

HUBUNGAN ANTARA TAHAP KEKERAPAN PENGGUNAAN PERANTI
DAN TAHAP PENCAPAIAN AKADEMIK, EMOSI DAN KESIHATAN
FIZIKAL MURID DI SEBUAH SEKOLAH RENDAH

LEE SIEW CHENG

Laporan ini dikemukakan sebagai memenuhi sebahagian
syarat penganugerahan ijazah
Sarjana Pendidikan (Psikologi Pendidikan)

Sekolah Pendidikan
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Teknologi Malaysia

OGOS 2021

DEDIKASI

Kajian Penyelidikan ini didedikasikan khas buat MAMA, ibu yang kuat dan sentiasa berdoa untuk kejayaan anaknya. Terima Kasih kepada suami, Kek Boon Hin dan anak-anak kesayangan Rui Han, Rui Shan, dan Rui Qi yang memberi sokongan kepada saya.

PENGHARGAAN

Terlebih dahulu saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada Dr Narina Binti A. Samah, selaku penyelia tesis saya. Sepanjang menjalankan penyelidikan ini, beliau telah memberi bimbingan, nasihat dengan sabar dan memberi sokongan semangat yang kuat kepada saya agar dapat menyelesaikan kajian penyelidikan ini. Beliau telah banyak memberi bantuan kepada saya supaya dapat menjalankan kajian dengan lancar dan menyelesaikan hasil kajian penyelidikan ini. Tidak dilupakan juga kepada barisan pensyarah Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Teknologi Malaysia yang mencurahkan ilmu kepada saya sepanjang pengajian ini. Segala pengalaman yang dilalui pasti menjadi kenangan manis dalam kehidupan saya

Jutaan terima kasih kepada suami yang dikasihi, Kek Boon Hin yang selalu memberi dorongan dan bimbingan sepanjang pengajian ini. Begitu juga kepada 3 puteri kesayangan, Kek Rui Han, Kek Rui Shan dan Kek Rui Qi yang selalu memberi kata-kata semangat dan sokongan kepada saya untuk meneruskan pengajian ini.. Terima kasih kepada bonda yang dikasihi, atas dorongan dan sentiasa doa untuk saya. Dengan doa bonda, membolehkan saya meneruskan pengajian saya.

Ucapan terima kasih kepada ahli-ahli kumpulan pesisir Kluang yang sama-sama menempuhi segala cabaran sepanjang pengajian ini, Woo Soo Fong, Ho Meyi, Chin Lee Shan, Tan Hui Min, Kek Boon Hin dan Hew Li Pei segala perkongsian ilmu dan bantuan yang diberikan amat saya hargai.

Adik beradik Lee Siew Kiat, Lee Boon Kok, Lee Siew Hwa, Lee Siew Yan, Lee Siew Chu Dan Lee Boon Kah kalian semua, atas sokongan dan sehingga dapat menamatkan pengajian ini. Akhir kata, ucapan terima kasih juga kepada semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung memberi bantuan dalam menyiapkan kajian penyelidikan ini. Semoga kajian penyelidikan dapat memberi manfaat untuk tatapan generasi akan datang.

ABSTRAK

Penggunaan peranti dalam kalangan kanak-kanak sekolah tidak dapat dielakkan pada era teknologi ini. Akan tetapi penggunaan peranti tanpa kawalan telah menimbulkan banyak masalah dalam kalangan murid-murid sekolah sehingga mendatangkan kesan terhadap tahap pencapaian akademik, emosi dan kesihatan fizikal. Kajian ini dijalankan di sebuah sekolah rendah dengan tujuan untuk mengenalpasti sama ada terdapat hubungan atau tidak antara tahap pencapaian akademik, emosi dan kesihatan murid dengan tahap penggunaan peranti. Kajian ini melibatkan responden seramai 170 orang murid Tahun 5 dan Tahun 6. Kajian adalah berbentuk kajian kuantitatif. Kajian kuantitatif yang dijalankan ini menggunakan kaedah soal selidik bagi mengumpul data yang diperlukan dari responden. Kajian yang dijalankan bersandarkan Teori Determinisme Teknologi yang dibangunkan oleh Marshall McLuhan, Teori Kebergantungan yang diperkenalkan oleh Ball-Rokeach dan DeFleur dan Teori Ketagihan. Hasil dapatan kajian mendapati tahap pencapaian akademik dan tahap emosi pada tahap sederhana manakala tahap kesihatan fizikal murid berada pada tahap rendah. Analisis Korelasi Spearman menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dan tahap akademik murid, tahap emosi dan tahap kesihatan fizikal murid. Nilai ($r = 0.280$) untuk H01, H02 ($r = 0.452$) manakala H03 ($r = 0.232$). Kajian ini membuktikan terdapat hubungan yang signifikan antara pemboleh ubah bebas dengan ketiga-tiga pemboleh ubah bersandar. Diharap kajian yang akan datang boleh meninjau sejauh manakah perbezaan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dengan faktor-faktor lain yang mempengaruhi pencapaian akademik, emosi dan kesihatan fizikal kanak-kanak.

ABSTRACT

The use of gadget among school children is inevitable in the current era of technology. However, over use of gadget has caused many problems among schooling children which can affect the level of academic achievement, emotional and physical health. This study was conducted in a primary school with the aim to identify is there any relationship between the level of academic achievement, emotional and physical health of students with the level of gadget use. This study involved 170 respondents which were students in Year 5 and Year 6. The study design is quantitative descriptive. Research instruments used was questionnaire. The study is based on the Theory of Technological Determinism developed by Marshall McLuhan, the Theory of Dependence introduced by Ball-Rokeach and DeFleur and the Theory of Addiction. The results of the study found that the level of academic achievement and emotional level are at a medium level whereby the level of physical health was at low level. Spearman Correlation Analysis showed that there was significant relationship between the frequency of gadget use and the students' academic level, emotional level and students' physical health level. Values ($r = 0.280$) for H01, H02 ($r = 0.452$) while H03 ($r = 0.232$). This study proves that there is a significant relationship between the independent variables with the three dependent variables. It is hoped that future studies can future studies the difference between the level of frequency of gadget use with other factors which can affects the academic achievement, emotional and physical health of children.

SENARAI KANDUNGAN

	TAJUK	MUKA SURAT
	PENGAKUAN	iii
	DEDIKASI	iv
	PENGHARGAAN	v
	ABSTRAK	vi
	ABSTRACT	vii
	SENARAI KANDUNGAN	viii
	SENARAI JADUAL	xii
	SENARAI RAJAH	xiv
	SENARAI SINGKATAN	xv
	SENARAI SIMBOL	xvi
	SENARAI LAMPIRAN	xvii
BAB 1	Pengenalan	1
1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Masalah	4
1.3	Pernyataan Masalah	8
1.4	Objektif Kajian	9
1.5	Persoalan Kajian	9
1.6	Hipotesis	10
1.7	Kerangka Teoritikal	11
	1.7.1 Teori Determinisme Teknologi	11
	1.7.2 Teori Sistem Kebergantungan Media (TSKM)	12
	1.7.3 Teori Ketagihan Peranti	13
1.8	Kerangka Konseptual	13
1.9	Skop dan Batasan Kajian	15
1.10	Kepentingan Kajian	16
	1.10.1 Murid	16
	1.10.2 Guru Sekolah	17

	1.10.3 Guru Kaunseling	17
	1.10.4 Ibu bapa	17
1.11	Definisi Operasional	18
	1.11.1 Peranti	18
	1.11.2 Pencapaian Akademik	19
	1.11.3 Emosi	19
	1.11.4 Kesihatan Fizikal	20
1.12	Kesimpulan	20
BAB 2	SOROTAN KAJIAN	21
2.1	Pengenalan	21
	2.1.1 Peranti	21
	2.1.2 Pencapaian Akademik	22
	2.1.3 Emosi	22
	2.1.4 Kesihatan Fizikal	23
2.2	Teori Perkembangan Kanak-kanak	23
	2.2.1 Perkembangan Kognitif	24
	2.2.2 Perkembangan Kecerdasan Emosi	25
	2.2.3 Perkembangan Fizikal Kanak-kanak	26
2.3	Teori Penggunaan Teknologi	28
	2.3.1 Teori Determinisme Teknologi	28
	2.3.2 Teori Kebergantungan	28
	2.3.3 Teori Ketagihan	29
2.4	Kesan Penggunaan Peranti Terhadap Kanak-kanak	29
	2.4.1 Kesan Pencapaian Akademik	30
	2.4.2 Kesan Emosi	32
	2.4.3 Kesan Kesihatan Fizikal	34
2.5	Rumusan	37
BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	39
3.1	Pengenalan	39
3.2	Rekabentuk Kajian	39
3.3	Lokasi Kajian	40

3.4	Populasi dan Sampel Kajian	40
3.5	Instrumen Kajian	42
3.6	Prosedur Pengumpulan Data	45
3.7	Analisis Data	46
3.8	Kajian Rintis	51
3.9	Kesimpulan	53
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	54
4.1	Pengenalan	54
4.2	Analisis Deskriptif Latar Belakang Responden	56
4.2.1	Jantina Responden	56
4.2.2	Tahun Responden	56
4.2.3	Pendapatan Ibu Bapa Responden	57
4.2.4	Jenis Peranti yang Digunakan oleh Responden	58
4.2.5	Tujuan Menggunakan Peranti oleh Responden	58
4.3	Analisis Deskriptif Berdasarkan Persoalan Kajian	59
4.3.1	Persoalan 1 : Mengenalpasti Tahap Kekerapan Penggunaan Peranti Murid	59
4.3.2	Persoalan 2 :Mengenalpasti Tahap Pencapaian Akademik Murid	60
4.3.3	Persoalan 3 :Mengenalpasti Tahap Emosi Murid	62
4.3.4	Persoalan 4 :Mengenalpasti Tahap Kesihatan Fizikal Murid	63
4.4	Analisis Inferensi	64
4.4.1	Persoalan 5 :Hubungan antara Kekerapan Penggunaan Peranti dengan Tahap Pencapaian Akademik Murid.	65
4.4.2	Persoalan 6 :Hubungan antara Kekerapan Penggunaan Peranti dengan Tahap Emosi Murid.	66
4.4.3	Persoalan 7 :Hubungan antara Kekerapan Penggunaan Peranti dengan Tahap Kesihatan Murid.	67
4.5	Kesimpulan	68

BAB 5	PERBINCANGAN DAN CADANGAN	71
5.1	Pengenalan	71
5.2	Rumusan Hasil Kerja	71
5.3	Perbincangan Hasil Kajian	73
5.3.1	Tahap Penggunaan Peranti Murid	74
5.3.2	Tahap Pencapaian Prestasi Akademik Murid	75
5.3.3	Tahap Emosi Murid	76
5.3.4	Tahap Kesihatan Fizikal Murid	77
5.3.5	Hubungan Tahap Kekekapan Penggunaan Peranti dengan Tahap Pencapaian Akademik Murid	78
5.3.6	Hubungan Tahap Kekekapan Penggunaan Peranti dengan Tahap Emosi Murid	81
5.3.7	Hubungan Tahap Kekekapan Penggunaan Peranti dengan Tahap Kesihatan Fizikal Murid	83
5.4	Kesimpulan Kajian	84
5.5	Implikasi Kajian	84
5.6	Limitasi Kajian	86
5.7	Cadangan untuk Kajian akan Datang	86
5.8	Kesimpulan	87
RUJUKAN		89

SENARAI JADUAL

NO. JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
Jadual 3.1	Bilangan Sampel Mengikut Tahun	41
Jadual 3.2	Skala Likert Empat Mata bagi Bahagian C dan Bahagian D	45
Jadual 3.3	Contoh Item Tahap Emosi	45
Jadual 3.4	Contoh Item Tahap Kesihatan Fizikal	46
Jadual 3.5	Tahap Kecenderungan Skor Min Emosi	49
Jadual 3.6	Tahap Kecenderungan Sskor Min Kesihatan Fizikal	49
Jadual 3.7	Interpretasi Nilai Kolerasi	50
Jadual 3.8	Tahap Pencapaian Akademik Tahun 5 dan Tahun 6	50
Jadual 3.9	Kaedah Menganalisis Data	51
Jadual 3.10	Nilai Cronbach Alpha Kajian Rintis	53
Jadual 4.1	Alpha Cronbach Sebenar bagi Instrumen Tahap Emosi dan Tahap Kesihatan Fizikal	55
Jadual 4.2	Ujian Normaliti Kekekapan Penggunaan Peranti	55
Jadual 4.3	Taburan Kekekapan dan Peratusan Responden Mengikut Jantina	56
Jadual 4.4	Taburan Kekekapan dan Peratusan Responden Mengikut Tahun	56
Jadual 4.5	Taburan Kekekapan dan Peratusan Responden Pendapatan Ibu Bapa	57
Jadual 4.6	Taburan kekekapan dan peratusan responden mengikut jenis peranti yang digunakan	58
Jadual 4.7	Taburan Kekekapan dan Peratusan Responden Mengikut Tujuan Menggunakan Peranti	58
Jadual 4.8	Taburan Kekekapan dan Peratusan Responden Mengikut Kekekapan Penggunaan Peranti	59
Jadual 4.9	Tahap Kekekapan Penggunaan Peranti	60
Jadual 4.10	Taburan Tahap Pencapaian Akademik Responden	60
Jadual 4.11	Tahap Pencapaian Akademik Responden	61

Jadual 4.12	Kekerapan Penggunaan Peranti Terhadap Tahap Pencapaian Akademik Responden	61
Jadual 4.13	Tahap Emosi Responden	62
Jadual 4.14	Nilai skor min keseluruhan kekerapan penggunaan peranti terhadap tahap emosi	62
Jadual 4.15	Tahap Kesihatan Fizikal Responden	63
Jadual 4.16	Nilai Skor Min Keseluruhan Kekerapan Penggunaan Peranti terhadap Tahap Kesihatan Fizikal	64
Jadual 4.17	Analisis Kolerasi Spearman: Hubungan Tahap Kekerapan Penggunaan Peranti dan Tahap Pencapaian Akademik Murid.	65
Jadual 4.18	Analisis Kolerasi Spearman: Hubungan antara Tahap Kekerapan Penggunaan Peranti dengan Tahap Emosi Murid.	66
Jadual 4.19	Analisis Kolerasi Spearman: Hubungan kekerapan penggunaan peranti dengan tahap kesihatan fizikal murid.	67
Jadual 5.1	Ringkasan Analisis Deskriptif	72

SENARAI RAJAH

NO.RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
Rajah 1.1	Kerangka Teoritikal	11
Rajah 1.2	Kerangka Konseptual	13
Rajah 3.1	Proses Pengumpulan Data	48

SENARAI SINGKATAN

ADHD	-	Attention Deficit Hyperactivity Disorder
AMO	-	Association Of Malaysian Optometrists
BMI	-	Body Mass Index
COVID-19	-	Coronavirus disease 2019
CRIRES	-	Research Center on Academic Success
EQ	-	emotional quotient
ICT	-	Information Communication Technology
MCMC	-	Malaysian Communications and Multimedia Commission
PdPR	-	Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah
PKP	-	Perintah Kawalan Pergerakan
SOP	-	Standard Operating Procedure
SPSS	-	Statistical Package for the Social Sciences
TSKM	-	Time Series Knowledge Mining Read
UK	-	United Kingdom
USIM	-	Universiti Sains Islam Malaysia

SENARAI SIMBOL

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
Lampiran A	Borang Soal Selidik	99
Lampiran B	Kelulusan Kementerian Pendidikan Malaysia	103
Lampiran C	Surat Kelulusan Jabatan Pendidikan Negeri Johor	104
Lampiran D	Surat Kebenaran Menjalankan Penyelidikan Di SJKC Chong Hwa 2, Klunag, Johor.	105

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pengenalan

Pada era sains dan teknologi yang serba moden ini, seiring dengan peningkatan ekonomi, ledakan informasi teknologi maklumat atau secara ringkasnya ICT (Information Communication Technology) telah membawa perubahan besar dalam kehidupan kita. Perkembangan informasi teknologi maklumat yang semakin canggih dan pesat menjadikan kehidupan kita semakin mudah tetapi rumit. Perkembangan yang pesat ini telah mengubah cara hidup manusia dalam pelbagai bidang, termasuk pendidikan, kesihatan, pertanian, perniagaan, membeli belah, bekerja, dan berkomunikasi antara satu sama lain. Semenjak kemunculan peranti mudah alih di dunia, kehidupan harian manusia pada masa kini sudah pasti tidak dapat dipisahkan dengan penggunaan peranti untuk berkomunikasi, mengakses maklumat dan urusan peribadi atau pekerjaan. Sejak berlakunya perubahan cara berkomunikasi menggunakan menggunakan Whatsapp dan Wechat, media sosial di Facebook, Instagram, Tik-Tok dan pelbagai aplikasi permainan atas talian telah menjadi kegilaan kepada golongan dewasa dan kanak-kanak.

Dengan adanya perkhidmatan Internet jalur lebar dan tanpa wayar di merata-rata tempat dengan harga yang mampu dimiliki, sekaligus penggunaan peranti telah menyusuri setiap pelosok dunia. Kehidupan manusia terikat dengan penggunaan peranti merupakan satu budaya baharu. Susulan daripada perubahan ini, penggunaan peranti merupakan cara hidup seharian kebanyakan orang pada zaman ini. Bagi sesetengah orang, sekiranya tiada peranti seolah-olah kehilangan segala-galanya. Menurut satu kajian yang telah dijalankan di UK, 53 peratus orang akan berasa gelisah dan mengalami tekanan perasaan jika tidak dapat menggunakan peranti terutamanya telefon pintar (Bhattacharya, Bashar, Srivastava dan Singh, 2019).

Kanak-kanak dan remaja masa kini juga tidak terlepas daripada arus revolusi perubahan ini. Gaya hidup mereka sekarang tidak sama sekali dengan gaya hidup 20 tahun yang lalu. Pada zaman dahulu, kanak-kanak menghabiskan masa mereka bermain aktiviti luar, berbasikal dan bermain dengan kawan-kawan, akan tetapi pada abad ke-21, kanak-kanak didedahkan dengan penggunaan pelbagai peranti terutamanya telefon pintar dalam kehidupan mereka. Kebanyakan kanak-kanak mendampingi dengan peranti pada setiap hari dalam kehidupan mereka. Jelaslah peranti telah menyusuri dalam akar umbi kehidupan manusia pada masa sekarang.

Tujuan asal penggunaan peranti dalam kehidupan manusia adalah untuk menjadikan kehidupan kita lebih baik, lebih mudah dan lebih praktikal. Menurut Beauty et al. (2015), fungsi peranti adalah untuk menyediakan medium media sosial untuk dicapai oleh penggunanya dengan mudah. Daripada kajian MCMC (Malaysian Communications and Multimedia Commission) 2020, peranti yang paling banyak digunakan untuk melayari Internet ialah telefon pintar iaitu 98.7%, penggunaan tablet ialah 37.9% dan penggunaan komputer ialah 16.2%. Daripada kajian ini, boleh dikatakan kebanyakan rakyat negara kita termasuklah murid sekolah, peranti yang paling banyak digunakan adalah telefon pintar dan tablet. Tujuan utama penggunaan peranti rakyat Malaysia adalah untuk berkomunikasi, hiburan, mencari maklumat dan melayari media sosial (MCMC, 2020).

Peranti telah menjadi alat keperluan primer yang penting dalam kehidupan kita bukan alat kemewahan lagi. Penggunaan peranti menjadi meluas seluruh masyarakat tidak kira jantina, kaya, miskin, tua, muda ataupun kanak-kanak. Segala maklumat dicari dan urusan harian dapat diselesaikan dengan Internet menggunakan hujung jari sahaja. Tambahan pula pengguna peranti dapat mendapatkan hiburan seperti menonton video, mendengar lagu, bermain permainan atas talian di mana-mana sahaja. Lantaran itu pada masa sekarang golongan warga emas, dewasa, remaja dan kanak-kanak telah menjadi pengguna tegar Internet.

Penggunaan peranti dalam generasi muda dan kanak-kanak boleh mendatangkan kesan positif dan negatif terhadap tahap pencapaian akademik, perkembangan kecerdasan emosi, dan kesihatan fizikal. Sekiranya pengguna

menggunakan peranti untuk tujuan hiburan, mencari maklumat, pembelajaran, urusan peribadi secara betul, pengguna dapat memperolehi manfaat dan memudahkan kehidupannya. Sebaliknya, penggunaan Internet dan kebergantungan kepada peranti tanpa kawalan boleh mendatangkan lebih banyak keburukan berbanding dengan kebaikan. Lebih-lebih lagi sesetengah murid menggunakan peranti untuk melayari jaringan sesawang yang mengandungi maklumat-maklumat negatif dan lucah. Murid-murid yang kurang matang boleh dipengaruhi dan menjanakan masalah sosial terutamanya jenayah seperti penipuan, pornografi dan perjudian.

Daripada kajian MCMC Malaysia pada tahun 2018, pengguna Internet di negara kita mencapai seramai 28.7 billion orang jika dibandingkan dengan tahun 2016 iaitu 24.5 billion orang, bilangan pengguna telah meningkat 4.2 billion dalam masa 2 tahun. Masa digunakan untuk melayari Internet adalah sangat membimbangkan, iaitu 13.4% penduduk negara kita menggunakan masa 9-12 jam untuk melayari Internet dalam sehari manakala golongan di bawah umur 20 tahun menggunakan masa selama 6 jam sehari untuk melayari Internet. Berdasarkan daripada kajian tersebut, bilangan rakyat Malaysia yang menggunakan peranti untuk melayari tidak boleh dipandang remeh terutamanya murid sekolah rendah.

Susulan daripada pandemik COVID-19 yang melanda di seluruh dunia pada tahun 2020 telah mengubah cara pembelajaran tradisional pelajar belajar di sekolah. Sekolah-sekolah ditutup dan guru-guru melaksanakan pengajaran dan pembelajaran dari rumah (PdPR) atas talian supaya pembelajaran pelajar tidak terjejas. Oleh itu, kebanyakan pelajar telah dibekalkan peranti oleh ibu bapa untuk tujuan pembelajaran. Sehubungan itu bilangan pelajar yang memiliki peranti sendiri meningkat dengan mendadak. Daripada berita 22 Disember 2020, Kementerian Pendidikan Malaysia akan membekalkan peranti yang sesuai kepada 150,000 murid yang layak dari 500 sekolah supaya mereka dapat mengikuti pembelajaran secara dalam talian (BERNAMA, 23 Disember 2020).

Bilangan murid sekolah rendah yang memiliki peranti akan terus meningkat memandangkan peranti digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam norma baharu. Memiliki peranti sendiri bagi setiap murid sudah tidak dapat dielakkan dari arus

perubahan ini. Dengan ini, masalah penggunaan peranti dalam kalangan murid sekolah rendah mahupun sekolah menengah juga akan meningkat sekiranya tidak mengambil tindakan susulan yang sewajarnya oleh ibu bapa, guru dan masyarakat.

1.2 Latar Belakang Masalah

Penggunaan peranti tanpa kawalan dalam kalangan kanak-kanak sekolah rendah semakin serius pada masa kini. Banyak kajian telah dijalankan di seluruh dunia dan mendapati memang mendatangkan pelbagai masalah terhadap kanak-kanak. Terdapat kajian-kajian yang lepas menunjukkan bahawa penggunaan peranti dalam masa yang berpanjangan akan mendatangkan kesan-kesan negatif terhadap perkembangan sosial, emosi dan kesihatan, seterusnya mempengaruhi pencapaian akademik seseorang pelajar.

Kekerapan penggunaan peranti oleh kanak-kanak tanpa kawalan sangat membimbangkan. Satu tinjauan yang telah dibuat oleh SellCell dengan meninjau 1135 orang ibu bapa di Amerika Syarikat yang mempunyai anak-anak berusia antara 4 dan 14 tahun. Tinjauan ini dilakukan pada Julai 2019, dapatan daripada tinjauan menunjukkan terdapat 42% kanak-kanak menghabiskan melebihi 30 jam seminggu dengan telefon bimbit mereka. Tambahan pula pelbagai aplikasi yang menarik dapat dimuat turun dalam peranti dengan senang dan cepat menyebabkan murid-murid sekolah asyik melibatkan diri dengan kegiatan peranti dan Internet sahaja sehingga mengabaikan tanggungjawab dan rutin harian yang lain. Justeru, banyak masalah akan timbul dari segi psikologi, kesihatan, memori, daya tumpuan, pencapaian akademik dan kemahiran berkomunikasi terhadap kanak-kanak. Selain itu, penggunaan peranti tanpa kawalan juga akan menjejaskan perhubungan antara ahli keluarga dan sosial. Susulan daripada penggunaan peranti tanpa kawalan akan membawa kepada masalah emosi dan kesihatan fizikal kepada kanak-kanak sekolah.

Presiden Persatuan Optometris Malaysia (AMO) Ahmad Fadhullah Ahmad Fuzai berkata sepanjang Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) sejak Mac 2020, menyebabkan lebih 30 peratus kanak-kanak iaitu kira-kira dua juta orang mengalami

masalah penglihatan. Ini disebabkan perubahan norma baharu dalam kehidupan seharian dan masa terdedah kepada skrin peranti telah meningkat dan tidak mempunyai rehat yang mencukupi (Mymetro, 2020). Kenyataan ini disokong oleh Dr Maimunah Abdul Muna'aim dari Pakar Oftalmologi Fakulti Perubatan dan Sains Kesihatan, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). beliau berkata, semasa Printah Kawalan Pergerakan (PKP), pelajar belajar menerusi Google Classroom, Kahoot dan aplikasi pembelajaran secara maya telah menjejaskan kesihatan mata. Dalam masa pendek, mereka akan merasa tidak selesa, mata kering dan kesat, mata rasa cepat penat, pedih, berair, penglihatan kabur dan pening. Dalam masa jangka panjang, kanak-kanak yang kurang terdedah kepada cahaya matahari akan menjadikan paras hormon dopamine di dalam saraf retina berkurangan, seterusnya bola mata membesar dengan tidak terkawal, dan akhirnya menyebabkan rabun jauh (Rosmah Idayu, 2020).

Di peringkat global, memandangkan masalah yang semakin meningkat dengan penggunaan peranti, Presiden Perancis, Emmanuel Macron telah meluluskan peraturan terbaharu iaitu melarang pelajar sekolah menengah dan sekolah rendah membawa telefon bimbit termasuk peranti tablet dan jam pintar ke sekolah. Peraturan ini telah disokong oleh ibu bapa dan diharapkan larangan tersebut dapat mengurangkan masalah perlakuan ganas serta pornografik dalam kalangan pelajar (BH Online, September 2018). Begitu juga dengan Menteri Pendidikan England, Nick Gibb mengesorkan murid-murid perlu diharamkan membawa telefon bimbit ke sekolah bagi menangani isu keselamatan Internet, media sosial dan permainan video dalam talian (BH Online, Februari 2019). Negara-negara lain yang mengharamkan pelajar membawa peranti iaitu telefon bimbit ke sekolah termasuklah Itali, Jerman, Amerika Syarikat, Inggeris, Jepun, dan China. Sebilangan negara menetapkan bahawa pelajar hanya boleh menggunakan telefon bimbit di bawah bimbingan guru dan ibu bapa. Finland pula melarang penjualan telefon bimbit kepada pelajar di bawah tingkatan tiga (xinhuanet, Februari 2021).

Menurut Mohamed Fadzil Che Din dari Universiti Pertahanan Nasional Malaysia, penggunaan peranti tanpa kawalan dalam kalangan kanak-kanak boleh memberi kesan negatif kepada proses perkembangan mental dan emosi. Menurut kajian, kanak-kanak yang agresif akan berasa marah dan melakukan tingkah laku

seperti tendang pintu, hentak meja, dan lain-lain manakala kanak-kanak yang kurang agresif akan menunjukkan reaksi marah terpendam seperti merajuk, berdiam diri dan melarikan diri (Alzahrin dan Nasaruddin, 2015)

Kajian yang dijalankan di India oleh Amitha et al. (2018) ke atas seramai 240 pelajar yang berumur antara 12 hingga 16 tahun, dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan peranti akan menyebabkan gangguan kesihatan mental dan fizikal seperti obesiti, gangguan tidur, gangguan oftalmik, tingkah laku agresif dan sebagainya. Selain itu, mereka juga dapati 69% kanak-kanak menghabiskan masa mereka menggunakan telefon bimbit atau alat lain pada waktu malam sebelumnya tidur. Susulan daripada itu, didapati 59% daripada kanak-kanak bangun dengan sakit kepala pada waktu pagi dan memakai cermin mata pada peringkat umur yang awal.

Dalam kajian Wahyuni et al. (2019) ke atas 103 orang pelajar tahun 4 yang terdiri daripada 73 murid sekolah rendah awam dan 30 murid sekolah rendah swasta di Medan pada tahun 2018. Hasil kajian mereka mendapati memang terdapat hubungan yang signifikan antara mental emosi murid dengan kekerapan penggunaan peranti dalam seminggu. Kumpulan murid yang mempunyai tahap mental emosi yang tidak normal adalah dari kumpulan murid yang mempunyai kekerapan penggunaan peranti 6-7 hari dalam seminggu iaitu sebanyak 51.5%. Pengkaji telah mencadangkan ibu bapa mengehadkan penggunaan peranti untuk anak-anak di mana jangka masa bermain peranti mestilah kurang dari 40 minit dalam sehari dan kekerapan kurang 3 kali sehari dan 1-3 hari dalam seminggu.

Begitu juga dengan hasil kajian yang dijalankan oleh Haya et al. (2018) dari University Abu Dhabi di Arab ke atas ibu bapa yang mempunyai anak berumur dari 2 hingga 13 tahun, 52% ibu bapa bersetuju penggunaan peranti membawa kesan kepada kehidupan anak-anak mereka seperti masalah penglihatan, emosi dan juga mental. Penggunaan peranti yang berlebihan akan mempengaruhi perkembangan fizikal dan otot, kemahiran interpersonal dan kemerosotan pencapaian akademik seseorang pelajar. (Naquiah et al., 2018; Manumpil et al., 2015; Alosaimi et al., 2016).

Satu penyelidikan yang telah dijalankan oleh Alvin Ng (2019) mendapati penyalahgunaan peranti digital akan menyebabkan kemurungan dalam kalangan remaja dan seterusnya mempengaruhi pencapaian akademik serta hubungan dengan ibu bapa dan kawan. Tanda-tanda kemurungan yang dapat dilihat seperti tidak berminat dalam aktiviti harian, keletihan atau kehilangan tenaga, tidak dapat menumpukan perhatian, mudah marah dan sebagainya. Tanda-tanda kemurungan ini jika tidak diambil perhatian oleh penjaga akan membawa muadarat kepada kesihatan mental remaja.

Menurut kajian yang dijalankan oleh Mahmudiono et al. (2020) di bandaraya Surabaya, Indonesia yang melibatkan 672 pelajar sekolah yang dipilih secara rawak dari sepuluh sekolah rendah. Hasil kajian menunjukkan bahawa 38.8% peserta mempunyai berat badan yang berlebihan. 71.9% kanak-kanak menggunakan peranti selama lebih dari 2 jam sehari, melebihi penggunaan masa yang disyorkan. Jangka masa penggunaan peranti dan wang saku berkorelasi secara signifikan dengan status pemakanan anak-anak sekolah.

Penggunaan peranti tanpa kawalan menyebabkan masa yang diperuntukan untuk berdampingan dengan peranti lebih daripada masa yang diperuntukan untuk belajar dan membuat ulang kaji. Murid yang tertagih dengan permainan video atau pun permainan atas talian juga menghabiskan masa yang banyak dalam permainan. Susulan daripada itu, prestasi pencapaian akademik pasti terjejas. Kajian Othman (2020) dari Universiti Antarabangsa Islam mendapati terdapat hubungan yang signifikan antara jumlah masa yang dihabiskan untuk penggunaan peranti dengan prestasi akademik pelajar, di mana nilai p ujian Pearson Chi-Square adalah 0.019. Terdapat 134 responden mempunyai prestasi akademik yang lemah dan 54.5% daripadanya menghabiskan lebih daripada 6 jam sehari dengan melayari Internet.

Prof. Madya Dr. Norsiah dari Universiti Utara Malaysia menyatakan bahawa pendedahan skrin peranti yang terlalu lama akan menyebabkan masalah penglihatan, sakit tulang belakang, kebas bahagian jari, sakit pergelengangan tangan dan masalah obesiti kepada pengguna. Bukan itu sahaja, penggunaan peranti yang berpanjangan akan menyebabkan perubahan sikap seseorang itu seperti menjadi narsisisme. Masalah

ketagihan media juga akan mengundang masalah mental seperti senang berasa risau, cemas dan kemurungan. Sekiranya fenomena ini berterusan dan tidak diambil berat, seterusnya akan mempengaruhi kesejahteraan hidupan harian (BERNAMA, 2021).

Perkembangan media sosial dan teknologi yang berlaku dalam kehidupan kita pada masa sekarang telah menyebabkan anak-anak kurang berkomunikasi lisan dengan ibu bapa. Seterusnya ibu bapa sukar berkomunikasi dua hala dengan anak-anak mereka. (Nurhamizah dan Asbah, 2019). Dengan penggunaan peranti dalam kehidupan kita pada masa ini telah menjauhkan perhubungan ahli keluarga walaupun tinggal bersama. Sebagaimana yang kita sedia maklum, komunikasi bersemuka antara satu sama lain adalah cara untuk mengeratkan hubungan silaturahim antara ahli keluarga. Komunikasi antara ibu bapa dan anak-anak dalam tempoh masa yang panjang akan menjadi lebih berkesan (Bronfenbrenner, 1986). Seterusnya akan mempengaruhi perkembangan sosial emosi dan kognitif anak.

Memandangkan penggunaan peranti dalam kalangan murid mendatangkan banyak kesan negatif terhadap perkembangan mental, emosi dan kesihatan, seterusnya mempengaruhi tahap pencapaian akademik murid. Maka tujuan kajian ini dijalankan untuk mengenalpasti hubungan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dan tahap pencapaian akademik, emosi dan kesihatan fizikal murid di sebuah sekolah rendah.

1.3 Pernyataan Masalah

Penggunaan peranti yang berlebihan dalam kalangan murid-murid sekolah telah menimbulkan pelbagai masalah baik dari segi tahap pencapaian akademik, emosi mahupun kesihatan. Masalah-masalah ini akan mempengaruhi perkembangan kanak-kanak dari segi kesihatan mental dan kesihatan fizikal. Ini telah bercanggah dengan Falsafah Pendidikan Negara Malaysia yang bertujuan mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani dalam kalangan murid.

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengenalpasti adakah terdapat perhubungan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dengan tahap pencapaian akademik, tahap emosi dan tahap kesihatan fizikal murid Tahun 5 dan Tahun 6 di sebuah sekolah rendah di daerah Kluang.

1.4 Objektif Kajian

Objektif kajian adalah untuk mengenalpasti:

1. Tahap kekerapan penggunaan peranti murid.
2. Tahap pencapaian akademik murid.
3. Tahap emosi murid
4. Tahap kesihatan fizikal murid
5. Hubungan yang signifikan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dengan tahap pencapaian akademik murid.
6. Hubungan yang signifikan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dengan tahap emosi murid.
7. Hubungan yang signifikan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dengan tahap kesihatan fizikal murid.

1.5 Persoalan Kajian

Kajian ini akan menjawab persoalan kajian iaitu:

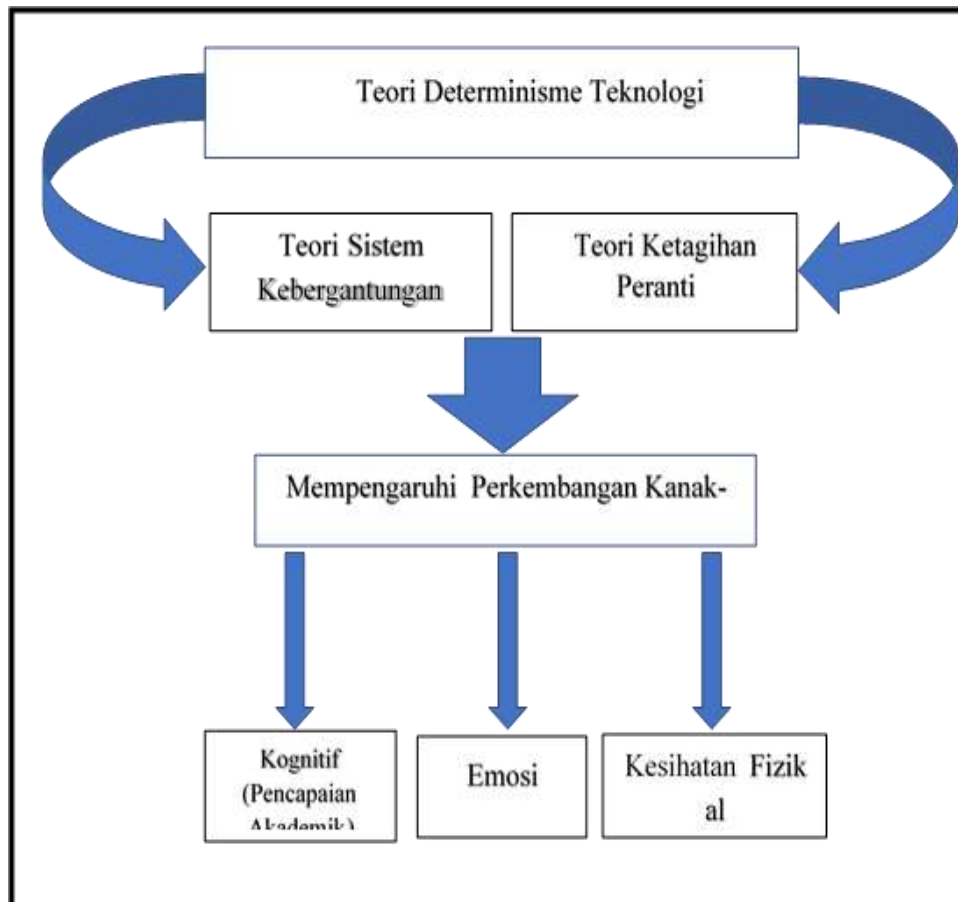
1. Apakah tahap kekerapan penggunaan peranti murid?
2. Apakah tahap pencapaian akademik murid?
3. Apakah tahap emosi murid?
4. Apakah tahap kesihatan fizikal murid?
5. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dan tahap pencapaian akademik murid?
6. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dan tahap emosi murid?

7. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dan tahap kesihatan fizikal murid?

1.6 Hipotesis

- Ho1 Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dengan tahap pencapaian akademik murid.
- Ho2 Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dengan tahap emosi murid.
- Ho3 Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dengan tahap kesihatan fizikal murid..

1.7 Kerangka Teoritikal



Rajah 1.1 Kerangka Teoritikal

1.7.1 Teori Determinisme Teknologi

Kajian ini dijalankan berdasarkan Teori Determinisme Teknologi yang dibangunkan oleh Marshall McLuhan. Beliau menyatakan kemajuan teknologi telah mengubah manusia cara berfikir, bersikap dan membuat pilihan berdasarkan teknologi yang mempengaruhinya. Pada zaman ini, media baharu, media dalam talian dan media sosial telah muncul bagai cendawan selepas hujan. Semua media baharu ini dapat menyampaikan maklumat dengan pantas dan membuat pengguna dapat berinteraksi dengan sesiapa sahaja di mana-mana sahaja. Kemajuan teknologi telah mengubah cara

hidup harian manusia sejak munculnya peranti pintar. Begitu juga dalam kehidupan kanak-kanak sekarang, mereka telah didedahkan kepada peranti sejak kecil lagi. Kehidupan mereka jauh berbeza dengan kehidupan kanak-kanak pada masa dahulu

1.7.2 Teori Sistem Kebergantungan Media (TSKM)

Teori Sistem Kebergantungan Media (TSKM) diperkenalkan oleh Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach pada tahun 1985. Teori ini digunakan dengan andaian bahawa sekiranya seseorang individu semakin bergantung terhadap media untuk memenuhi kehendaknya, maka peranan media akan menjadi semakin penting dalam kehidupan individu tersebut dan akhirnya media akan menjadi semakin terpengaruh dalam kehidupannya. Fenomena ini dapat dilihat dengan keadaan kehidupan harian kita sekarang ini. Teknologi media massa telah menjadi sebahagian kehidupan manusia sekarang. Seseorang akan melayari media massa dari semasa ke semasa untuk berkongsi kehidupan harian mereka media sosial yang terkenal pada masa kini seperti Facebook, Youtube, Twitter, Blog, WhatsApp, Telegram, Instagram.

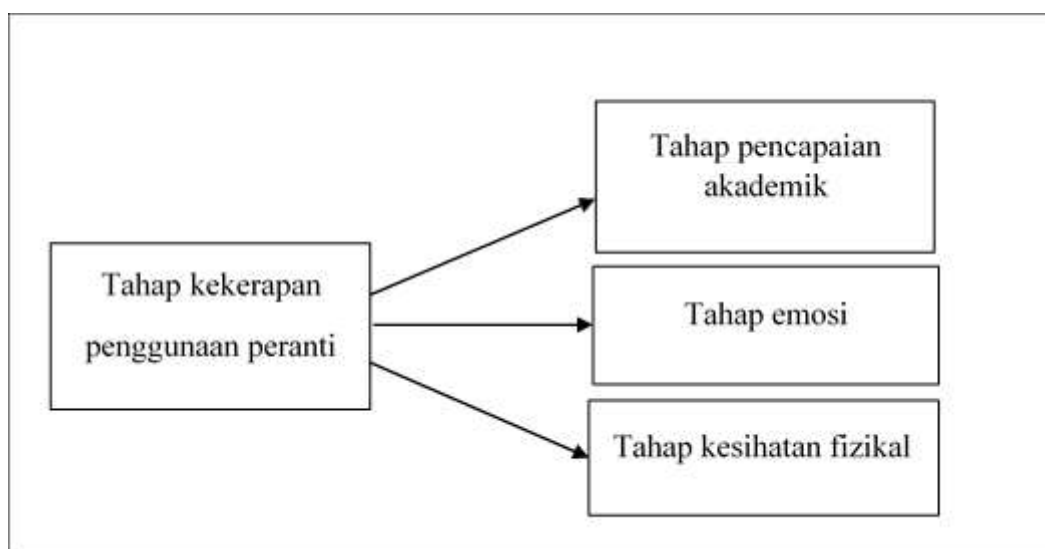
Sebelum berlakunya pandemik COVID-19 manusia telah bergantung kepada media dalam kehidupannya untuk melakukan pelbagai tujuan seperti mendapatkan hiburan, mendapatkan maklumat dan berita, mendapatkan bahan pembelajaran. Akan tetapi selepas berlakunya pandemik COVID-19, kebergantungan kepada media adalah pada tahap maksimum. Kehidupan harian kita sudah terlalu bergantung kepada media selain daripada tujuan sebelumnya. Kita telah menggunakan media untuk bekerja, menjalankan perniagaan, membeli-belah dan juga pembelajaran (Norsiah, 2020). Kehidupan kita sudah tidak dapat dielakkan daripada media.

1.7.3 Teori Ketagihan Peranti

Masalah ketagihan peranti merupakan satu masalah yang paling ketara dialami oleh kanak-kanak dan remaja sekarang. Ketagihan peranti boleh dikatakan sama dengan ketagihan telefon pintar yang merupakan satu fenomena pada zaman sekarang. Ketagihan telefon pintar juga dikenali sebagai "kebergantungan telefon bimbit" atau "penggunaan telefon bimbit berlebihan". Istilah ini menerangkan fenomena penggunaan telefon bimbit yang berlebihan sehingga menimbulkan pelbagai masalah. "Ketagihan telefon pintar" adalah istilah yang biasanya digunakan dalam literatur. Ketagihan ini terutama dicirikan sebagai tingkah laku yang berlebihan atau kurang terkawal terhadap penggunaan telefon pintar, sehingga mengabaikan pelbagai kehidupan lain (Ching, et al., 2015)

1.8 Kerangka Konseptual

Kerangka konsep ini penting kerana kerangka konsep ini menunjukkan hubungan antara kedua-dua pembolehubah bersandar dan pembolehubah bebas dalam kajian ini. Berdasarkan kerangka konsep yang ditunjukkan seperti dalam Rajah 1.1, kajian ini ingin mengenalpasti perhubungan antara tahap kekerapan penggunaan peranti dengan tahap pencapaian akademik, tahap emosi dan tahap kesihatan murid.



Rajah 1.2 Kerangka Konseptual

Seseorang yang cenderung ketagihan peranti dan kebergantungan terhadap peranti akan menggunakan peranti dengan kerap dan menggunakan peranti dalam masa yang berpanjangan. Kebanyakan masa digunakan untuk melayari Internet atau bermain dengan peranti. Sekiranya tidak dapat menggunakan peranti, mereka akan berasa tidak selesa, gelisah, marah dan kemurungan. Ketagihan dan kebergantungan peranti adalah berkait rapat dengan tahap kekerapan penggunaan peranti.

Dalam kerangka konsep yang dibina, tahap kekerapan penggunaan peranti merupakan pembolehubah bebas, manakala tahap pencapaian akademik, tahap emosi dan tahap kesihatan fizikal adalah pemboleh ubah bersandar. Tahap kekerapan penggunaan peranti yang tinggi kemungkinan besar akan membawa kepada kesan terhadap perkembangan kanak-kanak dari segi kognitif, emosi dan juga kesihatan fizikal.

Pembolehubah bersandar dalam kerangka konsep ini ialah tahap pencapaian akademik. Tahap pencapaian akademik seseorang murid adalah hasil daripada proses pembelajarannya. Seseorang murid yang memperoleh pencapaian akademik yang rendah bermakna dia masih belum menguasai kemahiran-kemahiran yang telah dipelajari semasa proses pembelajaran yang telah berlangsung. Memang terdapat pelbagai faktor yang mempengaruhi tahap pencapaian akademik seseorang murid. Sebagaimana yang kita sedia maklum perkembangan kognitif yang seimbang dapat meningkatkan tahap pencapaian akademik murid. Pada masa kini, tahap kekerapan penggunaan peranti merupakan salah satu faktor yang akan menjejaskan perkembangan kognitif pada peringkat perkembangan kanak-kanak. Selain itu, banyak masa yang terluang digunakan untuk murid mendampingi peranti, mereka tidak menggunakan masa untuk pembelajaran seperti menyiapkan kerja sekolah, mengulang kaji pelajaran, membaca buku dan sebagainya. Sekiranya keadaan ini berlarutan dan diamalkan dalam masa yang panjang, lama-kelamaan mereka mungkin kehilangan minat untuk belajar dan seterusnya mempengaruhi tahap pencapaian akademik mereka.

Seterusnya pembolehubah bersandar yang kedua ialah tahap emosi. Tahap emosi seseorang murid boleh dipengaruhi oleh tahap kekerapan penggunaan peranti.

Seseorang murid yang menggunakan peranti dalam masa yang berpanjangan, mereka kurang berinteraksi dengan orang di sekelingnya. Mereka suka memencilkan diri, tidak suka bersosial dan tidak berminat melakukan aktiviti bersama-sama orang lain. Perkembangan kecerdasan emosi dan sosial emosi akan terjejas. Mereka tidak pandai menguruskan emosi diri dengan cara yang betul. Seterusnya akan menimbulkan masalah emosi. Kestabilan emosi adalah sangat penting bagi setiap insan. Seseorang kanak-kanak yang mempunyai emosi yang stabil tidak akan menunjukkan tantrums atau menjadi agresif apabila berdepan dengan situasi yang tidak disukainya. Di samping itu, kanak-kanak yang mempunyai kestabilan emosi lebih senang bergaul dengan orang lain. Selain itu, mereka dapat menumpukan perhatian semasa belajar. Daya tumpuan adalah satu faktor yang penting dalam proses pembelajaran dan akan mempengaruhi tahap pencapaian akademik.

Akhirnya, pembolehubah ketiga ialah kesihatan fizikal. Dalam perkembangan peringkat kanak-kanak, kesihatan fizikal adalah sangat penting terutamanya pada peringkat pertumbuhan kanak-kanak. Seorang kanak-kanak yang sihat akan kelihatan aktif melakukan aktiviti harian. Selain itu, mereka mempunyai tenaga untuk melakukan aktiviti fizikal seperti berenang, bermain bola, berbasikal, berlari dan sebagainya. Seseorang kanak-kanak yang mempunyai kesihatan fizikal yang baik akan kelihatan lebih yakin dan cerai. Selain itu, mereka lebih menumpukan perhatian semasa belajar, senang bergaul dengan rakan-rakan, dan dapat tidur dengan baik. Seterusnya akan mempengaruhi perkembangan kognitif, kecerdasan emosi dan kesihatan kanak-kanak

1.9 Skop dan Batasan Kajian

Terdapat beberapa limitasi dalam kajian ini. Pertamanya ialah responden kajian ini terdiri daripada murid-murid Tahun 5 dan Tahun 6 di sebuah sekolah rendah di daerah Kluang. Sampel responden yang diambil adalah sampel bertujuan. Oleh kerana prestasi pelajar yang berbeza-beza, terdapat responden yang kurang faham dengan soal selidik yang diberikan, maka pengkaji terpaksa menggunakan masa yang

lebih untuk menerangkan isi kandungan dalam soal selidik tersebut. Ini memakan masa yang banyak.

Keduanya, hasil kajian ini bergantung kepada kejujuran dan keikhlasan responden ketika menjawab soalan yang dikemukakan. Keputusan kajian ini tidak boleh digenerelasikan untuk mewakili konteks persekitaran Malaysia. Walaupun begitu, kajian ini boleh dijadikan sebagai rujukan kepada pihak sekolah dalam mengenalpasti masalah-masalah yang berkaitan dengan tahap penggunaan peranti yang tinggi dalam kalangan murid-murid sekolah dan seterusnya dapat menjalankan tindakan susulan berfokus.

1.10 Kepentingan Kajian

Kajian yang dilakukan mempunyai beberapa kepentingan termasuk kepada murid, guru sekolah, guru kaunseling dan ibu bapa.

1.10.1 Murid

Memandangkan pelbagai masalah timbul akibat daripada ketagihan penggunaan peranti dalam kalangan murid, kajian ini dibuat supaya dapat menjadi rujukan kepada murid untuk mengetahui bahayanya penggunaan peranti tanpa kawalan terhadap perkembangan kognitif, emosi, kesihatan mereka. Perkembangan yang seimbang adalah penting dan seterusnya akan mempengaruhi pembentukan personaliti murid pada masa akan datang. Selain itu dapat membantu murid mengetahui cara mengelakkan diri daripada mengalami ketagihan terhadap dunia maya dan menggunakan peranti dengan betul.

1.10.2 Guru Sekolah

Fenomena penggunaan peranti tanpa kawalan mendatangkan pelbagai impak kepada sekolah di mana yang paling ketara ialah pelajar tidak menyiapkan tugas yang diberikan kepada mereka. Selain itu pelajar hilang tumpuan, tidak bersemangat semasa sesi pembelajaran. Pelajar yang kurang tidur juga menyebabkan mereka mengantuk atau tertidur di dalam kelas. Seterusnya menimbulkan pelbagai masalah disiplin di sekolah. Di samping itu, kecelaruan akhlak yang berpunca daripada pengaruh media seperti siber buli, perjudian, penipuan dan sebagainya. Oleh itu, dengan adanya kajian ini, maka pengkaji dapat membantu guru sekolah mencari punca masalah-masalah yang dihadapi oleh murid sekarang. Seterusnya dapat mengurangkan masalah disiplin dan akhlak yang dilihat semakin serius. Semoga dengan kajian ini, masalah murid dapat diatasi dan dapat dikawal dengan baik.

1.10.3 Guru Kaunseling

Kajian ini juga dapat membantu guru kaunseling mengetahui implikasi penggunaan peranti yang berlebihan terhadap murid dan masalah-masalah yang ditimbulkan oleh murid. Dapatan kajian ini boleh dijadikan panduan kepada guru kaunseling untuk membantu pihak sekolah dalam mengadakan program-program perkhidmatan bimbingan dan kaunseling serta menggunakan kaedah-kaedah efektif untuk menyelesaikan pelbagai masalah disiplin, psikologi, emosi dan kesihatan murid.

1.10.4 Ibu bapa

Ibu bapa merupakan orang yang paling rapat dengan anak-anak mereka. Ibu bapalah merupakan orang yang paling mempengaruhi segala tindak tanduk anak-anak mereka. Akan tetapi terdapat ramai ibu bapa yang tidak mempunyai kemahiran dan pengetahuan dalam menangani masalah ketagihan peranti anak-anak mereka. Kemungkinan besar ibu bapa juga tidak tahu implikasi terhadap ketagihan peranti

kepada anak-anak mereka. Ada pula sesetengah ibu bapa sudah tidak mampu mengawal anak-anak yang ketagihan peranti. Diharapkan hasil daripada kajian ini dapat memberi rujukan kepada ibu bapa tentang kesan-kesan negatif ketagihan penggunaan peranti dan seterusnya dapat mengawasi anak-anak mereka menggunakan peranti di rumah dengan cara yang lebih berkesan.

1.11 Definisi Operasional

Dalam bahagian ini, definisi bagi peranti, pencapaian akademik, emosi dan kesihatan fizikal akan dibincangkan berdasarkan tujuan kajian ini.

1.11.1 Peranti

Dalam bidang komputer, peranti merujuk kepada alat elektrik, elektronik, atau elektromekanik yang kecil dan senang digunakan di mana-mana. Dalam kajian ini, peranti yang utama digunakan oleh pengkaji ialah telefon pintar. Telefon pintar atau dikenali sebagai smartphone telah muncul popular pada tahun 2000. Telefon pintar menjadi popular di serata dunia kerana banyak fungsi yang canggihnya seperti sebuah komputer mini dalam tangan. Telefon pintar sekarang bukan sahaja mempunyai muka skrin sentuh, akses Internet, malah mempunyai sistem operasi yang mampu menjalankan aplikasi yang telah dimuat turun dari pelbagai aplikasi. Kecanggihan dan kemudahan ini telah membawa kebergantungan telefon terhadap kehidupan manusia termasuklah murid-murid sekolah. Para murid menggunakan telefon pintar untuk melayari media sosial, seperti Facebook dan mesin carian Google, berinteraksi dengan rakan-rakan, berbincang kerja sekolah dengan rakan melalui WeChat, membuat pembelian barang secara atas talian, bermain permainan atas talian serta menonton video (Thang et al., 2017). Dalam kajian ini, tahap kekerapan penggunaan peranti mengambil kira kekerapan penggunaan peranti responden dalam sehari.

1.11.2 Pencapaian Akademik

Prestasi akademik pelajar adalah ciri utama dalam Pendidikan (Anthony Abaidoo, 2015). Para sarjana bersetuju bahawa pencapaian akademik pelajar adalah hasil daripada sifat kognitif dan bukan kognitif mereka (Lee & Shute, 2010; Lee & Stankov, 2016) Pencapaian akademik juga ditakrifkan sebagai hasil aktiviti pembelajaran, iaitu sejauh mana pelajar menguasai bahan-bahan pelajaran yang diajar, yang diikuti dengan kemunculan perasaan berpuas hati bahawa dia telah melakukan sesuatu dengan baik dan hasilnya dapat dilihat selepas dilakukan ujian penilaian (Pratiwi, 2015).

Di negara kita, Malaysia, secara amnya pencapaian akademik adalah merujuk kepada tahap pencapaian seseorang individu dalam peperiksaan atau penilaian rasmi yang diduduki dan peperiksaan awam yang dianjurkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia (Yatie, 2014)

Dalam kajian ini pencapaian akademik merupakan markah purata Penilaian Pertengahan Tahun 2020 yang merangkumi mata pelajaran Bahasa Melayu Pemahaman, Bahasa Melayu Penulisan, Bahasa Inggeris Pemahaman, Bahasa Inggeris Penulisan, Bahasa Cina Pemahaman, Bahasa Cina Penulisan, Sains dan Matematik.

1.11.3 Emosi

Menurut Goleman (2002), emosi adalah tindak balas akibat daripada sesuatu perasaan dan fikiran. Berdasarkan pernyataan Hattersal (1985) dalam Mudjiran,dkk. (2007) pula merumuskan bahawa emosi ialah perubahan wajah dan tubuh badan yang dipamaerkan daripada tindak balas psikologi. Dalam kajian ini, emosi merujuk kepada responden mempamerkan reaksi dan tindak balasnya jika tidak dibenarkan menggunakan peranti atau dilarang menggunakan peranti. Responden yang cenderung menggunakan peranti dengan kerap dan mempunyai ketagihan dengan peranti akan memberikan kesan negatif terhadap perkembangan emosi mereka.

1.11.4 Kesihatan Fizikal

Kesihatan fizikal pada umumnya boleh ditakrifkan seseorang individu yang mempunyai kesejahteraan tubuh badan dan fungsi tubuh badan yang optimum, ini bermakna fizikal, mental, emosi seorang itu berada dalam keadaan yang sihat dan bebas daripada sebarang penyakit. Seseorang individu yang mempunyai kesihatan fizikal yang optimum, mereka boleh menjalankan pelbagai aktiviti harian untuk meningkatkan kesejahteraan kehidupan mereka. Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) telah mendefinisikan kesihatan dalam persidangan pada tahun 1948 sebagai keadaan kesejahteraan yang merangkumi fizikal, mental dan sosial. Mereka juga tidak menghidap sebarang penyakit. Dalam kajian ini, kesihatan fizikal merujuk kepada bertambah berat badan, masalah penglihatan, sakit kepala, anggota badan dan juga keletihan selepas menggunakan peranti dalam masa yang berpanjangan.

1.12 Kesimpulan

Bab ini pengkaji telah menghuraikan tentang latar belakang kajian dari aspek permasalahan kajian. Antara elemen-elemen yang dihuraikan adalah tentang pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, hipotesis kajian, kerangka teori, kerangka konseptual, definisi istilah dan definisi operasional dan akhir sekali kepentingan kajian ini dijalankan. Dengan maklumat yang dijelaskan harap dapat memberi gambaran tentang kajian ini.

RUJUKAN

- C Abas, W. A. W., & Hamzah, A. (2017). Media dalam kehidupan dan perkembangan kanak-kanak. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 15(2), 27-39.
- Abdullah, F. R., Abd Razak, M. R., & Ismail, E. (2021). Tahap Penglibatan Aktiviti Fizikal Dan Indeks Jisim Badan Murid Melanau. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 355-360.
- Abdul Hamid, N. (2020). Pandemik COVID-19 dan kebergantungan kepada media. Retrieved Julai 26, 2020 from <https://www.bernama.com/bm/tintaminda/news.php?id=1851891>.
- Adriyanto, R., & Suprihartini, T. (2016). Intensity of Use Gadget Against Learning Achievement Among Children In Elementary School Students. *Interaksi Online*, 4(4), 1-11.
- Agung, I., & Widiputera, F. (2019). The Effect of The use of Gadget on Psychosocial, Socio-Emotional, Self-Reliance, Responsibility, and Students Learning Results in Elementary School. *Education Quarterly Reviews*, 2(1).
- Ahmad, A. A., & Ambotang, A. S. B. (2020). Gaya Pembelajaran dan Persekitaran Sekolah serta Perkaitannya Dengan Kecerdasan Emosi Pelajar Sekolah Menengah Luar Bandar. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(5), 141-148.
- Ahmad Wazir Aiman Mohd Abdul Wahab, (2019), Maut Diserang Strok Akibat Ketagihan Permainan Video, Retrieved Mac 17, 2020 from <https://hellodokter.com/kesihatan-mental/ketagihan/diserang-strok-akibat-permainan-video/>
- Alzahrin Alias, Mohd Nasaruddin Parzi (2015, April 30), Remaja terpengaruh media sosial, Retrieved Mac 17, 2020 from <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/2015/05/50941/remaja-terpengaruh-media-sosial>
- Analisis berita: telefon bimbit dilarang dibawa masuk ke sekolah, kanak-kanak harus mampu meletakkannya" ketika menggunakan telefon bimbit (2021) Retrieved from http://www.xinhuanet.com/2021-02/01/c_1127051312.htm
- Ang, Y.K., Lee, M.F., Ahmad, Z. & Lai, C.S (2018, November). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tahap Penguasaan Sains Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah. In *Prosiding Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan Universiti Awam* (Vol. 7, p. 8).
- Alvin Ng Lai Oon (2019). Digital Technology and Depression. Retrieved Julai 7, 2020 from <https://mypositiveparenting.org/2019/07/08/digital-technology-and-depression/>

- Al Majali, S. (2020). The digital world for children and its relationship with personality disorders: Exploring emerging technologies. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(1), 213-221.
- Alzahrin Alias dan Mohd Nasaruddin Parzi. (2015, April 29). Gajet lemahkan imunisasi kanak-kanak, *Berita Harian 29 April 2015* Retrieved Mei 4, 2020 from <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/2015/04/50554/gajet-lemahkan-imunisasi-kanak-kanak>
- Alzahrin Alias dan Mohd Nasaruddin Parzi. (2015, April 28). Gajet rosakkan hubungan anak, ibu bapa, *Berita Harian 28 April 2015* Retrieved 12 September 2020 from <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/2015/04/50332/gajet-rosakkan-hubungan-anak-ibu-bapa>
- Awang Nasrizal Awang Ali, Normadiana Mohammad Hanapi, Mohd Mawardi MohdKamal, & Sunardi Sutarman. (2016). Kesan dan pengaruh gajet terhadap akhlak dan tingkah laku pelajar. *Prosiding Konferensi Akademik*, 269-273.
- Beng, J. T., Tiatri, S., Lusiana, F., & Wangi, V. H. (2020, December). Intensity of Gadgets Usage for Achieving Prime Social and Cognitive Health of Adolescents During the COVID-19 Pandemic. *In The 2nd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2020)* (pp. 735-741). Atlantis Press.
- Bhattacharya, S., Bashar, M. A., Srivastava, A., & Singh, A. (2019). Nomphobia: No : Mobile Phone Phobia. *Journal of family medicine and primary care*, 8(4), 1297–1300.
- Biddle, S. J., Ciaccioni, S., Thomas, G., & Vergeer, I. (2019). Physical activity and mental health in children and adolescents: An updated review of reviews and an analysis of causality. *Psychology of Sport and Exercise*, 42, 146-155.
- Bidzan-Bluma, I., & Lipowska, M. (2018). Physical activity and cognitive functioning of children: a systematic review. *International journal of environmental research and public health*, 15(4), 800.
- Bill Gillham. (2007). Developing a Questionnaire , *Continuum International Publishing Group, London*.
- Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, Franly Onibala. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado, *ejournal Keperawatan (eKep)*, 3(2), 1-6
- Brien A. Holden,(2015). The impact of myopia and high myopia. Report of the Joint World Health Organization–Brien Holden Vision Institute Global Scientific Meeting on Myopia *The Impact Of Myopia and High Myopia University of New South Wales*, March 16-18 2015. Sydney, Australia

- Bogdănici, C. M., Săndulache, D. E., & Nechita, C. A. (2017). Eyesight quality and computer vision syndrome. *Romanian journal of ophthalmology*, 61(2), 112
- Capriola-Juza, K. (2018). *What is the impact of mobile technology use and elementary school students at one elementary school in Southern California?*. Retrieved Julai 20, 2020 from <https://csusm-dspace.calstate.edu/handle/10211.3/205362>
- Chang, F. C., Chiu, C. H., Chen, P. H., Chiang, J. T., Miao, N. F., Chuang, H. Y., & Liu, S. (2019). Children's use of mobile devices, smartphone addiction and parental mediation in Taiwan. *Computers in Human Behavior*, 93, 25-32.
- Ching SM, Yee A, Ramachandran V, Sazlly Lim SM, Wan Sulaiman WA, Foo YL, et al. (2015) Validation of a Malay Version of the Smartphone Addiction Scale among Medical Students in Malaysia. *PLoS ONE* 10(10): e0139337. Retrieved Mei 15, 2020 from <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0139337>
- Common Sense Media. (2015). The common sense media census: Media use by tweens and teens. Retrieved from <https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/uploads/>
- Creswell, J. W. 2002. *Educational research - planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (2nd Ed)*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall
- Dallea, Mutalibb, Saadb, Ayubc, Wahabc, and Nasrallad.(2015).Usability Considerations Make Digital Interactive Book Potential For Inculcating Interpersonal Skills. *Jurnal Teknologi (Sciences & Engineering)* 77:29 63 68 Volume 01,Issue 09 Pages 1495-1499
- Danil, J., & Mohamed, S. (2021). Perubahan Tingkah Laku Kanak-kanak Disebabkan Penggunaan Gajet. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 200-209.
- Darmiah, D. (2020). Perkembangan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia Mi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 8(2).
- DiscoverPhDs (2020). *What is a Research Instrument?* Retrieved Jun 3, 2020 from <https://www.discoverphds.com/blog/research-instrument>
- Domoff, S. E., Foley, R. P., & Ferkel, R. (2020). Addictive phone use and academic performance in adolescents. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(1), 33-38.
- Dong Xiaopeng, Liu Shengxin, Wang Qifan, Ye Sheng, Zhang xin, (2018), Effect of electronic products on poor eyesight among primary school students in Tianjin, *School Public Health Tianjin Mediccal University Tianjin*, 39(1),16-18.
- Dusenbury, L., & Weissberg, R. P. (2017). Social emotional learning in elementary school: Preparation for success. *The Education Digest*, 83(1), 36.

- Fatkhan Amirul Huda, (2019). *Pengertian Gadget (smartphone)* Retrieved Mac 17, 2020 from <https://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/>
- Fazree, S. D. M., & Zakaria, S. M. (2018). Kesan Penggunaan Gajet Kepada Perkembangan Kognitif dan Sosial Kanak-Kanak Prasekolah. *Jurnal Wacana Sarjana*, 2(4), 1-6.
- Fitriani, L. (2015). Peran pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. *Lentera*, 17(1).
- George A. Johanson dan Gordon P. Brooks (2010). Initial Scale Development: Sample Size for Pilot Studies, *Educational and Psychological Measurement* 70(3), 394–400
- Grant-Guimaraes, J., Feinstein, R., Laber, E. & Kosoy, J. (2016). Childhood Overweight and Obesity. *Gastroenterology Clinics of North America*, Elsevier Inc. doi:10.1016/j.gtc.2016.07.007
- Griffin, Emory A., A First Look at Communication Theory, 5th edition, *New York: McGraw-Hill*, 2003, page 341—354
- Goertzen, M. J. (2017). Introduction to quantitative research and data. *Library Technology Reports*, 53(4), 12-18.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. London, UK: Bloomsbury.
- Hamzah, H., Samuel, J. N., & Kastawi, R. (2008). *Perkembangan kanak-kanak untuk program perguruan pendidikan rendah pengajian empat tahun*. Kumpulan Budiman.
- Haya Hussain Aldimasi, Ala Mohammad Miqdady, Deena ElSORI, Asiya Nazi (2018). Impact of Gadgets on Children’s Development, *International Journal on Life Science and Bioengineering*, Vol: 5(2),2018, 1-7
- Hegde, A. M., Suman, P., Unais, M., & Jeyakumar, C. (2019). Effect of electronic gadgets on the behaviour, academic performance and overall health of school going children-a descriptive study. *Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research*, 7(1), 100-103.
- Hiang, L. A., & Kutty, F. M. (2021). Pengaruh Gaya Keibubapaan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosi Murid Iban Di Sekolah Menengah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 183-192.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa smk yayasan islam tasikmalaya dengan metode tam. *Jurnal Informatika*, 4(2).
- Internet Users Survey 2020, Retrieved Mac 13, 2021 from <https://www.mcmc.gov.my/skmmgovmy/media/General/pdf/IUS-2020>

- Isaac, S., & Michael, W. B. (1995). *Handbook in research and evaluation*. San Diego, CA: Educational and Industrial Testing Services
- Ismail, N. F., Hasan, M. H., & Mustapha, E. E. (2018). Technology use, emotional connection and their relationship: A literature review. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 96(1), 127-139.
- Izzati Rozman, (2018). Pengukuran Dalam Penyelidikan : Kebolehpercayaan dan Kesahan Dalamb Kajian Retrieved Mei 13, 2020 from https://www.academia.edu/38027643/PENGUKURAN_DALAM_PENYELIDIKAN_KEBOLEHPERCAYAAN_DAN_KESAHAN_DALAM_KAJIAN
- Jamiah Manap, Nurul Atikah Mohd Nasir, Mohammad Rezal Hamzah & Fazilah Idris (2019). Kesan Penggunaan Alatan Komunikasi Terhadap Remaja daripada Perspektif Fenomenologi, *Malaysian Journal of Youth Studies*, 36-49
- Jorgenson, A. G., Hsiao, R. C. J., & Yen, C. F. (2016). Internet addiction and other behavioral addictions. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 25(3), 509-520
- Kaviza, M. (2019). Korelasi Antara Motivasi Intrinsik dengan Pencapaian Subjek Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 4(8), 1-10.)
- Kim, D., Lee, Y., Lee, J., Nam, J. K., & Chung, Y. (2014). Development of Korean smartphone addiction proneness scale for youth. *PloS one*, 9(5), e97920.
- Kim, S. E., Kim, J. W., & Jee, Y. S. (2015). Relationship between smartphone addiction and physical activity in Chinese international students in Korea. *Journal of behavioral addictions*, 4(3), 200-205.
- Kwon, K., Hanrahan, A. R., & Kupzyk, K. A. (2017). Emotional expressivity and emotion regulation: Relation to academic functioning among elementary school children. *School Psychology Quarterly*, 32(1), 75.
- Lane, K. L., Oakes, W. P., Carter, E. W., & Messenger, M. (2015). Examining behavioral risk and academic performance for students transitioning from elementary to middle school. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 17(1), 39-49.
- Lau, W. W. (2017). Effects of social media usage and social media multitasking on the academic performance of university students. *Computers in human behavior*, 68, 286-291.
- Lee, E. J., & Ogbolu, Y. (2018). Does parental control work with smartphone addiction?: A cross-sectional study of children in South Korea. *Journal of Addictions Nursing*, 29(2), 128-138.
- Lindholm-Leary, K., & Borsato, G. (2006). Academic achievement. Educating English language learners: *A synthesis of research evidence*, 176-222.

- Lin, Y. (2015). Media dependency theory. *Encyclopedia of Political Communication*. Retrieved Mei 15, 2020 from <https://www.britannica.com/topic/media-dependency-theory>
- Liu, Shengxin, Sheng Ye, Wei Xi, and Xin Zhang. "Electronic devices and myopic refraction among children aged 6–14 years in urban areas of Tianjin, China." *Ophthalmic and Physiological Optics* 39, no. 4 (2019): 282-293.
- Low, S. F. (2011). *Pembinaan dan pengujian model pencapaian akademik pelajar Tingkatan Empat di Daerah Klang/Low Suet Fin* (Doctoral dissertation, University of Malaya).
- Lutfiwati, S. (2020). Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 53-63.
- Mahmudiono, T., Rachmah, Q., Indriani, D., Nindya, T. S., Segalita, C., Hidayah, S., & Peng, L. S. (2020). Gadget Use, Pocket Money, and Snacking Habits of Children with and without Overweight/Obesity Problem in Surabaya, Indonesia. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11(11), 1087-1090.
- Malak, M. Z., Khalifeh, A. H., & Shuhaiber, A. H. (2017). Prevalence of Internet Addiction and associated risk factors in Jordanian school students. *Computers in Human Behavior*, 70, 556-563.
- Marifah, A., & Suryantini, N. P. (2019). Reduce The Use Of Gadget: Parent's coping strategies for children's social development. *INTERNATIONAL JOURNAL OF NURSING AND MIDWIFERY SCIENCE (IJNMS)*, 3(3), 165-173.
- Master KM, Kaur CP, Narasimhan A, Mizrab N, Ali M, Shaik RB. Impact of Electronic Gadgets On Psychological Behavior Of Middle School Children In UAE. *Uni Emirates Arab. Gulf Medical Journal*. 2016;5(S2):S54–S60.
- Mayer D.J, Salovey. P & Caruso D.R (2008) *Emotional Intelligence: New Ability or Eclectic Traits?* . *American Psychologist*, 63(6): 503 - 517.
- Martínez, J. L., Petranovic, D. & Nielsen, J. (2016). *Heme metabolism in stress regulation and protein production: From Cinderella to a key player*. *Bioengineered*, 7(2), 112–115. doi:10.1080/21655979.2015.1126016.
- Mcguire, S. (2014). Centers for Disease Control and Prevention . 2013 . Strategies to Prevent Obesity and Other Chronic Diseases : The CDC Guide to Strategies to Support Breastfeeding Mothers and Babies . Atlanta , GA : U.S . Department of Health and Human Services , 2013. *Advances in Nutrition*, 5, 291–292. doi:10.3945/an.114.005900
- Mohd Yusri Ibrahim, (2017), *Sembang Metodologi 19: Bilangan Sampel Kajian Rintis*, Retrieved Mac 17, 2020 from <https://www.facebook.com/academiaprohub/posts/sembang-metodologi-19-bilangan-sampel-kajian-rintisoleh-dr-mohd-yusri-ibrahimkaj/806733242816402/>

- Mortazavi, S. M. J., Atefi, M., & Kholghi, F. (2011). The pattern of mobile phone use and prevalence of self-reported symptoms in elementary and junior high school students In Shiraz, Iran. *Iranian journal of medical sciences*, 36(2), 96.
- Muhammad Wa'iz, (2021), *Gilakan Game Online? Ini Cara Nak Kenal Pasti Anda Minat Main Game Atau KETAGIH Game!* Retrieved Mei 20, 2021 from <https://hellodokter.com/kesihatan-mental/ketagihan/maksud-ketagihan-dan-minat/>
- Nahar, N., Sangi, S., Rosli, N., & Abdullah, A. H. (2018). Impak Negatif Teknologi Moden Dalam Kehidupan Dan Perkembangan Kanak-Kanak Hingga Usia Remaja (Negative Impact of Modern Technology To the Children'S Life and Their Development). *UMRAN-International Journal of Islamic and Civilizational Studies*, 5(1).
- Nandhan, R., & Kameswaran, M. (2020). Sensory Influences in Children due to Online Classes in the Covid Era. *Otolaryngol*, 10(1000401), 2.
- Nandy, (2021). *Pengertian Emosi, Macam-Macam Emosi, & Emosi Positif Negati* Retrieved Mac 17, 2021 from <https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-emosi/>
- Naquiah, Sahrnizam, Dharsigah, Nurhidayu, & Abdul Hafiz. (2017). Negative impact of modern technology to the children's life and their development. *UMRAN-International Journal of Islamic and Civilizational Studies*, 5(1)
- Nazila Binti Ahmad Azli (2020) How Gadgets & Digital Screens Are Harming your Child's Eyes Retrieved from <https://www.subangjayamedicalcentre.com/blog-content/how-gadgets-digital-screens-are-harming-your-childs-eyes>
- Ng, S. F., Hassan, N. S. I. C., Nor, N. H. M., & Malek, N. A. A. (2017). The relationship between smartphone use and academic performance: A case of students in a Malaysian tertiary institution. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 5(4), 64-76.
- Nijhof, S. L., Vinkers, C. H., van Geelen, S. M., Duijff, S. N., Achterberg, E. M., Van Der Net, J., ... & van der Brug, A. W. (2018). Healthy play, better coping: The importance play for the development of children in health and disease. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 95, 421-429.
- Ninha Syahreza,(2017). Definisi Konseptual Dan Definisi Operasional. Retrieved Mac 2, 2020 from <https://www.scribd.com/document/347316706/Definisi-Konseptual-Dan-Definisi-Operasional>
- Othman, N. (2020). Recovery, The Impact of Electronic Gadget Uses with Academic Performance among Secondary School Students. *Prac Clin Invest*, 2(2), 56-60.

- Padah menanti jika berikan anak gajet lebih dua jam sehari, Retrieved Mac 13, 2020 from <https://berita.mediacorp.sg/mobilem/gayahidup/padah-menanti-jika-berikan-anak-gajet-lebih-dua-jam-sehari/4385644.html> 5/1/2020
- Park, N., & Oh, H. (2016). Impact of adolescent life stress and smartphone use on academic impairment: Focusing on the effect of parent involvement on adolescents' smartphone use. *The Journal of the Korea Contents Association*, 16(9), 590Y599. doi:10.5392/jkca.2016.16.09.590
- Pelajar sekolah Perancis dilarang bawa telefon bimbit ke sekolah, Retrieved September 20, 2021 from <https://www.bharian.com.my/dunia/eropah/2018/09/469489/pelajar-sekolah-perancis-dilarang-bawa-telefon-bimbit-ke-sekolah>
- Peng, C. F. (2016). Masalah pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan murid Cina sekolah rendah (Learning Problem of Malay Language among the Chinese Pupils Primary School). *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 6(2), 10-22.)
- Puteh, A. (2017). Masalah Disiplin Dan Emosi Pelajar: Cabaran Pembangunan Modal Insan Di Malaysia. *Seminar International Pendidikan Tinggi*. Aceh: Universiti Utara Malaysia.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. Bitnet: *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Raja Nur Fazie Aida (2020). Pembelajaran online boleh beri kesan kesihatan mental Sinar Harian Retrieved Januari 20, 2021 from: <https://www.sinarharian.com.my/article/112917/KHAS/>
- Revathi, K. S., Nair, S., & Achuthan, A. (2020). Influence of technological gadgets on health and lifestyle of medico. *National Journal of Physiology, Pharmacy and Pharmacology*, 10(3), 201-205.
- Rezeki 150,000 murid yang layak bakal terima peranti sumbangan KPM, Retrieved Januari 20, 2021 from <https://www.gpsbestari.com/berita/kuala-lumpur/rezeki-150-000-murid-yang-layak-bakal-terima-peranti-sumbangan-kpm-1.936811>
- Rosmah Idayu (2020). Sepanjang PKP Terlalu Kerap Menghadap Gajet, Beri Kesan Pada Kesihatan Mata"-Dr Maimunah Abdul Muna'aim. Retrieved Mac 15, 2021 from <https://www.nona.my/> April 11, 2020
- Sekaran, U. 1992. *Research methods for bussiness: a skill-building approach*. New York: John Wiley & Sons Inc
- Sigar, P., & Muhamad, T. (2020). Kecergasan Fizikal Dan Prestasi Akademik Murid Tahun Enam Di Wilayah Persekutuan Labuan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(2), 32-48.

- Seeni, N. (2017). *Perkaitan antara pencapaian akademik persekitaran keluarga dan faktor personaliti dalam kalangan pelajar sekolah menengah berprestasi rendah*. Doctoral dissertation, Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Shaiful Ehsan (2018). Ketagihan Internet di Kalangan Kanak-kanak: Suatu Cabaran atau Masalah? *The Malaysian Medical Gazette* Retrieved Mei 20, 2020 from <https://www.mm Gazette.com/>
- Suhana, M. (2017, December). Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development. In *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)*. Atlantis Press.
- Syed Chear, S. L., Mohd, M. I., & Hamzah, S. H. (2018). Kepentingan aktiviti fizikal dalam membina personaliti dan meningkatkan prestasi akademik. *Jurnal Sains Sukan & Pendidikan Jasmani*, 7(1), 21-33.
- Norhisham (2018). *Teknik Pengurusan Data Dalam Penyelidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Retrieved Mei 20, 2020 from <https://www.pascasiswazah.com/teknik-pengurusan-data-dalam-penyelidikan-kuantitatif-dan-kualitatif/>
- Shuhairy Norhisham (2019). *Panduan Anda untuk Kaedah Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif* Retrieved Mei 21, 2020 from <https://www.pascasiswazah.com/teknik-pengurusan-data-dalam-penyelidikan-kuantitatif-dan-kualitatif/>
- Thang, S.M., Noorizah Mohd Noor, Ng, L.S., Adzuhaidah Md Taha & Noor Baizura Abdul Aziz. 2017. Influence of social networking on Malaysian female secondary students: A qualitative study across three schools. *Akademika* 87(1): 267-278.
- Usia Tujuh Tahun Sudah Rabun Retrieved Julai 16, 2020 from <https://www.sabahpost.net/2020/06/25/usia-tujuh-tahun-sudah-rabun/>
- Taherdoost, H. (2016). Validity and reliability of the research instrument; how to test the validation of a questionnaire/survey in a research. *How to test the validation of a questionnaire/survey in a research* (August 10, 2016).
- Wahab, M. N. A. (2021). Kajian profil pencapaian matematik pelajar-pelajar sekolah rendah luar bandar dengan prestasi HATI HRV. *International Journal of Humanities Technology and Civilization*, 91-108.
- Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Mudia Arfa, I. A., & Nerdy, N. (2019). The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students. *Open access Macedonian journal of medical sciences*, 7(1), 148.
- Wang, J., Li, M., Zhu, D., & Cao, Y. (2020). Smartphone Overuse and Visual Impairment in Children and Young Adults: Systematic Review and Meta-Analysis. *Journal of medical Internet research*, 22(12), e21923.

- World Health Organization (2015). The top ten causes of death. Retrieved Julai 25, 2020 from <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs310/en/index1.html>
- Wiguna, T., Manengkei, P. S. K., Pamela, C., Rheza, A. M., & Hapsari, W. A. (2016). Masalah emosi dan perilaku pada anak dan remaja di poliklinik jiwa anak dan remaja RSUPN dr. Ciptomangunkusumo (RSCM), Jakarta. *Sari pediatri*, 12(4), 270-7.
- World Health Organization. (2019). World report on vision.
- Yan Piaw Chua, (2013). *Mastering Research Statistics*. Mc Graw Hill Education.
- Yahaya, A., Boon, Y., & Abdul, A. H. (2010). Kecerdasan emosi dan hubungannya dengan pencapaian akademik dan tingkahlaku pelajar.
- Yusof, H. M. (2020). Penggunaan gajet terhadap perkembangan kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 9, 113-126.
- Yusmizal Dolah Aling, (2020, Jun 25), Usia tujuh tahun dah rabun Retrieved Julai 20, 2020 from <https://www.hmetro.com.my/utama/2020/06/593313/usia-tujuh-tahun-dah-rabun>
- Yusuf, N. Y., & Yunus, A. S. M. (2014). Tingkah laku, emosi dan kognitif murid sebagai faktor peramal pencapaian akademik (Students'behaviour, emotion and cognition as predictive factor in academic achievement).*Journal of Human Capital Development (JHCD)*, 7(1), 1-20.