



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PERKAITAN DI ANTARA KEWARGANEGARAAN
DIGITAL, KREATIVITI DIGITAL DAN NILAI
LITERASI DIGITAL DALAM KALANGAN
PELAJAR TINGKATAN EMPAT DI
PERAK



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

NIA KURNIA MALIKI

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PERKAITAN DI ANTARA KEWARGANEGARAAN DIGITAL, KREATIVITI
DIGITAL DAN NILAI LITERASI DIGITAL DALAM KALANGAN PELAJAR
TINGKATAN EMPAT DI PERAK

NIA KURNIA MALIKI



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA SASTERA
(MOD PENYELIDIKAN)

FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UPS/IPS-3/BO32
Pind : 00 m/s: 1/1

Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah



INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 9...(hari bulan) 7...(bulan) 2024.

i. Perakuan pelajar :

Saya, NIA KURNIA BINTI MALIKI (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PERKAITAN DIANTARA KEWARGANEGARAAN DIGITAL, KREATIVITI DIGITAL DAN NILAI LITERASI DIGITAL DALAM KALANGAN PELAJAR TINGKATAN EMPAT DI PERAK adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, KHAIRUL AZAM BIN BAHARI (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PERKAITAN DI ANTARA KEWARGANEGARAAN DIGITAL, KREATIVITI DIGITAL DAN NILAI LITERASI DIGITAL DALAM KALANGAN PELAJAR TINGKATAN EMPAT DI PERAK (TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA SASTERA MOD PENYELIDIKAN (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

30 JULY 2024

Tarikh

DR. KHAIRUL AZAM BAHARI
PENYELIA
JABATAN KOMUNIKASI DAN MEDIA
FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Tandatangan Penyelia

UPSI/IPS-3/BO 31
Pind.: 01 m/s:1/1**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES****BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**Tajuk / Title: PERKAITAN DI ANTARA KEWARGANEGARAAN DIGITAL, KREATIVITI DIGITAL
DAN NILAI LITERASI DIGITAL DALAM KALANGAN PELAJAR TINGKATAN EMPAT DI PERNo. Matrik / Matric's No.: M201920001050Saya / I: NIA KURNIA BINTI MALIKI

(Nama pelajar / Student's Name)



05-45

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan
di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan
seperti berikut:-

tbusi

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

☐**SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972.

☐**TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / Contains restricted information as specified by the organization where research was done.

☒**TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**
(Tandatangan Pelajar/ Signature)Tarikh: 26 MAC 2024
(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)**DR. KHAIRUL AZAM BAHARI
PENSYARAH
JABATAN KOMUNIKASI DAN MEDIA
FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.Notes: If the thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.

PENGHARGAAN

Dengan rasa rendah hati sedalam-dalamnya, saya menaungkan rasa syukur kepada Allah SWT kerana atas berkat-Nya dan pertolongan-Nya saya dapat menyelesaikan disertasi ini pada perjalanan yang panjang ini. Melalui ruangan ini, saya ingin merakamkan sebuah penghargaan dan rasa terima kasih kepada penyelia saya, Dr Khairul Azam Bahari. Beliau yang telah memberi kepercayaan kepada saya untuk mengambil cabaran ini dalam masa yang sama banyak membimbing dan memberikan dorongan kepada saya sepanjang melaksanakan kajian ini daripada mula sehingga akhir. Dr Roslan Ali, selaku penyelia pembimbing, terima kasih atas semangat dan rasa percaya yang telah diberikan ketika saya berada di fasa-fasa yang berat untuk menyelesaikan disertasi ini. Ucapan terima kasih juga saya tujukan kepada pensyarah yang bekerjasama dalam menjayakan tesis ini, Dr Siti Nor Amalina Ahmad Tajuddin, Dr Fatima Mohamed Hamoud Al-Majdhoub, Prof Dr Shanti Balraj Baboo dan Prof Dr Mohamed Zin Nordin yang banyak memberikan tunjuk ajar dan ilmu yang bermanfaat dalam pembelajaran ini dan tidak lupa juga tentang sudut pandang sebuah kehidupan. Penghargaan yang tidak terhingga kepada mereka ini yang sudah bersama-sama berusaha dalam memastikan disertasi ini dapat diselesaikan dengan baik. Setinggi-tinggi penghargaan juga saya ingin sampaikan kepada pihak Pusat Penyelidikan dan Inovasi (RMIC) Universiti Pendidikan Sultan Idris yang telah memberikan peluang dalam menjalankan geran penyelidikan di bawah peruntukan penyelidikan pascasiswazah. Melalui penyelidikan ini, banyak yang telah saya pelajari dan segala proses yang telah dijalankan menjadi pembelajaran baharu kepada saya. Rasa terima kasih yang tidak terhingga ingin saya ucapkan kepada ibu bapa saya yang telah memberikan sokongan dan mahu meminjamkan bibir dan tangan-tangannya untuk doa-doa yang tidak pernah putus agar saya dapat menjalani proses ini dengan sabar dan tenang. Saya ingin menyampaikan juga rasa terima kasih kepada rakan-rakan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, semoga Tuhan membalas kebaikan kamu yang senantiasa menjadi sumber inspirasi, penawar dalam memaniskan suasana yang redup dan tidak lelah dalam meyakinkan diri saya bahawa disertasi ini akan dapat diselesaikan dengan baik di waktu yang tepat. Teruntuk diri sendiri, terima kasih untuk kerjasama yang sangat baik dalam perjalanan panjang ini dan terima kasih sudah mahu bertahan sampai saat ini. Harapan saya, semoga disertasi ini menjadi berkah dan memberikan manfaat kepada semua pihak, dunia dan akhirat.

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengukur tahap pengetahuan dan kemahiran kewarganegaraan digital serta kreativiti digital bagi nilai literasi digital dalam kalangan pelajar tingkatan empat kawasan bandar dan luar bandar di Perak. Kajian ini memfokuskan kepada lapan elemen daripada Kerangka Kerja Kecerdasan Digital (DQ) iaitu, identiti digital, penggunaan digital, keselamatan digital, pengawasan digital, emosi kecerdasan digital, komunikasi digital, literasi digital dan hak digital. Seramai 444 orang pelajar tingkatan empat di beberapa buah daerah di Perak telah dipilih berdasarkan persampelan rawak strata dan instrumen borang soal selidik telah diedarkan menggunakan platform Google Form. Hasil daripada tinjauan mendapati bahawa tahap pengetahuan kewarganegaraan digital pelajar di Perak adalah berada pada kedudukan yang baik. Analisis juga merekodkan terdapat hubungan yang signifikan antara kemahiran dan nilai literasi digital dalam kalangan pelajar tingkatan empat di Perak. Walau bagaimanapun, analisis bagi objektif ketiga dan keempat merumuskan bahawa tidak ada perbezaan yang signifikan antara aspek kemahiran kewarganegaraan digital dan kreativiti digital terhadap nilai literasi digital antara pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak. Hasil analisis kajian ini turut menunjukkan bahawa literasi digital pelajar bagi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai masing-masing berada dalam keadaan yang terkawal. Walau bagaimanapun, keselamatan digital dan pengawasan digital perlu dipertingkatkan dari masa ke masa. Selain itu, pelajar perlu terus diberi kesedaran akan kepentingan pengetahuan digital khususnya keadaan pada masa kini memerlukan mereka menggunakan ruang digital. Dampak daripada penyelidikan ini menunjukkan literasi digital dapat membantu pelajar dalam pemilihan informasi yang tidak terkawal yang wujud di pelbagai platform dan juga mengurangkan risiko terjebak dengan kegiatan jenayah siber. Akhir sekali, implikasi kajian ini dapat mendorong pelajar agar mampu menyemak, mengimbas, menganalisis, menyelidik, menilai, membandingkan dan mengakses maklumat yang benar serta dapat mencipta sesuatu yang bermanfaat terhadap orang lain terutamanya masyarakat Malaysia untuk menjadi warga digital yang memiliki tahap literasi yang tinggi.

RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL CITIZENSHIP, DIGITAL CREATIVITY AND VALUES OF DIGITAL LITERACY AMONG FORM FOUR STUDENTS IN PERAK

ABSTRACT

The primary objective of this research was to evaluate the extent of digital citizenship and digital creativity. This research was conducted to measure the level of digital citizenship and digital creativity knowledge and examine the level of skills for the value of digital literacy among form four students in urban and rural areas in Perak. This study focuses on the 8 conceptual elements of the Digital Intelligence Framework (DQ), namely, digital identity, digital use, digital safety, digital security, digital intelligence emotion, digital communication, digital literacy, and digital rights. A quantitative survey method using a questionnaire instrument has collected a total of 444 form four students that have been chosen based on stratified random sampling in several districts in Perak by using the Google Form platform. Based on the results, the level of digital citizenship and digital creativity knowledge of students in Perak is on the positive axis and shows a significant relationship between digital citizenship and digital creativity skills and the value of digital literacy among the form four students in Perak. However, the analysis for the third and fourth objectives concluded that there are no significant difference shown from the aspect of digital citizenship and digital creativity skills towards the values of digital literacy for the urban and rural areas in Perak. The results of the analysis show that the students' digital literacy on the aspects of knowledge, skills, and values is in a controlled state. Nonetheless, some elements do need to be given more attention from time to time. Despite this, students need to continue to be given more awareness of the importance of digital knowledge which always requires them to be at this present time of the digital space. As a result of this research, digital literacy help the students in choosing the right information in these uncontrollable wave of information era and reduce the risk of being caught up in cybercrimes activities. Therefore, this research is conducted so that students can check, scan, analyse, research, evaluate, compare, and access true information and create something useful for others especially the citizen of Malaysia to have higher literacy.

KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI RAJAH	x
SENARAI SINGKATAN	xi
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Pengenalan Revolusi Industri 4.0	2
1.3 Penyataan Masalah	5
1.4 Objektif Kajian	12
1.5 Persoalan Kajian	12
1.6 Hipotesis Kajian	13
1.7 Kerangka Teoritikal Kajian	13
1.8 Kerangka Konseptual Kajian	14
1.9 Definisi Operasional	15
1.9.1 Kewarganegaraan Digital	16
1.9.2 Kreativiti Digital	17

1.9.3 Pengetahuan Literasi Digital	17
1.9.4 Kemahiran Literasi Digital	18
1.9.4 Nilai Literasi Digital	19
1.9.6 Media Digital	20
1.10 Batasan Kajian	21
1.11 Kepentingan Kajian	23
1.12 Rumusan	24

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan	26
2.2 Penyelidikan Literasi Digital	26
2.3 Teori Literasi Media	44
2.4 Kerangka Kerja Kecerdasan Digital (DQ)	54
2.5 Rumusan	66

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Pendahuluan	68
3.2 Etika dalam Penyelidikan	68
3.3 Reka Bentuk Kajian	69
3.3.1 Lokasi Kajian	70
3.3.1.1 Pemilihan Lokasi Kajian	71
3.3.2 Populasi Kajian	74
3.3.2.1 Pemilihan Subjek	74
3.3.2.2 Saiz Sampel	75
3.4 Pengumpulan Data	78
3.4.1 Pembangunan Instrumen Kajian	78

3.4.1.1 Soal Selidik	78
3.4.2 Kebolehpercayaan dan Kesahan Soal Selidik	83
3.4.2.1 Ujian Normaliti	87
3.5 Data dan Kutipan Sampel	88
3.5.1 Pengurusan Soal Selidik	88
3.5.2 Pengumpulan Data	89
3.5.3 Pengurusan Data dan Analisis Statistik	90
3.6 Rumusan	93
BAB 4 DAPATAN KAJIAN	
4.1 Pendahuluan	95
4.1.1 Analisis Demografi	95
4.1.2 Analisis Data	96
4.2 Analisis Statistik Deskriptif	103
4.2.1 Mengukur tahap pengetahuan kewarganegaraan digital dan kreativiti digital pelajar tingkatan empat di Perak	103
4.3 Analisis Statistik Inferensi	113
4.3.1 Hubungan kemahiran literasi media dan nilai literasi media pelajar tingkatan di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	113
4.3.2 Mengenal pasti perbezaan kemahiran literasi digital pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	115
4.3.3 Mengenal pasti perbezaan nilai literasi digital pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	117
4.4 Rumusan	119
BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN	
5.1 Pendahuluan	121
5.2 Ringkasan kajian	122
5.3 Dapatan kajian	124

5.3.1	Mengukur tahap pengetahuan literasi media pelajar tingkatan empat di Perak	124
5.3.2	Mengkaji hubungan kemahiran dan nilai literasi media pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	143
5.3.3	Mengenal pasti perbezaan kemahiran literasi media pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	147
5.3.4	Mengenal pasti perbezaan nilai digital pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	153
5.4	Kesimpulan dapatan	157
5.5	Limitasi kajian	161
5.6	Cadangan	164
5.7	Penutup	167
RUJUKAN		170
LAMPIRAN		187

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Senarai daerah, jumlah pelajar, jaringan jalur lebar (%) dan capaian 4G	73
3.2	Jumlah pelajar di setiap daerah	73
3.3	Pembahagian item bagi borang soal selidik	80
3.4	Struktur dikotomus pada item pengetahuan, kemahiran dan nilai literasi digital	81
3.5	Skala Likert pada item kemahiran dan nilai literasi digital	81
3.6	Pembahagian struktur soalan bagi setiap item dalam instrumen kajian	82
3.7	Jumlah persampelan bagi kajian rintis	84
3.8	Sistem skor pemarkahan nilai Alpha Cronbach	86
3.9	Interpretasi dan nilai Alpha Cronbach bagi setiap pembolehubah data	87
3.10	Ujian normaliti (Skerwness) menggunakan perisian SPSS	88
3.11	Sistem pemarkahan berdasarkan Child Online Safety Index	91
3.12	Nilai pekali kolerasi mengikut tahap	92
4.1	Jumlah peratusan jantina dan kawasan pelajar tingkatan empat di Perak	97
4.2	Jumlah peratusan pendapatan bulanan ibubapa dan penjaga di kawasan bandar dan luar bandar di Perak.	98

4.3	Jumlah peratusan tempoh penggunaan internet, tempoh penggunaan internet dalam satu masa dan akses internet di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	102
4.4	Peratusan tahap pengetahuan literasi digital pelajar tingkatan empat di di Perak	104
4.5	Peratusan tahap pengetahuan kewarganegaraan digital dan kreativiti digital pelajar tingkatan empat di Perak	105
4.6	Analisis hubungan antara kemahiran dan nilai literasi digital dalam kalangan pelajar tingkatan empat di Perak	114
4.7	Perbezaan nilai min dan sisihan piawaian bagi kemahiran literasi digital pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	116
4.8	Perbezaan nilai kemahiran literasi digital dalam kalangan pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	117
4.9	Perbezaan nilai min dan sisihan piawaian bagi nilai literasi digital dalam kalangan pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	118
4.10	Perbezaan nilai literasi digital dalam kalangan pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak	119

SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka konseptual kajian berdasarkan teori literasi media dan kerangka kerja DQ	14
2.1	Teori media literasi	45
2.2	Kerangka Kecekapan Digital DQ	56
3.1	Peta geografi lokasi kawasan kajian di negeri Perak	74
3.2	Carta alir populasi sampel	77

SENARAI SINGKATAN

KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
DQ	Digital Intelligence
SPSS	<i>Statistical Packages For The Social Science</i>
COSI	Child Online Safety Index
COVID-19	Coronavirus Disease
PdPc	Pengajaran dan Pemudahcaraan
skmm	Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia



BAB 1

PENGENALAN



1.1 Pendahuluan

Bab ini akan membincangkan tentang alur kajian secara terperinci berkaitan latar belakang, pernyataan masalah, tujuan kajian, objektif kajian, soalan kajian, hipotesis kajian, kerangka konseptual, definisi operasional, batasan kajian, kepentingan kajian serta merumuskan kajian yang akan dijalankan oleh penyelidik.





1.2 Pengenalan Revolusi Industri Media 4.0

Menelusuri arus permodenan yang semakin berkembang pesat telah menjadikan pergerakan dan interaksi sesama manusia menjadi lebih dinamik. Landskap digital memberikan banyak perubahan dalam menormalisasikan kehidupan manusia daripada sudut bahasa, kegiatan aktiviti, kemahiran literasi yang memberikan banyak sudut pandang dan pendapat yang pelbagai (Kersch dan Lesley, 2019). Kita dapat merasakan dan melihat perubahan tersebut dalam aspek kehidupan semasa yang menunjukkan penggunaan media dan teknologi telah memberikan impak yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Antara perubahan yang sangat ketara melalui sistem pekerjaan, ekonomi, pendidikan dan hiburan (Hassan et al., 2015). Perubahan ini sangat ketara jika dibandingkan sebelum berkembangnya penggunaan internet dalam kalangan masyarakat. Hal ini bermula daripada kemunculan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) diperkenalkan sebagai alat penghubung komunikasi yang melibatkan penggunaan perisian teknologi. Penglibatan TMK dalam kehidupan remaja pada hari ini juga disifatkan lebih berkesan dan cekap disebabkan oleh keupayaannya dalam menyediakan kemudahan secara komuniti dan pelbagai perkhidmatan (Rahim, 2018). TMK menjadi pemboleh ubah yang penting dalam meningkatkan kecekapan produktiviti dalam pelbagai aspek dalam masa yang sama dapat merapatkan jurang digital dalam dan luar negara (Samsuddin et al., 2021). Oleh sebab itu, tidak menghairankan lagi pada masa ini penggunaan internet sudah menjadi nadi dalam aktiviti keseharian masyarakat. Perubahan tersebut dapat disaksikan sendiri melalui pertumbuhan dan perkembangan peranti teknologi yang dibina juga semakin canggih dan lebih berkualiti.





Hal ini bermula daripada Revolusi Industri 1.0 pada tahun 1784 berfokuskan kepada tenaga kerja manusia, manakala Revolusi Industri 2.0 pula memberi fokus kepada kemahiran kognitif. Revolusi Industri 3.0 pada tahun 1969 mengasah kemahiran insaniah. Pada hari ini, Revolusi Industri 4.0 memberi fokus kepada kemahiran digital yang dikatakan sebagai payung yang merangkumi kecekapan dalam membentuk warganegara digital yang mampu menggunakan teknologi digital dengan selamat, bertanggungjawab dan beretika (Park, 2019). Seiring dengan perubahan tersebut telah menunjukkan sebuah tamadun baru yang lebih mengangkat darjat manusia ke arah modenisasi. Oleh sebab itu, sangat wajar apabila hari ini tangan manusia tidak lepas daripada mengenggam telefon pintar dan gadget sebagai sebuah aset keperluan semasa. Dalam pada itu, menurut Van Dijk (2006), media baharu sememangnya telah mendominasi masyarakat bukan sahaja secara interpersonal akan tetapi interaktiviti baharu dalam kumpulan sembang, kumpulan maya di tempat kerja dan komuniti dalam talian secara massa (Markom et al., 2019). Platform media sosial seperti Twitter, WhatsApp dan Facebook semakin mendapat perhatian disebabkan oleh penyaluran berita yang lebih cepat dan mudah dilihat oleh pengguna (Sannusi, 2020). Pergerakan keluar masuk aliran wang yang cepat disebabkan pembelian secara atas talian juga semakin meningkat dalam kalangan peniaga yang lebih menjimatkan kos dan tenaga ditambah lagi lebih menarik banyak pembeli (Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia, 2021). Bukan itu sahaja, platform media sosial kini menjadi medium yang lebih dipilih untuk berinteraksi bersama pelajar kerana keterbiasaan mereka dalam menggunakan media sosial semakin tinggi (Khalil et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahawa paparan skrin yang diluahkan oleh pengguna adalah semakin tinggi saban hari disebabkan hampir semua aktiviti melibatkan peranti digital. Kesan daripada hal tersebut sangat membimbangkan kerana penggunaan skrin mereka adalah



tidak seimbang sehingga hal ini boleh menjerumus terhadap masalah kesihatan.

Kita sedia maklum bahawa memang tidak dapat dinafikan terdapat banyak manfaat dan peluang diberikan melalui ruang media digital sehingga penggunaannya meningkat saban hari. Oleh sebab itu, pilihan terbaik yang dipilih oleh pengguna adalah media digital yang lebih cepat dan mudah untuk diakses pengguna serta dapat memberikan pilihan yang pelbagai berbanding dengan media konvensional yang hanya menyediakan maklumat yang sudah sedia ada. Jika sebelum ini peranti elektronik seperti gadget, telefon pintar, tablet dan juga komputer hanya memenuhi aspek keinginan (*wants*) sahaja, hari ini keinginan tersebut telah bertukar menjadi sebuah keperluan (*needs*) kepada manusia lebih-lebih lagi kepada golongan belia (Khalid et al., 2016). Hal ini ditambah lagi dengan jaringan internet yang berkelajuan tinggi meningkatkan lagi penggunaan internet.

Namun demikian, banyak kesan yang diterima dengan serba kecanggihan alat teknologi dalam perkembangan kehidupan pengguna. Salah satu hal yang menjadi kebimbangan adalah pendedahan kepada perkara negatif dalam kalangan pengguna masih saja terdengar dipelbagai platform. Penjagaan keselamatan dan keseimbangan dalam penggunaan digital seharusnya menjadi asas kepada mereka sebagai warga digital tidak setanding dengan kemajuan teknologi yang berkembang pada masa kini. Bahkan, keupayaan kreativiti digital yang ada pada diri remaja juga seharusnya sudah lebih maju dan kompeten. Namun yang demikian, kewarganegaraan digital dan kreativiti digital dalam aspek pengetahuan serta kemahiran juga masih rendah dalam kalangan pelajar. Kesan daripada hal tersebut menunjukkan nilai literasi digital pelajar pada hari ini semakin luntur dan membimbangkan sehingga menjadi sebuah kewajaran



kepada pengkaji untuk melaksanakan kajian ini.

1.3 Pernyataan masalah

Perkembangan media digital yang di yakini memberikan perspektif dan peluang yang luas menjadi sebuah kebimbangan besar terhadap nilai literasi digital terutama dalam kalangan remaja. Keterlibatan digital dalam kehidupan remaja mulai melonjak tinggi semenjak COVID-19 mengarahkan semua negara melakukan kegiatan hanya daripada rumah. Hal tersebut menunjukkan beberapa nilai literasi digital remaja semakin rendah. Sebagai salah satu isu yang menjadi perhatian masalah adalah paparan skrin yang diluahkan terhadap media sosial adalah tinggi sehingga memberi kecenderungan yang negatif (Li et al., 2021). Paparan skrin merupakan salah satu elemen yang menjadi pusat pemerhatian yang dijelaskan dalam kepentingan literasi digital. Remaja pada hari ini banyak meluahkan masa dengan internet yang sudah sehati dalam kehidupan aktiviti keseharian ditambah lagi kerana mereka dikatakan lahir pada zaman internet (Magis-Weinberg, 2021). Hal ini dapat dilihat daripada hasil laporan data digital pada tahun 2020, rakyat Malaysia mengambil masa selama 7 jam 45 minit meluahkan masa dengan internet oleh pengguna berumur 16 hingga 64 tahun yang melayari pelbagai platform dalam satu masa. Manakala, dalam sebuah laporan mengenai sikap dan penggunaan media mencatatkan 87 peratus remaja berumur 5 hingga 15 tahun menggunakan media sosial dan aplikasi yang berada dalam internet (Office of Communication, 2021). Hasil penyelidikan daripada Institusi DQ (2018) juga menunjukkan bahawa kanak-kanak dan remaja masing-masing mempunyai akaun media sosial peribadi sehingga mencetus kebimbangan akan mudah terdedah dengan





jenayah siber dan paparan skrin yang berlebihan. Dalam laporan United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF) pada tahun 2020, sebanyak 92 peratus pengguna internet merupakan pelajar sekolah berumur 7 hingga 17 tahun memiliki akaun peribadi sosial media tersendiri sekaligus pengguna internet tertinggi pada tahun tersebut (Tazijan et al., 2022). Tambahan daripada itu, golongan remaja merupakan kumpulan yang kerap menghabiskan masa dengan penggunaan telefon pintar meskipun dalam jagaan serta pengawasan ibu bapa dan penjaga (Manap et al., 2016; Korhonen, 2021).

Oleh sebab paparan skrin yang tidak seimbang, ketaksuban remaja dalam menghabiskan masa dengan internet sangat melonjak daripada 43 peratus pada tahun 2018 menjadi 80.6 peratus pada tahun 2020 disebabkan mereka banyak meluangkan masa dengan rangkaian media sosial seperti Instagram, Twitter dan YouTube dalam kehidupan seharian mereka (Malaysian Communication and Multimedia Commission, 2020). Peratusan tersebut menunjukkan peningkatan yang sangat drastik. Generasi muda hari ini juga cenderung menggunakan aplikasi dalam telefon pintar yang mana aktiviti menatal (*scrolling*) dalam media sosial memberikan kepuasan yang lebih berganda untuk mendapatkan maklumat secara langsung berbanding keupayaan televisyen (Md Syed & Ibrahim, 2018). Mereka bahkan terbiasa dengan menghabiskan masa berjam-jam hanya menatal media sosial lebih-lebih lagi dengan video pendek yang disajikan hampir di semua platform media sosial. Golongan remaja ini banyak menghabiskan masa dengan melihat pelbagai konten hiburan, interaksi dalam talian dan perolehan maklumat melalui platform digital tersebut (Aboo Talib @ Khalid et al., 2018). Bukan itu sahaja, golongan remaja ini juga tidak dapat mengawal diri mereka ketika sudah terikat dengan konten yang menarik dan cepat dalam waktu yang singkat





sehingga mereka tidak ingin melakukan interaksi sosial secara fizikal kerana kebergantungan terhadap media digital yang berterusan (Chu, 2023). Hal ini jelas memperlihatkan bahawa nilai literasi digital remaja di Malaysia berada dalam situasi membimbangkan lebih-lebih lagi dinyatakan bahawa mereka telah menduduki posisi ketiga bagi penggunaan internet yang tinggi di seluruh Asia Tenggara (Ishak et al., 2023). Hal ini menjadi isu yang besar ketika terdapat segelintir golongan remaja mengalami *fear or missing out (fomo)* yang sentiasa memeriksa kandungan mesej setiap masa (Yuan, 2022; He, 2023) sehingga ada remaja yang mengalami simptom tekanan untuk sentiasa memeriksa gadget disebabkan ketagihan penggunaan media sosial yang tinggi seperti Snapchat, Facebook dan TikTok (Perlis et al., 2021).

Dalam pada itu, gelombang informasi yang tidak terkawal dalam pemilihan konten turut menjadi sebuah kebimbangan yang perlu diberi perhatian. Sebahagian remaja didapati hanya fokus terhadap konten yang lebih tular kerana mengandungi emosi negatif seperti membangkitkan kemarahan dan rasa cemas kepada pembaca berbanding dengan konten yang sedih (Al-Rawi, 2017). Fokus pengguna hanya pembacaan konten singkat (*shorts*) dan sikap malas membaca mengakibatkan remaja mudah mengamati informasi yang salah (Guo, 2023). Hal ini juga memicu disebabkan perkembangan kongnitif remaja tidak seimbang dengan emosi yang mengakibatkan sukar untuk mereka memahami maklumat yang dibaca kerana keupayaan memproses secara rasional berdasarkan kepada pertimbangan dan penilaian kandungan media yang rendah (Li et al., 2021). Bahkan, terdapat sesetengah pelajar tidak memahami pembentukan norma dan budaya digital yang mempunyai kandungan eksplisit (Mahadir et al., 2021). Hasil laporan Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM) mendapati bahawa sebanyak 80 peratus kandungan maklumat dalam media





sosial berbau perkauman. Manakala, laporan daripada Microsoft terhadap Digital Civility Index (2021) menunjukkan bahawa kebanyakan remaja terdedah dengan jenayah siber diskriminasi dalam talian. Bahkan, sikap berbahasa dengan menggunakan perkataan jelik serta memuat naik konten rasis dan diskriminasi sudah menjadi norma dalam sebahagian dalam kehidupan digital remaja (Shaari dan Kamaluddin, 2019). Kesan ini menunjukkan aspek ketidaksopanan pengguna media di Malaysia meningkat daripada 26 peratus menjadi 30 peratus terhadap aspek kurang bertoleransi semasa menggunakan media digital (Microsoft, 2021). Seseengah daripada pengguna dikatakan meluahkan pendapat masing-masing di ruang komen dengan hanya mengikuti pendapat peribadi dengan tidak mengimbangi hal positif dan negatif serta pencarian fakta yang benar (Razi et al., 2018).



Hasil daripada isu yang dibincangkan telah mendapati bahawa terdapat beberapa faktor yang menyumbang kepada permasalahan tersebut iaitu disebabkan oleh aspek pengetahuan dan kemahiran yang lemah mengakibatkan nilai literasi digital dalam kalangan remaja semakin terhakis. Dua aspek tersebut memainkan peranan yang penting dalam pembentukan nilai literasi digital. Kesedaran dan keupayaan literasi digital yang rendah mengakibatkan golongan remaja berada dalam lingkaran alam maya yang negatif (Li et al., 2021). Penyalahgunaan media juga berpunca daripada struktur pengetahuan yang tidak seimbang dengan kemahiran di antara kewarganegaraan digital dan kreativiti digital yang tidak mencapai tahap memuaskan dalam kalangan remaja (Mohammad Razi et al., 2018). Kemahiran yang dimiliki adalah hasil daripada pengetahuan untuk bertindak dalam menunjukkan kecekapan digital mengendalikan digital (Mahadie et al., 2021). Kebanyakan remaja ini tidak mencapai tahap yang seimbang diantara tahu kehendak (*wants*) dan keperluan (*needs*) dalam





menggunakan digital. Hal ini juga disebabkan sikap remaja yang tidak mengambil berat membuat mereka berasa tidak mempunyai kepentingan untuk meneliti secara lebih mendalam tentang literasi digital (Pitchan dan Omar, 2019). Faktor ini sekali gus menunjukkan remaja ini mempunyai ilmu pengetahuan dan kemahiran yang terbatas untuk memenuhi ciri-ciri kewarganegaraan digital. Oleh sebab itu, keseimbangan penggunaan dalam teknologi dan penggunaan teknologi secara sihat juga perlu diperhatikan kerana waktu yang dihabiskan berlama-lama dengan aktiviti menatal juga tidak bermanfaat sekiranya masih banyak hal kosong diterima berbanding manfaat yang seharusnya dikembangkan oleh pengguna seperti yang ditekankan dalam kepentingan kreativiti digital (Park, 2019). Hal ini juga memperjelaskan bahawa tidak ada kreativiti digital yang boleh dipertingkatkan kerana media digital hanya terbatas untuk sekadar menatal informasi sahaja.



Selain daripada itu, antara faktor lain yang dibangkitkan menjadi punca terhadap nilai literasi digital yang rendah adalah disebabkan kemampuan literasi digital ibu bapa dan penjaga yang rendah mengakibatkan pengawasan penggunaan internet terhadap anak-anak mereka tidak diutamakan (Omar dan Latip, 2016). Bahkan, sesetengah daripada ibu bapa ini menganggap adalah sebuah hal tabu dengan tidak memaklumkan kepada keluarga ketika mereka terpapar akan kandungan yang tidak sesuai seperti seks siber dan pornografi (Yusuf et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahawa penekanan terhadap kepentingan literasi digital dalam kalangan remaja masih rendah. Oleh sebab kepentingan ini tidak diberi perhatian, maka lebih banyak juga korban siber tidak mengambil tindakan lanjutan untuk mempertahankan diri mereka (Malaysian Communication and Multimedia Commission, 2020) kerana sikap empati digital terhadap diri mereka sendiri juga kurang. Hal ini memperlihatkan bahawa





remaja ini tidak peka akan kepentingan keselamatan digital mereka sendiri disebabkan tidak tahu cara mengatasi siber buli tersebut bahkan mereka juga mempunyai tahap kecerdasan emosi digital yang rendah. Hal ini juga ditambah dengan pengetahuan dan kemahiran tentang kepentingan literasi digital yang sangat minimum daripada ibu bapa juga menjadi faktor kepada kelemahan nilai literasi digital. Walaupun ibu bapa tidak terlahir pada era digital, hal ini tidak menghalang mereka untuk menjadi sebahagian daripada warga digital. Ilmu pengetahuan dan peningkatan kemahiran daripada sudut kewarganegaraan digital dan kreativiti digital memainkan peranan yang penting untuk semua golongan umur.

Selain daripada itu, aspek pengetahuan dan kemahiran dalam menapis sesuatu informasi di antara betul dan salah juga kurang dimiliki oleh pelajar yang sepatutnya menjadi asas kepada pembentukan warga digital yang cekap (Wook et al., 2019). Pengguna digital faham bahawa penglibatan internet dikatakan sebagai nadi penggerak yang akan membawa kepada dua hala, iaitu positif dan negatif (Lee, 2014; Chou dan Chou, 2019, Neelakandan et al., Fardiah, 2021). Namun yang demikian, mereka tidak tahu cara yang sepatutnya mereka miliki ketika menilai sesuatu informasi atau ketika sedang menghadapi jenayah siber. Aspek kemahiran menjadi aspek penting dalam melahirkan warga digital yang berkompeten dan kreatif dalam menghadapi situasi percanggahan informasi dan pendedahan jenayah siber namun tidak dapat ditonjolkan dalam kalangan remaja secara menyeluruh pada masa kini. Bahkan, golongan remaja ini juga tidak dapat mengimbangi aliran informasi sangat cepat dan banyak sehingga aspek penerimaan dan penyampaian juga sukar untuk dikawal (Abu Bakar dan Ashaari, 2018). Banyak informasi yang diterima dalam kalangan remaja tidak sesuai dengan kesahihan maklumat disebabkan sikap malas membaca dan mencari tahu maklumat



lanjut di platform yang berbeza (Guo, 2023). Kebanyakan daripada remaja ini hanya menerima maklumat tanpa menapis ulang informasi tersebut sehingga tidak sedar bahawa mereka telah terdedah dengan risiko siber. Remaja masa kini memperlihatkan bahawa mereka masih lemah dalam aspek pengetahuan dan kemahiran dalam beberapa elemen untuk menjadi pengguna media yang celik, selamat dan beretika.

Oleh sebab itu, kajian ini dijalankan kerana pengkaji masih merasakan pengetahuan dan kemahiran literasi digital remaja pada masa ini masih rendah. Bahkan, masalah kesedaran dalam diri belia mengenai pemahaman nilai literasi digital yang seharusnya perlu dimiliki oleh setiap individu terutama golongan remaja masih pada tahap yang sederhana (Markom et al., 2019). Hal ini juga ditambah lagi dengan sikap yang mengendahkan kepentingan digital menjerumuskan mereka ke arah jenayah siber juga masih tidak menyakinkan untuk selamat berada dalam dunia digital (Pandian et al., 2020). Sikap berbahasa yang selayaknya ditonjolkan sebagai nilai yang beretika juga agak membimbangkan dalam kalangan remaja (Park, 2019 & Tazijan et al., 2022). Mereka perlu tahu terdapat banyak elemen yang perlu diperhatikan untuk menjadi seorang warga digital yang baik dan berkompeten. Hal ini tidak cukup untuk hanya sekadar tahu menggunakan digital dapat menjamin keselamatan pengguna akan tetapi remaja perlu tahu berkomunikasi dengan bijak bahasa teknologi dan digital. Bahkan, sangat penting untuk mempunyai literasi digital yang tinggi agar faktor-faktor seperti pengetahuan dan kemahiran digital yang rendah tidak berlaku pada masa akan datang. Justeru itu, melalui kajian ini nilai literasi digital yang dimiliki oleh pelajar di Perak dapat diukur berdasarkan kepada aspek kewarganegaraan digital dan kreativiti digital yang menjadi sebahagian daripada kecekapan literasi digital.



1.4 Objektif Kajian

- i. Mengenal pasti pengetahuan kewarganegaraan digital dan kreativiti digital pelajar tingkatan empat di Perak.
- ii. Mengenal pasti hubungan kemahiran dengan nilai literasi digital pelajar tingkatan empat di Perak.
- iii. Mengenal pasti perbezaan kemahiran literasi digital antara pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak.
- iv. Mengenal pasti perbezaan nilai literasi digital antara pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak.

1.5 Persoalan Kajian

- i. Apakah tahap pengetahuan kewarganegaraan digital dan kreativiti digital pelajar tingkatan empat di Perak?
- ii. Adakah hubungan kemahiran dengan nilai literasi digital pelajar tingkatan empat di Perak?
- iii. Adakah terdapat perbezaan kemahiran literasi digital pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak?
- iv. Adakah terdapat perbezaan nilai literasi digital pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak?

1.6 Hipotesis Kajian

- H_{a1} : Terdapat hubungan yang signifikan antara kemahiran dengan nilai literasi digital pelajar tingkatan empat di Perak.
- H_{a2} : Terdapat perbezaan yang signifikan kemahiran literasi digital antara pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak
- H_{a3} : Terdapat perbezaan yang signifikan nilai literasi digital antara pelajar tingkatan empat di kawasan bandar dan luar bandar di Perak.

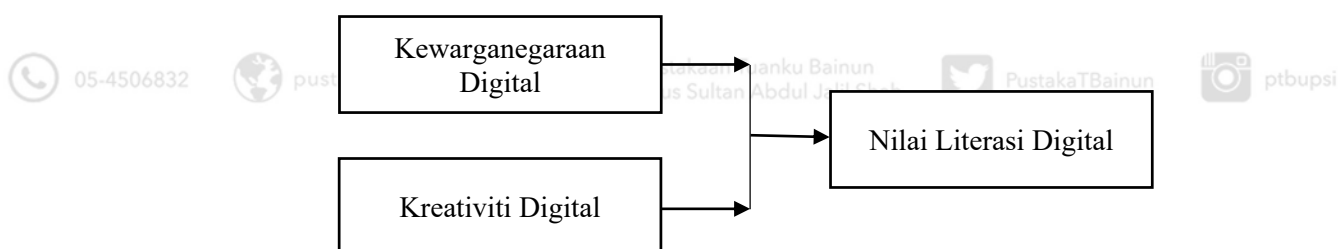
1.7 Kerangka Teoritik Kajian

Dalam kajian ini, kerangka teoritik merujuk kepada teori literasi media yang diperkenalkan oleh Potter (2004). Teori literasi media merupakan teori yang lebih dekat dan sesuai dengan penyelidikan yang mengkaji kewarganegaraan digital dan kreativiti digital dan melihat sejauh mana kemampuan literasi digital pelajar untuk menghasilkan nilai yang seharusnya perlu dimiliki oleh pelajar untuk menjadi warga digital yang celik dan baik. Fokus utama dalam teori tersebut menegaskan tentang keupayaan pengguna media daripada sudut intelektual iaitu pengetahuan dan kemahiran sehingga pada hasil akhir akan menentukan cara pengguna menanggapi atau menilai mesej yang diperoleh melalui media tunggal, iaitu internet.

Teori literasi media lebih dekat dalam kajian yang dilaksanakan seperti dalam kajian yang dilaksanakan sebelum ini faktor kepada penyalahgunaan media berpunca daripada struktur pengetahuan yang tidak seimbang dengan kemahiran yang tidak

mencapai tahap yang memuaskan (Mohammad Razi et al., 2018). Dalam teori ini juga, terdapat beberapa kunci elemen yang ditegaskan seperti, (a) Apa itu media?, (b) Apakah yang dimaksudkan dengan literasi? dan (c) Apakah sebenarnya tujuan literasi media? Pelbagai konteks dan gambaran telah dijelaskan oleh ahli akademik daripada pelbagai bidang khususnya media menunjukkan bahawa masih terdapat persamaan daripada sudut pendefinisian dan tujuan yang ingin disampaikan melalui pembelajaran literasi media. Tujuan utama dalam pengukuran tahap literasi digital ini adalah untuk melihat kepada aspek literasi dan perkembangan semasa pengguna media dalam era digital.

1.8 Kerangka Konseptual Kajian



Rajah 1.1. Kerangka konseptual kajian berdasarkan teori literasi media dan kerangka kerja DQ. Diadaptasi daripada Potter (2004) dan Park (2019).

Kepentingan kerangka konseptual menjadi asas panduan dalam proses kajian dan memperlihatkan hubungan idea dalam komponen penyelidikan (Darusalam dan Hussin, 2016) sama seperti yang dilakukan dalam kajian ini. Dalam kajian ini kerangka konseptual dibina berpandukan kepada teori literasi media oleh Potter (2004) dan juga menumpukan kepada kerangka kerja DQ yang diasaskan oleh Park (2019) yang menjelaskan terdapat perkaitan terhadap aspek pengetahuan dan kemahiran yang akan

membentuk kepada pola penilaian pengguna media semasa berada dalam platform digital (Rajah 1.1). Secara konseptual, kajian ini melihat kepada dua elemen, iaitu kewarganegaraan digital dan juga kreativiti digital berperanan sebagai pemboleh ubah bersandar terhadap aspek pengetahuan dan juga kemahiran. Manakala, aspek nilai menjadi pemboleh ubah tidak bersandar berpandukan kepada kerangka kerja DQ.

Tujuan kajian dijalankan juga adalah untuk menguji dan mengenal pasti tahap pemahaman dan keupayaan daripada sudut kewarganegaraan digital dan kreativiti digital pelajar dalam penggunaan digital yang mampu memberikan sudut nilai yang baik sebagai pengguna digital. Terdapat 8 aspek digital yang diperhatikan iaitu identiti digital, penggunaan digital, keselamatan digital, pengawalan digital, kecekapan emosi digital, komunikasi digital, literasi digital dan hak digital. Hasil akhir penyelidikan akan menunjukkan 8 aspek digital tersebut telah memenuhi keupayaan pelajar menjadi warga digital yang selamat, bertanggungjawab dan beretika atau pun sebaliknya. Oleh sebab itu, untuk melihat nilai literasi digital pelajar, kajian menjalankan pengenalpastian daripada aspek pengetahuan dan kemahiran berdasarkan elemen kewarganegaraan digital dan kreativiti digital untuk melihat nilai literasi digital yang di miliki oleh pelajar.

1.9 Definisi Operasional

Apabila membahas tentang dunia media, kehadiran media pada abad ke-18 silam adalah sangat jauh berbeza untuk dibandingkan pada abad-20. Pada hari ini, penggunaan media dan teknologi adalah sangat meluas dan mudah diakses dengan bantuan kecanggihan

jaringan internet dan satelit yang semakin moden. Semuanya bermula daripada kemunculan media tradisional atau konvensional seperti media cetak yang menghasilkan buku, surat khabar serta televisyen dan radio.

Kemunculan media baharu atau lebih dikenali sebagai media digital yang melibatkan penggunaan teknologi digital telah mulai memasuki dalam kehidupan masyarakat. Media digital kini telah mendominasi kehidupan manusia disamping itu menjadi sebuah medium penting kepada pengguna dalam mengejar trend semasa dan mengikuti perkembangan isu secara global.

1.9.1 Kewarganegaraan Digital

Kewarganegaraan digital berperanan untuk menguji keupayaan seseorang pengguna media dengan penglibatan teknologi dengan selamat, bertanggungjawab dan beretika (Park, 2019). Manakala, Ribble (2017) menyatakan kepentingan kewarganegaraan digital untuk mendidik pelajar dalam penggunaan teknologi dengan cara yang benar, bertanggungjawab dan memperkasakan medium digital (Von Gillern et al., 2022). Dalam pada itu, kepentingan kewarganegaraan digital ini berfungsi sebagai sebuah set kemahiran yang perlu dimiliki oleh setiap pengguna media sekaligus menjadi asas kepada tahap keupayaan yang dimiliki sebagai pengguna digital (Martin et al., 2020). Oleh sebab itu, menjadi seorang warga digital menjadi keutamaan dalam melihat tahap kewarganegaraan digital setiap pengguna bagi melihat kemampuan secara kritis dalam mentelaah sesuatu maklumat dan perkara yang menggunakan medium teknologi media komunikasi (Mahadir et al., 2021). Hal ini juga menunjukkan kebolehan yang dimiliki

oleh pengguna setara dengan kecanggihan teknologi semasa yang mempunyai trend yang pelbagai.

1.9.2 Kreativiti Digital

Kreativiti ditakrifkan sebagai keupayaan psikologi dalam menghasilkan idea, pandangan dan penyelesaian yang inovatif dan bernilai untuk masa hadapan (Suryoputro et al., 2023). Pengenalan kepada kreativiti digital adalah penggunaan yang melibatkan digital teknologi atau peranti elektronik untuk menyokong kreativiti dalam pelbagai bidang aktiviti manusia seperti sumbangsaran, penyelesaian masalah, permainan, seni dan sebagainya (Sadiku et al., 2020). Bahkan, Kreativiti digital menguji keupayaan sebagai pengguna digital yang ekosistem serta berupaya mencipta pengetahuan dan teknologi menjadi nyata. Selain daripada itu, kreativiti digital berperanan dalam persediaan yang lebih maju dalam usaha menjadi pengguna digital yang ekosistem dalam masa yang sama dapat meluaskan lagi daya cipta dan inovasi yang mempunyai nilai dalam media (Park, 2019). Kreativiti digital menjadi konten yang penting dalam memastikan peluang dan kemudahan yang diberikan dapat dimanfaatkan dengan baik kerana hal ini menjadi tanggungjawab kepada setiap pengguna.

1.9.3 Pengetahuan Literasi Digital

Antara aspek yang perlu diketahui dalam pengukuran tahap literasi digital adalah daripada aspek pengetahuan. Menurut Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka, pengetahuan

didefinisikan sebagai kemahiran atau ilmu yang diketahui dan dipelajari tentang sesuatu perkara (Kamus Pelajar Edisi Kedua). Pengetahuan juga didefinisikan sebagai '*justified true belief*' yang bermaksud kebenaran terhadap situasi, kepercayaan terhadap situasi dan justifikasi keadaan (Bolisani & Bratianu, 2018). Pengetahuan dalam penggunaan media digital adalah sangat penting bagi melihat kefahaman remaja dalam memahami fungsi- fungsi maksud dan kebolehbacaan maklumat. Tambahan pula, pengetahuan sekadar tahu tanpa mengetahui fakta dalam penggunaan media digital juga tidak menunjukkan seseorang pakar dalam hal tersebut. Oleh hal yang demikian, bagi melihat tahap literasi media digital, pengukuran tahap pengetahuan perlu dijalankan untuk mengetahui sejauh mana remaja ini cakna terhadap mesej-mesej yang disampaikan melalui media.

1.9.4 Kemahiran Literasi Digital

Aspek kedua dalam kajian ini adalah kemahiran literasi digital. Menurut Payne (1999), kemahiran didefinisikan sebagai keupayaan dalam membaca, menulis, berkomunikasi, kebolehan dalam menyelesaikan masalah, kepimpinan, semangat berpasukan dan pengurusan. Aspek kemahiran dalam media digital dapat dilihat dari aspek keupayaan pengguna mengendalikan dan menggunakan media tersebut dengan cara yang betul. Kemahiran yang dimiliki ini adalah hasil daripada pengetahuan untuk bertindak dan menunjukkan kecekapan individu (Mahadir et al., 2021). Hasil daripada kajian yang dijalankan mengenai penilaian sendiri literasi media digital dalam kalangan pelajar sekolah menengah di Malaysia, hasil dapatan menunjukkan mereka mempunyai kemampuan dalam pencarian maklumat daripada pelbagai laman sesawang dan juga

tahu maklumat yang perlu dan tidak perlu dikongsi dalam akaun media sosial mereka. Namun yang demikian, mereka menghadapi kesukaran dalam jejak digital (*footprint digital*) dan juga kemahiran yang rendah sekiranya akaun mereka digodam (Pandian et al., 2020).

Tahap kemahiran mengendalikan media juga rendah berdasarkan dalam ujian tingkah laku atas talian sehingga memberikan kesan terhadap tingkah laku yang berisiko ketika menggunakan internet (Martin et al., 2020). Walaupun seseorang individu mempunyai kemahiran yang tinggi dalam mengendalikan media, hal ini juga tidak menjamin seseorang itu mahir atau celik IT secara keseluruhannya dalam semua aspek. Hal ini menunjukkan bahawa kemahiran yang dimiliki oleh pelajar ini tidak merangkumi semua elemen dalam media yang seharusnya perlu dititiberatkan dalam kajian.

1.9.5 Nilai Literasi Digital

Nilai merupakan sebuah unsur yang menggambarkan tingkah laku, cara pengucapan dan perwatakan seseorang (Sabilan et al., 2016). Dalam pada itu, nilai juga membawa ke arah keharmonian dan kekuatan terhadap pembangunan individu, masyarakat, negara serta agama (Johari et al., 2019). Literasi terdiri daripada pelbagai bidang seperti literasi televisyen, literasi informasi, literasi maklumat, literasi media dan literasi digital. Literasi didefinisikan sebagai kemahiran yang dimiliki oleh seseorang untuk mencari maklumat yang diperlukan serta merangkumi kemampuan mencari dan memperoleh dalam pelbagai bentuk yang digunakan secara aktif (Perpustakaan Negara Malaysia,

2019).

Literasi media digital yang membawa maksud kemampuan seseorang individu dalam menggunakan peranti teknologi seperti komputer, telefon pintar, rangkaian sosial dengan bantuan akses internet (Moto et al., 2018) yang mampu menganalisis, membaca dan menginterpretasikan maklumat dalam media secara efektif dan bertanggungjawab (Hassan et al., 2019). Selain itu, literasi digital juga dikatakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh pengguna untuk menganalisis dan memahami mesej media dalam platform digital sehingga dapat menyebarkan maklumat dan membuat keputusan dengan mengambil tindakan yang bijak (Simons et al., 2017) serta sebuah kemahiran yang digunakan untuk menilai sesuatu informasi bagi keperluan media massa (Hyejin et al., 2021). Manakala, daripada sudut pandang media digital, nilai merupakan elemen penting dalam literasi media yang bertujuan memberikan bimbingan bagaimana pengetahuan dan kemahiran dapat digunakan secara personal dan global untuk menyaingi cabaran dan melihat peluang dalam dunia digital oleh golongan remaja (Park, 2019). Dalam kajian ini, nilai literasi media digital menjadi tumpuan untuk melihat sikap sebenar pelajar kerana aspek ini merangkumi kriteria yang diperlukan sebagai warga digital dalam menggunakan teknologi digital dengan berkesan.

1.9.6 Media Digital

Media digital merupakan sebuah media dikodkan dalam bentuk format yang hanya boleh dibaca melalui mesin. Media digital ini juga boleh dicipta dan diubah suai terhadap peranti elektronik digital seperti imej digital, video, data dan juga audio digital

(Abraham, 2020). Penggunaan media digital ini semakin meningkat dalam kalangan masyarakat disebabkan oleh sumber bahan maklumat yang mudah dan cepat untuk diterima oleh pengguna (Samsuddin et al., 2021). Dalam pada itu, media digital memberikan lebih banyak peluang bukan sahaja sebagai medium interaksi malah kepada aktiviti sosial yang berteraskan kepada internet seperti permainan digital, pembelajaran, pembelian dan juga hiburan (Celot, 2010; Hazar et al., 2021). Penggunaan media digital menjadi medium utama disebabkan oleh kepantasan dalam menemukan maklumat yang diinginkan oleh pengguna.

1.10 Batasan Kajian

Kajian ini juga mengandungi limitasi atau batasan kajian. Antara fokus dalam penyelidikan ini ialah populasi kajian yang terdiri daripada pelajar tingkatan empat sekolah menengah. Golongan remaja yang dipilih adalah dalam lingkungan umur 16 tahun. Julat umur ini juga ditetapkan juga berdasarkan syarat-syarat yang telah ditetapkan dalam Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) di Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan yang menyarankan untuk tidak melibatkan pelajar yang berada dalam mod peperiksaan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2020). Pemilihan populasi berdasarkan kepada kesesuaian dengan bidang, iaitu literasi media digital berasaskan Kerangka Kerja Kecerdasan Digital (DQ). Kajian ini hanya akan memfokuskan kepada 16 kerangka kerja sahaja terhadap dua tahap, iaitu kewarganegaraan digital dan kreativiti digital.

Lokasi kajian yang dipilih tertumpu di negeri Perak. Perak merupakan negeri kedua terbesar di Semenanjung Malaysia yang mempunyai jumlah penduduk sebanyak



2.5 juta selepas negeri Pahang pada tahun 2020. Negeri Perak terdiri daripada 12 daerah dan 44 mukim yang mempunyai jumlah penduduk yang berbeza. Antara empat daerah yang dipilih adalah Tanjong Malim dalam daerah Muallim dari arah selatan, dan Gerik dalam daerah Hulu Perak yang terletak di timur laut mewakili responden daripada kawasan luar bandar. Seterusnya, Taiping termasuk dalam daerah Larut, Matang dan Selama yang terletak di bahagian barat laut serta Ipoh dalam daerah Kinta terletak di bahagian utara akan mewakili responden daripada kawasan bandar. Manakala secara global menunjukkan bahawa akses internet dalam kalangan remaja 15 hingga 24 tahun di negara Asia berada pada tahap yang baik dengan mencatatkan kadar purata 56 peratus (Union United Nations Children's Fund and International Telecommunication, 2020).



Akses internet di Malaysia adalah pada paras 99.8 peratus secara puratanya, namun negeri Perak mencatatkan dengan kadar 84.6 peratus merupakan akses yang sederhana berbanding dengan negeri-negeri lain di kawasan Semenanjung Malaysia seperti Selangor mencatatkan 117.4 peratus dan Pulau Pinang 105.1 peratus merupakan capaian internet yang tinggi (Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia, 2016). Walaupun pemilihan lokasi adalah dikawasan yang mempunyai rangkaian internet yang sederhana, kajian ini tetap akan dijalankan kerana masih belum banyak kajian mengenai literasi media lebih-lebih lagi dengan menggunakan kerangka kerja DQ ini yang dijalankan dikawasan tersebut sama ada dalam kawasan bandar mahupun luar bandar serta sampel daripada pelajar sekolah menengah yang kurang juga menjadi tumpuan penyelidikan media digital. Oleh sebab itu, lokasi kajian telah dipilih dalam kawasan negeri Perak sahaja.





1.11 Kepentingan Kajian

Perkembangan media dan teknologi yang semakin canggih dan efisien telah mewujudkan konteks daya berfikir dan interaksi dalam kalangan masyarakat menjadi lebih dinamik. Keupayaan menggunakan media digital sebagai platform utama pada masa kini bukan sahaja dinilai sebagai kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) tetapi juga keupayaan meningkatkan daya kreativiti. Pelbagai kaedah telah dilaksanakan oleh pelbagai pihak bagi menjaga keamanan dan keselamatan daripada penyalahgunaan ruang digital.

Namun begitu, aktiviti yang melibatkan penyalahgunaan internet masih saja didengarkan di sudut-sudut berita kerana pendidikan media juga belum dapat diaplikasikan secara formal dalam institusi pendidikan terutama di Malaysia. Pelbagai usaha juga telah giat dijalankan oleh pelbagai pihak, walau bagaimanapun kesedaran terhadap pengguna terutama golongan remaja dikatakan masih rendah dalam beberapa aspek (Markom et al., 2019). Penglibatan media dan teknologi pada masa kini sudah sehati dalam kehidupan manusia, akan tetapi impak yang diterima daripada pengguna terutama golongan remaja adalah berbeza-beza. Kepentingan kajian ini dijalankan agar tahap literasi digital yang dimiliki seiring dengan kemajuan teknologi pada masa kini bagi melahirkan pengguna yang bijak serta mampu bersaing secara kompeten pada era teknologi digital ini.

Impak daripada penggunaan internet yang tinggi ini juga berpunca daripada virus yang disebabkan oleh pandemik COVID-19 telah menuntut pelajar untuk berkomunikasi lebih banyak melalui atas talian berbanding secara fizikal (Korhonen,



2021). Dalam pada itu, menjadi seorang literasi digital menjadi sebuah kepentingan pada masa ini dalam kalangan golongan mellenial kerana mereka merupakan pengguna aktif media sosial (Xiao et al., 2021). Oleh sebab itu, kajian yang dilaksanakan ini ini juga bertujuan untuk melihat sejauh mana kesedaran terhadap pengetahuan, kemahiran dan nilai literasi digital dalam kalangan remaja di Malaysia. Bahkan, kajian ini mengupayakan agar dapat memberi gambaran mengenai keperluan dalam menitiberatkan literasi media Hasil dapatan kajian juga diharapkan akan menjadi rujukan kepada pengkaji lain bagi mempertingkatkan lagi keperluan yang menjadi faktor kepada kepentingan literasi digital dalam aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai.

1.12 Rumusan

Penyelidikan ini memfokuskan terhadap bidang literasi media digital. Tujuan utama penyelidik menjalankan penyelidikan adalah untuk mengukur sejauh mana tahap pengetahuan, kemahiran dan nilai literasi media digital dalam kalangan pelajar sekolah menengah. Kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti sama ada tahap yang dimiliki oleh golongan remaja terutama pelajar sekolah menengah mempunyai keupayaan dan kemahiran adalah seimbang dengan pengetahuan yang dimiliki dalam menggunakan media digital. Hal ini sememangnya perlu diperhatikan daripada masa ke semasa untuk melihat perkembangan dan peningkatan yang di miliki dalam kalangan pelajar.

Dalam pada itu, kajian ini juga dijalankan bagi melihat kompetensi dalam menggunakan media digital dengan bijak dalam kalangan remaja 16 tahun berdasarkan



daripada Kerangka Kerja Kecerdasan Digital (DQ) yang diasaskan oleh Yuhyun Park (2019) mengenai literasi digital, kemahiran digital dan kesediaan terhadap dunia digital. Selanjutnya, penyelidikan ini juga dilaksanakan untuk melihat kemahiran dan nilai pelajar semasa menggunakan media digital. Penyelidikan ini diharapkan dapat menjawab semua persoalan dan mencapai objektif yang ingin dicapai dalam pengukuran tahap pengetahuan, kemahiran dan nilai literasi media dalam kalangan pelajar sekolah menengah di Perak.

