

PENGARUH PLATFORM MEDIA DIGITAL TERHADAP
TAHAP KECERDASAN EMOSI PELAJAR DALAM
KALANGAN PELAJAR SEKOLAH MENENGAH
KEBANGSAAN DANG ANUM, MERLIMAU, MELAKA.

ANIS ATIQA BINTI ABDUL AZIZ

FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020

**KAJIAN PENGARUH PLATFORM MEDIA DIGITAL TERHADAP TAHAP
KECERDASAN EMOSI DALAM KALANGAN PELAJAR SEKOLAH MENENGAH
KEBANGSAAN DANG ANUM, MERLIMAU, MELAKA.**

ANIS ATIQA BINTI ABDUL AZIZ

**TESIS YANG DIKEMUKAKAN UNTUK MEMENUHI SEBAHAGIAN DARIPADA
SYARAT MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN
(PENGURUSAN PERNIAGAAN)**

**FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2020**

PENGAKUAN

Saya mengaku karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan nukilan yang setiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

Tarikh

Tandatangan :

Nama Pelajar : ANIS ATIQA BINTI ABDUL AZIZ

No. Matrik : D20161074185



PENGHARGAAN

Pertama sekali saya ingin mengucapkan syukur kehadiran Illahi, kerana dengan keizinan dan rahmat-Nya dapat saya menyiapkan kajian ini. Limpahan rahmat serta nikmat masa, nyawa dan tenaga yang dianugerahkan kepada saya telah menjadikan saya lebih kuat dan bersemangat dalam mengharungi cabaran yang dihadapi.

Setinggi-tinggi penghargaan dan jutaan terima kasih saya ucapkan kepada pensyarah penyelia saya iaitu Dr. Kesavan A/L Nallaluthan atas segala jasa baik, nasihat, tunjuk ajar, pandangan, sokongan, motivasi dan bimbingan sepanjang saya menjalankan kajian ini dengan sempurna. Segala teguran yang diberikan adalah sangat membina dan memberi makna.

Seterusnya, ribuan terima kasih saya ucapkan kepada rakan-rakan seperjuangan yang telah banyak membantu saya sepanjang menyempurnakan kajian ini. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada warga Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum yang banyak membantu dalam kajian ini, terutamanya kepada pelajar-pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum kerana kesudian mereka menjadi responden bagi kajian saya ini amatlah dihargai.

Penghargaan istimewa saya tujukan kepada Ibu bapa tersayang iaitu Abdul Aziz bin Dain dan Anis Shuhaila binti Omar Bakhi atas sokongan, pengorbanan dan sentiasa memahami situasi saya sepanjang kajian ini amatlah saya hargai. Ucapan terima kasih ini juga saya tujukan kepada pihak-pihak yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung. Semoga segala usaha ini mendapat keberkatan serta keredhaan daripada Allah S.W.T dan semoga kajian ini memberi manfaat kepada mereka yang memerlukan.

Anis Atiqah Binti Abdul Aziz

D20161074185





ABSTRAK

Kajian ini dijalankan untuk meninjau pengaruh platform media digital iaitu media sosial dan permainan video terhadap tahap kecerdasan emosi dalam kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum, Merlimau, Melaka. Kajian ini mengandungi dua objektif kajian iaitu mengenalpasti hubungan media sosial dan permainan video terhadap tahap kecerdasan emosi pelajar. Responden kajian terdiri daripada 278 orang pelajar daripada Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum. Instrumen yang telah digunakan di dalam kajian ini adalah satu set soalan soal selidik. Soal selidik ini terbahagi kepada 3 bahagian, bahagian A adalah untuk mendapatkan maklumat latar belakang responden. Bahagian B dan C mengandungi item-item yang berkaitan dengan persoalan kajian. Data kajian dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Science (SPSS) Version 21* untuk mendapatkan min, kekerapan, peratusan dan korelasi pearson. Kajian rintis dijalankan untuk melihat kebolehpercayaan dan kesesuaian soal selidik. Manakala Alpha Cronbach digunakan untuk mengukur ketekalan dalaman soal selidik. Nilai kebolehpercayaan Alpha Cronbach bagi media sosial ialah 0.74, permainan video adalah 0.86 manakala tahap kecerdasan emosi ialah 0.80. Dapatan kajian menunjukkan min bagi media sosial adalah 3.22, permainan video adalah 2.59 dan tahap kecerdasan emosi adalah 3.30. Hasil daripada analisis deskriptif yang dilakukan menunjukkan bahawa tahap kecerdasan emosi pelajar pada tahap sederhana. Hasil daripada analisis korelasi pearson menunjukkan terdapat hubungan antara media sosial dengan tahap kecerdasan emosi. Selain itu, hasil kajian juga menunjukkan tidak terdapat hubungan antara permainan video dengan tahap kecerdasan emosi. Oleh itu, kajian ini dapat memberi pengetahuan kepada individu tentang pengaruh platform media digital yang dapat memberi kesan kepada tahap kecerdasan emosi individu.





THE INFLUENCE OF DIGITAL MEDIA PLATFORMS ON THE LEVEL OF EMOTIONAL INTELLIGENCE AMONG STUDENT AT SMK DANG ANUM, MERLIMAU, MALACCA.

ABSTRACT

This study aimed to examine the influence of digital media platforms such as social media and video games on the level of emotional intelligence among students at SMK Dang Anum, Merlimau, Malacca. This study contains two objectives which is to identify relationship of social media and video games on students emotional intelligence level. The respondents were 278 students from SMK Dang Anum. The instrument used in this study is a set of questionnaire questions. This questionnaire is divided into 3 sections, part A is to get respondents background information. Parts B and C contain matters relating to the study of the question. Data analysis was analyzed using Statistical Package for Social Science (SPSS) Version 21 software to obtain mean, frequency, percentage and Pearson correlation. The pilot study was done in order to determine the reliability and suitability of the questionnaires. Whereas Alpha Cronbach was used to measure the internal consistency of the questionnaire. Alpha Cronbach's reliability score for social media was 0.74, video game was 0.86 while emotional intelligence level was 0.80. The findings show the mean for social media is 3.22, video games are 2.59 and emotional intelligence levels are 3.30. The results of the descriptive analysis showed that students' emotional intelligence level was at a moderate level. The results from the Pearson correlation analysis show that there is a relationship between social media and the level of emotional intelligence. In addition, the findings also show no relationship between video games and emotional intelligence levels. Therefore, this study can provide individuals with knowledge of the influence of digital media platforms that can affect the level of individual emotional intelligence.



**SENARAI KANDUNGAN****MUKA SURAT**

PENGAKUAN	i
PENGHARGAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SENARAI KANDUNGAN	v
SENARAI JADUAL	viii
SENARAI RAJAH	ix
SENARAI SINGKATAN	x
SENARAI LAMPIRAN	xii
BAB 1: PENDAHULUAN	1
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang	2
1.3 Pernyataan Masalah	4
1.4 Objektif Kajian	8
1.5 Persoalan Kajian	8
1.6 Hipotesis Kajian	9
1.7 Kepentingan Kajian	9
1.8 Batasan Kajian	10
1.9 Kerangka Konseptual	10
1.10 Definisi Istilah	11
1.10.1 Media digital	11
1.10.2 Media Sosial	12
1.10.3 Permainan Video	12
1.10.4 Kecerdasan Emosi	12
1.11 Rumusan	13
BAB 2: TINJAUAN LITERATUR	14
2.1 Pengenalan	14
2.2 Media Digital	14
2.2.1 Media Sosial	16
2.2.2 Permainan Video	18



2.3	Pengaruh Platform Media Digital	21
2.3.1	Pengaruh Media sosial	23
2.3.2	Pengaruh Permainan Video	27
2.4	Kecerdasan emosi	30
2.5	Teori dan Model	32
2.5.1	Teori Kegunaan Dan Kepuasan	32
2.5.2	Model Daniel goleman (1995/1999)	34
2.5	Rumusan	38
BAB 3: METODOLOGI KAJIAN		39
3.1	Pengenalan	39
3.2	Reka Bentuk Kajian	39
3.3	Lokasi, Populasi Dan Persampelan	40
3.3.1	Lokasi	40
3.3.2	Populasi	41
3.3.3	Persampelan	41
3.4	Instrumen Kajian	42
3.5	Prosedur pengutipan data	43
3.6	Kajian rintis dan Kebolehpercayaan	44
3.6.1	Kajian Rintis	44
3.6.2	Kebolehpercayaan	44
3.7	Kesahan	45
3.8	Kaedah Analisis Data	46
3.8.1	Analisis Korelasi	46
3.8.2	Min	47
3.9	Rumusan	47
BAB 4: DAPATAN KAJIAN		48
4.1	Pengenalan	48
4.2	Analisis Deskriptif Demografi	49
4.2.1	Jantina	49
4.2.2	Umur	49
4.2.3	Kaum	50
4.2.4	Kekerapan Menggunakan Media Digital	50
4.2.5	Platform Media Digital Yang Sering Digunakan	51
4.3	Analisis Dapatan Bahagian B	51

4.3.1	Media Sosial	51
4.3.2	Permainan Video	54
4.4	Analisis Dapatan Bahagian C	56
4.5	Analisis Korelasi	60
4.5.1	Analisis hubungan antara pengaruh media sosial dengan tahap kecerdasan emosi dalam kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum	60
4.5.2	Analisis hubungan antara pengaruh permainan video dengan tahap kecerdasan emosi dalam kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum	61
4.5	Rumusan	62
BAB 5: RUMUSAN, PERBINCANGAN DAN CADANGAN		63
5.1	Pengenalan	63
5.2	Ringkasan Kajian	63
5.3	Perbincangan Kajian	65
5.3.1	Tahap kecerdasan emosi pelajar dalam kalangan SMK Dang Anum	65
5.3.2	Hubungan antara media sosial dengan tahap kecerdasan emosi pelajar	67
5.3.3	Hubungan antara permainan video dengan tahap kecerdasan emosi pelajar	69
5.4	Implikasi Dapatan Kajian	71
5.5	Cadangan Kajian	73
5.6	Batasan Kajian	774
5.7	Kesimpulan	75
RUJUKAN		76
LAMPIRAN		92
Lampiran A: Borang Soal Selidik		92
Lampiran B: Kesahan Borang Soal Selidik		101
Lampiran C: Keputusan Analisis SPSS		105

**SENARAI JADUAL**

NO. JADUAL	TAJUK	HALAMAN
Jadual 3.1	Skala Likert	43
Jadual 3.2	Keputusan Kajian Rintis Nilai Alfa Cronbach	45
Jadual 3.3	Kaedah Analisis Data	46
Jadual 3.4	Interpretasi Skor Min	47
Jadual 4.1	Taburan Responden Mengikut Jantina	49
Jadual 4.2	Taburan Responden Mengikut Umur	49
Jadual 4.3	Taburan Responden Mengikut Kaum	50
Jadual 4.4	Taburan Responden Mengikut Kekerapan Menggunakan Media Digital	50
Jadual 4.5	Taburan Responden Mengikut Platform Media Digital Yang Sering Digunakan	51
Jadual 4.6	Tahap Penglibatan Responden Media Sosial	51
Jadual 4.7	Tahap Penglibatan Permainan Video	54
Jadual 4.8	Tahap Kecerdasan Emosi	56
Jadual 4.9	Hubungan Antara Media Sosial Dengan Tahap Kecerdasan Emosi Pelajar	60
Jadual 4.10	Hubungan Antara Permainan Video Dengan Tahap Kecerdasan Emosi Pelajar	61
Jadual 5.1	Keputusan Keseluruhan Pengujian Hipotesis Kajian	71



SENARAI RAJAH

NO. RAJAH	TAJUK	HALAMAN
Rajah 1.1	Kerangka Konseptual	11

**SENARAI SINGKATAN**

EI	<i>Emotional Intelligence</i>
EQ	<i>Emotional Quotient</i>
FIFA	<i>International Federation of Association Football</i>
FORNITE	<i>Fourteen Nights</i>
ICT	<i>Information and Communication Technologies</i>
ICD-11	<i>International Classification of Diseases 11</i>
IQ	<i>Intelligence Quotient</i>
NHMS	<i>National Health and Morbidity Survey</i>
MICRO MV	<i>Micro Megavolt</i>
MINI DV	<i>Mini Digital Video</i>
MP3	<i>MPEG-1 Audio Layer III</i>
PUBG	<i>Player Unknown's Battlegrounds</i>
PS4	<i>Play Station 4</i>
PAK21	<i>Pembelajaran Abad Ke 21</i>
SPSS	<i>Statistical Package for Social Science</i>
SMK	<i>Sekolah Menengah Kebangsaan</i>
SMKDA	<i>Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum</i>
SKMM	<i>Suruhanjaya Komunikasi Dan Multimedia Malaysia</i>
TAM	<i>Technology Acceptance Model</i>
UPSI	<i>Universiti Pendidikan Sultan Idris</i>
U&G	<i>Uses and Gratification</i>
VCR	<i>Video Cassette Recorder</i>





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

WHO

World Health Organization



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



SENARAI LAMPIRAN

- A Borang Soal Selidik
- B Kesahan Borang Soal Selidik
- C Data Analisis SPSS



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Dunia kini berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang sering mempunyai perubahan mengikut masa. Perkembangan teknologi kini tidak mempunyai batasan dan sempadan, segala maklumat yang diinginkan berada diujung jari. Dengan berlakunya perubahan teknologi peradapan baru juga dapat dilahirkan bagi memudahkan masyarakat untuk berhubung dan berkomunikasi antara satu sama lain. Penyediaan kemudahan untuk berhubung dan berkomunikasi menyebabkan masyarakat kini lebih terdedah dalam menggunakan media seperti Televisyen, Media Sosial, Email, Google dan sebagainya.

Penggunaan dalam media massa, media cetak dan media digital merupakan satu pembaharuan teknologi baharu yang kian berkembang pesat (Rahim, 2014). Media sering digunakan untuk berkomunikasi dan berhubung bagi memudahkan masyarakat tanpa perlu menggunakan surat khabar, radio dan sebagainya. Jika dilihat sebelum wujudnya zaman penggunaan teknologi, masyarakat menggunakan kaedah lisan, visual dan percetakan untuk berkomunikasi. Kaedah lisan, visual dan percetakan telah digabungkan dalam satu platform yang sama (Holmes 2005). Gabungan elemen tersebut telah memberi perubahan baharu dalam dunia teknologi. Elemen tersebut telah menunjukkan perubahan dalam teknologi ia dapat dilihat apabila *Hanson Robotic* telah mencipta satu robot bernama Sophia yang mempunyai kelebihan untuk mengenal pasti wajah, menunjukkan ekspresi emosi dan melakukan pergerakan seperti manusia. Sophia juga boleh dikategorikan dalam salah satu perubahan teknologi yang boleh berkomunikasi. Namun begitu, perubahan media tidak terhad untuk berkomunikasi sahaja malah ia dapat dijadikan hiburan untuk pengguna.

Salah satu media yang dapat dilihat ialah media digital. Antaranya perisian, laman web, media sosial, permainan video, MP3 merupakan salah satu media yang digunakan oleh seluruh dunia. Penggunaan media digital banyak digunakan oleh generasi seperti generasi X, generasi Y dan generasi Z (Ellison, 2007). Dengan cara itu penggunaan media digital dapat dikembangkan. Setiap pengguna mempunyai pendapat dan pemikiran yang berbeza bagi setiap pengguna. Oleh itu, pengguna dapat berkongsi pendapat dan pemikiran dengan menggunakan platform media digital dengan meluas. Namun, ia terpulang kepada pengguna tersebut untuk menggunakannya kearah yang positif atau negatif.

1.2 Latar Belakang

Pada era globalisasi, penggunaan teknologi semakin luas digunakan oleh masyarakat bagi tujuan tertentu seperti komunikasi, berhubung dan pelbagai lagi. Penggunaan teknologi seperti media digital merupakan salah satu perkembangan teknologi yang membolehkan pengguna diseluruh dunia untuk berhubung. Dengan kata lain, media digital merupakan alat berkomunikasi. Pada abad ke 21 perkembangan teknologi tidak

menumpukan kepada alat komunikasi sahaja malah ia merubah alat tersebut kepada alat hiburan, alat bagi hobi dan sebagainya.

Perubahan media lebih memudahkan masyarakat untuk berhubung dengan menggunakan media digital sebagai platform. Antara platform media digital ialah media sosial yang boleh digunakan untuk menyampaikan maklumat diseluruh dunia hanya dengan menggunakan internet sahaja (Fisseha, 2011). Kebanyakan masyarakat sekarang lebih gemar menggunakan media sosial untuk mendapatkan maklumat dan boleh menikmati hiburan dengan melihat video dan gambar yang dikongsi oleh rakan (Forouzan & Fegan, 2003). Contohnya aplikasi instagram, iaitu satu saluran media sosial di mana penggunaanya terdiri daripada individu, organisasi, penjual dan juga perniagaan dan mereka akan memuat naik gambar mereka untuk tatapan pengikut mereka (Dellavale, 2014).

Selain daripada media sosial, Platform media digital iaitu permainan video bukan sahaja membolehkan masyarakat untuk berhubung malah ia membolehkan masyarakat untuk menikmati hiburan dan mempunyai hobi baharu. Permainan video yang merupakan platform media digital boleh dijadikan sesuatu hobi yang baharu kepada masyarakat. Pada zaman kini, hobi juga melibatkan teknologi jika nak dibandingkan dengan zaman dahulu permainan tradisional menjadi pilihan hobi masyarakat yang mempunyai elemen budaya, etnik, bahasa dan agama (Razali & Hassan, 2016). Permainan video lebih mudah didapati dengan memuat turun dari *Google Playstore* atau *AppStore* secara percuma (Chepa, Abu Bakar & Mohd, 2015).

Seperti yang kita lihat media sosial sering digunakan oleh individu untuk menceritakan kebahagiaan atau masalah dalam kehidupan masing-masing. Namun setiap individu mempunyai kekuatan emosi dan fizikal tersendiri. Dalam kehidupan, kita sering menghadapi cabaran dan rintangan yang berbeza untuk meneruskan kehidupan namun terdapat pelbagai cara untuk mengatasi cabaran dan rintangan tersebut (Rahman, Mohd, Ishak, Mahmud & Amir, 2008). Bagi menjadikan seseorang individu itu kuat untuk menghadapi cabaran dalam kehidupan adalah sangat penting untuk mempunyai kekuatan emosi atau dikenali sebagai kecerdasan emosi (Suzyliana Mamat, 2016). Kecerdasan emosi bukan sahaja dilihat dari segi masalah tetapi cara

menguruskannya. Sebagai contoh, permainan video mampu mempengaruhi emosi individu semasa bermain permainan video.

“Pendidikan di Malaysia adalah satu usaha yang berterusan ke arah memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan”. Di dalam Falsafah pendidikan Kebangsaan (1998) juga menekankan tentang kepentingan emosi dalam setiap pelajar. Pengaruh media digital yang meluas mampu mempengaruhi tahap kecerdasan emosi individu jika tidak mampu menguruskan emosi.

1.3 Pernyataan Masalah

Emosi merupakan satu elemen yang penting dalam kehidupan masyarakat sekarang. Kecerdasan emosi dalam setiap individu perlu dipandang dengan serius pada masa kini. Menurut Goleman (1995), menyatakan bahawa penilaian seseorang individu bukan sahaja diasaskan kepada *Intelligence Quotient (IQ)* tetapi yang lebih penting ialah *Emotional intelligence (EI)*. Pada masa kini kepentingan emosi dipandang serius dalam perkembangan diri individu, ini kerana ia dapat mempengaruhi personaliti seseorang. Hal ini lantaran daripada kecerdasan emosi itu sendiri yang dilihat memainkan peranan penting terhadap personaliti dan prestasi seseorang pelajar (Abdul Malek Rahman et al., 2009; Saemah et al.2008). Emosi atau *Emotional Quotient (EQ)* merujuk kepada kemampuan seseorang untuk menerima, menilai, mengelola serta mengawal emosi dirinya dan orang lain di sekitarnya (Susiaty, 2014). Jika seseorang individu tidak mampu mengawal keadaan emosi sendiri ia akan menyebabkan individu tersebut mempunyai rasa bosan, lesu, marah dan kecewa. Oleh yang demikian, perkembangan emosi merupakan empat domain terpenting dalam pendidikan di Malaysia iaitu intelek, rohani, emosi dan jasmani kerana ia perlulah di tekankan dalam kehidupan. Masalah emosi yang kini sering dihadapi bukan sahaja melibatkan hal keluarga, rakan, dan persekitaran malah ia melibatkan pengaruh platform media digital yang berleluasa.



Berdasarkan kajian lepas Watson (2016) pengaruh media digital membolehkan pengguna untuk berinteraksi, berkongsi maklumat dan menghubungkan individu tanpa sempadan. Berdasarkan kajian tersebut juga menekan bahawa salah satu pengaruh negatif dalam penggunaan media digital ialah kesihatan mental dan fizikal serta ketagihan yang melampau dalam penggunaan media digital. Pengaruh negatif tersebut berlaku disebabkan kecerdasan emosi yang rendah memberi impak berkaitan dengan masalah tingkah laku seperti agresif dan kemurungan (Liau, Liau, Teoh, & Liau, 2003). Penggunaan media digital kini kian meluas digunakan, sekiranya dilihat secara general media digital merangkumi platform media digital iaitu website dan aplikasi. Namun yang dimikian, kajian ini memfokuskan kepada media sosial dan permainan video. Ini kerana dalam konteks Malaysia, berdasarkan Statistik Jabatan Komunikasi dan Multimedia (2018) sebanyak 96.5 peratus melakukan aktiviti online dengan menggunakan media sosial, ia menunjukkan peningkatan berbanding 2016 iaitu sebanyak 96.3 peratus menggunakan media sosial yang merupakan salah satu platform media digital yang tertinggi digunakan di Malaysia. Menurut Jabatan Perangkaan Malaysia (2019) aktiviti utama yang penggunaan internet adalah memuat turun gambar, filem, video dan memuat turun permainan video, ia menunjukkan peningkatan iaitu pada tahun 2018 sebanyak 81.7 peratus dan pada tahun 2017 ialah 81.2 peratus.

Oleh itu, Kajian lepas juga menjelaskan bahawa kebanyakan individu berdepan dengan cabaran emosi, menunjukkan ketidakupayaan mengurus tingkah laku dan lebih terdedah dengan masalah (Goleman, 1995). Hal ini disokong berdasarkan laporan media Berita Awani yang mana terdapat kes yang melibatkan emosi pelajar. Menurut Astro Awani “seorang remaja 16 tahun merealisasikan undian netizen yang mengundinya untuk mati dengan terjun bangunan di tingkat tiga sebuah rumah kedai di Bandar Baru Batu Kawah”. Kejadian itu berlaku Pada 14 Mei 2019 seorang remaja berumur 16 tahun telah membunuh diri selepas mendapat undian sebanyak 69 peratus di instagram. Remaja tersebut menanyakan soalan kepada netizen untuk membuat keputusan untuk memilih D (*Dead*) atau L (*Live*). Kes tersebut juga dibahaskan kembali dalam Sinar Harian pada 1 November 2019 oleh Pakar Psikiatri iaitu Dr Rozanizam Zakaria yang menyatakan bahawa penggunaan media sosial yang berlebihan mampu menyebabkan masalah mental yang berkait rapat dengan



kemurungan dan keresahan yang melibatkan emosi seorang individu (Sinar Harian, 2019). Hal ini dapat dilihat apabila penggunaan instagram sebagai salah satu media sosial yang menyebarkan bahan berbentuk cerita, malah penceritaan boleh terjadi dalam bentuk kebahagiaan atau kesedihan (Rahim, Muhammad & Awang, 2017).

Selain daripada media sosial, media digital yang sering digunakan oleh individu masa kini ialah permainan video. Terdapat pelbagai jenis permainan video seperti *PUBG*, *Mobile Legend*, *FIFA* dan pelbagai lagi. Menurut Astro Awani (2019), Pada 15 Mac 2019 dua insiden tembakan berlaku di masjid di Bandar raya Christchurch New Zealand, tembakan dilakukan secara rawak terhadap penduduk tersebut yang sedang menunaikan solat jumaat. Video tembakan tersebut disebarkan melalui aplikasi media sosial iaitu facebook dan tembakan tersebut seolah-olah menyerupai permainan video. Menurut Macklin (2019) dalam kajiannya *The Chirstchurch Attracks: Livestream terror in the viral video age*, penggunaan teknologi digital merupakan sebahagian daripada serangan tersebut. Menurutnya, pengganas tersebut mencipta sendiri serangan tersebut dan merakam menggunakan *Gopro Camera*. Keganasan serangan tersebut menjadi keganasan dalam permainan video, malah pengganas tersebut mempunyai ketagihan terhadap permainan video yang menyebabkan pengganas tersebut merasakan permainan *Fortnite* melatihnya untuk menjadi seorang pembunuh. Malah, pengganas tersebut mengejek untuk menghapuskan semua musuhnya seolah-olah seperti permainan *Fortnite* tersebut.

Berdasarkan isu-isu yang berlaku, kajian lepas mengukuhkan lagi pengaruh platform media digital iaitu media sosial dan permainan video. Ini dapat dilihat melalui penggunaan media sosial yang berlebihan memberi implikasi yang negatif kepada pengguna. Menurut kajian National Health Morbidity Survey (2017) menunjukkan 1 daripada 5 kanak-kanak di Malaysia depresi, 2 daripada 5 mempunyai keresahan dan 1 daripada 10 mempunyai stress. Selain daripada itu, 6 daripada 7 remaja aktif dalam menggunakan internet dan 2 daripada 7 remaja mengalami ketagihan internet. Ketagihan juga menunjukkan peningkatan dalam diri remaja dari tingkatan satu sebanyak 18 peratus sehingga ke tingkatan lima iaitu 38 peratus. Kajian itu juga menunjukkan bahawa 1 daripada 6 remaja mengalami masalah buli dengan menerima tindakan dan kata-kata yang tidak menyenangkan. Statistik menunjukkan

bahawa remaja yang berumur 13 tahun mempunyai kes buli yang tertinggi iaitu 19 peratus dan 10 peratus bagi 17 tahun. Ketagihan dalam penggunaan internet akan memudahkan pelajar dalam mengakses media sosial. Menurut Wan Badrul, (2010) keburukan media sosial dalam kalangan pelajar ialah dimana maklumat-maklumat yang tidak menjadikan masalah sosial dalam kalangan pelajar ialah melayari bahan pornografi.

Seterusnya, dalam konteks kajian mengenai pengaruh permainan video ia dapat memberi kesan negatif seperti ketagihan. Menurut Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) (2018), ketagihan permainan video atau (*Gaming Disorder*) ditakrifkan sebagai kesihatan mental yang dikategorikan sebagai gangguan mental dan emosi, tingkah laku, atau perkembangan otak. *Gaming disorder* juga diklasifikasikan sebagai penyakit antarabangsa yang terletak tempat ke 11 (ICD-11). Kenyataan ini disokong oleh kajian Che, Hu, Zhen, Yu, Li, Chang and Zhang (2017), permainan video mampu memberi pengaruh positif pada tahap pertama terhadap pengurusan diri dan penggunaan emosi namun penggunaan permainan video yang berlebihan membuatkan pengaruh positif tersebut menjadi negatif pada tahap seterusnya. Berdasarkan hasil kajian lepas (Saquib, Wahid, Ahmed, Dhuhayr, Zaghloul & Ewid, 2017), juga menyatakan bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara ketagihan permainan video dengan kesusahan psikologi atau dikenali sebagai *Psychological Distress*, hal ini dapat mempengaruhi corak kehidupan, corak tidur remaja dan kesihatan mental serta fizikal remaja. Pengaruh permainan video ini dapat memberi kesan dalam jangka masa pendek dan panjang dalam aspek psikologi, emosi dan neurologi (Higuchi, Motohashi, Maedah & Ishibashi 2005; Meng, Deng, Wang, Guo & Li, 2012; Spade & Caselli, 2017). Berdasarkan kajian dan isu yang dinyatakan terdapat pengaruh antara permainan video dan tahap kecerdasan emosi individu terutamanya apabila penggunaan yang berlebihan dalam kalangan individu.

Jesteru itu kajian ini menekankan kepada media sosial dan permainan video dalam konteks media digital dan melihat hubungannya dengan tahap kecerdasan emosi pelajar. Ini kerana pada tahap remaja, pelajar dalam proses mengenali perasaan mereka sendiri (Erikson, 1968). Seperti yang dapat dilihat daripada isu dan kajian lepas memang wujudnya hubungan antara media sosial dan permainan video

namun, bagi media sosial kajian sebelum ini kurang menekankan dalam aspek emosi terutamanya dalam kecerdasan emosi dalam kalangan pelajar. Kajian lepas banyak memfokuskan kepada sikap dan personaliti mereka yang mempunyai kaitan dengan tahap kecerdasan emosi tetapi tidak memfokuskannya secara terperinci dalam aspek emosi. Permainan video kini kian meningkat penggunaannya dalam Malaysia tetapi kajian mengenai permainan video kurang dilakukan dalam Malaysia. Kebanyakan kajian berkaitan permainan video yang dilakukan dalam Malaysia lebih memfokuskan kepada aspek pembelajaran dan kurang ditekankan dalam aspek emosi. Kajian ini akan membantu pelajar untuk mengetahui status tahap Kecerdasan emosi mereka. Menurut Baltes, Reese dan Nesselroad (1977), apabila umur meningkat, evolusi perubahan pada diri seseorang manusia akan berlaku dalam bentuk fizikal, emosi, moral dan kognitif. Berdasarkan hujah tersebut, ia menarik perhatian pengkaji untuk melakukan kajian mengenai pengaruh media digital terhadap tahap kecerdasan emosi pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum, Melaka.

Objektif kajian ini adalah untuk:

1. Mengenalpasti hubungan antara pengaruh media sosial dengan tahap kecerdasan emosi dalam kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum, Melaka.
2. Mengenalpasti hubungan antara pengaruh permainan video dengan tahap kecerdasan emosi dalam kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum, Melaka.

1.4 Persoalan Kajian

Persoalan yang dikemukakan dalam kajian ini ialah:

1. Adakah terdapat hubungan antara pengaruh media sosial dengan tahap kecerdasan emosi pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum, Melaka?

2. Adakah terdapat hubungan antara pengaruh permainan video dengan tahap kecerdasan emosi pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum, Melaka?

1.5 Hipotesis Kajian

Hipotesis adalah jangkaan sementara yang menjadi landasan kepada pengkaji untuk pembuat kajian yang terperinci terhadap permasalahan. Hipotesis kajian ini adalah seperti berikut:

- Ho1 Terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh media sosial dengan tahap kecerdasan emosi pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum, Melaka.
- Ho2 Terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh permainan dengan tahap kecerdasan emosi pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan Dang Anum, Melaka.

1.6 Kepentingan Kajian

i. Pelajar

Hasil daripada kajian ini pelajar akan mendapat pendedahan baharu tentang pengaruh media digital terhadap tahap kecerdasan emosi. Pendedahan yang diperolehi akan lebih terperinci berbanding daripada pengetahuan mereka yang sedia ada. Selain itu, pelajar akan lebih peka terhadap kesihatan fizikal dan mental apabila mereka mengetahui tentang kesan pengaruh media digital.

ii. Guru

Daripada kajian ini guru juga akan mendapat menyumbang maklumat dan idea baharu serta dapat meningkatkan profesionalisme seorang guru. Selain itu, guru boleh menggunakan maklumat yang diperolehi sebagai bahan untuk pembelajaran disamping guru akan dapat memahami emosi pelajar.

iii. Sekolah

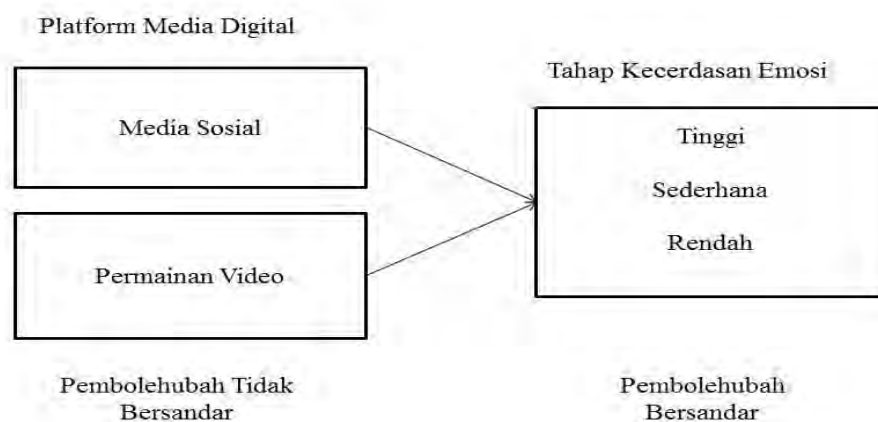
Berdasarkan kajian ini sekolah dapat menganjurkan program atau aktiviti yang berkaitan dengan kecerdasan emosi. Sekolah juga boleh mendedahkan kepada pelajar tentang penggunaan media digital dengan betul. Pihak sekolah juga boleh menjadikan kajian ini sebagai rujukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh pelajar.

1.7 Batasan Kajian

Kajian ini dilakukan sepenuhnya untuk mengenalpasti pengaruh media digital terhadap tahap kecerdasan emosi pelajar di SMK Dang Anum Melaka. Sehubungan dengan itu, Hasil kajian ini hanya menggambarkan keadaan yang berlaku di SMK Dang Anum dalam kalangan pelajar. Kajian ini juga melihat keadaan dan situasi yang pernah dialami oleh pelajar di sekolah lain dengan mengetahui maklumat dari pembacaan, artikel, jurnal dan berita. Kajian ini tidak menggunakan semua jenis media digital ia hanya fokus kepada dua jenis platform media digital iaitu media sosial dan permainan video. Oleh itu, generalisasi kajian ini hanya terhad kepada ciri-ciri responden dan organisasi yang terlibat sahaja.

1.8 Kerangka Konseptual

Kerangka kajian ini menunjukkan perkaitan antara pengaruh media digital dan tahap kecerdasan emosi dalam kalangan pelajar SMK Dang Anum. Berdasarkan rajah 1.1, kerangka kajian ini menerangkan tentang kesan dan hubungan media digital terhadap tahap kecerdasan emosi pelajar.



Rajah 1.1: Kerangka Konseptual

1.10 Definisi Istilah

Bahagian ini menerangkan definisi yang terlibat dalam pembolehubah yang meliputi media digital, media sosial, permainan video dan kecerdasan emosi.

1.10.1 Media digital

Media digital boleh ditakrifkan sebagai media yang dikodkan dan diterjemahkan kedalam format yang bermakna untuk dibaca oleh mesin dan manusia. Media digital adalah apa-apa maklumat yang berbentuk audio, video dan kandungan gambar yang telah dikodkan (dimampatkan secara digital). Kandungan pengekodan melibatkan penukaran audio dan input video ke dalam fail media digital seperti fail windows media (Nurul Jannah, 2016). Dalam kajian ini media digital yang digunakan ialah media sosial dan permainan video.

1.10.2 Media Sosial

Rangkaian sosial adalah laman web yang membolehkan pengguna untuk mencipta profil dan melihat senarai orang lain, status hubungan orang lain dan juga membenarkan individu dalam kumpulan atas talian untuk berkongsi aktiviti serta mesej, mel elektronik, perbincangan, video, sembang audio dan fail (Boyd & Ellison, 2007). Menurut Kaplan and Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kumpulan aplikasi berasaskan internet yang membangun atas dasar ideologi dan teknologi web 2.0, dan membolehkan penciptaan pertukaraan. Media sosial merupakan laman web yang boleh digunakan oleh semua masyarakat jika mereka mendaftarnya. Media sosial digunakan untuk berkomunikasi, berkongsi maklumat, berhibur, memberi komen, maklum balas dan pelbagai lagi. Dalam konteks kajian ini media sosial merujuk kepada Twitter, Facebook, Instagram dan pelbagai lagi.

1.10.3 Permainan Video

Permainan video merupakan permainan elektronik yang melibatkan tindak balas dengan antara muka pengguna (*User Interface*) untuk menghasilkan maklum balas visual di sebuah peranti video secara tradisinya menggambarkan sesebuah peranti bitmap atau raster (Roberston, 2014). Terdapat tiga jenis permainan elektronik iaitu permainan komputer, permainan video dan permainan video. Dalam kajian ini permainan video digunakan sebagai pembolehubah bebas.

1.10.4 Kecerdasan Emosi

Goleman (1995) mendefinisikan kecerdasan emosi sebagai kebolehan individu untuk mengenaplasti dan mengurus emosi sendiri serta memotivasikan orang lain serta menjalin hubungan mesra dengan mereka. Salovey dan Mayer (1990), pula mendefinisikan kecerdasan emosi sebagai kebolehan memantau perasaan, emosi sendiri dan orang lain serta membezakan keduanya dengan menggunakan maklumat tersebut untuk membimbing pemikiran dan tindakan. Jika seseorang mampu

menguruskan emosi dengan baik ia membolehkan seseorang menguruskan kehidupannya dengan baik. Dalam konteks kajian ini, kecerdasan emosi merujuk kepada kesedaran sendiri, regulasi sendiri, motivasi sendiri, kesedaran emosi sosial dan kemahiran sosial. Kajian ini juga mengukur kecerdasan emosi berdasarkan tahap iaitu tinggi, sederhana dan rendah bagi melihat tahap kecerdasan emosi pelajar.

1.11 Rumusan

Bab satu ini lebih membincangkan tentang latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, hipotesis, kepentingan kajian, batasan kajian serta kerangka konseptual. Bab ini juga membincangkan sesuatu isu permasalahan itu wujud yang berkaitan dengan tajuk kajian.