

KESAN PENGGUNAAN GAJET DI KALANGAN RAKAN SEBAYA KEATAS POTENSI KECENDERONGAN PEMBELAJARAN PELAJAR

Mohd Zamri Bin Mohd Zin
Mohamed Hamdan Bin Mohamad Ibrahim
Suhailly Binti Mat Rudin

ABSTRAK

Penggunaan gajet khususnya telefon pintar adalah merupakan fenomena global di masa kini. Justeru pelajar-pelajar khususnya di peringkat pendidikan tinggi juga tidak ketinggalan akan sentiasa terdedah kepada penggunaan peralatan teknologi canggih ini di mana di samping mereka sendiri menggunakan alatan tersebut, mereka juga akan sentiasa melihat penggunaan peralatan tersebut di kalangan rakan-rakan sebaya atau sekelas mereka. Maka dengan itu kajian ini adalah bertujuan untuk melihat kesan yang menimpa pelajar di IPT ini dari segi tahap kesungguhan mereka dalam menimba ilmu yang seterusnya akan mempengaruhi pencapaian akademik mereka apabila mereka seringkali melihat penglibatan rakan-rakan sebaya atau sekelas mereka dalam penggunaan telefon pintar ini. Sampel yang digunakan dalam kajian ini adalah terdiri daripada pelajar-pelajar program Diploma Senibina Kapal (DNA) semester 2, 3 dan 4 di Politeknik Bagan Datuk (PBD), Hutan Melintang, Perak dan juga pelajar-pelajar Program Diploma Kejuruteraan Mekanikal (Petrokimia) (DPC) semester 2 dan 4 di Politeknik Tun Syed Nasir Syed Ismail (PTSN), Pagoh, Johor bagi pengajian sesi Disember 2018 dengan menggunakan set borang soal selidik sebagai instrumennya. Hasil dapatan kajian adalah wujudnya peratusan yang tinggi daripada kalangan pelajar yang bersetuju bahawa mereka amat tertarik untuk selalu menggunakan telefon pintar terutamanya melibatkan aplikasi perbualan antara kenalan dan permainan maya atas talian. Di samping itu pelajar-pelajar ini juga bersetuju bahawa mereka sering kali melihat rakan-rakan sebaya mereka menggunakan peralatan tersebut dan ini juga mempengaruhi mereka untuk melakukan perkara yang sama. Secara umumnya hasil kajian mendapati pelajar-pelajar ini menyedari bahawa telefon pintar ini lebih memberikan pengaruh negatif yang besar ke atas kecenderungan mereka untuk lebih fokus kepada pembelajaran mereka walaupun mereka turut menyedari sumbangan positif ke atas pembelajaran mereka yang boleh mereka perolehi jika menggunakan peralatan tersebut secara tepat, bernas dan betul.

Kata kunci: gajet, rakan sebaya, pelajar, Politeknik Bagan Datuk (PBD) dan Politeknik Tun Syed Nasir Syed Ismail (PTSN).

1.0 PENGENALAN

Penggunaan gajet khususnya telefon pintar adalah merupakan fenomena global di masa kini. Penggunaan peranti-peranti teknologi seperti komputer, komputer riba, permainan video, televisyen, gajet-gajet seperti telefon pintar telah menjadi kegunaan masyarakat sehinggakan ianya menjadi suatu fenomena biasa yang bersifat keperluan dan bukan lagi kehendak (Omar dan Latip, 2016). Selain itu, perkembangan Teknologi Komunikasi Maklumat atau *Information Communication Technology* (ICT) yang berlaku dengan pantas sekarang ini akan terus menyumbang kepada penggunaan gajet telefon pintar secara lebih meluas. Hassan dan Raja Abdul Rashid (2012) menyebutkan jika dahulunya penggunaan internet hanya boleh dicapai dengan menggunakan sesebuah komputer sahaja, tetapi di masa kini, ianya juga mampu dicapai melalui penggunaan gajet telefon bimbit yang memiliki perisian perkhidmatan internet tanpa wayar (*wireless*). Nahar et al. (2018) menyatakan hasil dapatan yang diperolehi daripada kajian oleh Kesatuan Telekomunikasi Antarabangsa pada tahun 2013 telah menunjukkan bahawa Malaysia mencatatkan jumlah pengguna digital keempat tertinggi di dunia, di mana dicatatkan hampir 75% daripada belia di Malaysia merupakan pengguna digital. Nahar et al. (2018) juga menambah melalui penggunaan gajet telefon pintar, melayari internet dan media sosial, ianya memberi kesan kepada penularan pengaruh teknologi dalam kehidupan dan persekitaran sosial sesebuah keluarga. Abdullah (2012) pula melihat bahawa remaja dan belia menuntut kebebasan sendiri dalam penggunaan komputer, internet dan telefon mudah alih serta gajet lain di mana mereka biasanya mengikut cita rasa sendiri, suka berhubung dan berinteraksi dengan orang lain, menggunakan gajet terkini dan bergaya dengan alat telekomunikasi canggih. Menurut Mamatha et al. (2016) pula, kebergantungan masyarakat terhadap penggunaan gajet teknologi ini dan juga internet adalah begitu ketara dan mendalam sehinggakan mencapai tahap di mana tanpanya, mereka tidak mampu untuk berfikir dalam usaha untuk meneruskan perkembangan apa bentuk kerja yang sedang diusahakan dan golongan muda adalah yang paling terdedah kepada ketagihan ini.

1.1 Penyataan Masalah

Teknologi internet yang menjadi budaya hidup masa kini telah terbukti mampu untuk memberikan banyak kemudahan kepada masyarakat tanpa mengira aspek, bidang dan sektor. Dalam bidang pendidikan, signifikan penggunaan teknologi internet amat berkesan dan mampu untuk membantu pelajar dalam pelbagai aspek, terutamanya dalam perkongsian ilmu (Ahmad dan Husin, 2016). Namun begitu sikap pelajar dan remaja yang terlalu asyik dan leka dengan gajet telefon pintar masing-masing dalam penggunaan teknologi internet ini boleh menyumbang kepada kesan negatif kepada tumpuan mereka terhadap sesuatu yang lebih penting dalam hidup mereka iaitu pelajaran. Hassan dan Raja Abdul Rashid (2012) mendapati antara kesan sampingan yang dialami oleh pelajar disebabkan pendedahan yang terlalu luas kepada kemudahan internet adalah pelajar kurang memberi tumpuan atau fokus kepada pelajaran dan juga pelajaran mereka terganggu disebabkan tidak mempunyai banyak masa untuk melakukan aktiviti ulangkaji. Deraman dan Sasudian (2018) pula menyebutkan arus kemodenan telah menyebabkan perubahan kepada corak pembelajaran di kalangan pelajar yang mana mereka ini dilihat sangat bergantung kepada gajet telefon pintar yang dimiliki oleh mereka dan ini menyebabkan penggunaan gajet telefon pintar yang semakin menular di kalangan pelajar dan ianya semakin tidak terkawal. Menurut Abdullah (2012) pula, internet telah memberikan banyak faedah kepada manusia, namun begitu ramai yang

telah menyalahgunakannya terutama sekali kelompok belia. Di samping itu, Nahar et al. (2018) ada menyatakan bahawa aplikasi internet yang mampu dicapai tanpa kawalan telah membawa kepada ketagihan kepada kalangan penggunaanya di mana sebahagiannya adalah merupakan pelajar sekolah. Jika keadaan-keadaan ini berterusan tanpa usaha pembasmian, ianya bakal memberikan kesan negatif kepada kesejahteraan negara. Ini kerana menurut Nahar et al. (2018) tahap keintelektualan remaja adalah antara penentu kepada maju atau mundurnya sesebuah negara di masa akan datang di mana negara yang mewarisi golongan muda yang berpendidikan rendah akan mengalami kesukaran untuk memajukan negara di mata dunia. Sehubungan dengan itu penyelidik berpendapat pentingnya untuk mengetahui tahap penggunaan gajet telefon pintar ini di kalangan pelajar dan pengaruh rakan-rakan di sekeliling mereka yang juga memiliki peranti komunikasi tersebut.

1.2 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk:

- i. Mengenalpasti kesan penggunaan gajet telefon pintar oleh pelajar terhadap kecenderungan untuk fokus kepada aktiviti pembelajaran.
- ii. Mengenalpasti kesan pengaruh penggunaan gajet telefon pintar oleh rakan-rakan di persekitaran terhadap pelajar.

1.3 Skop Kajian

Skop kajian ini adalah meliputi pelajar semester 2, 3 dan 4 Program Senibina Kapal (DNA) di Jabatan Kejuruteraan Perkapalan, Politeknik Bagan Datuk (PBD), Hutan Melintang, Perak dan pelajar semester 2 dan 4 Program Diploma Kejuruteraan Mekanikal (Petrokimia) (DPC) di Jabatan Kejuruteraan Mekanikal, Politeknik Tun Syed Nasir Syed Ismail (PTSN), Pagoh, Johor bagi pengajian sesi Disember 2018.

2.0 KAJIAN LITERATUR

Dalam kajian literatur yang telah dilakukan didapati tidak semua menyimpulkan bahawa pelayaran internet sama ada menggunakan komputer, gajet telefon pintar mahupun peranti yang lain akan memberikan kesan negatif kepada masyarakat. Abdullah (2012) menghujahkan bahawa internet itu tidaklah bersifat merosakkan jika si penggunaanya bersikap amanah dan bertanggungjawab serta sentiasa sedar akan peranan mereka untuk memajukan diri sendiri, keluarga, bangsa, agama dan negara. Deraman dan Sasudian (2018) pula menyebutkan dengan menggunakan aplikasi yang sedia ada dalam gajet tersebut membolehkan para pelajar untuk berkomunikasi antara mereka tanpa sempadan dan batasan dalam membincangkan perihal akademik secara menyeluruh. Bagi Nawi dan Hamzah (2013) pula, kini kewujudan dan kemudahan internet adalah punca kepada maklumat dan ilmu pengetahuan dapat dicapai di mana-mana sahaja tanpa adanya sebarang kekangan masa dan juga tempat. Juga seperti yang dinyatakan oleh Khalid et al. (2016) iaitu telefon pintar adalah berpotensi untuk digunakan bagi tujuan pembelajaran kerana perkongsian maklumat dapat disalurkan dengan cepat dan proses kolaborasi boleh berlaku secara pantas dalam talian. Walaupun begitu tanggapan-tanggapan negatif tidak mampu untuk diketepikan apabila ianya berkaitan dengan pendedahan kepada internet melalui penggunaan peranti-peranti tersebut. Omar dan Latip (2016) menyatakan adalah amat jelas bahawa internet memberikan suatu pemikiran yang kontradiktif, kerana di satu sudut internet memberikan impak positif namun di sudut lain impak negatifnya juga tidak dapat dihindari. Bagi Jumoke et al. (2015) pula, telefon bimbit menyebabkan wujudnya ruang untuk pelajar mencampuradukkan perkara-perkara lain yang tidak selari dengan statusnya sebagai seorang pelajar di mana ini menyebabkan berlakunya gangguan kepada tugas-tugas akademik pelajar tersebut. Jones (2014) telah melakukan pemerhatian dan kajian terhadap pelajar-pelajar di Universiti Elon dan mendapati bahawa pelajar-pelajar di universiti tersebut juga tidak terkecuali daripada fenomena di mana ketagihan penggunaan gajet telefon pintar telah mempengaruhi pelajar-pelajar di sana. Kuldip Singh dan Samah (2018) pula telah menyenaraikan antara kesan-kesan negatif gajet telefon pintar ke atas pelajar adalah pelajar lebih berminat dan lebih bermotivasi untuk tersebut untuk tujuan pembelajaran dan kurangnya interaksi sosial dalam dunia nyata yang membawa kepada terbitnya isu-isu dalam perhubungan dan mengganggu tugas akademik pelajar.

3.0 METODOLOGI

3.1 Pengenalan

Rekabentuk kajian ini yang sesuai dengan objektif kajian adalah kajian tinjauan yang mana ianya menggunakan borang soal selidik yang menempatkan 23 soalan yang berbentuk soalan tertutup (*close ended*) dan dibahagikan kepada 4 bahagian yang perlukan maklumbalas daripada responden.

3.2 Persampelan

Sampel yang diambil untuk kajian ini adalah terdiri daripada pelajar-pelajar Program Diploma Senibina Kapal (DNA) semester 2, 3 dan 4 di Politeknik Bagan Datuk (PBD), Perak dan Program Diploma Kejuruteraan Mekanikal (Petrokimia) (DPC) semester 2 dan 4 di Politeknik Tun Syed Nasir Syed Ismail (PTSN), Pagoh, Johor bagi pengajian sesi Disember 2018. Jumlah pelajar semester 4 program DNA Politeknik Bagan Datuk tersebut adalah seramai 24 orang, 6 orang adalah pelajar daripada semester 3 manakala pelajar semester 2 pula adalah seramai 21 orang. Untuk pelajar Program DPC Politeknik Tun Syed Nasir Syed Ismail (PTSN) pula, jumlah pelajar semester 4 adalah seramai 33 orang dan 76 orang pula adalah pelajar semester 2. Maka dengan itu jumlah keseluruhan pelajar yang dijadikan sampel bagi kajian ini adalah seramai 160 orang.

3.3 Instrumen dan tatacara pemerolehan maklumat kajian

Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah berupa set soal selidik yang dibangunkan bersesuaian dengan objektif kajian yang telah digarap. Dalam membangunkan soal selidik ini, rujukan yang dijadikan panduan adalah soal selidik yang diketengahkan oleh Rosdi Anuar (2016) yang mana objektif kajian oleh beliau adalah bagi memperolehi pengetahuan berkenaan dengan implikasi penggunaan telefon bimbit di bilik kuliah dalam kalangan pelajar jurusan komunikasi Universiti Putra Malaysia (UPM). Beberapa soalan diambil daripada Rosdi Anuar (2016) dan terdapat juga beberapa soalan lain yang difikirkan perlu untuk dimasukkan oleh pengkaji untuk memenuhi objektif kajian ini. Untuk tujuan ini, pengkaji telah membahagikan set soal selidik tersebut kepada beberapa bahagian iaitu:

- i. Bahagian A: Data demografik di mana responden ditanya berkenaan dengan jantina, umur dan bangsa.
- ii. Bahagian B: Responden ditanya berkenaan dengan status pemilikan dan pemikirannya terhadap gajet telefon pintar, potensi kemudahan dan aplikasi yang ada bersama telefon pintarnya. Terdapat 7 soalan yang perlu dijawab oleh responden di mana bentuknya adalah tertutup. Responden hanya perlu memilih jawapan sama ada setuju atau tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.
- iii. Bahagian C: Responden ditanya berkenaan dengan tujuan utama beliau menggunakan gajet telefon pintarnya. Sebanyak 5 pilihan diberikan dan responden hanya diminta memilih 3 daripada semua pilihan yang disenaraikan tersebut. Tujuannya adalah untuk mengelakkan responden memilih semua pilihan yang diberikan yang menyebabkan akhirnya data tersebut tidak dapat digunakan.
- iv. Bahagian D: Responden ditanya berkenaan dengan sikap penggunaan ke atas gajet telefon pintar yang dimilikinya dan juga pemerhatiannya terhadap rakan-rakan sekeliling dalam penggunaan gajet telefon pintar masing-masing. Terdapat 12 soalan di bahagian ini yang perlu dijawab semuanya oleh responden. Maklumbalas daripada responden adalah melibatkan penggunaan 5 kategori skor skala Likert seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 1.

Jadual 1: Skala Likert

Skor	Pilihan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Tidak Pasti (TP)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

4.0 DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Jadual 2 menunjukkan ciri-ciri demografik responden yang terlibat dalam kajian ini. Didapati umur kelompok pelajar yang terbesar yang menjawab soal selidik bagi kajian ini adalah pelajar yang berumur 19 tahun yang merangkumi 58.125% daripada jumlah responden. Dari segi jantina pula, pelajar lelaki adalah merupakan responden terbesar yang merangkumi 120 orang iaitu 75% daripada keseluruhan responden yang terlibat manakala pelajar berbangsa Melayu adalah responden terbesar di mana ianya seramai 126 orang iaitu merangkumi 78.75% daripada keseluruhan responden. Selain daripada itu pelajar berbangsa India, 16.875%, Bumiputera Sabah dan Sarawak, 1.875%, Orang Asal (Orang Asli), 1.25%, Cina dan Siam pula masing-masing merangkumi 0.625%.

Jadual 2: Ciri Demografik Responden

Ciri Demografik	Kekerapan	Peratusan (%)	
Umur	19 Tahun	93	58.125
	20 Tahun	61	38.125
	21 Tahun	2	1.250
	22 Tahun	1	0.625
	23 Tahun	1	0.625
	24 Tahun	1	0.625
	25 Tahun	1	0.625
Jantina	Lelaki	120	75.000
	Perempuan	40	25.000
Bangsa	Melayu	126	78.750
	Cina	1	0.625
	India	27	16.875
	Bumiputera Sabah Sarawak	3	1.875
	Orang asal	2	1.250
	Siam	1	0.625

Daripada dapatan kajian seperti yang ditunjukkan pada Jadual 3, didapati keseluruhan responden bersetuju bahawa mereka memiliki gajet telefon pintar masing-masing. Ini adalah sesuatu yang sudah dijangka kerana daripada pemerhatian pengkaji terhadap pelajar-pelajar di PBD dan PTSN ini, adalah menjadi suatu pemandangan yang biasa apabila melihat kepada pelajar-pelajar sedang bersama dengan gajet telefon pintar masing-masing apabila mereka berada di suatu masa kelapangan dan adalah mengejutkan apabila didapati seramai 5 daripada jumlah responden bersetuju bahawa mereka memiliki lebih daripada satu peranti

tersebut. Ini juga selari dengan kajian dilakukan oleh Jones (2014) di mana dapatan kajiannya menunjukkan bahawa 44% pelajar mendapati semasa mereka berjalan di sekitar kawasan kampus, didapati majoriti orang-orang yang dilihatnya adalah sedang asyik bersama dengan gajet telefon pintar masing-masing. Daripada soal selidik yang dijalankan juga didapati hampir keseluruhan mereka merasa gembira kerana dapat memiliki gajet telefon pintar. Hanya seorang daripada responden yang memberi maklumbalas tidak bersetuju untuk merasa gembira disebabkan memiliki peranti tersebut. Dalam perkara ini, pengkaji hanya mampu membuat andaian bahawa ini mungkin disebabkan responden tersebut kurang berpuas hati dengan gajet telefon pintar yang dimilikinya dan beliau mungkin bercadang atau dalam perancangan untuk memiliki gajet telefon pintar yang lebih canggih lagi. Selain daripada itu, rata-rata responden memiliki gajet telefon pintar yang mempunyai kemudahan capaian internet, permainan dan juga perbualan atas talian (*online games and chatting*) serta berkeupayaan untuk membuat *video call* dan majoritinya iaitu 98.75% bersetuju bahawa gajet telefon pintar itu adalah sesuatu peranti yang penting dalam kehidupan mereka.

Jadual 3: Status pemilikan dan pemikiran responden terhadap gajet telefon pintar mereka

No.	Pernyataan	Kekerapan		Peratusan (%)	
		Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya memiliki gajet telefon pintar. (Jika anda memilih jawapan TIDAK SETUJU, maka anda tidak perlu menjawab soalan-soalan selanjutnya)	160	-	100.00	-
2.	Saya memiliki lebih daripada satu gajet telefon pintar.	5	155	3.125	96.875
3.	Saya gembira dapat memiliki gajet telefon pintar.	159	1	99.375	0.625
4.	Saya mempunyai gajet telefon pintar yang berangkaian servis 3G dan ke atas.	160	-	100.00	-
5.	Saya mempunyai gajet telefon pintar yang boleh membuat panggilan video.	160	-	100.00	-
6.	Saya mempunyai aplikasi perbualan dan permainan atas talian (<i>online chatting and games</i>) di dalam gajet telefon pintar. * <i>Whatsapps, Telegram, Facebook, semua jenis online games dsb.</i>	160	-	100.00	-
7.	Gajet telefon pintar penting bagi saya.	158	2	98.750	1.250

Dalam perkara tujuan penggunaan gajet telefon pintar di kalangan pelajar seperti yang ditunjukkan pada Jadual 4, dapatan kajian menunjukkan bahawa hanya 35 pelajar atau 21.875% sahaja yang memilih aktiviti pembelajaran sebagai antara 3 tujuan utama mereka menggunakan gajet telefon pintar. Ini menunjukkan secara umumnya aktiviti pembelajaran adalah bukannya tujuan utama bagi pelajar menggunakan gajet telefon pintar masing-masing walaupun pilihan tersebut ditempatkan di bahagian paling atas berbanding pilihan-pilihan yang lain dalam borang soal selidik. Tujuan utama pilihan aktiviti pembelajaran tersebut ditempatkan di bahagian paling atas daripada semua pilihan yang ada adalah untuk memudahkan pelajar mengetahui sedari awal bahawa aktiviti pembelajaran adalah antara pilihan yang ada disenaraikan dalam pemilihan 3 tujuan utama penggunaan gajet telefon pintar mereka. Selebihnya pilihan tertinggi antara 3 tujuan utama penggunaan gajet telefon pintar masing-masing yang dipilih oleh responden adalah perbualan teks atau media sosial atas talian atau *online chatting* dengan 151 atau 94.375% daripada 160 orang pelajar memilihnya. Ini selari dengan dapatan kajian oleh Khalid et al. (2016) yang menunjukkan penggunaan tertinggi telefon bimbit di kalangan pelajar universiti adalah bagi kategori untuk tujuan sosialisasi di mana hal ini seiring dengan kemajuan pesat dalam khidmat mesej seperti *WhatsApp, Telegram* serta *Chatting Apps* yang menjadi kegemaran pengguna. Selain daripada itu Jones (2014) juga menyatakan dalam dapatan kajiannya bahawa 83.1% daripada pelajar memilih *texting* iaitu menghantar teks pesanan (*message*) atau perbualan atas talian (*online chatting*) sebagai penggunaan utama telefon bimbit mereka, diikuti dengan membuat panggilan telefon 10.8%, dan *Facebook, Twitter atau Instagram* dengan 1.5% masing-masing. Ini menunjukkan bahawa walaupun gajet telefon pintar tersebut adalah suatu peranti komunikasi suara, tetapi pengguna-pengguna di kalangan pelajar lebih selesa berhubung dengan pihak lain dengan menggunakan teks.

Jadual 4: Tujuan utama penggunaan gajet telefon pintar oleh responden

Pernyataan	Kekerapan	Peratusan (%)
Saya menggunakan gajet telefon pintar saya untuk: (Anda dibenarkan pilih hanya TIGA sahaja daripada senarai di bawah.		
1. Aktiviti pembelajaran	35	21.875
2. Komunikasi (Panggilan telefon)	113	70.625
3. Perbualan teks atau media sosial atas talian (<i>online chatting</i>)	151	94.375
4. Permainan atas talian (<i>online games</i>)	94	58.750
5. Mendapatkan perkembangan berita dan isu semasa	87	54.375

Jadual 5 menunjukkan kesan penggunaan gajet telefon pintar ke atas responden. Seperti yang didapati bahawa sememangnya peranti tersebut adalah sesuatu yang penting bagi pelajar sehinggalah skor purata 4.21 yang menunjukkan bahawa pelajar bersetuju dengan pernyataan mereka tidak dapat berjauhan dengan gajet telefon pintar masing-masing ataupun 95.652% daripada keseluruhan responden adalah setuju dan sangat bersetuju dengan pernyataan tersebut. Dapatan kajian juga mendapati skor purata 4.00 atau 84.375% pelajar mengakui bahawa mereka memperuntukkan banyak masa dengan melayani gajet telefon pintar masing-masing. Selain daripada itu 75% daripada responden mengakui bahawa mereka kurang memberi tumpuan kepada aktiviti pembelajaran disebabkan selalu menggunakan gajet telefon pintar masing-masing dengan skor purata 3.80 dan hanya 19.375% sahaja responden tidak bersetuju dan sangat tidak bersetuju dengan pernyataan tersebut, manakala 5.625% responden memberi

maklumbalas tidak pasti. Keputusan ini adalah agak bertentangan jika dibandingkan dengan kajian oleh Rosdi Anuar (2016), di mana beliau mendapati 44.7% pelajar suka menjadikan telefon bimbit masing-masing sebagai wadah untuk mencari maklumat tambahan yang berkaitan dengan pembelajaran. Ini dapat difahami kerana Rosdi Anuar (2014) mengkaji penggunaan telefon bimbit oleh pelajar semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) sedang berjalan di bilik kuliah. Namun semasa di luar waktu PdP, pelajar lebih menggunakan gajet telefon pintar masing-masing untuk tujuan-tujuan lain yang tidak berkaitan dengan aktiviti pembelajaran.

Lebih mendalam lagi, didapati 88.125% dengan skor purata 4.10, pelajar mengakui bahawa rakan-rakan yang sedang menggunakan gajet telefon pintar masing-masing di persekitarannya telah mempengaruhi pelajar tersebut untuk turut sama menggunakan peranti berkenaan. Namun begitu, dapatan kajian juga mendapati bahawa pelajar mempunyai kesedaran yang baik terhadap kesan negatif dan kesan positif daripada penggunaan gajet telefon pintar masing-masing. Ini dapat dilihat daripada skor purata 4.04 atau 90% daripada responden bersetuju dan sangat bersetuju dengan pernyataan mereka sedar bahawa gajet telefon pintar menyebabkan mereka kurang memberi tumpuan kepada aktiviti pembelajaran dan skor purata 4.24 atau 94.375% daripada responden yang menyedari bahawa gajet telefon pintar dapat memberikan sumbangan positif kepada aktiviti pembelajaran jika digunakan dengan betul dan bertepatan.

Jadual 5: Kesan penggunaan gajet telefon pintar ke atas responden

No	Pernyataan	Peratusan (%) (Kekerapan)					Purata
		STS	TS	TP	S	SS	
1.	Saya tidak mampu berjauhan dengan gajet telefon pintar saya.	-	-	4.375 (7)	70.625 (113)	25.000 (40)	4.21
2.	Saya selalu melayari internet menggunakan gajet telefon pintar.	-	1.875 (3)	5.625 (9)	65.000 (104)	27.500 (44)	4.18
3.	Saya selalu bermain online game menggunakan gajet telefon pintar saya.	8.125 (13)	5.625 (9)	15.625 (25)	41.250 (66)	29.375 (47)	3.78
4.	Saya selalu melayari online chatting menggunakan gajet telefon pintar.	-	6.250 (10)	3.750 (6)	76.250 (122)	13.750 (22)	3.98
5.	Saya memperuntukkan masa yang banyak dengan gajet telefon pintar saya.	1.875 (3)	3.750 (6)	10.000 (16)	60.625 (97)	23.750 (38)	4.00
6.	Saya kurang melakukan aktiviti pembelajaran disebabkan asyik menggunakan gajet telefon pintar.	5.625 (9)	13.750 (22)	5.625 (9)	45.000 (72)	30.000 (48)	3.80
7.	Saya dapati majoriti rakan-rakan saya juga memiliki gajet telefon pintar.	-	-	3.750 (6)	76.250 (122)	20.000 (32)	4.16
8.	Saya dapati rakan-rakan saya peruntukkan masa yang banyak dengan gajet telefon pintar mereka.	1.875 (3)	7.500 (12)	21.875 (35)	41.250 (66)	27.500 (44)	3.85
9.	Saya dapati rakan-rakan saya kurang melakukan aktiviti pembelajaran kerana asyik menggunakan gajet telefon pintar mereka.	1.875 (3)	6.250 (10)	17.500 (28)	45.000 (72)	29.375 (47)	3.94
10.	Melihat kepada rakan-rakan saya yang sedang menggunakan gajet telefon pintar mereka menyebabkan saya juga terpengaruh untuk menggunakan gajet telefon pintar saya.	-	1.875 (3)	10.000 (16)	64.375 (103)	23.750 (38)	4.10
11.	Saya sedar bahawa gajet telefon pintar menyebabkan saya kurang memberi tumpuan kepada aktiviti pembelajaran.	-	8.125 (13)	1.875 (3)	68.750 (110)	21.250 (34)	4.03
12.	Saya sedar bahawa gajet telefon pintar dapat memberikan sumbangan positif kepada aktiviti pembelajaran jika digunakan dengan betul dan bertepatan.	-	-	5.625 (9)	65.000 (104)	29.375 (47)	4.24

5.0 KESIMPULAN DAN CADANGAN

Secara keseluruhannya didapati melayari internet dan laman-laman hburan yang disediakan melalui gajet telefon pintar ini sememangnya telah menjadi suatu gaya hidup kemestian bagi pelajar dan remaja masa kini. Boleh dikatakan setiap pelajar memiliki gajet telefon pintar masing-masing, sekurang-kurangnya satu bagi setiap seorang. Pelajar juga sememangnya berkeinginan dan selesa untuk memiliki peranti tersebut. Selain daripada itu para pelajar khususnya menyedari yang mereka sering kali dilalaikan melalui penggunaan peranti tersebut, namun disebabkan tarikan tersebut sukar untuk dibendung oleh mereka, menyebabkan mereka mengeneipkan dan cuba untuk menafikan kesan-kesan negatif yang bakal menimpa. Mereka juga menyedari bahawa peranti yang mereka miliki tersebut boleh membawa mereka kepada perkara-perkara yang bersifat positif jika mereka menggunakannya secara

baik. Maka untuk membendung gejala tersebut melalui penafian hak pelajar dan remaja daripada menggunakan gajet telefon pintar mungkin dilihat sebagai suatu penyelesaian yang bersifat ekstrem. Ini kerana peranti tersebut sememangnya adalah suatu kemudahan yang penting dan berkesan jika ianya digunakan secara betul dan tepat. Cadangan yang boleh diambil adalah memperbanyakkan bahan PdP yang bersifat inovatif dan mampu menarik minat untuk para pelajar dan jiwa remaja ini untuk melayari bahan-bahan tersebut di laman-laman internet menggunakan gajet telefon pintar mereka. Pendedahan boleh diberikan kepada mereka untuk mereka mengetahui secara tepat di mana lokasi-lokasi laman web bagi bahan-bahan pengajaran tersebut untuk mereka ikuti. Wujudkan applikasi-applikasi positif yang menepati jiwa remaja mereka yang mampu untuk menyemarakkan perasaan dan minat mereka kepada pelajaran, kecintaan kepada pembangunan dan kemajuan diri sendiri, keluarga, masyarakat dan negara.

RUJUKAN

- Abdullah, A. A. (2012). Etika Digital Dan Berinternet Menurut Perspektif Islam. *Jurnal Penyelidikan Islam*, 25, 55–82.
- Ahmad, A. H. & Husin, M. N. (2016). Penggunaan Aplikasi Rangkaian Sosial Dalam Kalangan Pelajar Politeknik Kuala Terengganu. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 1, 81–90.
- Deraman, P. & Sasudian, N. (2018). Kajian Persepsi Penggunaan Telefon Pintar Di Dalam Pembelajaran Di Kalangan Kolej Komuniti Temerloh. *e-Proceedings National Innovation and Invention Competition Through Exhibition (iCompEx'18)*. Retrieved from https://upikpolimas.edu.my/conference/index.php/icomplex/icomplex_2018/paper/viewFile/550/224
- Hassan, J. & Raja Abdul Rashid, R. S. (2012). Ketagihan Penggunaan Internet Di Kalangan Remaja Sekolah Tingkatan 4 Di Bandaraya Johor Bahru. *Journal of Technical, Vocational & Engineering Education*, 6, 23–43.
- Jones, T. (2014). Students' Cell Phone Addiction and Their Opinions. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 5(1), 74–80.
- Jumoke, S., Oloruntoba, S. A. & Blessing, O. (2015). Analysis of Mobile Phone Impact on Student Academic Performance in Tertiary Institution. *International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering*, 5(1), 361–367.
- Khalid, F., Daud, M. Y. & Mohamad Nasir, M. K. (2016). Perbandingan Penggunaan Telefon Pintar Untuk Tujuan Umum Dan Pembelajaran Dalam Kalangan Pelajar Universiti. *International Conference on Education and Regional Development 2016 (ICERD 2016)*. Bandung, Indonesia. Retrieved from https://www.academia.edu/30471080/PERBANDINGAN_PENGGUNAAN_TELEFON_PINTAR_UNTUK_TUJUAN_UMUM_DAN_PEMBELAJARAN_DALAM_KALANGAN_PELAJAR_UNIVERSITI
- Kuldip Singh, M. K. & Samah, N. A. (2018). Impact of Smartphone: A Review on Positive and Negative Effects on Students. *Asian Social Science*, 14(11), 83–89.
- Mamatha, S. L., Hanakeri, P. A. & Aminabhavi, V. A. (2016). Impact of gadgets on emotional maturity, reasoning ability of college students. *International Journal of Applied Research*, 2(3), 749–755.
- Nahar, N., Sani, S., Baniear Salvam, D., Rosli, N. & Abdullah, A. H. (2018). Impak Negatif Teknologi Moden Dalam Kehidupan Dan Perkembangan Kanak-Kanak Hingga Usia Remaja. *International Journal of Islamic and Civilizational Studies*, 5(1), 87–99.
- Nawi, A. & Hamzah, M. I. (2013). Tahap Penerimaan Penggunaan Telefon Bimbit sebagai M-Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam. *Journal of Islamic and Arabic Education*, 5(1), 1–10.
- Omar, S. & Latip, M. (2016). Pengaruh Peranti Teknologi Kepada Perkembangan Sosial Dan Permasalahan Kesihatan Kanak-Kanak. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/306256070_PENGARUH_PERANTI_TEKNOLOGI KEPADA PERKEMBANGAN_SOSIAL_DAN_PERMASALAHAN_KESIHATAN_KANAK-KANAK
- Rosdi Anuar, N. A. (2016). *Implikasi Penggunaan Telefon Bimbit Di Bilik Kuliah Dalam Kalangan Pelajar Komunikasi UPM*. Tesis Ijazah Bachelor Komunikasi di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia.

Mohd Zamri Bin Mohd Zin
Politeknik Bagan Datuk
36400 Hutan Melintang, Perak, Malaysia
Email: mohdzamri.mohdzin@gmail.com

Mohamed Hamdan Bin Mohamad Ibrahim
Politeknik Tun Syed Nasir Syed Ismail,
84600 Pagoh, Johor, Malaysia
Email: mohamim@gmail.com

Suhailly Binti Mat Rudin
Kolej Matrikulasi Pulau Pinang
13200 Kepala Batas, Pulau Pinang, Malaysia
Email: suhailly.mr.matrik@1govuc.gov.my