

Impak Negatif Media Sosial Terhadap Akademik Pelajar : Kajian Kes Pelajar UTHM

Arwansyah Kirin^{1*}, Ahmad Sharifuddin², Mohd Hisyam Abdul Rahim³, Faisal Husen Ismail⁴, Shakila Ahmad⁵, Sharifah Khadijah⁶

^{1,2,3,4,5,6} Kumpulan Fokus, ISRAK

Jabatan Pengajian Islam, Pusat Pengajian Umum dan Ko-kurikulum, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Johor, 86400, MALAYSIA

*arwansyah@uthm.edu.my

DOI: <https://doi.org/10.30880/hsp.2022.02.01.003>

Received 11 May 2022; Accepted 31 May 2022; Available online 15 June 2022

Abstrak: Ledakan teknologi moden telah memberi impak yang amat besar terhadap akademik dan prestasi pelajar masa kini. Jika 20 tahun lalu, aktiviti pembelajaran dimana-mana IPT secara bersemuka dan dipenuhi dengan ruangan kelas yang bersih, papan putih, buku tulis dan perlengkapan lainnya, namun pada abad ke 21 pula terdedah kepada penggunaan pelbagai peralatan teknologi seperti internet, komputer, telefon pintar yang mengandungi aplikasi-aplikasi media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Whatsaap* dan lain-lain. Secara purata, para pelajar yang menghabiskan masa selama lapan jam sehari menggunakan peralatan teknologi elektronik untuk mengakses media sosial, menyebabkan tahap prestasi akademik, moral dan sosialnya dipengaruhi oleh sumber teknologi tersebut. Kajian ini mengupas bagaimana media sosial itu membawa kesan negatif dalam akademik pelajar UTHM yang merupakan aset penting kepada masa depan negara. Justeru, objektif kajian ini ialah untuk mengenal pasti kesan negatif media sosial terhadap akademik mereka. Kajian ini berbentuk kajian kepustakaan dan analisis deskriptif. Jurnal ilmiah, laporan kajian serta tesis yang berkaitan merupakan sumber utama kajian ini. Dapatan menunjukkan bahawa kecanduan media sosial yang tidak terkawal telah memberi kesan negatif kepada akademik pelajar. Kajian ini juga mencadangkan beberapa garis panduan kepada para pendidik dan orang tua untuk mencari penyelesaian terbaik bagi menangani kecanduan media sosial yang tidak terkawal dalam kalangan pelajar terutama di UTHM.

Kata Kunci: Media sosial, Impak, UTHM Pagoh

1. Pendahuluan

Pada era Globalisasi sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih dan mencabar. Teknologi moden serba canggih yang berkembang pesat itu telah membawa kepada

*Corresponding author: arwansyah@uthm.edu.my

2021 UTHM Publisher. All rights reserved.

publisher.uthm.edu.my/periodicals/index.php/hsp

penggunaan pelbagai peralatan elektronik dan peranti secara meluas oleh setiap generasi. Penyebarannya yang cepat meluas semakin mudah dijumpai di beberapa media sosial seperti *instagram*, *youtube*, *whatsapp*, *twitter*, *google* dan sebagainya. Menurut Michael Cross dalam buku media pembelajaran oleh Azhar Arsyad (2013) bahawa media sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggabungkan, bertukar informasi, dan menggunakan pesanan berdasarkan web. Perkembangan internet sentiasa meningkat maka aplikasi-aplikasi selalu berubah dan bertambah. Hal ini membuatkan media sosial lebih diminati dan igemari sebagai rujukan. Menurut Dailey, (2009) media sosial adalah sebuah konten yang proses pembuatannya menggunakan teknologi penerbitan yang dapat diperolehi secara mudah. Perkara yang paling mendasar dalam teknologi ini adalah berubahnya cara pengetahuan seseorang dalam memperoleh sebuah bacaan dan berita serta sumber informasi. Oleh itu, perkembangan teknologi yang meluas ini menimbulkan kerisauan mengenai pengaruh media sosial terhadap penggunaannya. Kerisauan itu, apabila media sosial tersebut salah dalam penggunaannya terutama dikalangan kanak-kanak, pelajar dan mahasiswa. Perkembangan media sosial ini juga memberi impak kepada kegiatan pendidikan, ramai sekolah-sekolah dan IPT melansungkan proses pembelajaran menggunakan media sosial seperti *Facebook*, *Whatsapp*, *telegram* dan sebagainya kerana ianya sangat mudah untuk dijangkau oleh siapapun dimana pun dan bila-bila sahaja. Kebelegangan ini ramai pelajar menggunakan media sosial sebagai pusat informasi dalam pembelajarannya (Ratu et al., 2019). Namun disebalik itu tidak dinafikan ramai juga pelajar yang menyalah gunakannya untuk perkara yang negatif seperti bermain game, menonton video lucu, chating dengan lawan jenis dan sebagainya. Media sosial boleh diperkenankan kepada pelajar untuk tujuan yang positif, bahkan sekarang ini hampir seluruh pelajar cenderung menggunakan media sosial sama ada digunakan untuk belajar mahupun mencari informasi lainnya. Menurut Rowan (2010), secara purata kanak-kanak menghabiskan masa selama lapan jam sehari untuk melayari media hiburan dengan 65% daripadanya mempunyai televisyen di dalam bilik tidur mereka sendiri, dan 50% daripada televisyen terdapat di kediaman penduduk. Ditambah pula dengan penggunaan telefon pintar, melayari internet dan media sosial telah menyebabkan berlakunya penularan pengaruh teknologi dalam kehidupan dan persekitaran sosial sesebuah keluarga terutama dalam pendidikan mereka. Laporan dalam laman web SC (Symantec Corporation) bertarikh 7 Julai 2010 bertajuk “Laporan Keluarga Norton Online 2010” mendedahkan bahawa kanak-kanak di Malaysia menghabiskan masa melayari media sosial secara purata selama 19 jam seminggu, sedangkan ibu bapa menyangka anak-anak mereka melayarinya selama 11 jam. Di samping itu, kajian mendapati bahawa sembilan daripada sepuluh kanak-kanak di Malaysia telah terdedah kepada pengalaman negatif semasa melayari internet dan media sosial. Media sosial ini akan berimpak buruk kepada pendidikan dan prestasi pelajar. Prestasi belajar adalah sebuah hasil belajar yang dicapai setelah mengikuti proses belajar dan mengajar. Prestasi belajar ini pun dapat dilihat dalam bentuk angka dan nilai, untuk mencapai prestasi yang baik maka diperlukan usaha yang bagus. Apatah lagi dalam kegiatan belajar itu diperlukan proses mengatur, menyusun dan mengorganisasikan persekitaran anak didik agar pelajar-pelajar ini dapat tumbuh dan terdorong untuk lebih rajin belajar. Jika sekiranya dalam pembelajaran para pelajar tidak fokus dan mengikutinya dengan baik disebabkan sibuk bermain media sosial maka tujuan pembelajaran dan prestasi tidak terealisasikan. Banyak lagi masalah yang timbul didunia nyata jika pelajar tidak baik dalam menggunakan media sosial, pelajar akan malas belajar, sering ponteng sekolah, suka dan sering melayari aplikasi yang tidak elok, menirukan aksi-aksi yang terdapat dalam media sosial, minat belajar akan menurun akhirnya prestasi pelajar juga akan menurun. Selain itu didapati juga kurangnya waktu belajar pelajar sebab terlalu banyak masa dihabiskan bermain media sosial, selalu ingin tahu apa sahaja maklumat terbaru yang diakses di media sosial, bahkan ramai pelajar tidak mahu ketinggalan maklumat tentangnya. Pada masa belajar pula ada sebahagian pelajar sentiasa memikirkan apa komen-komen rakan-rakan mereka terhadap status yang mereka share di media sosial, seperti *facebook*, *instagram* dan sebagainya sehingga ianya akan mengakibatkan lambat dan terhalanganya proses pembelajaran bagi pelajar tersebut. Ada juga sebahagian pelajar sudah tidak minat terhadap beberapa mata pelajaran dan bila dia bosan maka mereka akan disibukkan dengan media sosial masing-masing. Jika semua ini terjadi dan prestasi pula menurun maka para pelajar ini tiada rasa penyesalan dalam hidup yang penting tetap bahagia dengan media sosial. Berdasarkan huraian di atas, maka impak media sosial dikalangan pelajar ini ada konsekuensinya di antaranya terhadap akademik dan prestasi pelajar. Oleh itu, kajian ini mencuba untuk mengangkat dan mendedahkan masalah ini dikalangan pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.

2. Metodologi

Kajian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Instrumen utama yang digunakan dalam proses pengumpulan data kajian ialah borang soal selidik. Responden terdiri daripada 252 mahasiswa dan mahasiswi Universiti Tun Hussein Onn Malaysia. Kaedah persampelan rawak telah digunakan dalam kajian ini di mana *google form* dijadikan sebagai medium utama dalam proses tersebut. Soal selidik ini dibahagikan kepada tiga bahagian di mana bahagian A berkaitan dengan demografi responden, bahagian B berhubung dengan tahap penggunaan media sosial oleh pelajar dan bahagian C berkaitan dengan impak penggunaan media sosial terhadap akademik pelajar. Bahagian B menggunakan Skala Likert iaitu 1-tidak pernah, 2-jarang-jarang, 3-kadangkala, 4-pernah dan 5-amat pernah. Bahagian C juga menggunakan Skala Likert iaitu 1-sangat tidak setuju, 2-tidak setuju, 3-tidak pasti, 4-setuju dan 5-sangat setuju. Dapatan data di dalam kajian ini dianalisis menggunakan kaedah statistik deskriptif iaitu kekerapan, peratusan dan min.

3. Dapatan Kajian

Bahagian ini akan membincangkan hasil kajian yang telah diperolehi daripada analisis deskriptif terhadap responden kajian.

3.1 Demografi Responden

Demografi peserta responden ini telah dibentuk dari segi jantina, umur, bangsa, agama dan fakulti. Jadual 1 menunjukkan ciri demografi responden. Jadual 1 di bawah menunjukkan bahawa daripada 252 orang pelajar yang terlibat dalam kajian ini, bilangan responden lelaki seramai 142 orang (56.3%) dan responden perempuan seramai 110 orang (43.7%). Pada peringkat umur pelajar, jadual menunjukkan bahawa pelajar yang memiliki tahap umur yang tinggi iaitu 18-21 tahun seramai 162 orang (64.3%) dan pelajar yang memiliki tahap umur yang rendah ialah 26 tahun ke atas seramai 16 orang (6.3%). Daripada jadual juga dapat diketahui bahawa majoriti responden tertinggi adalah bangsa Cina iaitu seramai 139 orang (55.2%), kemudian diikuti oleh bangsa Melayu seramai 54 orang (21.4%), seterusnya adalah bangsa India seramai 38 orang (15.1%) dan bangsa lain-lain iaitu seramai 21 orang (8.3%). Jadual di bawah juga menjelaskan kepada kita bahawa Agama Buddha merupakan tahap tertinggi dalam kajian ini iaitu seramai 124 orang (49.2%), diikuti oleh agama Islam iaitu seramai 53 orang (21.0%), kemudian diikuti oleh agama Kristian iaitu seramai 30 orang (11.9%), seterusnya adalah agama Hindu iaitu seramai 26 orang (10.3%) dan terakhir adalah agama lain-lain iaitu seramai 19 orang (7.5%). Fakulti yang paling tinggi sebagai responden kajian ini adalah pelajar daripada FAST iaitu seramai 87 orang (34.5%) manakala fakulti yang paling sedikit iaitu FKMP dan FPTV iaitu seramai 17 orang (6.7%).

Jadual 1 : Maklumat demografi responden

Latar Belakang Pelajar	Maklumat	Kekerapan	Peratusan
Jantina	Lelaki	142	56.3%
	Perempuan	110	43.7%
Umur	18-21 Tahun	162	64.3%
	22-25 Tahun	74	29.4%
	26 Tahun ke atas	16	6.3%
Bangsa	Melayu	54	21.4%
	Cina	139	55.2%
	India	38	15.1%
	Lain-lain	21	8.3%
Agama	Islam	53	21.0%
	Kristian	30	11.9%
	Buddha	124	49.2%
	Hindu	26	10.3%

	Lain-lain	19	7.5%
Fakulti	FAST	87	34.5%
	FPTP	45	17.9%
	FSKTM	31	12.3%
	FTK	30	11.9%
	FKEE	25	9.9%
	FKMP	17	6.7%
	FPTV	17	6.7%

3.2 Tahap Penggunaan aplikasi media sosial oleh pelajar UTHM

Dalam aspek tahap penggunaan aplikasi media sosial, jumlah skor min yang paling tinggi iaitu item ke lima sebanyak 3.81 iaitu para pelajar di UTHM lebih banyak menggunakan facebook dalam kehidupan seharian mereka. Majoriti pelajar menggunakan *Facebook* adalah bertujuan untuk menghantar mesej, memuat naik dan turun muzik atau video, berkongsi maklumat, mengemas kini profil diri, menghantar gambar, mengirim *e-mel* dan pelbagai lagi aktiviti-aktiviti lain (Rainie, 2009). Dalam masa yang begitu singkat, *Facebook* telah muncul sebagai media sosial yang paling popular di dunia, mencecah sehingga 500 juta ahli yang aktif pada Julai 2010 iaitu hanya enam tahun selepas penubuhannya (Paul, 2010). Angka tersebut didapati terus meningkat dengan begitu cepat dan pada tanggal 4 Oktober 2012, pengguna *Facebook* telah mencapai angka 1 billion. Pada tahun 2017, terdapat lebih daripada 1.94 bilion pengguna aktif yang menggunakan *Facebook*. Pada tahun 2021 pula terdapat lebih 2.85 bilion yang aktif menggunakan facebook (Faecook.com, 2022). Perkembangan aplikasi media sosial juga didapati begitu popular dalam kalangan rakyat Malaysia terutamanya golongan muda. Hasil kajian Syed Shah Alam, Yeow dan Loo (2011), secara purata didapati golongan remaja di Malaysia telah meluangkan masa selama 5 minit hingga 3 jam sehari bagi tujuan mengemas kini status diri, membaca status rakan, memberi komen, menghantar mesej dan lain-lain. Menurut beliau lagi, *Facebook* merupakan media sosial yang paling popular dalam kalangan pelajar Malaysia diikuti dengan media sosial yang lain. Pada tahun 2015, jumlah pengguna media sosial *Facebook* di Malaysia telah mencecah sehingga 15 juta orang (Socialbakers.com, 2022). Hal ini bermakna hampir separuh rakyat Malaysia telah membuka atau memiliki akaun *Facebook*. Golongan remaja berusia di antara 18 hingga 24 tahun telah dikenal pasti sebagai kumpulan terbesar pengguna *Facebook* di Malaysia dengan pecahan sebanyak 34% dan diikuti golongan dewasa yang berumur di antara 25 hingga 34 tahun yang mewakili 28% pengguna (Socialbakers.com, 2022). Namun hingga marc 2022 penggunaan *facebook* meningkat menjadi 85.94%, *twitter* 4.01%, *instagram* 3.73% dan *youtube* 3.06% (Statcounter, 2022), sedangkan penggunaan *facebook* dijangkakan akan meningkat sebanyak 23.5 bilion pada tahun 2025 (Statista, 2022). Manakala tahap yang paling rendah iaitu item ke 4 dengan jumlah skor min 2.78. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi *twitter* tidak diminati dan kurang di akses oleh pelajar. Hal ini kerana fokus utama *twitter* adalah untuk berbagi informasi bukan pada aspek sosial dan berhibur seperti yang digemari oleh para pelajar. perkara tersebut dapat dilihat pada ruangan untuk menulis status (*tweet*) pada *twitter*, di atas ruangan tersebut terdapat tulisan *what's happening?* Bukan *what are you doing now* sepertimana yang tertulis pada *facebook*. Perkara ini menunjukkan bahawa para penggunanya mengupload apa sahaja informasi yang sedang terjadi didunia ini. Tampilan profil pada *twitter* pun lebih simpel dan ringkas. Hanya berisi foto, nama account, lokasi pengguna dan deskripsi profil dari penggunaanya yang hanya terdiri daripada beberapa karakter sahaja. Beza dengan jejaring sosial seperti *facebook* yang cenderung memiliki ruang untuk menuliskan biodata yang lengkap yang memungkinkan pengguna lain dapat membaca detail profil si pengguna *facebook*. Kerana tujuan utama *facebook* adalah mencari sahabat sebanyak-banyaknya dan mengandungi unsur hiburan di dalamnya seperti boleh live, boleh upload video, boleh chating dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Barnes bahawa *facebook* adalah website yang disusun untuk para penggunanya berfungsi untuk memublish konten-konten yang mereka buat. Informasi tersebut dapat dilihat oleh kawan-kawan, saudara, rekan kerja dan sebagainya. Tipe website ni memungkinkan penggunanya untuk membuat profil peribadi yang dapat saling bertukar pesan antara satu sama lain dan juga dapat saling berdiskusi tentang topik yang dibahas (Susan Barnes, 2022). Selain itu kalau kita pandang secara teliti kita akan menemukan pernyataan bahawa dalam *twitter* situs yang dikedepankan adalah fungsi informasi bagi

penggunanya. Sepertimana yang dikutip daripada *twitter.com* bahawa situs *twitter* merupakan sebuah jaringan informasi yang menghubungkan antara para penggunanya dengan informasi-informasi terbaru tentang perkara yang menarik minat pengguna. *Twitter* merupakan cara yang sederhana untuk berdiskusi dengan sesama para penggunanya. Pihak *twitter* percaya bahawa pertukaran informasi yang secara terbuka dapat memberikan dampak positif bagi peminatnya (Twitter.com, 2022). Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Haewoon Kwak, Changhyun, Hosung Park dan sue Moon dari department of computer science, KAIST, Korea. Dalam penelitian tersebut dinyatakan hubungan reaksi timbal balik yang terjadi pada *twitter* cukup rendah, 77.9% dari penggunanya hanya menunjukkan reaksi yang bersifat satu arah, hanya 22.1% sahaja yang menunjukkan hubungan timbal balik antara sesama penggunanya (Haewon Kwak et. all., 2010). Sementara dalam buku *the facebook effect* oleh David Kirkpatrick mengatakan bahawa dalam *twitter* sekitar 67.6% penggunanya tidak *follow* balik oleh para *followings* mereka atau account yang mereka *follow*. Hubungan antar pengguna *facebook* adalah timbal balik sedangkan pada *twitter* tidak simetris (David Kirkpatrick, 2011). Dapat dikatakan bahawa para pengguna *twitter* lebih kepada sebagai sumber informasi bukan untuk menjaring sosial. Itulah sebabnya tidak ramai diminati dan digunapakai oleh pelajar-pelajar di Universiti terutama UTHM.

Jadual 2 : Tahap penggunaan aplikasi media sosial oleh pelajar UTHM

No	Item	Tidak Pernah	Jarang-Jarang	Kadang kala	Pernah	Amat Pernah	Min	Sisihan Piawai	Tahap
1	Whatsapp	46 (18.3%)	26 (10.3%)	34 (13.5%)	55 (21.8%)	91 (36.1%)	3.47	1.511	Tinggi
2	Instagram	47 (18.7%)	8 (3.2%)	29 (11.5%)	51 (20.2%)	117 (46.4%)	3.73	1.523	Tinggi
3	Tiktok	75 (29.8%)	27 (10.7%)	29 (11.5%)	25 (9.9%)	96 (38.1%)	3.16	1.705	Tinggi
4	Twitter	89 (35.3%)	35 (13.9%)	34 (13.5%)	30 (11.9%)	64 (25.4%)	2.78	1.628	Rendah
5	Facebook	42 (16.7%)	3 (1.2%)	41 (16.3%)	42 (16.7%)	124 (49.2%)	3.81	1.474	Tinggi
	Jumlah						3.39		Tinggi

3.3 Impak penggunaan media sosial terhadap akademik pelajar UTHM

Dalam aspek impak penggunaan aplikasi media sosial terhadap akademik pelajar, jumlah skor min yang paling tinggi iaitu item ke empat sebanyak 3.91 iaitu pelajar setuju bahawa perkembangan otak dan kognitif pelajar menurun. Hal ini disebabkan oleh obsesi para pelajar terhadap internet dan media sosial telah mendorong mereka menghabiskan masa berjam-jam di depan Handphone dan komputer bahkan ada yang di kafe siber semata-mata untuk mencari kepuasan diri dengan melayari internet (Holden, 2001). Amat malang sekali apabila pelajar sekolah yang sepatutnya berada di sekolah untuk mengikuti pembelajaran sanggup ponteng sekolah semata-mata untuk aktiviti seperti main *game*, *chatting* melalui *facebook*, permainan video dan pelbagai lagi aktiviti yang tidak bermanfaat. Apabila mereka tidak hadir ke sekolah, mereka akan tercicir daripada mengikuti pelajaran dan menyebabkan prestasi pencapaian akademik juga terjejas. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan teknologi moden seperti internet secara tidak sihat mampu memberi kesan sosial dan akademik kepada pengguna, terutamanya kepada pelajar sekolah yang terdiri daripada kanak-kanak dan juga remaja di universiti. Apatah lagi dalam internet tersebut terdapat pelbagai aplikasi media sosial yang mudah untuk di akses oleh semua orang. Sedangkan tahap keintelektualan golongan kanak-kanak dan remaja akan menentukan maju mundurnya sesebuah negara pada masa hadapan. Negara yang mewarisi golongan generasi muda berpendidikan rendah akan menghadapi masalah untuk membangunkan negara di mata dunia. Tahap kognitif dan perkembangan akademik kanak-kanak serta remaja amat dipengaruhi oleh perkembangan otak mereka. Menurut Christakis (2011), pada usia 0-2 tahun, saiz otak kanak-kanak akan membesar tiga kali ganda dan terus berkembang hingga berusia 21 tahun. Pada 5 tahun pertama dalam hidup kanak-kanak, otaknya berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan awal otak ditentukan oleh jumlah

rangsangannya terhadap alam sekitar. Walau bagaimanapun, pendedahan keterlaluan kepada teknologi moden seperti telefon bimbit, internet, televisyen atau iPad yang mengadungi pelbagai aplikasi media sosial akan memberi implikasi yang negatif terhadap rangsangan otak seorang kanak-kanak. Menurut Small (2008) rangsangan kepada otak yang sedang berkembang telah dibuktikan berkait rapat dengan kekurangan fungsi dan perhatian dalam melakukan sesuatu, kognitif lembap, pembelajaran terjejas, peningkatan kepada perlakuan mengikut emosi dan kurang kebolehan untuk mengawal selia diri. Oleh itu, pendedahan kanak-kanak terhadap pelbagai aplikasi media sosial melalui internet dapat mengganggu perkembangan otak dan tumbesaran otaknya dan mengakibatkan perkembangan akademiknya turut terganggu. Malah, hasil kajian Singman (2012) juga turut mendapati bahawa pendedahan yang keterlaluan kepada skrin peralatan *gadget* boleh menyebabkan gangguan kepada kesihatan mental kerana kanak-kanak adalah lebih sensitif kepada pelbagai agen berbanding orang dewasa disebabkan otak dan sistem imuniti mereka sedang berkembang. Pengeluaran radiasi dari telefon bimbit dan kebanyakan *gadget* tanpa wayar mengakibatkan gangguan pada pertumbuhan otak kanak-kanak yang mempengaruhi keupayaan otak untuk menerima pembelajaran, di samping lebih berisiko untuk kategori 2B iaitu agen kanser berkemungkinan. Berdasarkan kajian ini, jelas menunjukkan bahawa pengeluaran radiasi dari penggunaan melampau telefon bimbit dan *gadget* akan mempengaruhi pencapaian kanak-kanak dari sudut perkembangan akademik mereka. Walau bagaimanapun, kajian Dr Anthony Miller dari Sekolah Kesihatan Orang Ramai Toronto pada Disember 2013 telah mengesyorkan supaya dilakukan pertimbangan supaya pendedahan frekuensi radio patut diklasifikasikan semula sebagai 2A iaitu agen kanser yang berkemungkinan besar. Ini adalah kerana pengeluaran radiasi mengakibatkan risiko kepada perkembangan otak kanak-kanak berbanding orang dewasa yang akan menjejaskan keupayaan otak mereka untuk menerima pembelajaran. Tambahan pula, aktiviti menggunakan *gadget* dan bermain media sosial yang keterlaluan dalam kalangan kanak-kanak dan remaja menyebabkan pergerakan mereka sangat terbatas. Kurangnya pergerakan anggota badan semasa menggunakan *gadget* berisiko menyebabkan perkembangan mereka terbantut, seterusnya memberi impak negatif terhadap pencapaian akademik dan literasi (Sundus, 2018). Perkara ini disebabkan oleh aktiviti tangan mereka yang menggunakan skrin sesentuh tidak dapat membina otot yang diperlukan untuk menulis. Otot-otot tangan mereka menjadi lemah kerana tiada latihan dan rangsangan motor serta aktiviti menulis menggunakan pensel di atas kertas. Kanak-kanak yang terdedah dengan penggunaan *gadget* secara keterlaluan ini hanya setakat melakukan aktiviti menyentuh dan meleretkan jari mereka di atas skrin, menyebabkan tiada rangsangan untuk melatih otot mereka menggendang pensel sebagai permulaan persediaan untuk menulis. Ini menyebabkan mereka lambat untuk membina kemahiran menulis, seterusnya menyebabkan mereka lambat menguasai kemahiran dalam pembelajaran mereka dan mengganggu perkembangan akademik mereka. Manakala tahap persetujuan yang paling rendah iaitu item ke 1 dengan jumlah skor min 3.21 iaitu malas mengulang kaji dan mengabaikan tugas. Hal ini kerana terlalu kecanduan dengan media sosial akhirnya semua tugas terabaikan, bukan hanya tugas disekolah bahkan tugas di rumah sendiripun sering terabai. Namun begitu, media sosial juga memberikan impak yang positif kepada pelajar terutama dalam proses penyelidikan dan pembelajaran. Namun keberkesanan penggunaan media sosial dalam bidang pendidikan dan pembelajaran masih di peringkat awal dan belum berkembang sepenuhnya (Çevik, 2014; Sobaih, Moustafa & Ghandforoush, 2016). Media sosial seperti *Facebook*, *Whatsapp*, *Telegram* boleh dipertimbangkan sebagai sebahagian media interaktif pendidikan kerana mempunyai ciri-ciri yang membolehkan interaksi berlaku, pertukaran pendapat dan maklum balas serta menepati ciri-ciri pembelajaran mengikut konteks pembelajaran sosial (Kabilan, Ahmad & Zainol Abidin, 2010; Manca & Ranieri, 2013; Sobaih et al., 2016). Kesesuaian media sosial seperti *Facebook*, *whatsapp* dan *telegram* untuk diintegrasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah berdasarkan kepada dua teori pembelajaran yang terkemuka iaitu Teori Pembelajaran Sosial (Bandura, 1977) dan Teori Pembelajaran Sosiobudaya (Vygotsky, 1978). Teori Pembelajaran Sosial menyatakan bahawa individu atas inisiatifnya sendiri akan sentiasa terarah untuk memulakan dan seterusnya mengawal pembelajaran mereka untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Teori ini juga menekankan interaksi pembelajaran bersama rakan-rakan dengan melihat pembelajaran sebagai satu proses sosial di mana setiap individu akan berinteraksi dengan rakan sebaya, modelnya dan juga situasi di sekelilingnya. Manakala Teori Pembelajaran Sosiobudaya pula menyatakan bahawa proses pembelajaran perlu lebih memfokuskan kepada interaksi sosial, bahasa dan budaya. Teori ini memberikan penekanan kepada proses pembelajaran yang bukan hanya dilihat sebagai suatu proses yang melibatkan individu atau

perseorangan sahaja namun ia merupakan suatu proses perkembangan individu dalam lingkungan persekitaran sosial (Hung, 2002). Beberapa kajian awal seperti Tess (2013) dan Çevik (2014) telah mencadangkan pelaksanaan pembelajaran berintegrasikan media sosial dengan kaedah pembelajaran yang bersifat aktif dan kontemporari seperti pembelajaran berasaskan masalah (*problem based learning*). Melalui kaedah ini, dijangkakan tahap pemikiran pelajar menjadi lebih kritis selain menggalakkan pembinaan pengetahuan yang lebih mendalam (Tess, 2013). Selain itu, kaedah tersebut juga dijangka berupaya memenuhi kepelbagaian latar belakang pendekatan pembelajaran yang diamalkan oleh pelajar (Aghili, Palaniappan, Kamali, Aghabozorgi & Sardareh, 2014). Pendekatan pembelajaran merupakan satu konsep yang menerangkan bagaimana penerimaan atau persepsi seseorang pelajar terhadap subjek atau tugas yang diberikan (Ramsden, 1992). Berdasarkan kajian Watkins (1982), terdapat dua jenis pendekatan pembelajaran iaitu pendekatan pembelajaran permukaan (*surface*) dan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep*). Sekiranya seseorang pelajar itu mempunyai persepsi yang positif terhadap sesuatu subjek, mereka akan mengamalkan pendekatan pembelajaran mendalam, namun sebaliknya jika pelajar mempunyai persepsi yang negatif mereka didapati akan mengamalkan pendekatan pembelajaran permukaan (Ramsden, 1992). Pelajar akan memilih secara sedar sama ada untuk mengamalkan pendekatan mendalam atau permukaan dan implikasi pemilihan tersebut adalah penting dalam menentukan hasil akhir pencapaian pelajar selain daripada faktor kaedah pembelajaran yang digunakan (Biggs, Kember & Leung, 2001). Hal ini kerana pendekatan pembelajaran merupakan satu konsep asas yang mempertimbangkan proses pembelajaran dan hasil kualiti pembelajaran (Duff, Boyle, Dunleavy & Ferguson, 2004).

Jadual 3 : Impak penggunaan media sosial terhadap akademik pelajar UTHM

No	Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Sangat Setuju	Min	Sisihan Piawai	Tahap
1	Malas mengulang kaji dan mengabaikan tugas	42 (16.7)	39 (15.5)	64 (25.4)	39 (15.5)	68 (27.0)	3.21	1.422	Tinggi
2	Minat membaca menurun	32 (12.7)	24 (9.5)	55 (21.8)	50 (19.8)	91 (36.1)	3.57	1.388	Tinggi
3	Ponteng (tidak hadir) kelas	24 (9.5)	11 (4.4)	57 (22.6)	62 (24.6)	98 (38.9)	3.79	1.268	Tinggi
4	Perkembangan otak dan kognitif menurun	24 (9.5)	16 (6.3)	43 (17.1)	45 (17.9)	124 (49.2)	3.91	1.331	Tinggi
5	Kecanduan	37 (14.7)	31 (12.3)	56 (22.2)	49 (19.4)	77 (30.6)	3.37	1.424	Tinggi
	Jumlah						3.57		Tinggi

4. Kesimpulan

Kepesatan teknologi akan terus berkembang seiring dengan peredaran waktu. Pelbagai aplikasi media sosial bermunculan melalui kecanggihan teknologi dalam Handpone adalah perkara yang tidak mampu kita halang atau kekang perkembangannya. Menidakkan teknologi moden yang berkembang dalam kehidupan kanak-kanak dan remaja bererti 'membunuh' perkembangannya dalam era digital serta globalisasi. Justeru, sokongan dan kerjasama daripada semua pihak amat diperlukan bagi memastikan perkembangan mereka dalam persekitaran yang sihat dan selamat. Selain ibu bapa, peranan dan tanggungjawab ini juga tidak terkecuali kepada pihak kerajaan selaku pembina dasar, pihak sekolah, komuniti sesebuah tempat, masyarakat sekeliling dan pihak yang terlibat secara langsung mencipta dan merancang kecanggihan teknologi yang berisikan pelbagai aplikasi-aplikasi. Semua pihak harus menggalas tanggungjawab untuk memastikan kanak-kanak dan remaja memperoleh manfaat daripada

kebanjiran sumber teknologi yang ada di segenap persekitaran kehidupan mereka. Oleh yang demikian, semua pihak diharapkan dapat memainkan peranan masing-masing dan memberikan sumbangan dalam konteks perkembangan kanak-kanak serta remaja yang merupakan aset penting dan bakal mewarisi masa depan negara terutama dalam pendidikan.

Penghargaan

Penulis artikel ingin mengucapkan ribuan terima kasih dan rasa penghargaan kepada Pusat Pengajian Umum dan Kokurikulum, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia atas peluang yang bermakna untuk penerbitan artikel ini.

Rujukan

- [1] Aghili, M., Palaniappan, A. K., Kamali, K., Aghabozorgi, S., & Sardareh, S. A. (2014). Unifying informal and formal learning environments: Educational use of social network sites through implementing community of inquiry framework. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 4 (3), 191-196.
- [2] Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- [3] Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- [4] Biggs, J., Kember, D., & Leung, D. Y. P. (2001). The revised two-factor study process questionnaire: R-SPQ-2F. *British Journal of Educational Psychology*, 71, 133-149.
- [5] Çevik, Y. D. (2014). Teacher training through social networking platforms : A case study on Facebook. *Computers in Human Behavior*, 30(6), 714–727.
- [6] Christakis, D.A. (2011). The effects of fast-paced cartoons. *Journal of Pediatrics*, 128(4), 1-3.
- [7] Dailey. (2009). *Peculiarities of Social Media Integration Into marketing communications, Dubuque*. IA Brown & Benchmark.
- [8] David Kirkpatrick. (2011). *The Facebook Effect: The Real Inside Story of Mark Zuckerberg and the World's Fastest Growing Company*. New York: Virgin.
- [9] Duff, A., Boyle, E., Dunleavy, K., & Ferguson, J. (2004). The relationship between personality, approach to learning and academic performance. *Personality and Individual Differences*, 36, 1907-1920.
- [10] Facebook.com. (2022). *One billion people on Facebook*. <http://newsroom.fb.com/News/457/One-Billion-People-on-Facebook>. Dicapai pada 18 April 2022.
- [11] Facebook.com. (2022). *Facebook Reports First Quarter 2017 Results*. <http://investor.fb.com/releasedetail.cfm?ReleaseID=780093>. Dicapai pada 18 April 2022.
- [12] Haewon Kwak et. all. 2010. What is twitter, a social network or a news media? (Korea, Department of computer science KAIST).
- [13] Holden, C. (2001). "Behavioral addictions: Do they exist?". *Science Journal*, 294(5544), 980-982.

- [14] Hung, D. (2002). Bringing communities of practice into schools: Implications for instructional technologies from Vygotskian perspectives. *International Journal of Instructional Media*, 29(2), 171-183.
- [15] Kabilan, M. K., Ahmad, N., & Zainol Abidin, M. J. (2010). Facebook: An online environment for learning of English in institutions of higher education? *Internet and Higher Education*, 13(4), 179-187.
- [16] Manca, S., & Ranieri, M. (2013). Is it a tool suitable for learning? A critical review of the literature on Facebook as a technology-enhanced learning environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(6), 487-504.
- [17] Paul, I. (2010). *Facebook's half billion users: Fun facts*. http://www.pcworld.com/article/201650/facebooks_half_billion_users. Dicapai pada 25 Jun 2011.
- [18] Rainie, L. (2009). *Back to the future*. Pew Research Center's Internet and American Life Project. <http://pewinternet.org/Presentations2009/49-NCTI-Technology-Innovators-Conference.aspx>. Dicapai pada 28 Mac 2011
- [19] Ratu, H., Negara, P., Ramdhani, D., Nurman, M., & Digital, I. T. (2019). *Studi Hubungan Penggunaan Facebook Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. 17 Nomor 1, 70-86.
- [20] Ramsden, P. (1992). *Learning to teach in higher education*. London: Routledge
- [21] Rowan, C. (2010). *The Impact of Technology on Child Sensory and Motor Development*. OTLine. British Columbia Society of Occupational Therapists.
- [22] Singman, A. (2012). The impact of screen media on children: a eurovision for parliament. *Improving the Quality of Childhood in Europe*. 2,88-121. Retrieved from: <https://www.steinereducation.edu>.
- [23] Small, G. & Vorgan, G. (2008). *Surviving the technological alteration of the modern mind*. New York: HarperCollins.
- [24] Sobaih, A. E. E., Moustafa, M. A., Ghandforoush, P., & Khan, M. (2016). To use or not to use? Social media in higher education in developing countries. *Computers in Human Behavior*, 58, 296-305.
- [25] Socialbakers.com. (2022). *Malaysia Facebook statistics*. <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/malaysia>. Dicapai pada 18 April 2022.
- [26] Socialbakers.com. (2022). *Malaysia Facebook statistics*. <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/malaysia>. Dicapai pada 18 April 2022.
- [27] Statista. (2022). Number of facebook users in malaysia from 2017 to 2020 and forecast up to 2025. <https://www.statista.com/statistics/490484/number-of-malaysia-facebook-users/>. Dicapai pada 18/04/2022.
- [28] Statcounter. (2022). Social Media stats Malaysia. <https://gs.statcounter.com/social-media-stats/all/malaysia>. Dicapai pada 18/04/2022.

- [29] Sundus, M. (2018). The Impact of Using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*. 7(1), 1-3.
- [30] Susan barnes, 2022. "A Privacy Paradox: Social Networking in The United States", http://www.firstmonday.org/issues/issue11_9/barnes/index.html.
- [31] Syed Shah Alam, Yeow, P. H. P., & Loo, H. S. (2011). An empirical study on online social networks sites usage: Online dating sites perspective, *International Journal of Business and Management*, 6(10), 155.
- [32] Symantec Corporation. (2010). Norton online family report 2010: Reveals 87 percent of Malasysian kidshave had a negative online experience. *Norton Online Family Report*. Retrieved from http://www.symantec.com/en/my/about/news/release/article.jsp?prid=20100707_01.
- [33] Tess, P. A (2013). The role of social media in higher education classes (real and virtual) a literiety review. *Journal of Computers in Human Behavior*, 29, 60-68.
- [35] Twitter.com, 2022. About Twitter. <http://twitter.com/about>. Dicapai pada 19 April 2022
- [36] Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.