



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PENGARUH SIKAP DAN NORMA SUBJEKTIF TERHADAP MAHASISWA
YANG MENDORONG BERMAIN APLIKASI
PERMAINAN DALAM TALIAN**

SITI NURHAMIYAH BINTI MAIL



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN MULTIMEDIA
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

**FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2020



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**Sila tanda (✓)**

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada(hari bulan)..... (bulan) 20.....

i. Perakuan pelajar :

Saya, _____ (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk _____

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 sejasanya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, _____ (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk _____

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah _____ (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

Tarikh

Tandatangan Penyelia





**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: _____

No. Matrik /Matric No.: _____

Saya / I : _____

(Nama pelajar / Student's Name)

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:-

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 (✓) from the categories 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)

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: _____

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 related authority/organization mentioning the period of confidentiality and reasons for the said confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, syukur ke atas Ilahi atas rahmat dan limpah kurnia dariNya yang membantu saya dalam menyiapkan penulisan disertasi ini. Ucapan terima kasih ke atas penyelia utama saya, Dr Laili Farhana Md Ibharm yang sangat berdedikasi dalam membimbing saya dalam menyiapkan penulisan ini. Beliau tidak jemu memberikan kata semangat dan sering membantu dalam proses penulisan kajian ini. Selain itu, penghargaan juga diberikan kepada penyelia bersama saya, Dr Ummu Husna Azizan yang turut memberi tunjuk ajar bagi melengkapkan lagi kajian saya.

Sanjungan dan penghargaan yang tidak terhingga kepada kedua ibu bapa saya, Mail Bin Matlan dan Jatiah Binti Tukang, kerana sering memberi sokongan dan sentiasa menitipkan doa sepanjang saya berada jauh daripada mereka untuk menuntut ilmu. Tidak juga dilupakan, ahli keluarga saya di atas kata-kata semangat untuk terus memperjuangkan penulisan ini. Seterusnya penghargaan kepada rakan sekuliah yang sama-sama berusaha menjalankan kajian di bawah tunjuk ajar Dr Laili.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada rakan-rakan yang mengenali diri saya dan sering memberi kata semangat dan dorongan sepanjang saya melakukan penulisan ini. Ucapan terima kasih juga saya dedikasikan kepada pihak Universiti Pendidikan Sultan Idris dan kerjasama daripada pensyarah serta pakar untuk kesahan borang soal selidik saya, juga banyak membantu dan hanya Allah yang mampu membalas segala kebaikan yang kalian berikan. Akhir sekali, penghargaan juga saya berikan kepada mahasiswa yang sudi menjadi responden saya untuk menjayakan kajian ini. Terima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau pun tidak langsung sepanjang saya melaksanakan kajian ini.

Sekian, terima kasih.

SITI NURHAMIYAH BINTI MAIL





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan mengkaji pengaruh sikap dan norma subjektif terhadap mahasiswa serta hubungan di antara pengaruh sikap dan norma subjektif terhadap mahasiswa UPSI yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian. Rekabentuk kajian ini adalah kaedah gabungan dengan mengaplikasikan kaedah tinjauan dan temu bual. Data dikumpulkan melalui soal selidik dan soalan temu bual melalui soalan terbuka menggunakan forum sebagai platform. Seramai 74 orang mahasiswa terlibat sebagai peserta kajian. Data soal selidik dianalisis secara analisis statistik deskriptif menggunakan perisian SPSS untuk mengenal pasti pengaruh sikap dan norma subjektif, manakala analisis kolerasi berganda untuk mengkaji hubungan di antara pengaruh sikap dan pengaruh norma subjektif. Data temu bual dirakam dan diolah ke dalam bentuk transkripsi manakala soalan terbuka dianalisis dengan menggunakan kaedah analisis dokumen. Dapatan kajian berdasarkan soal selidik menunjukkan faktor utama yang mempengaruhi sikap mahasiswa untuk bermain adalah kerana mereka percaya bahawa bermain mampu membawa kebaikan kepada diri mereka manakala pengaruh norma subjektif pula adalah disebabkan pengaruh rakan sebaya. Dapatan kajian berdasarkan temu bual pula menunjukkan bahawa faktor utama mahasiswa bermain kerana minat. Manakala dapatan daripada soalan terbuka pula menunjukkan faktor utama mahasiswa bermain ialah kerana pengaruh rakan sebaya. Terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh sikap dan norma subjektif terhadap mahasiswa apabila menggunakan aplikasi permainan dalam talian iaitu nilai $r = .381$ pada aras signifikan $.01$ yang menunjukkan korelasi yang sederhana. Pengaruh norma subjektif merupakan pengaruh yang paling kuat mendorong mahasiswa untuk bermain aplikasi permainan dalam talian, dengan nilai piawai koefisien beta, $.50$ ($p > .01$). Kesimpulannya, sikap dan norma subjektif mempengaruhi mahasiswa untuk bermain. Namun, norma subjektif iaitu pengaruh rakan menjadi faktor utama yang mendorong mereka bermain. Implikasinya, pengaruh mahasiswa bermain dapat dikenal pasti bagi memanfaatkan kebaikan permainan dalam talian untuk tujuan pendidikan disamping mengambil langkah berjaga-jaga untuk mengelak memudaratkan diri dan mengganggu aktiviti kehidupan seharian.





THE INFLUENCE OF ATTITUDE AND SUBJECTIVE NORM ON ENCOURAGING STUDENT TO PLAY ONLINE GAME APPLICATION

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of attitude and subjective norm and the relationship between the influence of attitude and subjective norm on UPSI students that encourage them to play online game application. The design of this study is mix method by applying a combination of a survey and an interview. The data was collected through questionnaires and open-ended interviews using a forum as a platform. A total of 74 students were involved in the study. Questionnaire data were analyzed by descriptive statistical analysis using SPSS software to identify the influence of attitude and subjective norm, while multiple correlation analyzes were used to examine the relationship between influence of of attitude and subjective norm. The interview's data were recorded and transcribed while open-ended questions were analyzed using document analysis method. The findings based on a questionnaire shows the main factors affecting the attitude of students to play is because they believe that the game could bring benefit to themselves, while the influence of subjective norm was due to peer influence. The findings based on interview indicate that the main factor for students to play is because of their passion. While the findings from the open-ended questions showed the main factor for students to play was because of peer influence. There was a significant relationship between the influence of attitude and subjective norm on students when playing online game application with a value of $r = .381$ at a .01 level which indicating a moderate correlation. The influence of subjective norm is the most powerful influence to encourage students to play online game application, the standart value of beta coefficient is .50 ($p > .01$). In conclusion, attitude and subjective norm influence students to play. However, the subjective norms of peer influence is the main factor that encourage them to play. By implication, the influence of student play can be identified to leverage the benefits of online games for educational purposes as well as to take precautionary steps to avoid harming themselves and disrupting daily life activities.



KANDUNGAN

	Muka Surat
PENGAKUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiii
SENARAI SINGKATAN	xiv
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	3
1.3 Pernyataan Masalah	9
1.4 Objektif Kajian	12
1.5 Persoalan Kajian	12
1.6 Hipotesis Kajian	13
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	13
1.8 Kepentingan Kajian	15
1.9 Sumbangan Kajian	16
1.10 Skop Kajian	17

1.11	Definisi Operasional	18
1.11.1	Mahasiswa	18
1.11.2	Permainan dalam Talian	18
1.11.3	Model TRA	19
1.11.4	Sikap	19
1.11.5	Norma Subjektif	19
1.12	Rumusan	20

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	22
2.2	Permainan dalam Talian	23
2.2.1	Jenis Permainan dalam Talian	23
2.3	Model Teori Tindakan Bersebab (TRA)	27
2.4	Model TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>)	28
2.5	Pengaruh Sikap Mahasiswa apabila Bermain Permainan dalam Talian	30
2.6	Pengaruh Norma Subjektif Mahasiswa apabila Bermain Permainan dalam Talian	34
2.7	Rumusan	39

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pendahuluan	40
3.2	Reka Bentuk Kajian	41
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	45
3.4	Lokasi Kajian	47
3.5	Instrumen Kajian	47
3.6	Kesahan dan Kebolehpercayaan	52
3.6.1	Kesahan Instrumen	53

3.6.2	Kebolehpercayaan Instrumen	56
3.6.3	Kajian Rintis	57
3.7	Etika Pelaksanaan Kajian	59
3.8	Kaedah Pengumpulan Data	61
3.9	Kaedah Analisis Data	64
3.10	Rumusan	65

BAB 4 ANALISIS DAN DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	66
4.2	Analisis Demografi	67
4.2.1	Analisis Taburan Responden Mengikut Jantina	67
4.2.2	Analisis Taburan Responden Mengikut Umur	67
4.2.3	Analisis Taburan Responden yang Memiliki Telefon Pintar	69
4.2.4	Analisis Taburan Jangka Masa Telah Bermain Permainan dalam Talian	70
4.2.5	Analisis Kekerapan dan Peratusan Bermain Permainan dalam Talian dalam Sehari	71
4.2.6	Analisis Kekerapan dan Peratusan Bermain Permainan dalam Talian dalam Seminggu	72
4.2.7	Analisis Taburan Responden Mengikut Genre Permainan yang Digemari	73
4.2.8	Analisis Taburan Responden yang Belajar untuk Bermain Permainan dalam Talian	74
4.2.9	Analisis Taburan Responden Mengikut Waktu Bermain Permainan dalam Talian	75
4.3	Analisis Objektif 1: Mengenal Pasti Pengaruh Sikap Terhadap Mahasiswa yang Mendorong Mereka Bermain Aplikasi Permainan dalam Talian	76
4.3.1	Persoalan Kajian: Apakah Faktor yang	77



Mempengaruhi Sikap Mahasiswa yang Mendorong Mereka Bermain Aplikasi Permainan dalam Talian?

4.4	Analisis Objektif 2: Menenal Pasti Pengaruh Norma Subjektif Terhadap Mahasiswa yang Mendorong Mereka Bermain Aplikasi Permainan dalam Talian	84
4.4.1	Persoalan Kajian: Apakah Faktor yang Mempengaruhi Norma Subjektif Mahasiswa yang Mendorong Mereka Bermain Aplikasi Permainan dalam Talian?	84
4.5	Analisis Hubungan Antara Pengaruh Sikap dan Pengaruh Norma Subjektif Terhadap Mahasiswa apabila Menggunakan Aplikasi Permainan dalam Talian	91
4.6	Kesimpulan	95

BAB 5 PERBINCANGAN DAN CADANGAN

5.1	Pendahuluan	96
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	97
5.2.1	Faktor yang Menentukan Niat Perlakuan Mahasiswa apabila Menggunakan Aplikasi Permainan dalam Talian	98
5.2.2	Faktor yang Mempengaruhi Sikap Mahasiswa yang Mendorong Mereka Bermain Aplikasi Permainan dalam Talian	99
5.2.3	Faktor yang Mempengaruhi Norma Subjektif Mahasiswa yang Mendorong Mereka Bermain Aplikasi Permainan dalam Talian	104
5.2.4	Hubungan Antara Pengaruh Sikap dan Norma Subjektif Terhadap Mahasiswa yang Mendorong Mereka Bermain Aplikasi Permainan dalam Talian	106
5.3	Cadangan Kajian Lanjutan	108
5.4	Kesimpulan	109

RUJUKAN		113
----------------	--	-----





LAMPIRAN

- A Instrumen Kajian
 - A1 Borang Soal Selidik
 - A2 Borang Temu Bual
- B Kesahan Instrumen Kajian
 - B1 Borang Kesahan Soal Selidik
 - B2 Borang Kesahan Temu Bual





SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Jadual Genre Permainan dalam Talian dan Contoh	24
3.1	Jadual Penentuan Saiz Sampel Krejcie & Morgan (1970)	46
3.2	Skala dan Penerangan Bagi Skala Likert	49
3.3	Indeks Kebolehpercayaan Instrumen	56
3.4	Nilai Pekali Alpha Cronbach bagi 20 Item Soal Selidik	58
3.5	Analisis Pekali Item Soal Selidik	58
4.1	Taburan Responden Mengikut Jantina	68
4.2	Taburan Responden yang Memiliki Telefon Pintar	69
4.3	Maklumat Analisis Bagi Item Pengaruh Sikap Terhadap Mahasiswa apabila Menggunakan Aplikasi Permainan dalam Talian	79
4.4	Maklumat Analisis Bagi Item Kesan Sikap Terhadap Sikap Mahasiswa apabila Menggunakan Aplikasi Permainan dalam Talian	81
4.5	Maklumat Analisis Bagi Item Pengaruh Norma Subjektif Terhadap Mahasiswa apabila Menggunakan Aplikasi Permainan dalam Talian	86
4.6	Maklumat Analisis Bagi Item Kesan Terhadap Norma Subjektif Terhadap Mahasiswa apabila Menggunakan Aplikasi Permainan dalam Talian	88
4.7	Analisis Diskriptif Bahagian C	91
4.8	Jadual Koefisien	92
4.9	Matrik Kolerasi	93
4.10	Koefisien Piawai (Beta) Bagi Pembolehubah Tidak Bersandar	94



SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Penggunaan ICT oleh individu, Malaysia 2017, oleh Jabatan Perangkaan Malaysia	5
1.2 Aktiviti Utama Penggunaan Internet, Malaysia 2017 oleh Jabatan Perangkaan Malaysia	6
1.3 Kerangka Koseptual Kajian	14
2.1 Teori Tindakan Bersebab (TRA) oleh Fishbein & Ajzen (1975)	28
2.2 Model TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>)	29
3.1 Carta Aliran Kajian Pengaruh Sikap dan Pengaruh Norma Subjektif Terhadap Mahasiswa di IPTA apabila Menggunakan Aplikasi Permainan dalam Talian	44
3.2 Kerangka Kerja Bagi Tatacara Pengumpulan Data Melalui Soal Selidik	62
3.3 Kerangka Kerja Bagi Tatacara Pengumpulan Data Melalui Sesi Temu Bual	63
4.1 Carta Peratusan Umur Responden	69
4.2 Carta Peratusan Jangka Masa Telah Bermain Permainan dalam Talian	70
4.3 Kekerapan dan Peratusan Bermain Permainan dalam Talian dalam Sehari	72
4.4 Kekerapan dan Peratusan Bermain Permainan dalam Talian dalam Seminggu	73
4.5 Taburan Responden Mengikut Genre Permainan yang Digemari	74
4.6 Carta Peratusan Cara Responden Belajar untuk Bermain Permainan dalam Talian	75
4.7 Carta Peratusan Responden Mengikut Waktu Bermain Permainan dalam Talian	76



SENARAI SINGKATAN

ICT	<i>Information and Communications Technology</i>
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i>
TRA	<i>Theory of Reasoned Action</i>
TAM	<i>Technology Acceptance Model</i>
UPSI	Universiti Pendidikan Sultan Idris
FSKIK	Fakulti Seni Komputeran, dan Industri Kreatif
SPSS	<i>Statistical Package for Social Science</i>





BAB 1

PENGENALAN



Kepesatan pembangunan teknologi canggih membawa dunia masa kini ke alaf baru. Pelbagai bentuk inovasi dan ciptaan berteknologi tinggi dihasilkan dan kehadiran teknologi multimedia menerusi internet menambah kemampuan proses capaian kepada maklumat di mana-mana sahaja dalam pelbagai bentuk dan pendekatan yang boleh dicapai dengan lebih mudah dan pantas. Inovasi dalam pelbagai sumber teknologi ini dihasilkan sehingga membolehkan komunikasi dan interaksi manusia masa kini lebih pantas serta berupaya melampaui batasan masa dan tempat (Portal Rasmi Arkib Negara Malaysia, 2015).

Ledakan teknologi moden ini juga membawa impak yang besar terhadap kehidupan mahasiswa masa kini. Aktiviti mahasiswa pada abad ke 21 lebih terdedah





kepada penggunaan pelbagai peralatan teknologi seperti televisyen, internet, komputer, telefon pintar serta permainan video. Menurut Naquiah, Sahrnizam, Dharsigah, Nurhidayu dan Abdul Hafiz (2017), secara purata, dalam sehari mahasiswa menghabiskan masa selama lapan jam dalam menggunakan peralatan teknologi seperti telefon pintar, menyebabkan perkembangan mahasiswa itu dipengaruhi oleh teknologi tersebut.

Hampir keseluruhan aktiviti mahasiswa pada masa kini bergantung kepada teknologi termasuklah aktiviti bermain. Mahasiswa lebih banyak menghabiskan masa bermain permainan dalam talian berbanding melakukan aktiviti permainan berbentuk tradisional di luar rumah. Menurut Downey, Hayes dan O'Neil (2007) golongan muda paling terpengaruh dengan permainan digital mudah alih. Kajian oleh Keating (2011) pula menyatakan bahawa media elektronik telah mengurangkan peluang mahasiswa untuk terlibat dengan permainan tradisional dan interaksi sosial dengan mahasiswa lain. Hal ini menunjukkan bahawa kepesatan teknologi mengurangkan aktiviti permainan tradisional yang sebenarnya membawa faedah kepada mahasiswa dari segi kognitif, emosi, sosial, moral dan fizikal. Aktiviti bermain memberi keseronokan dan membentuk struktur sosial, pemikiran serta komunikasi mahasiswa terhadap persekitaran (Zuriawati, Mohd Asyiek & Norfarizah, 2014).

Permainan dalam talian yang mudah dicapai oleh mahasiswa membuatkan mahasiswa banyak menghabiskan masa bermain permainan dalam talian. Seorang mahasiswa itu perlulah bijak memilih permainan yang sesuai untuk mendatangkan kesan positif dalam kehidupan mereka. Corak permainan yang mencabar minda boleh membantu dalam meningkatkan penggunaan otak dan pemikiran mahasiswa. Hal ini





seterusnya membantu mahasiswa menjadi lebih fokus dalam melakukan sesuatu perkara. Sebagai contoh, permainan dalam talian seperti *Brain Battle-make money free*, *Quick Brain Mathematics*, *Speedy English Grammar*, dan pelbagai lagi membantu untuk mengembangkan kemahiran seseorang sama ada untuk subjek matematik, sains, agama, sejarah dan lain-lain.

Seiring dengan peningkatan aktiviti mahasiswa dalam bermain permainan dalam talian, kesan penggunaan permainan dalam talian turut menjadi perdebatan dalam kalangan penyelidik. Hairol, Ahmad, Noor Azli, Nur Muizz dan Intan (2014) menyatakan bahawa sebahagian penyelidik mendapati daya tarikan permainan digital yang kuat memberikan kesan positif kepada pemain namun tidak dinafikan terdapat juga kesan yang sebaliknya. Cara hidup manusia telah banyak mengalami perubahan seiring dengan pembangunan teknologi internet (Ahmad Fauzi, Norhasni & Andi, 2014). Tidak dapat dinafikan, bahawa kemajuan dan pembangunan teknologi ini membantu dalam kehidupan seharian. Namun, sekiranya disalahgunakan boleh memberikan kesan yang negatif kepada masyarakat terutamanya mahasiswa.

1.2 Latar Belakang Kajian

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), *Mobile Legends*, *Garena*, *Candy Crush*, *Plants vs. Zombie*, *Street Racing 3D*, *Piano Tiles*, *Clash of Clans* merupakan antara salah satu permainan dalam talian yang popular dalam kalangan mahasiswa pada masa kini. Hal ini boleh dilihat daripada *Google Play* di mana *Mobile Legends: Bang Bang* menduduki tempat teratas dalam aplikasi permainan paling popular yang di





muat turun. Hal ini dibuktikan apabila SimilarWeb (2019) menunjukkan aplikasi android yang paling popular di Malaysia berdasarkan rating di “*google play*” adalah *Mobile Legends: Bang Bang(MLBB)* yang bergenre aksi.

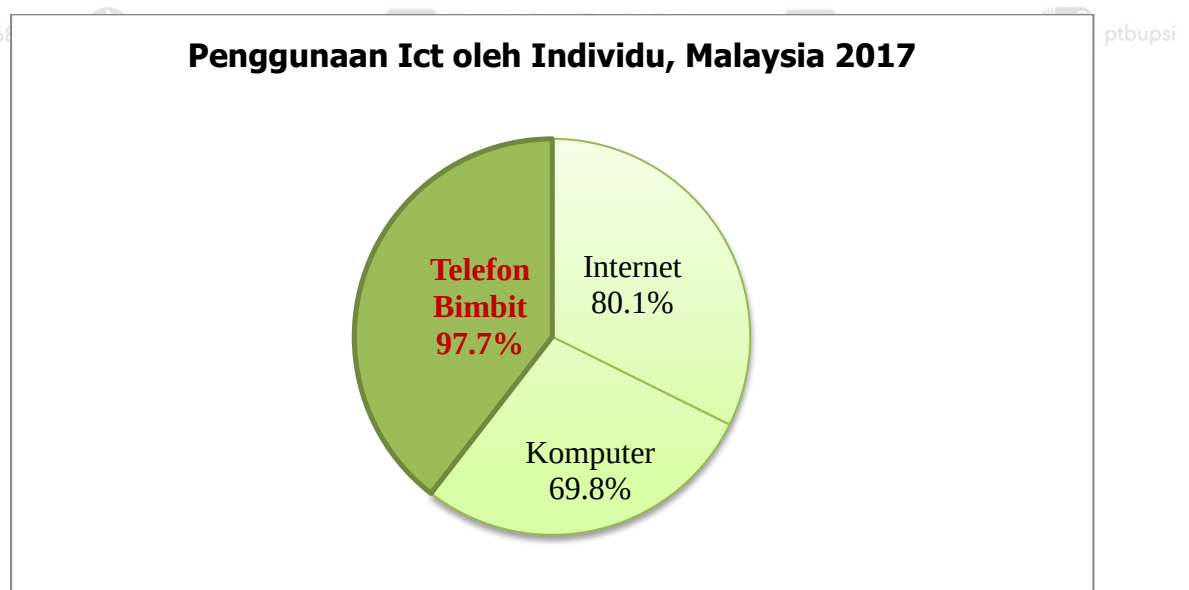
Tidak kira dimana sahaja, akan kelihatan mahasiswa universiti yang sedang asyik bersama telefon pintar mereka dan bermain permainan dalam talian. Hal ini disokong oleh Srivastava (2005) dengan mengatakan bahawa orang muda merupakan pengguna yang paling bersemangat untuk telefon pintar dan penggunaan telefon telah menjadi aspek penting dalam kehidupan dan penggunaanya telah berubah daripada sebuah ‘objek teknologi’ kepada kunci untuk ‘objek sosial’. Kerr dan Ivory (2015) pula menyatakan bahawa pada masa kini, permainan dalam talian di telefon pintar semakin mencabar. Oleh itu, semakin mencabar sesuatu permainan itu, semakin ramai yang akan bermain kerana berusaha untuk mencabar diri dan menamatkan permainan tersebut. Aplikasi – aplikasi permainan dalam talian menerusi permainan digital banyak mempengaruhi dan membentuk budaya hiburan masyarakat pada masa kini.

Era teknologi yang semakin berkembang membuatkan permainan dalam talian menggantikan banyak permainan tradisional. Menurut kajian daripada Zuriawati et al. (2014) generasi muda kini kurang terdedah dengan kebudayaan permainan tradisional sebaliknya lebih terdedah dengan permainan yang berasaskan komputer dan digital. Industri permainan dalam talian juga mula berkembang di negara kita dan menjadi salah satu teras pembangunan budaya industri. Beberapa tinjauan telah dilakukan antaranya daripada Jabatan Perangkaan Malaysia dan juga Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia yang menunjukkan bahawa permainan dalam talian menjadi salah satu pilihan kepada remaja untuk mengisi masa mereka. Jabatan Perangkaan

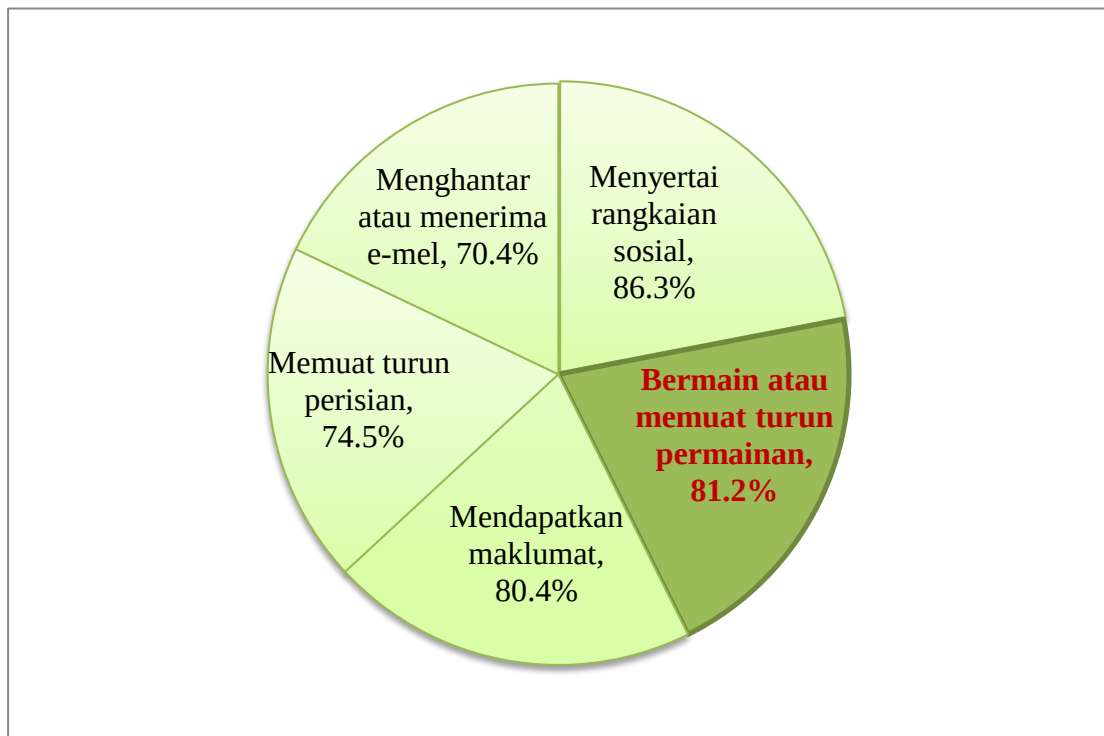


Malaysia pada tahun 2017 telah menjalankan satu tinjauan penggunaan dan capaian ICT (*Information and Communication Technology*) oleh individu dan isi rumah.

Menurut tinjauan daripada Jabatan Perangkaan Malaysia pada tahun 2017, sebanyak 97.7 peratus individu menggunakan telefon bimbit pada tahun 2017 seperti yang boleh dilihat daripada Rajah 1.1. Malahan aktiviti yang mahasiswa gunakan semasa menggunakan telefon bimbit pula adalah bermain atau memuat turun permainan menduduki tempat kedua dalam aktiviti utama penggunaan internet di Malaysia seperti yang boleh dilihat menerusi Rajah 1.2. Hal ini menunjukkan bahawa mahasiswa memperuntukan masa yang banyak untuk bermain permainan dalam talian dengan menggunakan telefon pintar.



Rajah 1.1. Penggunaan ICT oleh individu, Malaysia oleh Jabatan Perangkaan Malaysia, 2017



Rajah 1.2. Aktiviti Utama Penggunaan Internet oleh Jabatan Perangkoan Malaysia, 2017

Istilah permainan dalam talian (*online game*) berasal dari istilah *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) iaitu jenis permainan *Role-Playing Game* yang memiliki kemudahan *multiplayer*, seorang pemain dapat menghubungkan komputer, telefon pintar, tablet dan pelbagai peranti lain ke sebuah pelayan. Melalui pelayan tersebut, pemain dapat bermain bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Menurut Adams dan Rollings (2010) permainan dalam talian adalah permainan yang dapat diakses oleh ramai pemain menggunakan mesin dan dihubungkan dengan jaringan internet.

Terdapat pelbagai genre permainan dalam talian yang boleh didapati dengan mudah di pasaran antaranya talian adalah Aksi dan Permainan Arked, Permainan



Strategi, Permainan Berdasarkan peranan, Permainan Sukan, Simulator Kenderaan, permainan Pembinaan dan Simulasi, Permainan Pengembaraan dan Permainan Teka-teki (Adams, 2010) . Data daripada laman sesawang SimilarWeb (2019) menunjukkan aplikasi android yang paling popular di Malaysia berdasarkan rating di “google play” ialah *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* yang bergenre aksi. Tempat kedua permainan yang bergenre strategi iaitu *Lords Mobile* dan tempat ketiga ialah *Clash of Clans* yang juga merupakan genre aksi. Tiga kedudukan ini menunjukkan bahawa pemain permainan dalam talian lebih meminati permainan yang bergenre aksi dan strategi berbanding genre lain.

Aplikasi-aplikasi permainan dalam talian ini mendorong mahasiswa untuk bermain dan mempengaruhi sikap mahasiswa tersebut. Mahasiswa berisiko mempunyai masalah perkembangan fizikal serta masalah kesihatan kerana bermain dalam posisi yang tidak betul untuk satu jangka masa yang lama (Ebbeck et al., 2016). Para pensyarah turut mengalami kesukaran untuk mengawal mahasiswa semasa di dalam kelas ketika sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Tumpuan mahasiswa terganggu kerana menggunakan aplikasi permainan dalam talian melalui gadget seperti telefon bimbit dan tidak memberi perhatian semasa di dalam kelas (Shuib, 2015).

Selain itu, aplikasi permainan dalam talian juga mempengaruhi norma subjektif mahasiswa dalam kehidupan seharian mereka. Mahasiswa yang menghabiskan banyak masa melayari aplikasi permainan kekurangan dari segi penguasaan bahasa, kemahiran bersosial dan kurang berkeyakinan untuk bercakap depan umum (Salmah & Malisah, 2015). Hal ini menyebabkan mahasiswa kurang





bergaul dan berinteraksi secara bersemuka di dunia sebenar seterusnya menyebabkan mereka sering bersendirian tanpa bersosial dengan sekeliling mereka.

Mahasiswa perlulah bijak menentukan corak permainan yang bersesuaian dengan diri mereka. Hal ini membolehkan mahasiswa mendapat manfaat yang positif seterusnya membantu dalam kehidupan seharian mereka. Sebagai contoh, mahasiswa yang memilih corak permainan yang mencabar minda seperti '*Quick Brain Mathematics*' membantu mengembangkan kemahiran mahasiswa tersebut dalam subjek matematik.

Namun begitu, terdapat juga kesan negatif yang timbul akibat daripada bermain permainan dalam talian seperti membazir masa, prestasi pembelajaran dan waktu tidur terjejas serta masalah kesihatan yang merosot. Menurut Downey et al. (2007) golongan muda paling terpengaruh dengan permainan digital mudah alih. Keasyikan bermain permainan dalam talian boleh membawa kepada ketagihan bermain. Hal ini pastinya mendatangkan banyak kesan buruk terhadap seseorang itu. Jika terlalu banyak masa dihabiskan dengan bermain permainan dalam talian, tidak hairanlah jika permainan dalam talian mempengaruhi seseorang mahasiswa itu tidak kira baik atau buruk kesannya.

Memandangkan semakin ramai orang yang menggunakan aplikasi permainan dalam talian, maka kajian perlu dijalankan untuk mengkaji faktor pengaruh sikap dan norma subjektif terhadap mahasiswa di IPTA yang mendorong bermain aplikasi permainan dalam talian. Diharap dapatan kajian yang diperolehi dapat membantu dalam mengenal pasti aspek yang mempengaruhi dan seterusnya rancangan untuk





menjadikan aplikasi permainan dalam talian yang membawa kesan positif terhadap mahasiswa boleh dilaksanakan.

1.3 Pernyataan Masalah

Industri permainan dalam talian telah berkembang pesat setelah teknologi maklumat diperkenalkan dan industri ini telah menjadi salah satu penyumbang kepada ekonomi negara kita. Secara amnya, sebab utama pengguna menggunakan teknologi maklumat adalah untuk menambah baik prestasi kerja dan menghasilkan produktiviti yang tinggi. Tetapi dengan kehadiran internet, kegunaan teknologi maklumat telah diperbanyakkan dan tidak hanya tertumpu kepada penggunaannya dalam menyelesaikan masalah kerja namun juga digunakan secara meluas termasuklah di dalam bidang hiburan seperti permainan dalam talian.

Pada hari ini, senario yang sering terpampang di mata kita ialah seorang yang sentiasa menatap skrin telefon pintar mereka. Golongan mahasiswa juga tidak terkecuali daripada perbuatan ini. Malahan, mahasiswa merupakan salah satu golongan yang sering menghabiskan masa bersama telefon pintar untuk bermain permainan dalam talian. Menurut Frank (2018), *Epic Games* terpaksa menunjukkan peringatan pada skrin permainan mereka kepada mahasiswa yang bermain *Fortnite Battle Royale* supaya tidak bermain permainan itu semasa dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahawa mahasiswa bukan sahaja bermain permainan dalam talian semasa waktu lapang tetapi juga turun bermain semasa sesi pengajaran dan pembelajaran.





Sebagai tambahan, Konsultan Paedetrik dan Neonatologist, Mohammad Iqbal (2014) menjelaskan bahawa penggunaan telefon pintar mempunyai lebih banyak kesan negatif kepada mahasiswa sekiranya digunakan tanpa pemantauan. Mereka yang bermain aplikasi seperti permainan dalam talian lebih daripada dua jam akan mengalami masalah penglihatan dan boleh membawa kepada masalah rabun. Salmah dan Malisah (2015) pula menyatakan bahawa generasi muda berhadapan masalah di bahagian tengkuk dan belakang badan dalam tempoh setahun akibat penggunaan peranti teknologi seperti telefon pintar. Ini merupakan antara kesan negatif pengaruh sikap terhadap mahasiswa apabila menggunakan permainan dalam talian secara berlebihan.

Bermain permainan dalam talian dikaitkan dengan keasyikan penggunaan yang kebanyakannya dikatakan tidak membawa apa-apa faedah. Ramai yang menghabiskan masa menghadap permainan dalam talian sama ada menggunakan komputer, telefon pintar dan alatan peranti lain semata-mata untuk bermain permainan yang disediakan. Fenomena bermain permainan dalam talian bergerak dengan pantas dalam masyarakat kini tidak mengira peringkat lapisan masyarakat. Masyarakat terlalu asyik bermain sehingga lupa akan keadaan sekeliling mereka. Ng dan Wiemer (2005) menyatakan bahawa terdapat beberapa kes dilaporkan di mana remaja bermain secara kompulsif iaitu mengasingkan diri daripada hubungan sosial dan memberi tumpuan hampir sepenuhnya kepada pencapaian dalam permainan dan bukannya dunia sebenar.





Kajian daripada Keating (2011) juga menyatakan bahawa mahasiswa kurang interaksi sosial sesama mahasiswa akibat pengaruh media elektronik. Selain itu, menurut Salmah dan Malisah (2015) ibu bapa masa kini menyerahkan urusan menjaga anak mereka kepada peranti seperti tablet, dan telefon pintar. Hal ini menunjukkan ibu bapa dan mahasiswa kurang interaksi sosial dan ini mempengaruhi dalam norma sosial mahasiswa itu sendiri. Penggunaan permainan dalam talian secara berlebihan dan bermain sehingga ke tahap ia mengganggu kehidupan seharian membawa pengaruh negatif dalam norma subjektif mahasiswa.

Kajian daripada Ananda (2015), kekerasan dalam permainan dalam talian yang mempunyai kesan kuat yang memungkinkan mahasiswa untuk menjadi agresif seperti pmarah, memberontak, berkata kasar sehingga memukul. Selain itu, kajian Rika (2016) juga menunjukkan bahawa permainan dalam talian mempengaruhi perubahan perilaku agresif remaja. Oleh itu, tidak lagi dapat dinafikan bahawa permainan dalam talian yang keterlaluan menyebabkan mahasiswa terpengaruh untuk menjadi lebih agresif dan mudah marah.

Penggunaan aplikasi permainan dalam talian membawa kesan negatif dan juga kesan positif. Oleh itu, kajian yang dijalankan ini boleh membantu mengetahui punca mahasiswa bermain permainan dalam talian dan kesan daripada bermain permainan dalam talian. Seterusnya, hasil daripada kajian ini boleh digunakan untuk membantu mahasiswa, guru, institusi dan juga kementerian pelajaran dalam mencari alternatif untuk mengatasi kesan negatif akibat penyalahgunaan permainan dalam talian. Hal ini seterusnya dapat membantu meningkatkan prestasi mahasiswa dalam pelajaran melalui aplikasi permainan yang bersesuaian dan membantu dalam pembelajaran.





1.4 Objektif Kajian

- i. Mengenal pasti pengaruh sikap terhadap mahasiswa yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian.
- ii. Mengenal pasti pengaruh norma subjektif terhadap mahasiswa yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian.
- iii. Mengenal pasti hubungan antara pengaruh sikap dan pengaruh norma subjektif terhadap mahasiswa yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian.



1.5 Persoalan Kajian

- i. Apakah faktor yang mempengaruhi sikap mahasiswa yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian?
- ii. Apakah faktor yang mempengaruhi norma subjektif mahasiswa yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian?
- iii. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh sikap dan pengaruh norma subjektif terhadap mahasiswa yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian?



1.6 Hipotesis Kajian

Berdasarkan persoalan kajian, terdapat satu hipotesis kajian yang akan digunakan untuk menjawab persoalan kajian yang ketiga iaitu;

Hipotesis Alternatif

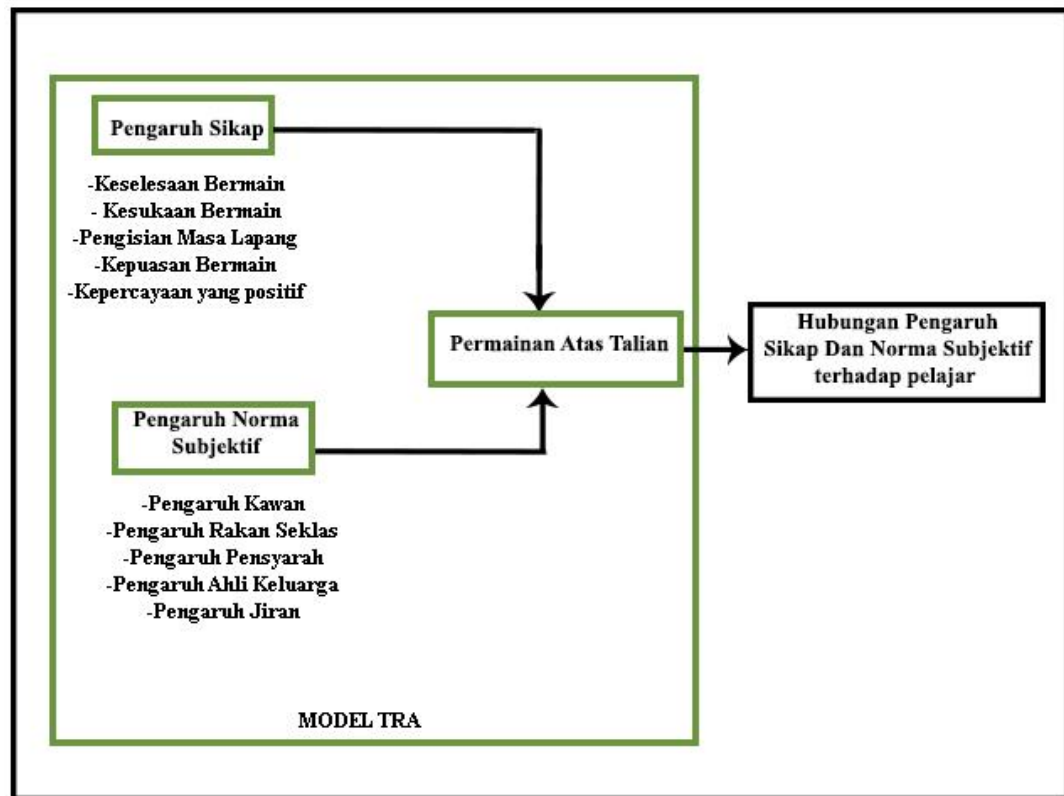
H₁: Terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh sikap dan pengaruh norma subjektif terhadap mahasiswa yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian.

Hipotesis Nol

H₀₁: Tidak terdapat yang hubungan signifikan antara pengaruh sikap dan pengaruh norma subjektif terhadap mahasiswa yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian.

1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Rajah 1.3 menunjukkan kerangka kajian bagi kajian ini yang diadaptasi daripada model Teori Tindakan Bersebab (TRA). Menurut Fishbein dan Ajzen (1975) terdapat dua faktor yang mempengaruhi niat bermain permainan dalam talian iaitu, pengaruh sikap dan pengaruh norma subjektif. Pengaruh-pengaruh ini seterusnya akan membawa kepada perlakuan pengguna sama ada bermain atau tidak bermain permainan dalam talian.



Rajah 1.3. Kerangka Konseptual Kajian

Pengaruh sikap adalah penilaian seseorang individu itu sama ada bermain permainan dalam talian itu mendatangkan perkara yang positif atau negatif. Manakala, pengaruh norma adalah pengaruh sekeliling yang akan mempengaruhi individu tersebut untuk bermain atau tidak bermain permainan dalam talian. Melalui pengaruh-pengaruh ini, kesan terhadap diri sendiri dan kesan terhadap pergaulan sosial juga dapat dinilai.

Dalam kajian yang akan dijalankan, pengkaji akan mengkaji pengaruh sikap dan pengaruh norma subjektif yang mendorong bermain aplikasi permainan dalam talian dan seterusnya mengkaji hubungan di antara pengaruh sikap dan pengaruh norma subjektif terhadap mahasiswa yang mendorong bermain aplikasi permainan dalam talian.



1.8 Kepentingan Kajian

Kajian ini dapat memberi maklum balas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain aplikasi permainan dalam talian di telefon bimbit. Melalui kajian ini, mahasiswa boleh mengenal pasti punca mereka bermain aplikasi permainan dalam talian di telefon bimbit. Oleh itu, mahasiswa itu sendiri boleh mengambil langkah yang sesuai agar tidak terlalu leka bermain. Mahasiswa juga boleh memanfaatkan permainan yang ada untuk memberi manfaat dan kebaikan kepada mereka serta mengurangkan potensi yang boleh merosakkan mereka jika terlalu leka bermain permainan tersebut.

Selain itu, pensyarah dapat mengetahui punca mahasiswa berminat dalam bermain aplikasi permainan dalam talian. Hal ini seterusnya membolehkan pensyarah mengubahsuai strategi pengajaran dan pembelajaran supaya mahasiswa lebih berminat dengan pengajaran dan pembelajaran pensyarah tersebut.

Tambahan lagi, hasil daripada kajian ini boleh menjadi asas kepada KPM bagi mempertimbangkan cadangan untuk merekabentuk aplikasi permainan dalam talian yang sesuai dengan pedagogi dalam proses pengajaran dan pembelajaran.





1.9 Sumbangan Kajian

Empat sumbangan utama kajian adalah seperti yang berikut:

- i. Faktor sikap dan norma sosial yang mempengaruhi mahasiswa dan seterusnya mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian dikenal pasti. Seterusnya membantu dalam proses meningkatkan kesan yang positif terhadap diri mahasiswa dan kesan sosial yang membantu dalam kehidupan seharian mereka.
- ii. Hasil dapatan kajian dapat membantu dalam menjelaskan pemikiran mahasiswa terhadap aplikasi permainan dalam talian. Ini menyumbang kepada pemahaman terhadap sikap mahasiswa dan norma sosial mereka sebelum, semasa dan selepas bermain aplikasi permainan dalam talian.
- iii. Instrumen kajian yang telah diadaptasi daripada instrumen sedia ada Ramayah (2005) telah melalui proses kesahan dan kebolehpercayaan seperti yang disarankan. Ini telah menyumbang kepada kajian kuantitatif di mana instrumen kajian ini boleh digunakan untuk menentukan faktor yang mempengaruhi sikap dan norma subjektif mahasiswa yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian.





- iv. Menyumbang kepada kajian lanjutan yang boleh dijalankan oleh pengkaji akan datang dalam aspek kajian sikap, norma subjektif dan juga permainan dalam talian.

1.10 Skop Kajian

Kajian yang dilaksanakan melibatkan seramai 74 orang mahasiswa daripada Fakulti Seni Komputeran dan Industri Kreatif (FSKIK), Universiti Pendidikan Sultan Idris. Seramai 43 orang mahasiswa lelaki dan 31 orang mahasiswa perempuan. Fokus kajian adalah terhadap mahasiswa yang bermain permainan dalam talian dengan menggunakan telefon pintar (*android*) sahaja. Sampel kajian dipilih secara rawak mudah. Kajian dijalankan berdasarkan daripada model TRA. Kajian ini dijalankan untuk mengkaji pengaruh sikap dan norma subjektif terhadap mahasiswa di UPSI yang mendorong bermain aplikasi permainan dalam talian.





1.11 Definisi Operasional

Pengkaji memberikan pengertian beberapa istilah yang akan diguna pakai dalam kajian ini. Berdasarkan definisi operasional inilah pengkaji menjelaskan maksud atau konsep yang telah diadaptasi penggunaannya dalam kajian ini.

1.11.1 Mahasiswa

Mahasiswa merupakan pelajar universiti yang belajar di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Merupakan individu yang mempunyai telefon pintar dan akses internet. Mahasiswa juga perlulah mempunyai pengalaman bermain permainan dalam talian

ataupun sedang bermain permainan dalam talian.



1.11.2 Permainan Dalam talian (*Online Game*)

Permainan dalam talian adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dengan menggunakan mesin dan dihubungkan oleh jaringan internet. Permainan dalam talian dalam kajian ini merupakan mana-mana aplikasi permainan dalam talian yang boleh dimuat turun dan dimainkan oleh mahasiswa dengan menggunakan telefon pintar (*android*) sahaja.





1.11.3 Model TRA

Model Tindakan Bersebab (TRA) menyelidik hubungan diantara kepercayaan, sikap dan perlakuan dengan seterusnya telah membangunkan satu model struktur sikap. Kepercayaan individu mempengaruhi sikap individu dan seterusnya membentuk niat yang akan menghasilkan perlakuan. Oleh itu, dalam kajian ini, kepercayaan mahasiswa mempengaruhi sikap mahasiswa dan seterusnya membentuk niat yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian.

1.11.4 Sikap



Sikap seseorang terhadap kelakuan merujuk kepada penilaiannya sendiri bahawa sama ada pelaksanaan sesuatu kelakuan adalah baik atau buruk. Sikap dalam kajian ini merujuk kepada penilaian mahasiswa bahawa bermain aplikasi permainan dalam talian adalah baik atau buruk untuk diri mereka. Seterusnya mendorong mahasiswa untuk bermain atau tidak bermain aplikasi permainan dalam talian tersebut.

1.11.5 Norma subjektif

Persepsi atau pandangan seseorang terhadap kepercayaan-kepercayaan orang lain yang akan mempengaruhi minat individu untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku yang sedang dipertimbangkan. Norma subjektif dalam kajian ini merupakan





pengaruh sosial sekeliling yang mendorong mahasiswa untuk bermain aplikasi permainan dalam talian. Norma subjektif dalam kajian ini adalah kelompok keluarga, rakan-rakan dan orang sekeliling mahasiswa.

1.12 Rumusan

Mahasiswa pada pada ke 21 kini banyak terdedah dengan penggunaan peralatan teknologi. Kehadiran pelbagai bentuk inovasi dan teknologi menerusi internet menambah proses pencapaian maklumat di mana-mana sahaja dalam pelbagai bentuk. Hal ini membawa impak kedalam kehidupan seharian mahasiswa masa kini. Aplikasi permainan dalam talian yang menjadi satu platform mahasiswa untuk menghabiskan masa lapang berbanding permainan tradisional di luar rumah. Penggunaan aplikasi permainan dalam talian ini tidak hanya membawa kepada kesan positif tetapi juga boleh menimbulkan kesan negatif terhadap mahasiswa itu sendiri atau pun terhadap norma subjektif mahasiswa. Pemilihan aplikasi permainan yang bersesuaian perlu diteliti oleh mahasiswa agar mereka menerima kesan yang positif. Hal ini seterusnya akan membawa impak dalam diri dan juga kehidupan sekeliling mereka. Kajian yang dijalankan adalah untuk mengenal pasti pengaruh sikap dan norma subjektif terhadap mahasiswa yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian dan mengenal pasti hubungan di antara pengaruh sikap dan pengaruh norma subjektif yang mendorong mereka bermain aplikasi permainan dalam talian. Pengkaji





menjalankan kajian ini terhadap mahasiswa yang menggunakan aplikasi permainan dalam talian dengan telefon pintar (*android*) sahaja. Melalui kajian ini, pengaruh yang membuatkan mahasiswa bermain permainan dalam talian boleh dikenal pasti dan seterusnya langkah-langkah yang sesuai boleh dilaksanakan untuk mengurangkan kesan negatif akibat bermain permainan dalam talian.

