
2.5.5	Tahap pengetahuan tentang keselamatan barang permainan	63
	Rumusan Bab	64
3	METODOLOGI	
3.1	Set Data	65
3.2	Lokasi Kajian	66
3.3	Persampelan	67
3.4	Kaedah Pengumpulan Data	70
3.5	Instrumen Kajian	70
3.6	Pengukuran Angkubah	73
3.7	Analisis Data	77
4	HASIL KAJIAN DAN PERBINCANGAN	
4.1	Latar Belakang Demografi dan Sosio Ekonomi Responden	80
4.2	Persepsi Responden terhadap Keselamatan Barang Permainan	84
4.3	Sikap Responden terhadap Keselamatan Barang Permainan Kanak-kanak	89
4.4	Tahap Pengetahuan tentang Tanda Keselamatan dan Pengetahuan Umum Keselamatan Barang Permainan Kanak-kanak	92
4.4.1	Tahap pengetahuan tentang tanda keselamatan keselamatan barang permainan	92
4.4.2	Tahap pengetahuan umum keselamatan barang permainan	94
4.5	Amalan Pembelian Barang Permainan yang Selamat	98
4.6	Ujian Hipotesis	103
4.7	Analisis Regresi Berganda Amalan Pembelian Barang Permainan	106
5	KESIMPULAN DAN CADANGAN	
5.1	Kesimpulan	109
5.2	Implikasi	113
5.3	Cadangan	117
	BIBLIOGRAFI	121
	APPENDIKS	129
	BIODATA PENULIS	153
	SENARAI PENERBITAN	153

SENARAI JADUAL

Jadual		Mukasurat
2.1.1.1	Data import barang permainan di Malaysia pada tahun 2006	20
2.1.2.1	Definisi barang permainan kanak-kanak	21
2.1.5.1	Kategori barang permainan	31
2.1.5.2	Jenis barang permainan	32
2.2.1	Jenis kecederaan (umur 1-19 tahun) di Malaysia (1996)	34
2.3.1.1	Keselamatan barang permainan mengikut umur kanak-kanak	40
2.3.1.2	Bahaya barang permainan kanak-kanak	41
2.3.2.1	Penarikan balik barang permainan di Malaysia pada tahun 2007	43
2.3.2.2	Penarikan balik barang permainan (1988 – 2007)	44
2.5.1.1	Tanda keselamatan barang permainan	54
3.3.1	Responden yang dipilih dan bilangan sampel	69
3.5.1	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	72
4.1.1	Latar belakang demografi dan sosio ekonomi responden	81
4.1.2	Pembeli barang permainan dalam keluarga	82
4.1.3	Tujuan pembelian barang permainan	82
4.1.4	Lain-lain tujuan pembelian barang permainan	83
4.2.1	Persepsi responden terhadap keselamatan barang permainan	85
4.2.2	Jumlah skor persepsi terhadap keselamatan barang permainan	88
4.3.1	Sikap terhadap keselamatan barang permainan	90

4.3.2	Jumlah skor sikap terhadap keselamatan barang permainan	91
4.4.1	Tahap pengetahuan tentang tanda keselamatan barang permainan	93
4.4.2	Jumlah skor tahap pengetahuan tentang tanda keselamatan barang permainan	94
4.4.3	Tahap pengetahuan umum keselamatan barang permainan	96
4.4.4	Jumlah skor tahap pengetahuan tentang keselamatan barang permainan	97
4.5.1	Amalan pembelian barang permainan yang selamat	99
4.6.1	Ujian korelasi <i>Pearson</i>	103
4.7.1	Analisis regresi berganda amalan pembelian barang permainan	106
4.7.2	Rumusan ujian hipotesis	108

SENARAI RAJAH

Rajah		Mukasurat
Rajah 1.9.1	Kerangka Kajian	15
Rajah 2.2.1	Skema Kecederaan Tercekik bagi Kanak-kanak 3 Tahun	34
Rajah 2.5.1.1	Tanda Amaran Umur (<i>Age Warning</i>)	55

SENARAI NAMA SINGKATAN

ASTM	<i>American Society for Testing and Materials</i>
CPSC	<i>Consumer Product Safety Commission</i>
CSPA	<i>Child Safety Protection Act</i>
CTA	<i>Canadian Toy Association</i>
DSM	<i>Department of Standard Malaysia</i>
dB	Desibel
EC	<i>European Standard</i>
FGD	<i>Focus group discussion</i>
JKMM	Jabatan Kebajikan Masyarakat Malaysia
KPDNKK	Kementerian Perdagangan Dalam Negeri, Koperasi dan Kepenggunaan
MATRADE	<i>Malaysia External Trade Development Corporation</i>
MS	<i>Malaysian Standard</i>
MSA	<i>Measure of Sampling Adequacy</i>
MUARC	<i>Monash University Accident Research Centre</i>
NYPIRG	<i>New York Public Interest Research Group</i>
ROSPA	<i>Royal Society for the Prevention of Accident</i>
RUGS	<i>Research University Grant Scheme</i>
SPSS	<i>Social Science Statistical Package</i>
TIA	<i>Toy Industry Association</i>
WATCH	<i>World Against Toys Causing Harm</i>
WHO	<i>World Health Organization</i> (Pertubuhan Kesihatan Sedunia)

BAB SATU

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kajian

Keselamatan merupakan salah satu komponen penting bagi mengukur kesejahteraan pengguna termasuk golongan kanak-kanak dan ianya merupakan petunjuk bagi kualiti hidup manusia (Bunge, 2004). Pada masa kini, kanak-kanak dilihat sering terdedah kepada bahaya terutamanya akibat bermain dengan barang permainan yang tidak selamat sehingga boleh menyebabkan kecederaan seperti tercekik, terjerut, terluka, bahaya bahan kimia dan sebagainya (Emanuelson, 2003).

Barang permainan merupakan sebahagian daripada dunia kanak-kanak dan merupakan barangan komoditi yang digunakan ketika aktiviti bermain. Barang permainan berfungsi sebagai medium pembelajaran dan tumbesaran kepada kanak-kanak dari segi aspek fizikal, mental dan sosial (Benjamin, 2007). Walaupun barang permainan dilihat memberi kebaikan kepada kanak-kanak dari segi fungsinya, tidak dinafikan kadangkala barang permainan boleh menyebabkan kecederaan dan kematian (Myoungsoon, 2002).

Laporan kecederaan kanak-kanak akibat barang permainan oleh *Monash University Accident Research Centre* (MUARC, 2008) mendapati bahawa kanak-kanak yang berumur lima tahun ke bawah menyumbang kes kecederaan sebanyak 2,843 kes antara tahun 2002 hingga tahun 2007 di Australia. Berdasarkan kajian tersebut,



kanak-kanak yang berumur tiga tahun menunjukkan peratusan kes kecederaan yang paling tinggi iaitu 22% berbanding kanak-kanak berumur empat tahun iaitu 19%. Manakala, di Malaysia, kanak-kanak di bawah umur sepuluh tahun menyumbang satu pertiga daripada kes kecederaan yang berlaku di rumah pada tahun 1996 (Junaidah dan Sarojini, 1997). Kanak-kanak yang berumur sepuluh tahun ke bawah dan bayi berumur satu hingga empat tahun menyumbang 72% daripada kes kecederaan yang disebabkan oleh barang permainan, barangan perabot dan *baby walker*.

Terdapat berjuta-juta barang permainan yang dijual di pasaran seluruh dunia. Penjualan barang permainan di pasaran kini semakin berkembang dan meningkat secara drastik setiap tahun. Dianggarkan terdapat kira-kira 50,000 jenis barang permainan di pasaran tempatan dan antarabangsa (*Commercial Service Market Research*, 2005). Jumlah jualan tahunan bagi barang permainan di pasaran antarabangsa pada tahun 2007 adalah sebanyak USD 71.963 juta berbanding tahun sebelumnya berjumlah USD 68.520 juta (Guinaudeau, 2008). Di Malaysia, jumlah import barang permainan pada tahun 2004 adalah berjumlah USD 9.5 juta (*Commercial Service Market Research*, 2005).

Pada tahun 2007, terdapat banyak insiden penarikan balik barang permainan daripada pasaran seluruh dunia di mana jutaan barang permainan dikeluarkan dan ditarik balik daripada pasaran. Oleh yang demikian, tahun 2007 dinamakan sebagai tahun penarikan balik "*year of recalls*" (Bapuji dan Laplume, 2008). Penarikan balik barang permainan daripada pasaran adalah kerana mengandungi bahan yang berbahaya kepada pengguna terutamanya golongan kanak-kanak (Chu, Lin dan

Prather, 2005). Penarikan balik barang permainan daripada pasaran oleh syarikat pengeluar barang permainan tersebut adalah samada dituntut oleh undang-undang ataupun dilakukan secara sukarela oleh pengeluar apabila terdapat potensi risiko yang timbul kepada pengguna (Mowen, Jolly dan Nickell, 1981). Barangan permainan tersebut ditarik balik kerana boleh menyebabkan kanak-kanak tercekik, terjerut, terdedah kepada bahan kimia, bunyi yang terlalu kuat dan bahagian barang permainan yang tajam.

Amalan pembelian barang permainan yang mementingkan aspek keselamatan merupakan perkara penting yang perlu dipraktikkan oleh ibu bapa selain daripada pemerhatian semasa kanak-kanak bermain, penyalahgunaan barang permainan dan sebagainya. Amalan pembelian barangan yang selamat dipengaruhi oleh latar belakang sosio demografi seperti jantina, bangsa, tahap pendidikan, status perkahwinan (Schutz dan Wiedemann, 1998), persepsi terhadap keselamatan barangan Tse (1999), Siu dan Wong (2002), sikap dan tahap pengetahuan (Akerboom, 1993) dan Sarah, Helen, Beverley dan John (1997).

Kajian lepas mendapati bahawa amalan pembelian pengguna dipengaruhi oleh beberapa faktor bergantung kepada personaliti yang berbeza dan faktor-faktor persekitaran (Jacoby, Johar dan Morrin, 1998); dan Blackwell, Miniard dan Engel, (2002). Antara faktor-faktor yang mempengaruhi amalan pembelian pengguna ialah: pengetahuan, persepsi, sikap; pengaruh latar belakang demografi iaitu umur, jantina dan pendapatan (Diehl dan Terlutter, 2006).

Data menunjukkan kes kecederaan melibatkan barang permainan adalah disebabkan kurangnya pengetahuan ibu bapa mengenai keselamatan barang permainan, risiko kecederaan dan amalan pembelian barang permainan yang tidak selamat (Nelson dan Drago, 2002). Oleh itu, strategi yang efektif dan sistem pendekatan yang holistik perlu dilaksanakan agar kecederaan kanak-kanak dapat dielakkan (Sim dan Ng, 2005). Menurut *Consumer Product Safety Commission* (1985), terdapat beberapa perkara yang perlu diberi perhatian semasa membeli barang permainan seperti tanda keselamatan, reka bentuk dan ketahanan, minat serta kesesuaian umur kanak-kanak.

Pada masa kini, penguatkuasaan undang-undang keselamatan barang permainan yang masih dalam peringkat pelaksanaan dan pertambahan bilangan kes kecederaan memburukkan lagi keadaan (Khairunisa dan Zulkifli, 1997). Walaupun piawaian keselamatan barang permainan telah diwujudkan semenjak tahun 1995, penguatkuasaan terhadap penjualan barang permainan yang selamat masih di tahap yang membimbangkan. Ini kerana masih terdapat barang permainan yang berbahaya masih dijual di negara ini (Khairunisa dan Zulkifli, 1997).

1.2 Penyataan Masalah

Pertambahan jumlah kecederaan dan kematian kanak-kanak akibat barang permainan semakin meningkat saban tahun (Khairunisa dan Zulkifli, 1997). Kebanyakan ibu bapa tidak menyedari bahawa sesetengah barang permainan mengandungi bahan yang berbahaya dan boleh menyebabkan kecederaan serius kepada kanak-kanak (CPSC, 1993). Berdasarkan data, kanak-kanak yang berumur tiga tahun ke bawah merupakan golongan yang paling tinggi mengalami kecederaan akibat barang permainan berbanding dengan peringkat umur kanak-kanak empat tahun ke atas (MUARC, 2008).

Walaupun negara ini mempunyai piawaian keselamatan barang permainan namun penguatkuasaannya bukan mandatori dan hanyalah sebagai panduan sahaja. Piawaian ini tidak wajib dipatuhi oleh pihak pengeluar dan penjual barang permainan. Berikutan daripada sistem perundangan yang lemah ini, menyebabkan barang permainan yang tidak selamat dan berbahaya berleluasa di pasaran dan seterusnya dibeli oleh ibu bapa untuk anak-anak mereka (Khairunisa dan Zulkifli, 1997). Hal yang membimbangkan ini terbukti apabila berlaku beberapa peristiwa penarikan balik barang permainan kerana penggunaan bahan yang berbahaya dan memudaratkan kesihatan. Ini menunjukkan bahawa pengeluar masih lagi tidak mematuhi piawaian keselamatan barang permainan.

Berdasarkan laporan Kementerian Perdagangan Dalam Negeri, Koperasi dan Kepenggunaan Malaysia, kementerian tersebut masih dalam proses pelaksanaan dua peraturan berhubung piawaian keselamatan barang permainan iaitu: i) Peraturan

Perlindungan Pengguna (Pematuhan Terhadap Standard Keselamatan) 200x - Draf Peraturan Pertama; dan ii) Peraturan Perlindungan Pengguna (Standard Keselamatan Alat-Alat Permainan Kanak-Kanak) 200x – Draf Peraturan Kedua. Pelaksanaan dua peraturan ini perlu diwartakan segera bagi mengekang lambakan barang permainan yang tidak selamat yang pastinya memudaratkan golongan kanak-kanak.

Kekurangan pengetahuan ibu bapa mengenai tanda keselamatan barang permainan dan amalan pembelian barang permainan yang tidak selamat juga menyebabkan barang permainan berbahaya seringkali terdedah kepada kanak-kanak (Nelson dan Drago, 2002). Pengetahuan ibu bapa yang terhad dan amalan pembelian keselamatan barang permainan yang tidak selamat menyebabkan mereka tidak mengetahui bahaya bahan kimia yang mungkin terdapat pada barang permainan, maksud tanda keselamatan seperti tanda kesesuaian umur, amaran bahaya tercekik, tanda CE, tanda singa, penarikan balik barang permainan dari pasaran dan sebagainya. Berikutan dengan lambakan barang permainan yang tidak selamat di pasaran, ibu bapa sebagai pembeli harus memastikan barang permainan yang dibeli selamat untuk kegunaan kanak-kanak. Ibu bapa perlu memberi perhatian ke atas aspek keselamatan dan mengetahui fungsi serta tanda keselamatan barang permainan.

Oleh yang demikian, disebabkan tiada peruntukan yang jelas dalam perundangan maka adalah penting agar ibu bapa memberi penekanan yang sewajarnya terhadap aspek keselamatan semasa aktiviti pembelian barang permainan. Tahap pengetahuan, sikap dan amalan pembelian ibu bapa perlu dikaji supaya kecederaan dan kemalangan kanak-kanak dapat dielakkan. Justeru itu, kajian ini dijalankan bagi mengkaji amalan pembelian barang permainan yang selamat untuk kanak-kanak oleh

ibu bapa. Usaha dijalankan bagi mendapatkan maklumat mengenai persepsi, sikap, tahap pengetahuan, dan amalan pembelian. Berikut merupakan soalan-soalan kajian yang dikemukakan:

1. Apakah persepsi ibu bapa terhadap keselamatan barang permainan?
2. Apakah sikap ibu bapa terhadap keselamatan barang permainan?
3. Apakah tahap pengetahuan ibu bapa tentang keselamatan barang permainan?
4. Apakah amalan pembelian barang permainan yang selamat oleh ibu bapa?
5. Apakah faktor-faktor terpilih (umur, perbelanjaan bulanan barang permainan, pendapatan bulanan, persepsi, sikap dan tahap pengetahuan) yang menentukan amalan pembelian barang permainan yang selamat?

1.3 Objektif Kajian

Objektif umum kajian yang dijalankan adalah untuk mengkaji amalan pembelian barang permainan yang selamat untuk kanak-kanak dalam kalangan ibu bapa.

Objektif khusus bagi kajian ini adalah seperti berikut:-

1. Untuk mengenalpasti persepsi ibu bapa terhadap keselamatan barang permainan.
2. Untuk mengenalpasti sikap ibu bapa terhadap keselamatan barang permainan.
3. Untuk mengenalpasti tahap pengetahuan tentang keselamatan barang permainan.
4. Untuk mengenalpasti amalan pembelian barang permainan yang selamat.
5. Untuk menentukan perkaitan latar belakang (umur, perbelanjaan bulanan barang permainan, pendapatan bulanan, persepsi, tahap pengetahuan dan sikap) dengan amalan pembelian barang permainan yang selamat.