

**HUBUNGAN KECENDERUNGAN PERMAINAN VIDEO DALAM
KALANGAN PELAJAR SEKOLAH MENENGAH RENDAH
DENGAN PRESTASI AKADEMIK PELAJAR, SATU TINJAUAN.**

NORASHIKIN BINTI HASAN

UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

2010

**HUBUNGAN KECENDERUNGAN PERMAINAN VIDEO DALAM
KALANGAN PELAJAR SEKOLAH MENENGAH RENDAH DENGAN
PRESTASI AKADEMIK PELAJAR, SATU TINJAUAN.**

NORASHIKIN BINTI HASAN

**KERTAS PROJEK SARJANA INI DISERAHKAN KEPADA KOLEJ SASTERA
DAN SAINS (BIDANG PENGAJIAN PENDIDIKAN)
UNIVERSITI UTARA MALAYSIA SEBAGAI MEMENUHI SYARAT
KEPERLUAN IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(TEKNOLOGI PENGAJARAN)**

UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

2010

© NORASHIKIN BT. HASAN, 2010. HAK CIPTA TERPELIHARA

DECLARATION

I hereby declare that the work in this assignment is my own except for quotations and summaries which have been duly acknowledged.

Date

Norashikin bt. Hasan

Matric No : 800598

PENGAKUAN

Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

Tarikh

Norashikin bt. Hasan

No Matrik : 800598

**FAKULTI SAINS KOGNITIF DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITI UTARA MALAYSIA**

KEBENARAN MENGGUNA

Dalam mengemukakan Kertas Projek Sarjana ini sebagai sebahagian dari keperluan bagi memperolehi Sarjana Pendidikan (Teknologi Pengajaran) dari Universiti Utara Malaysia, saya dengan ini bersetuju bahawa Perpustakaan Universiti boleh menjadikannya terbuka untuk semakan. Saya juga bersetuju bahawa kebenaran untuk menyalin Kertas Projek Sarjana ini dalam apa jua bentuk sekalipun, sebahagiannya atau keseluruhannya, untuk kegunaan ilmiah boleh diberikan oleh penyelia saya atau, dengan ketiadaan beliau, oleh Dekan Pusat Pengajian Siswazah. Adalah dipersetujui bahawa sebarang penyalinan atau penerbitan atau penggunaan Kertas Projek Sarjana ini atau sebahagian darinya untuk tujuan keuntungan tidak boleh dibenarkan tanpa kebenaran bertulis daripada saya. Adalah dipersetujui juga bahawa pengiktirafan yang sewajarnya hendaklah diberikan kepada saya dan Universiti Utara Malaysia bagi sebarang kegunaan ilmiah yang menggunakan apa jua bahan dalam Kertas Projek Sarjana ini.

Permohonan untuk mendapatkan kebenaran menyalin atau lain-lain kegunaan bahan-bahan dalam Kertas Projek Sarjana ini, secara keseluruhan atau sebahagiannya, hendaklah dialamatkan kepada;

**DEKAN
PUSAT PENGAJIAN SISWAZAH
UNIVERSITI UTARA MALYSIA
06010 SINTOK, KEDAH DARUL AMAN**

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Pertama kali syukur ke hadrat ilahi kerana dengan limpah dan kurnia-Nya dapat saya menyiapkan kajian saya ini. Terima kasih yang tidak terhingga saya kepada Prof. Madya. Dr. Hj Ahmad Jelani Shaari yang telah sudi menjadi penyelia bagi projek penyelidikan ini dan beliau merupakan seorang penyelia yang begitu berdedikasi. Segala tunjuk ajar daripada beliau amat bermakna dalam penghasilan kajian saya ini. Ucapan terima kasih juga diucapkan kepada pensyarah daripada Fakulti Sains Kognitif dan Pendidikan yang telah banyak mencurahkan ilmu pengetahuan dan pengajaran sepanjang sesi pengajian ini.

Saya juga ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih saya yang tidak terhingga kepada semua pihak yang terlibat dalam kajian yang saya jalankan. Guru-guru dan pelajar-pelajar dari zon pendidikan utara Perlis yang telah sudi menjadi responden kajian ini.

Akhir sekali, terima kasih kepada suami tercinta Mohd. Nadzari b. Baharom dan anak-anak permata hati saya yang dikasihi, Nur Shaiqah Shafinah bt. Mohd. Nadzari dan Muhammad Naquiddin b. Mohd. Nadzari, yang sangat memahami serta banyak memberi dorongan dalam menyiapkan kajian ini. Terima kasih yang tidak terhingga kepada semua individu yang telah membantu saya melaksanakan kerja saya ini secara langsung atau pun tidak langsung. Semoga Allah s.w.t. memberkati usaha dan pertolongan mereka. Amin.....

NORASHIKIN BT. HASAN

NO. MATRIK S800598

SARJANA PENDIDIKAN TEKNOLOGI PENGAJARAN

UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk untuk meninjau hubungan permainan video dikalangan pelajar sekolah menengah rendah dengan prestasi belajar pelajar. Responden kajian terdiri daripada pelajar sekolah menengah rendah di tiga buah sekolah sekitar negeri Perlis. Seramai 100 pelajar terlibat dalam kajian ini. Kaedah pemilihan responden yang digunakan adalah kaedah snowball. Instrumen soal selidik ini digunakan untuk membuat kajian rintis bagi menguji kebolehpercayaan/ analisis kesahihan. Darjah kebolehpercayaan (alfa cronbach) bagi instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah 0.824. Kajian ini dianalisis menggunakan *Perisian Statistical Packages For the Social Science (SPSS) For Windows (Version 16.0)* berbentuk statistik deskriptif iaitu peratusan, kekerapan, sisihan piawai dan min serta statistik inferensi iaitu Ujian t dan analisis varians (ANOVA). Hasil kajian menunjukkan bahawa kecenderungan bermain permainan video mempunyai peluang untuk menjejaskan prestasi akademik pelajar ini ditunjukkan melalui hipotesis nol⁴. Nilai pekali korelasi, r bagi hubungan kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar adalah -0.090. Didapati hubungan yang sangat lemah dan songsang. Terdapat bukti yang menunjukkan kecenderungan bermain berkemungkinan boleh menjejaskan prestasi akademik pelajar jika dibuat kajian lanjutan. Dapatan kajian ini juga diharap akan membantu perancang, agen perubahan dan pelaksana kurikulum di peringkat kementerian, negeri, daerah, dan organisasi pendidikan untuk menjalankan tindakan susulan dan program yang lebih sesuai untuk memenuhi kehendak dan keperluan pendidikan yang kian mencabar kini.

ABSTRACT

This study was conducted to explore the relationship of video games among lower secondary school students with learning performance of students. The respondents were from the lower secondary school students in three schools around the state of Perlis. A total of 100 students participated in this study. Respondent selection method used is the snowball method. Questionnaire was used to make a pilot study to test the reliability / validity analysis. The degree of reliability (Cronbach alpha) for the instruments used in this study is 0.824. This study was analyzed by using Statistical Software Packages for the Social Science (SPSS) for Windows (Version 16.0) in the form of descriptive statistics of percentages, frequency, standard deviation and mean, and statistical inference of t-tests and analysis of variance (ANOVA). The results showed that the tendency to play video games have the opportunity to affect students' academic performance is reflected through null hypothesis. Correlation coefficient, r for relations tendency to play video games and academic performance of students is -0.090. It was found that the relationship is very weak and inverted. There is an evidence of a tendency to play is likely to affect the academic performance of students to make further research. The findings of this study is also expected to help, planners and implementers of the curriculum at the ministry level, state, regional, and educational organizations to carry out the actions and programs that would be more appropriate to meet the educational needs that are increasingly challenging now.

ISI KANDUNGAN

MUKA SURAT

KEBENARAN MENGGUNA.....	i
PENGHARGAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KANDUNGAN.....	v
SENARAI JADUAL	viii
SENARAI RAJAH.....	x

BAB 1: PENGENALAN

1.1	PENDAHULUAN	1
1.2	PERNYATAAN MASALAH	4
1.3	OBJEKTIF KAJIAN	6
1.4	SOALAN KAJIAN	7
1.5	HIPOTESIS KAJIAN	8
1.6	KERANGKA KAJIAN	10
1.7	KEPENTINGAN KAJIAN	11
1.8	BATASAN KAJIAN	13
1.9	DEFINISI OPERASI.....	14
1.10	RUMUSAN	15

BAB 2: TINJAUAN PENULISAN

2.1	PENDAHULUAN	16
2.2	MEDIA DAN PERMAINAN VIDEO DALAM ERA GLOBALISASI....	18
2.3	PERMAINAN VIDEO GAME.....	23
2.4	JENIS- JENIS PERMAINAN VIDEO	24
2.3	PENGARUH PERMAINAN VIDEO TERHADAP ASPEK PENDIDIKAN.....	32
2.6	RUMUSAN.....	34

BAB 3: METODOLOGI

3.1	PENDAHULUAN	35
3.2	REKA BENTUK KAJIAN.....	35
3.3	TEMPOH KAJIAN.....	36
3.4	SAMPEL KAJIAN	36
3.5	TUJUAN PENYELIDIKAN	37
3.6	INSTRUMEN KAJIAN.....	37
3.7	KAJIAN RINTIS.....	39
3.8	PENGUMPULAN DATA	41
3.9	PROSEDUR ANALISIS DATA.....	41
3.10	RUMUSAN	45

BAB 4 : KEPUTUSAN KAJIAN

4.1	PENDAHULUAN	46
4.2	PROFILE RESPONDEN.....	46
4.3	CORAK PERMAINAN VIDEO.....	51
4.4	ANALISIS INFERENSI DAN UJIAN KEBOLEHPERCAYAAN	54
4.5	PENGUJIAN HIPOTESIS60

BAB 5 : PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1	PENDAHULUAN	67
5.2	PERBINCANGAN.....	67
5.3	CADANGAN.....	76
5.4	RUMUSAN.....	77
	RUJUKAN	78

SENARAI JADUAL

Jadual	Perkara	Halaman
3.4	Statistik Bilangan Pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Dalam Negeri Perlis.	36
3.6	Skala Item Bagi Penyelidikan Kecenderungan	39
3.9	Penilaian Terhadap Kekuatan Korelasi Antara Dua Pembolehubah	43
4.1	Jadual Taburan Responden Mengikut Jantina	47
4.2	Taburan Responden Mengikut Bangsa	47
4.3	Taburan Responden Mengikut Umur	48
4.4	Taburan Responden Mengikut Pemilikan Komputer	48
4.5	Taburan Responden Mengikut Pencapaian Akademik	49
4.6	Taburan Responden Mengikut Pendapatan Keluarga	49
4.7	Taburan Responden Mengikut Pekerjaan Penjaga	50
4.8	Taburan Waktu Bermain Permainan Video	51

4.9	Taburan Jenis Permainan Yang Digemari Dalam Permainan Video	52
4.10	Taburan Tujuan Bermain Permainan Video	53
4.11	Analisis Nilai Kebolehpercayaan Bagi Faktor Kecenderungan Bermain Permainan Video.	54
4.12	Kecenderungan Bermain Permainan Video	57
4.13	Ujian-T Ke Atas Faktor Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Antara Pelajar-Pelajar Lelaki Dan Perempuan	60
4.14	Ujian ANOVA Sehalu- Perbezaan Dalam Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Dalam Sosio Ekonomi Antara Sosio Ekonomi Rendah, Sederhana Dan Tinggi Pelajar-Pelajar Sekolah Menengah Rendah.	62
4.15	Ujian ANOVA Sehalu Perbezaan Dalam Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Antara Tingkatan 1, Tingkatan 2 Dan Tingkatan 3, Pelajar-Pelajar Sekolah Menengah Rendah	64
4.16	Korelasi Hubungan Antara Kecenderungan Bermain Permainan Video Dengan Prestasi Akademik Pelajar.	66

SENARAI RAJAH

Rajah	Perkara	Halaman
1.1.	Kerangka Kajian	10

LAMPIRAN

No	Tajuk	Muka Surat
A	Borang Soal Selidik	83
B	Surat-surat Kebenaran Menjalankan Penyelidikan	92
C	Dapatan SPSS	94

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Permainan video bukan lagi perkara asing bagi kanak-kanak pada zaman ini. Era teknologi semakin mendekati jiwa mereka membuatkan permainan video menggantikan banyak permainan tradisional seterusnya membayangkan masa depan digital nanti. Namun perasaan takut mengenai kesan negatif melalui permainan video menjadi bualan ibu bapa sehingga menyebabkan mereka bimbang pengaruh 'jahat' yang dibawa konsol akan menyerap dalam pemikiran anak-anak mereka.

Sejarah permainan video bermula lewat 1940-an lagi apabila idea penciptaannya dikembangkan dan diberi paten oleh Thomas T Goldsmith Jr serta Estle Ray Mann. Pada 1958, William Higinbotham pula mempopularkan 'Tennis For Two' sebelum permainan 'Spacewar' dibangunkan yang kemudian dianggap permainan video komputer pertama di dunia. Konsol permainan video pertama bergelar Magnavox Odyssey dicipta Ralph Baer pada 1972 sebelum beliau dijulung kerana melakukan penampilan sulung untuk prototaip itu.

Selepas teknologi itu berkembang, permainan arked menjadi tarikan baru dalam dunia remaja. Namun hiburan yang diharapkan telah menghamburkan kegelisahan, memandangkan permainan video mampu

menjadi pendorong nilai tidak baik dalam jiwa manusia terutama remaja. Isu yang membelenggu permainan video sebenarnya sudah lama dibincangkan dan masih hangat diperkatakan hingga ke hari ini. Tidak dapat dinafikan, media hiburan alternatif elektronik itu banyak menampilkan unsur ganas melalui permainan yang boleh mempengaruhi minda kanak-kanak dan remaja. Ada yang berpendapat, permainan video adalah alat berhibur masa lapang, tidak berbahaya dan selamat untuk kanak-kanak jika dibandingkan apabila mereka bermain di luar rumah. Tiada salahnya jika ada yang berpendapat sedemikian memandangkan kanak-kanak akan lebih selamat jika mereka berada dalam rumah, tapi harus diingat, permainan video adalah media yang menguasai dan membasuh minda anak secara tidak langsung. Ia berlaku apabila kanak-kanak terlalu menikmati hiburan permainan video sehingga lupa kehidupan lain yang sepatutnya dinikmati.

Permainan video boleh membawa kanak-kanak ke kancah jenayah juvana berbahaya jika tidak dibendung atau memberi 'tafsiran' yang salah mengenai alam dunia sebenar. Kebanyakan permainan video di pasaran kini menggunakan watak popular yang berkeupayaan menjadi ikon kanak-kanak seperti watak hero. Oleh itu, watak hero yang ditampilkan kebiasaannya menjadi ikutan mereka sehingga mempengaruhi tingkah laku, bahkan setiap gerak-geri hero terbabit akan jadi ikutan. Kalau kita lihat dalam permainan video, hero akan sentiasa menjadikan pertarungan sebagai jalan penyelesaian menangani konflik yang dihadapi.

Pakar Motivasi, Dr. Rubiah K. Hamzah berpendapat, kanak-kanak yang bermain permainan video secara kerap boleh menyebabkan mereka hilang daya berkomunikasi sehingga mampu mengakibatkan diri terasing daripada masyarakat. “Mereka yang kerap bermain permainan video tanpa kawalan berpotensi menjadi individu yang terpinggir kerana hidup dalam dunia menyendiri,” katanya. Menurutnya, daya berbual golongan yang kerap bermain permainan video juga rendah kerana kekurangan kaedah berkomunikasi yang betul. “Kekerapan bermain dalam sehari mengundang masalah komunikasi dan menyebabkan kanak-kanak hilang minat lain seperti membaca kerana pengaruh visual dan audio sangat kuat,” kata Dr. Rubiah. Tambahnya, pengaruh media elektronik seperti permainan video mampu mempengaruhi mental kanak-kanak kerana ia menyerap kandungan lebih pantas berbanding media cetak. “Kanak-kanak terutama pelajar akan menjadi malas membaca kerana visual dengan warna ditambah pula audio lebih diminati dan diingati berbanding membaca,”. Katanya, pengaruh permainan video mampu mengakibatkan pelajar malas untuk bergerak atau lupa perkara yang diingati sebelum ini. “Paling teruk, sampai mandi pun mereka akan lupa,” tambahnya lagi. Dr Rubiah berkata, kanak-kanak yang dipengaruhi permainan video akan kerap bosan jika melakukan aktiviti tanpa membabitkan tangan atau mata kerana terlalu biasa dengan permainan video. “Melalui pendekatan permainan video, kanak-kanak menggunakan peluang untuk mempraktikkan tindakan ganas yang ditonton ketika bermain permainan video,” katanya. Peniruan inilah yang dikhuatiri meresap ke dalam sanubari kanak-kanak hingga terbawa-bawa ketika menempuh alam dewasa

kelak akibat terlalu terpengaruh dengan aksi ganas. Menurut Dr. Rubiah, kanak-kanak kerap bermain permainan video berpotensi menjadi golongan yang obesiti kerana kurang bergerak dalam kehidupan seharian mereka. “Mereka akan makan dan minum di depan komputer sehingga menjejaskan masa yang sepatutnya digunakan sebaiknya untuk mengisi perut dan belajar,”. Di sebalik kebimbangan mengenai pengaruh permainan video, Dr. Rubiah tidak menyangkal aktiviti itu perlu kawalan ibu bapa kerana ia turut memberi faedah kepada kanak-kanak.

1.2 Pernyataan Masalah

Zaman kanak-kanak adalah zaman pembelajaran untuk mendapatkan maklumat dan sebarang input diperolehi akan menyelami jiwa mereka. Sebarang maklumat yang diterima akan mungkin memberikan kesan kepada kanak-kanak bergantung kepada pemerhatian, interpretasi, penerimaan dan perbezaan mereka terhadap mesej diterima. Malangnya, mereka belum cukup bijak membuat pilihan tepat dan mungkin apa diterima hari ini akan terbawa-bawa kesannya hingga remaja, seterusnya dewasa. Majlis penasihat bagi kumpulan doktor terbesar di Amerika Syarikat tahun lalu mengatakan, remaja yang ketagih permainan video boleh menyebabkan mereka tidak mengendahkan rakan, keluarga, enggan makan, malah tidak mahu mandi, dianggap mengalami gangguan psikiatri. Mereka menyatakan bahawa

pengaruh permainan video bagi sebilangan remaja, sama bahayanya dengan masalah ketagih heroin atau minuman keras.

Dalam laporan yang disediakan untuk mesyuarat tahunan Persatuan Perubatan Amerika (AMA) di Chicago, majlis berkenaan meminta kumpulan itu melobi agar masalah ketagihan permainan video dimasukkan dalam manual yang diterbitkan Persatuan Psikiatri Amerika. Mengikut laporan Health Ministry agency Korea Selatan, terdapat sebanyak 60% daripada 1,500 remaja telah mengakui bahawa mereka adalah penagih terhadap permainan video sehingga menyebabkan prestasi harian mereka terganggu termasuklah tumpuan ketika belajar. Masalah di kedua-dua negara ini telah menyebabkan kerajaan bimbang akan remaja-remaja di negara ini terjerumus dalam bermain permainan video secara tidak terkawal. Oleh itu, pelbagai pihak telah cuba sedaya upaya untuk mengawal kejadian ini supaya tidak menjadi semakin serius. Berdasarkan persoalan yang ingin dikaji adalah “Apakah benar permainan video berpengaruh terhadap prestasi belajar pelajar sekolah menengah rendah?”

1.3 Objektif Kajian

Secara umum kajian ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana permainan video berpengaruh terhadap prestasi belajar pelajar sekolah menengah rendah. Tujuan khusus dari kajian ini adalah untuk mengetahui:

- 1) Kecenderungan permainan video yang menjadi daya tarikan pelajar-pelajar sekolah menengah rendah.
- 2) Corak permainan video pelajar-pelajar sekolah menengah rendah.
- 3) Perbezaan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar-pelajar lelaki dan perempuan sekolah menengah rendah.
- 4) Hubungan antara kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar.

1.4 Soalan Kajian

Kajian ini cuba mencari jawapan terhadap soalan-soalan berikut;

- 1) Apakah kecenderungan permainan video yang menjadi daya tarikan pelajar-pelajar sekolah menengah rendah?
- 2) Apakah corak permainan video pelajar-pelajar sekolah menengah rendah?
 - a) Apakah terdapat waktu khusus yang digunakan oleh pelajar-pelajar sekolah menengah rendah untuk bermain permainan video?
 - b) Apakah jenis permainan yang digunakan oleh pelajar-pelajar sekolah menengah rendah untuk bermain permainan video?
 - c) Apakah tujuan pelajar-pelajar sekolah menengah rendah untuk bermain permainan video?
- 3) Adakah terdapat perbezaan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar-pelajar lelaki dan perempuan sekolah menengah rendah?
- 4) Adakah terdapat perbezaan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara sosio ekonomi rendah, sederhana dan tinggi pelajar-pelajar sekolah menengah rendah?

- 5) Adakah terdapat perbezaan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara tahap pelajar (tingkatan 1, tingkatan 2 dan tingkatan 3), pelajar-pelajar sekolah menengah rendah?
- 6) Apakah terdapat hubungan antara kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar.

1.5 Hipotesis Kajian

Hipotesis boleh ditafsirkan sebagai satu andaian sementara yang kemudiannya perlu diuji. Oleh yang demikian, hipotesis berfungsi sebagai kemungkinan untuk menguji kebenaran suatu teori. Hipotesis yang sudah diuji dan dibuktikan benar, maka hipotesis tersebut menjadi suatu teori. Jadi sebuah hipotesis diturunkan dari suatu teori yang sudah ada, kemudian diuji kebenarannya dan pada akhirnya memunculkan teori baru. Berdasarkan kajian yang dikaji oleh pengkaji, hipotesis yang boleh dibuat adalah seperti berikut :

Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat perbezaan dalam kecenderungan jantina untuk bermain permainan video antara pelajar-pelajar lelaki dan perempuan pelajar-pelajar sekolah menengah rendah.

Hipotesis nol (Ho2): Tidak terdapat perbezaan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video dalam sosio ekonomi antara sosio ekonomi rendah, sederhana dan tinggi pelajar-pelajar sekolah menengah rendah.

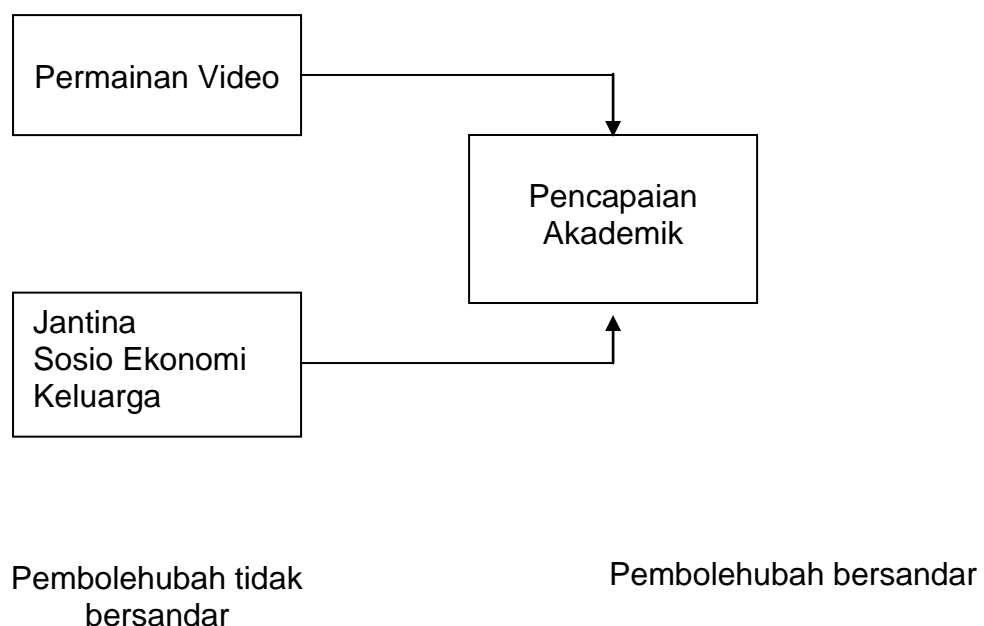
Hipotesis nol (Ho3): Tidak t terdapat perbezaan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara tingkatan 1, tingkatan 2 dan tingkatan 3, pelajar-pelajar sekolah menengah rendah.

Hipotesis nol (Ho4): Tidak terdapat hubungan antara kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar.

Hipotesis kajian ini akan dikemukakan dalam bentuk hipotesis nol apabila ianya diuji untuk menerima atau menolak hipotesis tersebut.

1.6 Kerangka Kajian

Di dalam kerangka konseptual ini penyelidik menggunakan dua pembolehubah iaitu pembolehubah bebas (tidak bersandar) dan pembolehubah bersandar. Bailey (1992) mendefiniskan pembolehubah tak bersandar sebagai penyebab berlakunya perubahan pada pembolehubah lain. Pembolehubah bersandar bergantung kepada pembolehubah lain dan tidak boleh menyebabkan berlakunya perubahan pada pembolehubah lain. Dalam kajian ini, pembolehubah bersandar ialah permainan video manakala pembolehubah tidak bersandar ialah prestasi belajar pelajar. Kajian ini cuba melihat perhubungan asimetri sebab musabab antara pembolehubah tak bersandar dengan pembolehubah bersandar.



Rajah 1.1. Kerangka Kajian

1.7 Kepentingan Kajian

Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang aktiviti pelajar-pelajar sekolah menengah rendah yang sering bermain permainan video. Dapatan kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada ibu bapa, pihak pengusaha dan pihak berwajib memikirkan tanggungjawab masing-masing bagi memastikan segala kemudahan yang terdapat di pusat permainan video membantu di dalam melahirkan warga negara yang bermaklumat.

Di samping itu, hasil kajian juga diharap dapat memberikan satu panduan kepada faktor-faktor yang dikenalpasti sebagai penggalak kepada permainan video dalam kalangan pelajar serta akan dapat membantu sekolah dalam pelaksanaan penggunaan permainan video dalam bilik darjah dan seterusnya mempelbagaikan kaedah pengajaran guru dengan lebih licin dan berkesan lagi. Pelaksanaan yang berkesan adalah sangat penting sebab ia mungkin boleh membantu meneruskan projek-projek komputer di sekolah.

Dapatan kajian ini diharap akan membantu perancang, agen perubahan dan pelaksana kurikulum di peringkat kementerian, negeri, daerah, dan organisasi pendidikan untuk menjalankan tindakan susulan dan program yang lebih sesuai untuk memenuhi kehendak dan keperluan amalan inovasi ini. Mengikut Bliss, Chandra dan Cox (1986), "teachers' perceptions of the use of computers games were represented as driving or opposing forces".

Untuk menjayakan usaha ini, kajian yang mendalam, menyeluruh dan teliti harus dijalankan untuk mengkaji keberkesanan pendekatan ini dan memperbaikinya, jika perlu. Hasil kajian ini akan membekalkan maklumat mengenai dapatan mengenai hubungan penggunaan permainan video dengan prestasi akademik di harap dapat mengemukakan saranan yang berguna kepada Kementerian Pendidikan. Penyelidikan permainan video walaupun telah agak lama dijalankan di dunia namun kajiannya banyak tertumpu kepada dapatan mengenai kesan tingkahlaku langsung dan agresif tetapi hubungannya dengan prestasi akademik masih lagi kurang terutamanya dalam sistem pendidikan kita ia masih perlu. Maka, ia memerlukan kajian yang berterusan dan penglibatan aktif semua pihak untuk mempertingkatkan lagi mutu proses pengajaran dan pembelajaran dan pencapaian akademik pelajar negara kita.

1.8 Batasan Kajian

Kajian ini merupakan suatu usaha untuk meninjau sejauh manakah pelajar-pelajar bermain permainan video. Kajian ini juga akan meninjau permainan video dalam memberikan impak kepada prestasi belajar pelajar.

Kajian ini terbatas kepada pelajar Tingkatan Dua di sekitar tiga buah sekolah menengah kebangsaan di dalam Negeri Perlis. Segala keputusan yang diperolehi nanti hanyalah melibatkan sekolah menengah yang dipilih sahaja dan keputusannya tidak boleh disamakan dengan sekolah-sekolah di luar kawasan tersebut. Ia tidak harus digeneralisasikan dengan sekolah-sekolah yang lain kerana terdapat faktor perbezaan individu yang terlibat dan faktor perbezaan suasana persekitaran di mana kajian ini dijalankan.

Selain itu faktor ralat persampelan juga mungkin mempengaruhi dapatan kajian. Sikap pelajar dari segi kejujuran dan ketepatan memberikan respon mungkin membataskan dapatan kajian. Segala kekurangan ini tidaklah dapat dielakkan dan harapan penyelidik agar perkara-perkara sedemikian tidak terjadi dalam kajian ini.

1.9 Definisi Operasi

Permainan Video

Menurut Greg Costikyan (2007) Permainan video adalah "sejenis karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui aktiviti di dalam permainan demi mencapai tujuan." Dalam kajian ini permainan video bermaksud segala permainan interaktif yang dimainkan oleh video atau komputer sama ada di atas talian atau tidak.

Pencapaian akademik

Menurut Kerlinger (1973), pencapaian akademik bermaksud tahap pencapaian yang dicapai dalam bidang akademik. Pencapaian akademik adalah markah atau gred-gred yang diperolehi pelajar-pelajar dalam sesuatu ujian atau peperiksaan yang seragam. Dalam kajian ini, pencapaian akademik adalah nilai Purata Nilai Gred Kumulatif (PNGK) pelajar sekolah menengah rendah di akhir tahun 2009. Pencapaian bermaksud prestasi atau hasil yang diperolehi daripada proses yang dilakukan oleh pelajar terhadap mata pelajaran yang dipilih. Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), prestasi bermaksud hasil yang telah diperolehi atau yang dicapai.

Pelajar

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), pelajar bermaksud orang yang belajar (seperti murid sekolah, penuntut di maktab dan sebagainya), orang yang mengaji (menyelidiki ilmu). Dalam kajian ini, fokus pelajar dirujuk sebagai penuntut sekolah menengah rendah dalam lingkungan umur 13 hingga 15 tahun.

Tahap Pelajar

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2005), tahap membawa maksud peringkat, tingkat. Dalam kajian ini, tahap pelajar dirujuk sebagai penuntut sekolah menengah rendah dalam Tingkatan 1, Tingkatan 2 dan Tingkatan 3.

1.10 Rumusan

Kajian mengenai hubungan permainan video dalam kalangan pelajar sekolah menengah rendah dengan prestasi belajar pelajar ini diharap dapat memberikan gambaran yang tepat untuk menilai sama ada permainan video mempunyai kesan yang negatif terhadap pencapaian akademi pelajar-pelajar sekolah menengah rendah. Kerangka kajian yang digunakan hanyalah sebagai instrumen awal untuk melihat hubungan di antara permainan video dan kesannya terhadap pencapaian akademik pelajar.

BAB II

TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan

Selaras dengan pertumbuhan pesat ekonomi negara, peningkatan perkapita penduduk, dan dasar kerajaan terhadap media, tidak dapat dinafikan bahawa kebolehdapatan media di kalangan penduduk negara ini secara umum telah meningkat berbanding dengan keadaan tahun 1970-an (Grenfe1979, Samsudin 2001). Media dalam konteks ini bukan sahaja terhad kepada media massa seperti radio, televisyen dan akhbar, tetapi juga meliputi media baru seperti komputer peribadi, televisyen satelit, permainan video, walkman, MP3 dan pemain pita video serta cakera padat. Selain itu, kemudahan yang berkaitan dengan media baru seperti arked permainan video dan kafe siber juga menjadi satu entiti yang tersendiri dalam landskap media yang terdapat di negara ini.

Kerajaan juga telah menggalakkan dasar internationalization media di mana saluran televisyen transnasional dibenarkan disalurkan ke negara ini melalui stesen televisyen satelit dan kabel. Kerajaan juga telah mengambil tindakan proaktif meningkatkan penggunaan teknologi maklumat. Dengan projek Koridor Raya Multimedia sebagai pemangkin, kerajaan berusaha meningkatkan kadar literasi komputer di kalangan penduduk terutama

golongan generasi muda. Beberapa insentif seperti rebat cukai pendapatan dan pengeluaran wang simpanan pekerja telah diberikan untuk menggalakkan orang ramai memiliki komputer. Selain daripada usaha proaktif kerajaan, terdapat juga limpahan tindakan dalam sektor komersial. Untuk menampung keghairahan orang ramai terhadap kemudahan komputer peribadi dan rangkaian Internet, kafe siber telah ditubuhkan oleh pengusaha-pengusaha komersil. Dalam konteks ini tidak dinafikan matlamat utama penubuhan kafe siber ini adalah komersil iaitu untuk mengaut keuntungan sebanyak mungkin daripada minat dan galakan kerajaan agar lebih ramai penduduk mendampingi diri dengan teknologi canggih ini. Bukanlah matlamat kafe siber ini secara langsung untuk membantu meningkatkan kadar literasi komputer. Begitu juga kegiatan komersil limpahan daripada media yang berasaskan komputer seperti arked video yang menggalakkan pelbagai jenis permainan video. Kesemua kemudahan ini sudah menjadi sebahagian daripada landskap media dipersekitaran tempat kediaman terutamanya di bandar. Tempat-tempat ini telah menjadi satu ruang mengisi masa lapang generasi muda seperti mana generasi datuk nenek mereka menggunakan kedai kopi sebagai tempat mengabiskan masa lapang.

Negara-negara membangun dikatakan mundur berbanding dengan negara-negara maju di barat kerana mereka ketinggalan dalam arus revolusi industri yang berkembang pesat dalam abad ke 19. Di akhir abad ke 20, satu lagi revolusi telah berlaku iaitu revolusi komunikasi. Jika sebuah negara membangun tidak sama-sama mengikuti arus dan perkembangan revolusi

komunikasi ini, sekali lagi negara membangun akan ketinggalan dalam arus perdana dunia. Justeru, kerajaan telah mengambil langkah proaktif mendampingi perkembangan revolusi komunikasi dengan membuat tindakan leapfrogging untuk menerima pakai teknologi dan perkakasan komunikasi yang canggih. Dengan pemilikan pelbagai 'media baru' di kalangan penduduk, bolehlah dianggap bahawa negara kita sudah pun tercangkuk kepada rangkaian komunikasi global.

2.2 Media Dan Permainan Video Dalam Era Globalisasi

Bagi memastikan tahap hidup rakyat negara ini terus meningkat, pihak kerajaan Malaysia dan juga pihak swasta telah memberikan peruntukan yang besar ke arah menyediakan prasarana dalam bidang ICT. Diharapkan melalui kemudahan teknologi maklumat dan komunikasi terkini rakyat negara ini akan terus dapat bersaing dengan negara-negara maju yang lain. McGrew (1992) menggambarkan globalisasi sebagai "intensification of global interconnectedness". Apa yang dimaksudkan oleh McGrew dengan peningkatan hubungan jaringan global adalah sempadan negara tidak lagi menjadi rintangan dalam kehidupan kita. Hampir semua aktiviti sudah mula bergerak merentasi sempadan negara sama ada barangan, modal, manusia, pengetahuan, imej, jenayah, pencemaran alam, dadah, fesyen dan juga kepercayaan. Kaedah pergerakan itu berlaku dalam pelbagai cara sama ada melalui jaringan hubungan antara peribadi, institusi, pengangkutan udara dan

juga jaringan sistem komunikasi. Proses globalisasi telah menjadikan dunia semakin kecil seperti mana metafora Marshall McLuhan (1964) yang mengatakan dunia sudah menjadi seolah-olah sebagai "Kampung Sejagat". Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu pula telah menggunakan metafora "Jiran Global Kita" untuk menghuraikan konteks politik negara-negara dalam proses globalisasi ini. Satu perkara penting yang merealisasikan proses globalisasi ini adalah perkembangan teknologi komunikasi. Melalui jaringan sistem komunikasi seperti Internet, telefon, ataupun media global dunia telah "dikecilkan" dengan memungkinkan hubungan yang merentasi sempadan negara dilakukan dengan begitu mudah sekali. Begitu juga halnya diperingkat individu di mana dunia menjadi semakin rapat kerana kita mempunyai peluang menggunakan alat teknologi komunikasi untuk memperluaskan sempadan ruang "dunia tempatan" kita kepada dunia global. Tomlinson (1999) menganggap perkembangan tersebut sebagai deterritorialization. Maksudnya, kita sudah tidak boleh lagi mempertahankan ruang dan masa kita sebagai hak kita tanpa boleh dicerobohi oleh orang lain.

Dalam proses globalisasi, ruang dan masa sudah menjadi hak sepunya masyarakat sejagat. Sempadan negara bangsa bukan lagi menjadi sebab untuk mempertahankan kemasukan maklumat daripada luar. Ruang dunia sudah menjadi hak bersama. Seperti yang dinyatakan bahawa dalam proses globalisasi, operasi media tidak lagi terhad kepada sempadan sesebuah negara. Perkembangan teknologi komunikasi dalam proses globalisasi telah memungkinkan wujudnya apa yang dianggap sebagai media

dunia atau global media. Perkembangan itu jelas apabila kita melihat wujudnya beberapa kolomogerate media seperti Time-Warner dan News Corporation yang menguasai media dunia dan menyiarkan programnya merentasi sempadan negara. Ada pemerhati media yang menganggap bahawa proses globalisasi ini akan mengancam identiti budaya sesebuah negara terutama sekali kerana penguasaan media ini lebih memihak kepada dunia barat. Dengan itu tidak dapat dielakkan aliran program media terutamanya permainan video dengan nilai-nilai barat ditonjolkan dalam media dunia

Dalam proses globalisasi ini, media dunia ini bukan sahaja terhad kepada televisyen, permainan video tetapi juga rangkaian Internet. Pada tahun 2000 diandaikan lebih daripada 327 juta penduduk dunia akan dapat menggunakan kemudahan Internet. Bagi generasi dewasa kemudahan Internet mungkin tidak merangsangkan aktiviti harian mereka. Namun begitu bagi generasi muda, kemudahan Internet adalah satu revolusi dalam konteks kehidupan mereka. Melalui rangkaian Internet mereka boleh memperluaskan jaringan komunikasinya bukan sahaja melalui rakan-rakan yang dalam alam maya yang dikenali sebagai virtual others tetapi mereka boleh mengakses berbagai jenis permainan video yang dibangunkan dengan pelbagai agenda tersembunyi. Bagi kita di Malaysia walaupun bahang globalisasi belum dirasakan sepenuhnya tetapi bibit-bibitnya telah menjadi kenyataan.

Kita tidak boleh lagi mengatakan negara kita terasing daripada rangkaian hubungan globalisasi ini. Kita juga boleh berinteraksi dengan dengan individu, organisasi atau media melalui rangkaian e-mail yang memberikan mereka kawalan masa dan ruang tanpa melalui perantara telefonis atau pejabat pos. Natijah daripada perkembangan ini, bukan sahaja kita akan beruntung untuk menerokai dunia luar dengan mudah dan mendapat faedah daripadanya, tetapi dalam masa yang sama juga kita akan lebih terdedah kepada unsur-unsur luar ke dalam persekitaran kita. Keterbukaan kepada dunia luar tanpa kawalan inilah yang kurang disenangi oleh kebanyakan negara kerana mereka berasa kehilangan keupayaan untuk menentukan apakah yang baik untuk negara mereka, terutama budaya yang menjadi identiti mereka. Andaian ini adalah berasaskan bahawa globalisasi akan cuba mewujudkan budaya yang homogen. Menurut Samsudin (2001) jika ditinjau pemilikan komputer peribadi dari segi umur, pemilikannya tidak melebihi 41 peratus di kalangan mereka yang berumur 21-25 tahun dan hanya 23 peratus di kalangan mereka yang berumur 13-15 tahun. Pemilikan dalam kalangan mereka yang berumur 16-20 tahun adalah sebanyak 33 peratus. Orang dewasa yang dikatakan lahir sebelum generasi komputer, menunjukkan pemilikan yang rendah juga di mana hanya 36 peratus daripada mereka memiliki komputer peribadi ini. Dalam usaha kerajaan menggalakkan lebih ramai penduduk negara ini memiliki komputer peribadi untuk menikmati 'saluran ajaib' ini, perlu juga difikirkan isu-isu yang berkaitan dengan ketidakseimbangan bukan sahaja dari segi kemampuan pemilikan media berkenaan tetapi juga kebolehdapatan laman web yang berbahasa Melayu untuk mereka

yang kurang menguasai bahasa Inggeris. Adalah diandaikan bahawa kebolehdapatan Internet ini akan menyumbang kepada keupayaan meneroki pengetahuan dan ilmu yang tersimpan dalam jaringan komputer di seluruh dunia ini. Namun begitu, tren semasa menunjukkan generasi muda lebih menganggap media baru ini tidak lebih daripada satu lagi media hiburan yang mereka boleh dampingi. Respons media dalam konteks ini hadala dengan berkerjasama dengan agensi-agensi tertentu untuk memperbanyakkan laman web yang berbahasa Melayu untuk menyediakan masyarakat negara ini menghadapi era masyarakat bermaklumat.

Selaras dengan isu masyarakat bermaklumat, sejauh manakah pertumbuhan kafe siber membantu ke arah meningkatkan kebolehdapatan maklumat di kalangan orang ramai. Dari segi peraturan yang sedia ada, kafe siber ini tergolong sebagai premis pemiagaan/hiburan di bawah tanggungjawab kerajaan tempatan. Kafe siber lebih banyak dikunjungi oleh golongan muda dan majoriti manggangapnya sebagai pusat hiburan. Kini ramai ibu bapa mula menyatakan kebimbangan mereka kerana anak-anak mereka terutama golongan pelajar semakin kurang menjaga waktu, dan asyik bermain games sama ada di pusat-pusat siber kafe ataupun di rumah mereka.

2.3 Permainan Video Game

Permainan video merupakan permainan yang dibina, dikawal dan dimainkan menggunakan komputer samada secara stand-alone mahupun on-line, di mana pemain atau pemain-pemainnya berinteraksi untuk mencapai satu matlamat. Permainan video pula merupakan permainan yang dibina, dikawal dan dimainkan menggunakan konsol tertentu seperti konsol PS2, Nintendo, PSP, Xbox dan sebagainya. Sejak kebelakangan ini, kebanyakan penyelidikan terhadap remaja yang bermain permainan video telah menumpukan kepada aspek-aspek yang negatif seperti bermain terlalu melampau dan ketagih dengan permainan itu (May, 1994; Griffiths & Hunt, 1998; Greenberg, Lewis & Dodd, 1999; Salguero & Moran, 2002), kesan terhadap Griffiths, 1998; Anderson & Bushman, 2001) dan akibat daripada perubahan dan psikososial (Funk, 1993; Griffiths, 1997; Anderson & Bushman, 2001). Selain itu, model TAM (Technology Acceptance Model), model TRA (Theory of Reasoned Action), model TPB (Theory of Planned Behavior), pengalaman aliran dan pengaruh sosial juga menyebabkan mereka bermain permainan video. Permainan ini membenarkan pemain mencipta nama samaran untuk watak mereka dalam permainan video. Penciptaan profile samaran seperti jantina yang dipilih, bidang yang dipilih dan sebagainya akan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara untuk bermain. Selain itu, mereka juga boleh bermain secara solo atau berkumpul dengan pemain lain untuk menjadi satu pasukan. Dalam permainan ini, mereka hanya menggunakan hantaran mesej untuk berkomunikasi dengan pemain dari zon

yang sama atau dari zon yang berlainan. Di samping itu, mereka boleh membuat hantaran mesej itu dengan secara rahsia diantara dua peserta sehingga maksimum kepada enam orang.

2.4 Jenis-Jenis Permainan Video Game

Perisian permainan video atau apa yang disebut sebagai permainan video game, terlalu banyak genrenya di pasaran. Genre merupakan istilah dari Perancis (laman Web Oxford) yang bermaksud jenis atau kategori. Permainan video terdiri daripada pelbagai genre dan permainan video ini yang bertindan genre, misalnya aksi dan eksplorasi, dikenali sebagai sub-genre. Oxford turut membahagikan genre permainan video kepada sukan, eksplorasi, simulasi, strategi, teka-teki (puzzle), main-peranan (role-play) dan pengurusan.

Terdapat pendekatan lain yang dilakukan oleh James Newman (2004) di dalam buku beliau yang bertajuk "Videogame" di mana permainan video terbahagi kepada empat (4) jenis iaitu Agon (didominasi oleh corak persaingan), Alea (peluang dan pengulangan secara rawak), Illinx (kepuasan dari pergerakan), dan Mimicry (berorientasikan simulasi). Genre permainan video ini dikategorikan mengikut jenis permainannya antaranya ialah :

2.4.1 RTS (Real Time Strategy)

Real Time Strategy adalah genre suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang mana setiap pemainnya memiliki suatu negara, negara tersebut dikelola melalui pengumpulan sumber-sumber (alam, manusia, ekonomi), strategi pasukan-pasukan bertempur, diplomasi dengan negara jiran, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari negara primitif menuju peradaban modern.

RTS dibezakan dari turn-based strategy dimana dalam RTS permainan tidak mempunyai giliran. Setiap pemain dapat mengatur/memerintah pasukannya dalam bila-bila masa. Dalam RTS, tema permainan boleh berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft) dan fiksyen ilmiah (misalnya Star Wars). Age of Empires, Rise of Nations, Stronghold, Warcraft.

2.4.2 FPS (First Person Shooter)

Jenis permainan tembak-menembak dengan penampilan pada layar pemain adalah melalui sudut pandangan tokoh karakter atau watak yang dimainkan, tiap tokoh watak mempunyai kemampuan yang berbeza-beza dalam tingkat kecekapan menembak, refleksi menembak, dan sebagainya. Permainan ini boleh melibatkan ramai orang.

Permainan ini boleh berupa misi melumpuhkan penjahat mahupun makhluk asing, ada kalanya juga sejumlah pemain dibahagikan kepada beberapa pasukan yang bertugas melumpuhkan pasukan yang lainnya, sebelum pasukannya dilumpuhkan. Ciri utama yang lain dalam permainan ini adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh. Contoh game genre ini antara lain Duke Nukem 3D, Quake, Blood, Unreal, Unreal Tournament, seri Half-Life, Counter-Strike, seri Halo, Perfect Dark, TimeSplitters, Call of Duty, System Shock, dan GoldenEye 007.

2.4.3 RPG (Role Playing Game)

RPG adalah sebuah permainan yang mana para pemainnya memainkan peranan karektor- karektor khayalan dan berkolaborasi untuk menerajui sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi karektor mereka berdasarkan karakteristik karektor tersebut, dan kejayaan aksi mereka bergantung daripada sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. mengikuti peraturan yang telah ditetapkan, para pemain boleh berimprovisasi membentuk hala tuju dan hasil akhir permainan ini.

Dalam sebuah permainan RPG, jarang ada yang “kalah” atau “menang”. Ini membuat pemain RPG berbeza daripada jenis permainan yang lainnya seperti Monopoli atau Ular Tangga, olahraga, dan sebagainya. Seperti sebuah novel atau filem, permainan RPG mempunyai daya tarikan tersendiri kerana permainan-permainan ini mengajak para pemain untuk menggunakan imaginasi mereka. RPG biasanya lebih terarah pada kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain bergabung dalam satu kelompok.

Permainan RPG rata-rata dimainkan seperti sebuah drama radio: ketika seorang pemain “berbicara”, dia berbicara sebagai karektornya dan ketika si pemain ingin karektornya melakukan sesuatu yang didalam khayalannya (seperti menyerang hantu, makhluk asing atau membuka

sebuah tempat) dia harus menggambarkannya secara lisan. Terdapat juga sejenis permainan RPG di mana para pemainnya boleh melakukan gerakan karektornya oleh si pemain sendiri. Ini disebut Live-Action Role-playing atau LARP. Dalam permainan LARP, biasanya para pemain memakai kostum dan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan karektor, dunia dan cerita yang dia mainkan.

Istilah lainnya adalah MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) adalah permainan role-playing game (RPG) yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terus berkembang melalui media internet dan jaringan. Contoh dari genre permainan ini World of Warcraft, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, DOTTA.

2.4.4 Life Simulation Games

Permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh watak. Dalam memainkan tokoh watak tersebut pemain bertanggung jawab atas kepintaran serta kemampuan fizikal dari karektorya tersebut. Tokoh watak tersebut memerlukan watak manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara haiwan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan mainnya boleh berupa pemain lain yang memainkan watak sebagai jiran mahupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi. Contohnya adalah SimLife, Second Life.

2.4.5 Permainan Video Simulasi Pembinaan dan Pengurusan

Permainan yang mensimulasikan projek membangunkan sebuah bandar, pemain di haruskan membangun sebuah bandar lengkap dengan kemudahan awam mahupun kemudahan pemerintah seperti gedung, alat kenderaan, taman, sekolah, hospital, tempat beribadah, bank dan bangunan lainnya pada masa ia ingin membangunkan bandar tersebut pemain juga harus memperlihatkan sumber ekonomi, keharmonian para penduduknya dalam beraktiviti yang mungkin akan terganggu sewaktu pembuatan jambatan penyeberangan dan lain-lain. Contoh dari game genre ini adalah SimCity, Caesar.

2.4.6 Permainan Video Simulasi Vehicle

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kenderaan, kenderaan boleh berupa kapal terbang, kereta kebal, kereta, kenderaan perang, dan sebagainya. Contoh dari game genre ini adalah Flight Gear, Tram, Orbiter.

2.4.7 Permainan Video Aksi

Permainan jenis ini amat berkait rapat dengan fizikal, seperti ketangkasan dan refleksi daripada pemain. Dalam permainan ini pemain mengendalikan seorang tokoh karektor, tokoh karektor yang dimainkan boleh dihadapkan dengan tokoh karektor lain yang bertarung dan juga menjalankan sebuah misi yang banyak rintangan, mengumpulkan objek tertentu, mengalahkan musuh, atau pun menyelamatkan karektor lainnya.

2.4.8 Permainan Video Penyiasatan

Permainan yang menggunakan tokoh karektor fizikal yang bertugas mengeksplorasi, memecahkan sebuah misteri atau persoalan, memburu harta karun, ataupun menyelamatkan tokoh karektor buatan. Banyak daripada game ini diadaptasi daripada sebuah novel popular ataupun filem biskop.

2.4.9 Permainan Video Aksi Penyiasatan

Permainan penyiasatan yang dikombinasikan dengan aksi bertarung, menghadapi rintangan ataupun menyelesaikan teka-teki. Contoh genre permainan video ini adalah Tomb Raider dan Indiana Jones.

2.4.10 Permainan Video Simulasi Pengurus

Permainan yang mensimulasikan menjadi seorang pengurus dalam sebuah kelab bola sepak. Contoh dari genre ini adalah Pengurus Kejohanan dan banyak lagi jenis-jenis permainan atau genre permainan sukan seperti, Sport, Racing, Art, yang rata-rata sangat berkait rapat dengan aktiviti dunia nyata.

2.5 Pengaruh Permainan Video Terhadap Aspek Pendidikan

Satu kaji selidik yang dijalankan Asian Food Information Center (AFIC) terhadap kanak-kanak berumur 10-12 tahun di empat buah bandar raya Asia, termasuk Kuala Lumpur pada 2002 menunjukkan bahawa kanak-kanak Malaysia memiliki gaya hidup yang tidak aktif. Mereka banyak menghabiskan masa menonton televisyen atau bermain komputer dan permainan video. Semasa cuti sekolah pula, 30 peratus kanak-kanak Malaysia menonton televisyen lebih 8 jam sehari (Consumers International, 2004).

Kaji selidik itu juga menunjukkan kebanyakan kanak-kanak yang mengambil bahagian dalam kaji selidik itu lebih gemar bermain komputer atau menonton televisyen (AFIC, 2002) berbanding keluar bermain dengan kawan mereka. Kebanyakan ibu bapa juga terlalu sibuk dengan kerja rumah dan pejabat sehingga mengabaikan masa bermain dengan anak yang sedang membesar. Trend ini agak membimbangkan kerana gaya hidup tidak aktif yang dilalui oleh kanak-kanak ini boleh membantutkan perkembangan holistik mereka. Ia juga boleh menyumbang kepada masalah berat badan dan obesiti dalam kalangan kanak-kanak. Menurut pakar psikologi perkembangan, Elaine Yong, gaya hidup tidak aktif di kalangan kanak-kanak akan mengganggu perkembangan mereka kerana aktiviti fizikal boleh membantu kanak-kanak memperkembang kemahiran motor dan kebolehan intelektual mereka.

Kajian terkini terhadap keganasan yang dihasilkan melalui permainan video mendapati kanak-kanak yang terlalu lama bermain permainan itu menjadi lebih agresif, berkelahi dengan abang mereka dan ketinggalan dalam persekolahan. Mengikut kajian daripada Universiti Saint Leo, Florida mendapati pemain muda mudah terpengaruh dengan aktiviti dalam permainan berkenaan dan melaksanakan pergerakan berkenaan selepas bermain permainan berkenaan. Satu kajian mendapati pemain yang bermain selama 10 minit dikesan bertindak agresif berbeza daripada watak asal sebaik sahaja menekan butang off pada konsol permainan. Kajian lain terhadap lebih 600 pelajar berusia antara 13 dan 14 tahun, guru mendapati mereka yang bermain permainan ganas lebih agresif seperti bertelagah dengan pihak berkuasa selain cenderung berkelahi di antara mereka. Penyelidik juga mendapati remaja lelaki lebih cenderung membuang masa di depan konsol permainan berbanding perempuan.

Kajian terkini terhadap keganasan yang dihasilkan melalui permainan video mendapati kanak-kanak yang terlalu lama bermain permainan itu menjadi lebih agresif, berkelahi dengan abang mereka dan ketinggalan dalam persekolahan. Mengikut kajian daripada Universiti Saint Leo, Florida mendapati pemain muda mudah terpengaruh dengan aktiviti dalam permainan berkenaan dan melaksanakan pergerakan berkenaan selepas bermain permainan berkenaan. Satu kajian mendapati pemain yang bermain selama 10 minit dikesan bertindak agresif berbeza daripada watak asal sebaik sahaja menekan butang off pada konsol permainan. Kajian lain

terhadap lebih 600 pelajar berusia antara 13 dan 14 tahun, guru mendapati mereka yang bermain permainan ganas lebih agresif seperti bertelagah dengan pihak berkuasa selain cenderung berkelahi di antara mereka. Penyelidik juga mendapati remaja lelaki lebih cenderung membuang masa di depan konsol permainan berbanding perempuan.

2.6 Rumusan

Bab ini telah menjelaskan tentang jenis-jenis permainan video, pengaruh permainan video terhadap aspek pendidikan dan beberapa pandangan para sarjana mengenai permainan video dan kesannya terhadap era globlasasi serta masyarakat negara kita.

BAB III

METHODOLOGI

3.1 Pendahuluan

Kajian deskriptif ini melibatkan responden seramai 100 orang pelajar telah yang dipilih secara kaedah snowball dari tiga buah sekolah menengah harian biasa dalam zon utara Perlis. Data kajian pula diperoleh dengan menggunakan soal selidik yang telah dihantar oleh penyelidik sendiri kepada responden kajian. Instrumen yang digunakan untuk tahap pemahaman dan minat pelajar terhadap permainan video dalam kajian ini telah dibentuk oleh penyelidik sendiri. Item-item tersebut terlebih dahulu telah diklasifikasikan kepada tiga bahagian iaitu latar belakang responden, maklumat penggunaan dan kesan penggunaan serta ulasan dan pendapat.

3.2 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini berbentuk deskriptif. Soal selidik digunakan untuk mendapat maklumat latar belakang responden dan persepsi pelajar terhadap penggunaan permainan video dan kesan penggunaan terhadap prestasi akademik pelajar.

3.3 Tempoh Kajian

Kajian ini telah mengambil masa selama 4 bulan untuk disiapkan. Manakala soalan yang ditadbirkan pula telah dilakukan pada awal bulan Mac 2010.

3.4 Sampel Kajian

Persampelan merupakan strategi penyelidikan bila mana pengkaji boleh mendapatkan maklumat mengenai sesuatu populasi daripada sebahagian individu yang menganggotai populasi tersebut. Sebahagian individu yang diambil melalui persampelan bagi mewakili sesuatu populasi yang dikaji dinamakan sampel. Maklumat yang didapati daripada sampel boleh digunakan bagi menganggarkan maklumat tentang populasi yang dikaji. Pengkaji telah memilih sampel kajian melalui kaedah persampelan snowball. Menurut Taylor dan Bogdan (1998), teknik persampelan ini sangat sesuai bagi kajian seperti ini yang berusaha untuk mendapatkan sampel daripada sesuatu latar serta memaksimumkan variasi dalam data untuk mendeskripsi sesuatu fenomena.

Jadual 3.4.

Statistik Bilangan Pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan di Negeri Perlis.

SEKOLAH MENENGAH		ENROLMEN PELAJAR		KELAS
JENIS SEKOLAH	BIL.	L	P	BIL.
SMK	19	9898	9988	735

Jumlah sampel yang dipilih adalah seramai 100 orang. Sampel kajian terdiri daripada murid Tingkatan Satu, Tingkatan Dua dan Tingkatan Tiga di tiga buah sekolah menengah kebangsaan sekitar Negeri Perlis.

3.5 Tujuan Penyelidikan

Daripada kajian ini penyelidik berharap dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkaitan . Manfaat daripada kajian ini diantaranya:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbang bahan ilmiah perpustakaan Universiti Utara Malaysia khususnya mengenai kajian terhadap permainan video dan hubungannya pada prestasi belajar pelajar.
2. Menambah maklumat dan pengetahuan mengenai perkembangan permainan video masa kini.
3. Mengetahui fakta mengenai bagaimana permainan video mempengaruhi pencapaian prestasi belajar pelajar.

3.6 Instrumen Kajian

Instrumen ialah alat untuk mengutip data. Pengkaji telah menggunakan soal selidik untuk mengutip data. Dengan menggunakan soal selidik, pengkaji boleh mendapat jawapan menerusi jawapan bertulis. Teknik soal selidik

adalah teknik pengutipan data yang popular dengan mengadakan soalan atau item yang memudahkan responden memberikan jawapan (Mohamad Najib, 2003).

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan instrumen berbentuk soal selidik untuk mendapatkan maklum balas daripada responden. Soal selidik ialah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkah laku responden. Seperti alat pengukur yang lain, produk kepada penggunaan alat pengukur ini adalah data (Mohd Najib, 2003). Menurut Khalid Johari (2003), penggunaan borang soal selidik merupakan antara alat-alat pengumpulan data yang banyak digunakan oleh pengkaji. Ini disebabkan soal selidik dapat mengumpul data secara terperinci tersusun dan piawai. Di samping itu, instrumen ini mudah ditadbir, menjimatkan masa, minda dan wang pengkaji semasa pengumpulan data. Menurut Marshall dan Rossman (1998), soal selidik mempunyai kekuatan tersendiri untuk mendapatkan maklum balas kajian antarabangsa, mudah untuk memanupulasi dan mengkategorikan data untuk dianalisis, mengurus dan mentadbir data dengan mudah dan berkesan, mudah untuk membuat generalisasi, mudah menganalisis, menguji kesahan dan membuat trigulasi.

Soal selidik yang digunakan dalam kajian ini terbahagi kepada 3 bahagian. Bahagian A bertujuan memperoleh maklumat tentang butir-butir latar belakang responden. Ini termasuk jantina, umur, bangsa, pemilikan komputer dan pendapatan penjaga. Bahagian B mengandungi soalan-soalan

yang bertujuan untuk memperoleh maklumat tentang penggunaan permainan video dan bahagian C pula adalah untuk mengetahui kesan penggunaan serta disediakan untuk memberi ulasan dan cadangan daripada responden.

Item-item keenderungan pula disediakan dengan menggunakan skala likert perkadaran 5 point seperti yang telah dicadangkan oleh Mc Kelvie, (1978), Nunally, (1978). seperti jadual 2

Jadual 3.6.

Skala Item Bagi Penyelidikan Kecenderungan

5.	Sangat setuju
4.	Setuju
3..	Kurang setuju
2.	Tidak setuju
1.	Sangat tidak setuju

3.7 Kajian Rintis

Menurut Polit et al. (2001), kajian rintis adalah merujuk kepada versi kajian kecil atau percubaan yang dilakukan sebagai persediaan untuk kajian yang lebih besar atau utama. Baker (1994) pula berpendapat, kajian rintis boleh merupakan pra ujian untuk mencuba instrumen kajian yang khusus. Kajian rintis dapat membantu penyelidik memperoleh pertunjuk awal tentang mana-

mana bahagian kajian yang mungkin tidak tepat atau gagal. Ianya juga membolehkan penyelidik mengenal pasti sebarang kekurangan dalam instrumen kajian dan seterusnya memperbaiki kelemahan tersebut. Menurut Borg dan Gall (1989), kajian rintis ialah satu kajian yang dilaksanakan sebelum set soal selidik diedarkan kepada responden sebenar. Tujuan utama kajian rintis dijalankan ialah untuk menguji kesahan dan kebolehpercayaan instrumen tersebut. Kesahan dan kebolehpercayaan instrumen adalah penting bagi memastikan maklumat yang diperolehi mencapai matlamat penyelidikan. Kajian rintis juga dapat digunakan untuk menguji kefahaman responden terhadap konsep-konsep yang digunakan dalam instrumen kajian khususnya mengenai kekurangan, kekeliruan dan kekaburan bahasa instrumen (Wiersma, 2000). Kajian rintis membolehkan pengkaji mengenal pasti kekurangan dalam instrumen kajian dan seterusnya memperbaikinya supaya tidak menjejaskan hasil kajian. Kajian rintis juga dijalankan bagi memastikan item-item yang digunakan mempunyai kerangka rujukan yang sama (*common frame of reference*) di antara responden dengan pengkaji. Sebelum kajian sebenar dijalankan, satu kajian rintis telah dilakukan. Tujuan utama penyelidik menjalankan kajian rintis ialah untuk:

1. Menguji kefahaman responden terhadap item-item dalam alat penyelidikan yang digunakan.
2. Tujuan kedua kajian rintis ini dilakukan ialah untuk menguji kesahan dan kebolehpercayaan alat-alat penyelidikan yang digunakan.

Melalui hasil kajian rintis yang telah dijalankan oleh pengkaji, nilai alpha yang diperolehi ialah 0.824. Hasil kajian rintis ini tergolong dalam kebolehpercayaan yang baik dan boleh diterima pakai.

3.8 Pengumpulan Data

Data kajian diketahui melalui borang soal-selidik yang diedar dan diberikan oleh penyelidik kepada responden-responden yang telah dipilih. Sebanyak 100 helaian borang soal selidik telah diedarkan kepada responden. Sebelum responden menjawab item soalan soal selidik, terlebih dahulu responden telah diberi penerangan dan penjelasan bahawa jawapan mereka adalah sulit, oleh itu mereka dikehendaki menjawab dengan jujur.

3.9 Prosedur Analisis Data

Maklumat yang diterima telah dianalisis dengan menggunakan perisian Statistical Package for Social Sciences (SPSS) versi 16.0. Data dianalisis secara deskriptif iaitu melibatkan min dan inferensi iaitu analisis korelasi Pearson. Statistik deskriptif digunakan untuk mendapatkan kekerapan, peratus, min dan sisihan piawai. Latar belakang responden pula dianalisis dengan menggunakan kekerapan dan peratusan. Dua jenis analisis statistik digunakan iaitu analisis deskriptif dan analisis inferensi.

3.9.1 Statistik Deskriptif

Kaedah statistik ini digunakan untuk mendapatkan frekuensi, peratusan dan min skor bagi profil responden dari ciri-ciri demografi iaitu jantina dan umur, latar belakang responden yang terdiri daripada pengkhususan, kelayakan akademik responden, pengalaman menggunakan permainan video, kekerapan menggunakan permainan video, pemilikan komputer dan kecenderungan bermain permainan komputer.

3.9.2 Statistik Inferensi

Kaedah statistik ini digunakan bagi melakukan analisis korelasi Pearson, analisis Ujian-t Sampel Bebas (Independent Sample T-test) dan analisis ANOVA Satu Hala. Analisis korelasi Pearson dilakukan untuk melihat hubungan di antara pembolehubah bagi melihat apakah faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi akademik. Untuk kajian ini, kekuatan korelasi antara dua pembolehubah ditetapkan berdasarkan klasifikasi kekuatan korelasi yang dibentuk oleh Davis (1971) dalam Yusof Othman (2003)

Jadual 3.9

Penilaian terhadap Kekuatan Korelasi antara Dua Pembolehubah

Nilai Pekali (r)	Kekuatan Korelasi
0.00	Tiada hubungan
0.01 hingga 0.09	Sangat lemah
0.10 hingga 0.29	Lemah
0.30 hingga 0.49	Sederhana
0.50 hingga 0.69	Kuat
0.70 hingga 0.90	Sangat kuat
1.00	Sempurna

Sumber Yusof Othman (2003)

Analisis Ujian-t Sampel Bebas dan ANOVA digunakan untuk menentukan perbezaan kecenderungan terhadap penggunaan permainan video. Analisis Ujian-t Sampel Bebas dijalankan pada aras keertian $p = 0.05$. Jika nilai p adalah kurang dari 0.05 ($p < 0.05$) maka perbezaan adalah signifikan, manakala bagi nilai p adalah melebihi 0.05 ($p > 0.05$) maka tidak terdapat perbezaan yang signifikan. Analisis ANOVA satu hala pula dijalankan pada aras keyakinan 95 peratus atau $\alpha = 0.05$.

Analisis kebolehpercayaan dilakukan bagi menilaikan tahap kebolehpercayaan data yang diperolehi melalui soal-selidik yang diedarkan

kepada responden. Ia bertujuan untuk memberi bantuan dan kemudahan kepada para pengkaji untuk menyemak sama ada data yang dikutip boleh dipercayai atau tidak. Pada amalnya kebanyakan penyelidik menggunakan Cronbach's Coefficient Alpha untuk mengukur kebolehpercayaan item-item soal selidik (menggunakan skala likert). Cronbach's Alpha sesuai digunakan bagi:

1. menentukan ketekalan dalaman sesuatu konstruk (pembolehubah utama) item dan sesuatu indikator (pembolehubah kecil) dalam sub item,
2. item-item yang berbentuk aneka pilihan jawapan yang diberi nilai 3 atau lebih poin (bukan untuk dichotomous item),
3. mengira pekali kebolehpercayaan bagi data yang dipungut secara single occasion atau pungutan data secara cross-sectional dalam kajian survey.

Menurut Nunnally (1978), nilai kebolehpercayaan yang semakin hampir dengan nilai 1.00 adalah nilai yang terbaik. Nilai kebolehpercayaan yang kurang daripada 0.70 adalah dikira sebagai nilai yang lemah dan bagi nilai yang berada dalam lingkungan 0.70 adalah nilai yang boleh diterima manakala nilai yang melebihi 0.80 adalah dianggap sebagai nilai kebolehpercayaan yang baik. Nilai kebolehpercayaan di antara 0.69 hingga

0.97 adalah melebihi nilai penerimaan iaitu 0.50 (Hair, Anderson, Tatham & Black, 1992).

3.10 Rumusan

Bab ini telah menerangkan secara terperinci mengenai kajian ini. Maklumat-maklumat mengenai reka bentuk kajian, populasi, sampel, tempat, instrumen yang digunakan, prosedur menjalankan kajian, mengumpul data dan cara menganalisis data telah dibincangkan. Manakala analisis data yang telah dikumpulkan yang menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensi akan dibincangkan dalam Bab 4.

BAB IV

DAPATAN KAJIAN

4.1 Pendahuluan

Dalam bab ini, analisis data dan dapatan kajian akan dibentangkan. Profil responden merupakan aspek / bahagian pertama akan dibentangkan untuk menghuraikan demografi dan latarbelakang responden. Pembentangan ini akan diteruskan dengan analisis kebolehpercayaan instrumen kajian. Akhirnya, ujian ke atas hipotesis akan dijalankan untuk menentukan perbezaan pembolehubah berdasarkan faktor demografi dan perhubungan antara pembolehubah bersandar dengan pembolehubah tak bersandar.

4.2 Profil Responden

Responden kajian ini adalah seramai 100 orang pelajar yang bermain permainan video dari 3 buah sekolah menengah dalam negeri Perlis. Latar belakang responden melibatkan aspek-aspek jantina, keturunan, umur, pemilikan komputer, pencapaian akademik, pendapatan dan pekerjaan keluarga.

Jadual 4.1

Taburan Responden Mengikut Jantina

Jantina	Kekerapan	Peratus (%)
Lelaki	81	81.0
Perempuan	19	19.0
Jumlah	100	100.0

Jadual 4.1 menunjukkan majoriti daripada responden adalah pelajar lelaki (81.0%) manakala perempuan hanya 19.0%.

Jadual 4.2

Taburan Responden Mengikut Bangsa

Bangsa	Kekerapan	Peratus (%)
Melayu	65	65.0
Cina	20	20.0
India	7	7.0
Lain-lain	8	8.0
Jumlah	100	100.0

Jadual 4.2 menunjukkan kaum Melayu telah mencatatkan peratus yang paling tinggi iaitu sebanyak 65.0%, kaum Cina adalah 20.0%, manakala kaum India dan kaum lain-lain masing-masing hanya terdapat 7.0% dan 8.0% sahaja.

Jadual 4.3

Taburan Responden Mengikut Umur

Jantina	Kekerapan	Peratus (%)
13 Tahun	36	36.0
14 Tahun	21	21.0
15 Tahun	43	43.0
Jumlah	100	100.0

Jadual 4.3 menunjukkan pelajar berumur 15 tahun adalah responden yang paling banyak menjawab soalan soal selidik ini iaitu sebanyak 43% diikuti pelajar 13 tahun 36% dan pelajar 14 tahun 21%.

Jadual 4.4

Taburan Responden Mengikut Pemilikan Komputer

Jantina	Kekerapan	Peratus (%)
Ya	57	57.0
Tidak	43	43.0
Jumlah	100	100.0

Jadual 4.4 menunjukkan seramai 57.0% responden menyatakan mereka memiliki komputer peribadi di rumah dan selebihnya 43.0% menyatakan tidak mempunyai komputer peribadi di rumah.

Jadual 4.5

Taburan Responden Mengikut Pencapaian Akademik

Jantina	Kekerapan	Peratus (%)
Cemerlang	2	2.0
Sederhana	34	34.0
Lulus	44	44.0
Gagal	20	20.0
Jumlah	100	100.0

Jadual 4.5 menunjukkan pencapaian akademik responden. Responden cemerlang hanya 2% manakala responden sederhana cemerlang dan lulus mendominasi kajian ini iaitu masing-masing sebanyak 34% dan 44%. Responden yang gagal adalah sebanyak 20%.

Jadual 4.6

Taburan Responden Mengikut Pendapatan Keluarga

Jantina	Kekerapan	Peratus (%)
Rendah	65	65.0
Sederhana	22	22.0
Tinggi	13	13.0
Jumlah	100	100.0

Jadual 4.6 menunjukkan kebanyakan responden, iaitu 65.0%, berada dalam lingkungan pendapatan keluarga yang rendah. Responden yang mempunyai pendapatan keluarga yang sederhana ialah 22.0% dan pendapatan yang tinggi hanya 13.0%.

Jadual 4.7

Taburan Responden Mengikut Pekerjaan Penjaga

Jantina	Kekerapan	Peratus (%)
Bekerja Sendiri	39	39.0
Kerajaan	30	30.0
Swasta	11	11.0
Petani	12	12.0
Tiada Pekerjaan Tetap	8	8.0
Jumlah	100	100.0

Jadual 4.7 menunjukkan bekerja sendiri mencatatkan peratusan tertinggi iaitu sebanyak 39.0%, diikuti dengan kakitangan kerajaan 30.0%, pekerjaan swasta dan petani mempunyai peratusan yang hampir sama iaitu 11.0% dan 12.0% dan mereka yang tidak mempunyai pekerjaan tetap sebanyak 8.0%.

4.3 Corak Permainan Video

Corak permainan video dalam kajian ini merangkumi waktu yang kerap digunakan untuk bermain permainan video, jenis-jenis permainan video yang menjadi kegemaran responden dan tujuan responden bermain permainan video.

Jadual 4.8

Taburan Waktu Bermain Permainan Video

Jantina	Kekerapan	Peratus (%)
Sewaktu pulang daripada sekolah	13	13.0
Waktu petang	29	29.0
Waktu lapang	30	30.0
Waktu cuti sekolah	8	8.0
Tidak kira masa	20	20.0
Jumlah	100	100.0

Jadual 4.8 menunjukkan taburan waktu yang kerap digunakan untuk bermain permainan video ialah waktu lapang (30.0%) dan waktu petang (9.0%). Diikuti dengan tidak kira masa (20.0%), sewaktu pulang daripada sekolah (13.0%) dan yang paling rendah ialah waktu cuti sekolah hanya 8.0%.

Jadual 4.9

Taburan Jenis Permainan Yang Digemari Dalam Permainan Video

Jantina	Kekerapan	Peratus (%)
Game pembelajaran	2	2.0
Perang	36	36.0
Sukan	14	14.0
Puzzle	3	3.0
Aksi	12	12.0
Lain-lain	33	33.0
Jumlah	100	100.0

Jadual 4.9 menunjukkan taburan jenis permainan yang digemari oleh responden dalam permainan video ialah majoriti responden memilih permainan perang iaitu 36.0%, diikuti dengan sukan (14.0%) dan aksi (12.0%). Permainan yang mendapat permintaan yang paling rendah ialah game pembelajaran (2.0%) dan puzzle (3.0%).

Jadual 4.10

Taburan Tujuan Bermain Permainan Video

Jantina	Kekerapan	Peratus (%)
Rasa relax	44	44.0
Membuang masa	4	4.0
Untuk bergembira	34	34.0
Meningkatkan kemahiran belajar	5	5.0
Lain-lain	13	13.0
Jumlah	100	100.0

Jadual 4.10 menunjukkan taburan tujuan bermain permainan video. Majoriti responden memilih rasa relax (44.0%) dan diikuti dengan untuk tujuan bergembira (34.0%). Selebihnya memilih lain-lain (13.0%), diikuti yang paling rendah iaitu membuang masa (4.0%) dan meningkatkan kemahiran belajar (5.0%).

4.4 Analisis Inferensi Dan Ujian Kebolehpercayaan

4.4.1 Keputusan Analisis Nilai Kebolehpercayaan Bagi Faktor

Kecenderungan Bermain Permainan Video.

Kebolehpercayaan instrumen yang digunakan dalam kajian ini ditentukan menggunakan nilai Cronbach Alfa, iaitu nilai kebolehpercayaan yang menggambarkan indeks ketekalan setiap item. Jadual 4.8 menunjukkan nilai Cronbach Alpha bagi setiap item.

Jadual 4.11

Analisis Nilai Kebolehpercayaan Bagi Faktor Kecenderungan Bermain Permainan Video.

Bil	Item	Cronbach's alpha
1	Bermain permainan video game akan membuat saya berasa gembira.	0.746
2	Bermain permainan video game akan membuat saya berasa selesa	0.748
3	Bermain permainan video game akan membuat saya dapat lari daripada masalah saya seketika	0.755
4	Bermain permainan video game akan membuat saya rasa dihargai oleh rakan sekelas saya.	0.775
5	Bermain permainan video game akan membuat saya rasa bersemangat	0.740
6	Bermain permainan video game akan dapat mengisi masa lapang saya	0.745

7	Sangat mudah bagi saya untuk belajar dalam bermain permainan video game	0.756
8	Sangat mudah bagi saya untuk menjadi mahir dalam memainkan permainan video game	0.747
9	Saya akan berhenti bermain permainan video game apabila mempunyai kerja sekolah yang banyak	0.773
10	Saya sering menghabiskan masa lapang saya dengan bermain permainan video game	0.746
11	Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu persekolahan	0.740
12	Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu cuti persekolahan	0.746
13	Saya tidak akan menyiapkan kerja sekolah saya dahulu sebelum bermain permainan video game	0.743
14	Bermain rasa permainan video game tidak akan menjejaskan prestasi akademik saya	0.774
15	Bermain permainan video game tidak akan menjejaskan tumpuan sewaktu sesi pembelajaran saya di dalam kelas	0.777
16	Permainan video game hanya sesuai untuk pelajar lelaki sahaja.	0.768
17	Saya akan sering bermain permainan video game pada masa hadapan	0.760

Dapatan daripada ujian ini menunjukkan nilai untuk semua item berada dalam lingkungan 0.70 iaitu antara 0.740 hingga 0.777. Ini adalah nilai kebolehpercayaan yang boleh diterima pakai. Menurut Nunnally (1978),

nilai kebolehpercayaan yang semakin hampir dengan nilai 1.00 adalah nilai yang terbaik. Nilai kebolehpercayaan yang kurang daripada 0.70 adalah dikira sebagai nilai yang lemah dan bagi nilai yang berada dalam lingkungan 0.70 adalah nilai yang boleh diterima manakala nilai yang melebihi 0.80 adalah dianggap sebagai nilai kebolehpercayaan yang baik. Nilai kebolehpercayaan di antara 0.69 hingga 0.97 adalah melebihi nilai penerimaan iaitu 0.50 (Hair, Anderson, Tatham & Black, 1992). Dalam kajian ini nilai keseluruhan kebolehpercayaan Cronbach Alpha adalah 0.767.

4.4.2 Analisis Item Kecenderungan Permainan Video Yang Menjadi Daya Tarikan Pelajar-Pelajar Sekolah Menengah Rendah

Jadual 4.9 menunjukkan min, peratus dan sisihan piawai, bagi setiap item kecenderungan permainan video yang menjadi daya tarikan pelajar-pelajar untuk bermain permainan video.

Jadual 4.12

Kecenderungan Bermain Permainan Video

Bil	Item Soalan	1 Sgt Tidak Setuju	2 Tidak Setuju	3 Kurang Setuju	4 Setuju	5 Sgt Setuju	Mean	sp
1	Bermain permainan video game akan membuat saya berasa gembira.	0%	2%	9%	61%	28%	4.15	.657
		2%			89%			
2	Bermain permainan video game akan membuat saya berasa selesa	0%	0%	10%	58%	32%	4.22	.613
		0%			90%			
3	Bermain permainan video game akan membuat saya dapat lari daripada masalah saya seketika	1%	2%	19%	49%	29%	4.03	.810
		3%			78%			
4	Bermain permainan video game akan membuat saya rasa dihargai oleh rakan sekelas saya.	15%	13%	43%	20%	9%	2.95	1.14
		28%			29%			
5	Bermain permainan video game akan membuat saya rasa bersemangat	2%	6%	26%	42%	24%	3.80	.943
		8%			66%			
6	Bermain permainan video game akan dapat mengisi masa lapang saya	0%	5%	16%	54%	25%	3.99	.785
		5%			79%			

7	Sangat mudah bagi saya untuk belajar dalam bermain permainan video game	0%	1%	9%	61%	29%	4.18	.626
		1%			90%			
8	Sangat mudah bagi saya untuk menjadi mahir dalam memainkan permainan video game	0%	1%	19%	55%	25%	4.04	.695
		1%			80%			
9	Saya akan berhenti bermain permainan video game apabila mempunyai kerja sekolah yang banyak	3%	3%	16%	45%	33%	4.02	.943
		6%			78%			
10	Saya sering menghabiskan masa lapang saya dengan bermain permainan video game	2%	5%	25%	41%	27%	3.86	.943
		7%			68%			
11	Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu persekolahan	24%	25%	27%	19%	5%	2.56	1.19
		49%			24%			
12	Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu cuti persekolahan	14%	13%	21%	32%	30%	3.31	1.316
		27%			62%			
13	Saya tidak akan menyiapkan kerja sekolah saya dahulu sebelum bermain permainan video game	13%	23%	28%	26%	10%	2.97	1.19
		33%			36%			
14	Bermain rasa permainan video game tidak akan menjejaskan prestasi akademik saya	3%	7%	28%	47%	15%	3.64	.927
		10%			62%			
15	Bermain permainan video game tidak akan menjejaskan tumpuan sewaktu sesi pembelajaran saya di dalam kelas	2%	9%	25%	45%	19%	3.70	.948
		11%			64%			
16	Permainan video game hanya sesuai untuk pelajar lelaki sahaja.	1%	25%	17%	35%	22%	3.55	1.095
		26%			57%			
17	Saya akan sering bermain permainan video game pada masa hadapan	0%	3%	8%	60%	29%	4.15	.687
		3%			89%			

Dalam kajian ini, jenis ukuran adalah menggunakan skala Likert. Terdapat pilihan dari nombor 1 iaitu “(1) Sangat Tidak Setuju” kepada “(5) Sangat Setuju” yang digunakan untuk membolehkan para responden memberi respon kepada item-item soalan dalam borang kaji selidik. Berdasarkan dapatan, didapati bahawa item 2 “Bermain permainan video game akan membuat saya berasa selesa” mendapat nilai min yang paling tinggi iaitu 4.22 dan item 7 “Sangat mudah bagi saya untuk belajar dalam bermain permainan video game” mendapat min 4.18 dan 90% responden menyatakan persetujuan mereka bagi kedua-dua item.

Ini diikuti dengan item 1 “Bermain permainan video game akan membuat saya berasa gembira” dan item 17 “Saya akan sering bermain permainan video game pada masa hadapan” masing-masing berkongsi nilai min 4.15 dan 89% responden menyokong item ini.

Bagi item yang mendapat nilai min yang terendah (2.56) iaitu item 11 “Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu persekolahan”, hanya 24% bersetuju. Item yang mendapat nilai min yang rendah pula adalah item 13 “Saya tidak akan menyiapkan kerja sekolah saya dahulu sebelum bermain permainan video game” mendapat nilai 2.97 dimana responden yang bersetuju dan tidak bersetuju hampir sama banyak iaitu 36% dan 34%. Min keseluruhan bagi soalan ini adalah 3.63.

4.5 Pengujian Hipotesis

Ujian hipotesis dijalankan mengikut hipotesis yang telah dibentuk dalam bab ketiga laporan kajian ini. Kaedah yang digunakan adalah Ujian-t Sampel Bebas , ANOVA sehala dan Korelasi Pearson.

Hipotesis 1

Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat perbezaan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar-pelajar lelaki dan perempuan sekolah menengah rendah.

Hasil ujian-t untuk melihat sama ada terdapat perbezaan min tahap kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar-pelajar lelaki dan perempuan pelajar-pelajar sekolah menengah rendah adalah seperti Jadual 4.13

Jadual 4.13

Ujian-T Ke Atas Faktor Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Antara Pelajar-Pelajar Lelaki Dan Perempuan

Jantina	Kekerapan n	Min	sp	t	df
Lelaki	81	4.27	1.789	0.920	98
Perempuan	19	3.84	2.007		

Aras keertian $\alpha = 0.05$

Berdasarkan Jadual 4.13, didapati nilai statistik adalah $t(98) = 0.920$ adalah tidak signifikan. Ini bermaksud tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam min kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar-pelajar lelaki dan perempuan. Maka hipotesis nol1 didapati benar dan diterima. Hal ini menjelaskan bahawa pelajar-pelajar lelaki tidak mempunyai kecenderungan untuk bermain permainan video yang berbeza drp pelajar perempuan pelajar-pelajar sekolah menengah rendah.

Hipotesis 2

Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat perbezaan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara sosio ekonomi rendah, sederhana dan tinggi pelajar-pelajar sekolah menengah rendah.

Hasil ujian ANOVA sehalu untuk melihat sama ada terdapat perbezaan min tahap kecenderungan untuk bermain permainan video antara status sosio ekonomi rendah, sederhana dan tinggi pelajar-pelajar sekolah menengah rendah, adalah seperti Jadual 4.14

Jadual 4.14

Ujian ANOVA Sehalu- Perbezaan Dalam Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Dalam Sosio Ekonomi Antara Sosio Ekonomi Rendah, Sederhana Dan Tinggi Pelajar-Pelajar Sekolah Menengah Rendah.

SES	Kekerapan n	Min	sp	F	df
Rendah	65	2.35	0.799	0.028	2,97
Sederhana	22	2.32	0.780		
Tinggi	13	2.31	0.855		

Aras keertian $\alpha = 0.05$

Berdasarkan Jadual 4.14, hasil ujian ANOVA sehalu ke atas faktor sosio ekonomi pelajar didapati tiada perbezaan yang signifikan dalam min kecenderungan untuk bermain permainan video antara status sosio ekonomi rendah, sederhana dan tinggi.

Hasil ujian ANOVA menunjukkan nilai $F(2,97) = 0.028$. Dengan itu hipotesis ini diterima. Ini bermakna tiada perbezaan yang signifikan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara status sosio ekonomi rendah, sederhana dan tinggi.

Oleh kerana keputusan ANOVA sehalu adalah tidak signifikan dengan ini dapat dirumuskan bahawa pelajar dari status sosio ekonomi rendah, sederhana dan tinggi tidak menunjukkan kecenderungan untuk bermain permainan video yang berbeza.

Hipotesis 3

Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat perbezaan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara tingkatan 1, tingkatan 2 dan tingkatan 3, pelajar-pelajar sekolah menengah rendah

Hasil ujian ANOVA sehalu untuk melihat sama ada terdapat perbezaan min dalam tahap kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar tingkatan 1, tingkatan 2 dan tingkatan 3, pelajar-pelajar sekolah menengah rendah adalah seperti Jadual 4.15

Jadual 4.15

Ujian ANOVA Sehalu Perbezaan Dalam Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Antara Tingkatan 1, Tingkatan 2 Dan Tingkatan 3, Pelajar-Pelajar Sekolah Menengah Rendah

Tingkatan	Kekerapan n	Min	sp	F	df
Tingkatan 1	36	2.47	0.774	0.786	2, 97
Tingkatan 2	21	2.29	0.902		
Tingkatan 3	43	2.26	0.759		

Aras keertian $\alpha = 0.05$

Berdasarkan Jadual 4.15, hasil ujian ANOVA sehalu berdasarkan faktor tahap pelajar, didapati tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam min kecenderungan untuk bermain permainan video. Ini bermaksud tidak ada perbezaan yang signifikan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar tingkatan 1, tingkatan 2 dan tingkatan 3. Maka hipotesis nol3 didapati benar dan diterima. Hal ini menjelaskan bahawa kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar-pelajar tingkatan 1, tingkatan 2 dan tingkatan 3, pelajar-pelajar sekolah menengah rendah adalah tidak berbeza.

Hipotesis 4

Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat hubungan antara kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar.

Hasil ujian kolerasi Pearson untuk melihat sama ada terdapat hubungan min di antara tahap kecenderungan untuk bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar. adalah seperti Jadual 4.16

Jadual 4.16

Korelasi Antara Kecenderungan Bermain Permainan Video Dengan Prestasi Akademik Pelajar.

Kecenderungan	Prestasi Akademik
	-.090

Aras keertian $\alpha = 0.05$

Berdasarkan Jadual 4.16, didapati nilai pekali korelasi, r bagi hubungan kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar adalah -0.090 . Ini menunjukkan hubungan yang sangat lemah dan songsang. Maka hipotesis ini diterima. Ini bermakna tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar.

BAB V

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

5.1 Pendahuluan

Bab ini membicarakan rumusan dapatan-dapatan kajian yang dinyatakan dalam Bab IV. Ia diikuti dengan perbincangan tentang dapatan kajian dan penjelasan mengenai implikasi kajian terhadap pelajar-pelajar yang bermain permainan video dan kesannya terhadap prestasi belajar pelajar. Selain itu, bab ini juga akan mengemukakan masalah-masalah yang dihadapi dan perkaitan keputusan tersebut dengan kajian yang dijalankan. Beberapa cadangan untuk kajian selanjutnya juga dikemukakan.

5.2 Perbincangan

5.2.1 Corak Permainan Video

Berdasarkan dapatan mengenai corak bermain permainan video, waktu yang kerap digunakan untuk bermain permainan video ialah waktu lapang (30.0%) dan waktu petang (29.0%). Diikuti dengan tidak kira masa (20.0%), sewaktu pulang daripada sekolah (13.0%) dan yang paling rendah ialah waktu cuti sekolah hanya 8.0%. Dapatan ini menunjukkan kebanyakan responden bermain permainan video adalah untuk mengisi waktu lapang mereka.

Walaupun waktu cuti sekolah hanya mendapat peratus terendah iaitu 8.0% sahaja, hal ini menunjukkan responden bermain permainan video hampir setiap hari dan tidak perlu hanya menunggu cuti persekolahan sahaja. Dapatan ini disokong oleh kajian melalui temubual yang dilakukan oleh Sajap Maswan (2007), menunjukkan bahawa ramai golongan remaja yang terdiri daripada kalangan pelajar sekolah telah menghabiskan masa untuk bermain permainan video lebih dari 8 jam dalam seminggu pada hari persekolahan.

Bagi jenis permainan yang digemari oleh responden dalam permainan video, majoriti responden memilih permainan perang iaitu 36.0%, diikuti dengan sukan (14.0%) dan aksi (12.0%). Permainan yang mendapat permintaan yang paling rendah ialah game pembelajaran (2.0%) dan puzzle (3.0%). Hal ini terjadi adalah kemungkinan majoriti responden adalah pelajar lelaki dan mempunyai naluri yang lebih bersifat agresif. Dapatan kajian ini bertepatan dengan kajian yang dilakukan Buchman dan Funk (1996) mendapati bahawa pelajar lelaki lebih cenderung memilih permainan yang ganas dan agresif berbanding pelajar perempuan yang lebih cenderung memilih permainan menghiburkan dan yang bersifat pembelajaran.

Tinjauan untuk tujuan bermain permainan video mendapati majoriti responden memilih rasa relax (44.0%) dan diikuti dengan untuk tujuan bergembira (34.0%). Manakala hanya 5.0% sahaja memilih untuk tujuan meningkatkan kemahiran belajar. Dapatan ini juga bertepatan dengan dapatan kajian yang telah dijalankan oleh Sharifah Mariam Alhabsi (2004)

yang mendapati bahawa aktiviti hiburan dalam bermain permainan video adalah yang paling menarik minat golongan pelajar mengunjungi siber kafe berbanding untuk tujuan pendidikan.

5.2.2 Kecenderungan Daya Tarikan Permainan Video

Daripada dapatan kajian didapati kesenangan menggunakan permainan video menjadi salah satu pemangkin kepada responden gemar bermain permainan video. Ini dibuktikan melalui item “Sangat mudah bagi saya untuk belajar dalam bermain permainan video game” yang mendapat min sebanyak 4.18 dan item “Sangat mudah bagi saya untuk menjadi mahir dalam memainkan permainan video game” dengan min 4.04, Davis (1989) telah menyokongkan bahawa persepsi terhadap kesenangan mengguna mempunyai hubungan yang positif dengan persepsi terhadap kebergunaan dan persepsi terhadap kesenangan mengguna juga akan mempengaruhi persepsi terhadap kebergunaan. Davis (1989) juga menyatakan persepsi terhadap kebergunaan akan mempengaruhi sikap seseorang individu untuk menggunakan sesuatu sistem. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa 90% responden bersetuju dan menyatakan sangat mudah bagi mereka untuk belajar dalam bermain permainan video game. Kebergunaan dan persepsi terhadap kesenangan mengguna sesuatu sistem mempengaruhi sikap mereka untuk bermain permainan video.

Dalam dapatan kajian ini, responden akan lebih cenderung untuk bermain permainan video sewaktu cuti sekolah. Item 12 “Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu cuti persekolahan” (min=3.31), 62% menyatakan persetujuan mereka. Walau bagaimanapun kecenderungan mereka untuk bermain akan berkurangan apabila mereka mempunyai kerja sekolah yang banyak. Melalui item 9 “Saya akan berhenti bermain permainan video game apabila mempunyai kerja sekolah yang banyak” (min=4.02) hanya 6 % tidak bersetuju dan akan terus bermain tanpa menghiraukan kerja sekolah mereka. Dapatan daripada kecenderungan ini walaupun terdapat sesetengah item mendapat min yang rendah atau tinggi, ini menunjukkan kecenderungan mereka untuk bermain permainan video adalah mengikut situasi dan tanggungjawab mereka sebagai seorang pelajar.

5.2.3 Perbezaan Dalam Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Antara Pelajar-Pelajar Lelaki Dan Perempuan

Keputusan ujian-t menunjukkan tidak terdapat perbezaan kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar-pelajar lelaki dan perempuan. Maka hipotesis nol1 didapati benar dan diterima. Hal ini menjelaskan bahawa tidak terdapat perbezaan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar-pelajar lelaki dan perempuan pelajar-pelajar sekolah menengah rendah.

Menurut Kuehl (2000) ujian-t digunakan untuk menentukan kewujudan perbezaan min kumpulan yang diuji. Menurut Graziano dan Raulin (2004) ujian-t dapat mengukur saiz perbezaan antara min kedua-dua kumpulan. Slavin (1992) menegaskan, ujian-t digunakan untuk membuat perbandingan min antara dua kumpulan yang tidak saling bergantung antara satu sama lain. Statistik ini perlu untuk melihat adakah min berbeza bagi dua kumpulan yang berbeza. Berdasarkan kajian ini walaupun saiz responden antara jantina mempunyai jumlah yang tidak seimbang, (lelaki $n=81$, perempuan $n=19$) ia masih boleh diguna pakai.

Dapatan keputusan ini adalah sepadan dengan keputusan Hsu dan Lu (2003) menyatakan bahawa gender seseorang individu tidak akan mempengaruhi sikapnya untuk bermain permainan secara talian. Begitu juga dengan dapatan kajian Funk dan Buchman (1994) mendapati bahawa tidak ada perbezaan gender dalam kecenderungan untuk bermain permainan video, tetapi hanya terdapat perbezaan kecenderungan genre dalam bermain permainan video. Pelajar lelaki lebih cenderung memilih permainan yang berunsur fantasi keganasan manakala pelajar perempuan lebih cenderung kepada permainan fantasi hiburan.

5.2.4 Perbezaan Dalam Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Antara Sosio Ekonomi Rendah, Sederhana Dan Tinggi

Dapatan keputusan ANOVA sehalu menunjukkan tidak terdapat perbezaan yang signifikan, dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara sosio ekonomi rendah, sederhana dan tinggi pelajar-pelajar sekolah menengah rendah.

Hal ini bertentangan dengan Jagdish (1983) menyatakan bahawa pelajar-pelajar yang berstatus sosio ekonomi tinggi memperolehi persekitaran yang terdorong untuk belajar seperti mendapat kemudahan dan mempunyai keadaan rumah yang menyeronokkan jika dibandingkan dengan pelajar-pelajar yang berada di dalam keadaan yang serba kekurangan. Pelajar yang mempunyai sosio ekonomi rendah sering menghadapi masalah di rumah dan hal ini menyebabkan pelajar ini akan cuba mencari keseronokan di luar rumah seperti bermain permainan video, melepak dan sebagainya.

5.2.5 Perbezaan Dalam Kecenderungan Untuk Bermain Permainan Video Antara Tingkatan 1, Tingkatan 2 Dan Tingkatan 3

Hasil ujian ANOVA sehalu berdasarkan faktor tahap tingkatan, didapati tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar tingkatan 1, tingkatan 2 dan tingkatan 3, pelajar-pelajar sekolah menengah rendah. Nilai skor min bagi setiap kumpulan ialah Tingkatan 1 (min =2.47), tingkatan 2 (min =2.29) dan tingkatan 3 (min =2.26). Ini bermaksud tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam kecenderungan untuk bermain permainan video antara pelajar tingkatan 1, tingkatan 2 dan tingkatan 3.

Dapatan ini disokong oleh kajian Fisher (1995) dan kajian Philips et al (1995), yang membuat kajian ke atas kanak-kanak yang berumur dalam golongan 11 hingga 16 tahun. Mereka mendapati tiada perbezaan yang signifikan dalam kecenderungan bermain antara kanak-kanak di dalam golongan tersebut. Responden dalam kajian ini pula adalah dalam golongan 13 tahun hingga 15 tahun.

5.2.6 Kolerasi Antara Kecenderungan Bermain Permainan Video Dengan Prestasi Akademik Pelajar.

Selain itu dapatan kajian juga menunjukkan bahawa tidak terdapat hubungan antara kecenderungan bermain permainan komputer dengan prestasi belajar . Item “Bermain rasa permainan video game tidak akan menjejaskan prestasi akademik saya” mendapat min 3.64, item ” Bermain permainan video game tidak akan menjejaskan tumpuan sewaktu sesi pembelajaran saya di dalam kelas” mendapat min 3.70 dan keputusan ujian korelasi menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan, maka dengan ini dapat dirumuskan bahawa tidak terdapat hubungan antara kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar.

Walaupun 89% responden menyatakan bahawa mereka akan terus bermain permainan video melalui item 17 “Saya akan sering bermain permainan video game pada masa hadapan” (min 4.15), namun kebanyakan mereka masih boleh berfikir secara rasional dan tidak mengabaikan tanggungjawab mereka sebagai seorang pelajar. Hal ini boleh dilihat melalui item 9 “Saya akan berhenti bermain permainan video game apabila mempunyai kerja sekolah yang banyak” (78% bersetuju) , item 11 “Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu persekolahan” hanya 24% sahaja bersetuju dan item 13 “Saya tidak akan menyiapkan kerja sekolah saya dahulu sebelum bermain permainan video game” (36% bersetuju). Item-item ini memberi gambaran, walaupun mereka

cenderung bermain permainan video iaitu min keseluruhan kecenderungan 3.63 , namun mereka peka terhadap dan sedar akan kepentingan pelajaran dan tetap meneruskan tanggungjawab mereka sebagai seorang pelajar.

Hal ini bertepatan dengan hasil kajian yang dijalankan oleh Mohd Razali (1993) di mana beliau juga mendapati sebilangan besar daripada responden berpendapat bahawa penglibatan mereka dalam permainan tidak menjejaskan pencapaian akademik. Begitu juga dengan kajian Dominick (1984) juga menyokong bahawa kecenderungan bermain permainan video tidak memberi kesan kepada prestasi akademik. Kebanyakan mereka berpendapat pembahagian masa yang bijak antara akademik dan bermain banyak membantu mencapai kejayaan dalam pelajaran. Walau bagaimanapun kecenderungan bermain mempunyai peluang untuk menjejaskan prestasi akademik pelajar ini ditunjukkan melalui hipotesis nol4. Nilai pekali korelasi, r bagi hubungan kecenderungan bermain permainan video dengan prestasi akademik pelajar adalah -0.090. Didapati hubungan yang sangat lemah dan songsang. Terdapat bukti yang menunjukkan kecenderungan bermain berkemungkinan boleh menjejaskan prestasi akademik pelajar jika dibuat kajian lanjutan.

Dapatan kajian juga mendapati golongan pelajar terpaksa membelanjakan banyak wang untuk memenuhi keinginan mereka bermain permainan video terutamanya di siber kafe. Dari pemerhatian pengkaji, harga yang paling murah untuk melayari internet atau bermain permainan video

ialah RM1.50 sejam. Kebanyakan pelajar menggunakan wang saku mereka sendiri untuk bermain permainan video. Wang saku mereka diperolehi daripada penjaga mereka yang sepatutnya digunakan untuk perbelanjaan di sekolah. Bagi pelajar yang menghabiskan masa sehingga lebih tujuh jam seminggu, tentunya mereka perlu membelanjakan wang yang banyak dalam keadaan mereka belum mempunyai sumber pendapatan sendiri. Daripada dapatan berdasarkan soal selidik pengkaji, ada pelajar yang menghabiskan sejumlah besar wang untuk bermain permainan video dan ada yang sanggup bekerja sambil semata-mata untuk mencari wang untuk bermain permainan video.

5. 3 Cadangan

Bagi memperoleh keputusan yang lebih jitu dan menyeluruh, kajian yang dilakukan pada masa akan datang perlulah diperluaskan dari segi pengutipan data dan jumlah responden yang terlibat. Hal ini adalah sangat penting kerana ketepatan analisis yang didapati akan lebih mencerminkan realiti sebenar mengenai mengapakah pelajar-pelajar sekolah menengah rendah bermain permainan video.

Selain itu, masa untuk menjalankan kajian ini harus dilanjutkan supaya responden yang dipilih akan menjadi lebih seimbang.

Metodologi kajian yang dilakukan adalah dengan menggunakan kaedah soal selidik. Bagi mendapatkan hasil yang lebih tepat, kajian perlu mempelbagaikan kaedah untuk mendapatkan maklumat dan data. Antaranya penyelidik boleh menggunakan kaedah temu bual.

5.4 Rumusan

Keputusan yang didapati melalui kajian ini telah menunjukkan terdapat perhubungan antara pembolehubah bersandar (Pencapaian Akademik) dengan pembolehubah tak bersandar (Permainan Video, Jantina, dan Sosio Ekonomi Keluarga). Walaupun perhubungan antara pembolehubah agak lemah, namun terdapat tanda-tanda kecenderungan bermain permainan video akan menjejaskan prestasi akademik jika dibuat kajian lanjutan.

RUJUKAN

- Anderson, C. A. & Bushman, B.J. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*. *Psychological Science*, 12, 353–359.
- Anderson, C. A. & Morrow, M. (1995). *Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games*. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21, 1020–1030.
- American Obesity Association (2005). Fact Sheet: Obesity in youth. http://www.obesity.org/subs/fastfacts/obesity_youth.shtml. Dicapai pada 28 Februari 2010.
- Asian Food Information Center (AFIC). (2004). *Attitude to food biotechnology: The Philippines, China and India*. ISIS Research.
- Bachmann, G, Roedder, D, Rao, A. (1993). "Children's susceptibility to peer group purchase influence: an exploratory investigation". *Advances in Consumer Research*, Vol. 20 No.1, pp.463-8
- Bailey, D. H, Borwein, J. M. & Girgensohn. (1992). "Experimental Evaluation of Euler Sums." *Exper. Math.* 3, 17-30.
- Baker, T. L. (1994). *Doing Social Research* (2nd Edn.). New York: McGraw-Hill Inc.
- Bliss, J, Chandra, P & Cox, M. (1986). The Introduction of Computer Into A School. *Computer and Education*, 10.49-54.
- Borg, M. G. (1999). The Extent and Nature of Bullying Among Primary and Secondary. *Educational Psychology*, 41, 137-153.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1989). *Educational research*. New York: Longman.

- Buchman, D. D. & Funk, J. B. (1996). Video and Computer Games in the 90's. *Children Today*, 24(1).
- Charlton, J. P. (2002). A factor analytic investigation of computer 'addiction' and engagement. *British Journal of Psychology*, 93, 329–344.
- Dominick JR. (1984). Video games, television violence, and aggression in teenagers. *Journal of Communication*;34:136–47.
- Fisher, Sue. (1995). The amusement arcade as a social space for adolescents: An empirical study. *Journal of Adolescence*, 18(1), 71-86. EJ 500 874.
- Funk, Jeanne B, & Buchman, Debra D. (1994). *Video games and children: Are there "high risk" players?* Paper presented at the International Conference on Violence in the Media, St. John's University, New York.
- Funk, Jeanne B. & Buchman, Debra D. (1996). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles*, 35 (3/4), 219-231. EJ 537 064.
- Funk, J. (1993). *Reevaluating the impact of video games*. *Clinical Pediatrics*, 32, 86–90.
- Graziano, A. & Raulin, M. (2004). *Research Methods: A Process or Inquiry?*. 5th ed. Boston, MA: Allyn & Bacon. Pearson Education Group
- Greenberg, J. L. Lewis, S. E. & Dodd, D. K. (1999). *Overlapping addictions and self-esteem among college men and women*. *Addictive Behaviors*, 24, 565–571.
- Greg Costikyan (partial ludography)". Pen & Paper RPG Database. <http://pembangunan162.blogspot.com/2008/09/definisi-gender.html>. Dicapai pada 22 Mac 2010.
- Griffiths, M.D. (1998). *Violent video games and aggression: A review of the literature*. *Aggression and Violent Behavior*, 4, 203–212.

- Griffiths, M. D, Davies, M. & Chappell, D. (2004). *Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers*. *Journal of Adolescence*, 27, 1, 87-96.
- Gentile D, Lynch P, Ruh Linder J. & Walsh, D. (2004). *'The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance'*, *Journal of Adolescence*, Vol 27, No 1: 5 - 22.
- Griffiths, M. D, Davies, M. & Chappell, D. (2003). *Breaking the stereotype: The case of online gaming*. *CyberPsychology and Behavior*, 6, 81–91.
- Hair, J. F, Anderson, R. E, Tatham, R. L. & Black, W. (1992). *Multivariate Data Analysis: with Readings*. (3 ed.). New York: Macmillan Publishing Company.
- Hsu, C L & Lu, H. P. (2004). Why Do People Play On-line Games? An Extended TAM With Social Influences and Flow Experience. *Journal of Information & Management*, 41, 7, 853-868.
- Kamus Dewan. (2005). Edisi ke-4. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Khalid Johari. (2003). *Penyelidikan dan Pendidikan: Konsep dan Prosedur*. Selangor: Prentice Hall.
- Kerlinger, F.N. & Pedhazur, E.J. (1973). *Multiple regression in behavioral research*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). *Determining Sample Size for Research Activities*. *Educational and Psychological Measurement*. 30: 607-610.
- Kuehl, C. R & Lambing, P. (2000). "Entrepreneurship." Edisi Ketiga. Upper Saddle River, New Jersey : Prentice-Hall.
- Mohd Majid Konting. (2005). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Mohd Razali Abdullah. (1983). Perbandingan prestasi akademik atlit dan bukan atlit di Sekolah Menengah Sultan Mahmud, Kuala Terengganu. *Journal Akademik*. Maktab Perguruan Kuala Terengganu, Jilid IX, 39 – 47.
- Mohamad Najib Abdul Ghafar. (2003). *Reka bentuk tinjauan soal selidik pendidikan*. Skudai: Penerbit UTM
- Marshall, C. & Rossman, G. B. (1989). *Designing qualitative research*. Newbury Park: Sage Publication.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media, The Extensions of Man* McGraw-Hill, New York.
- McGrew, A. (1992). In A. McGrew, P. Lewis & e. al (Eds.), *Conceptualising Global Politics*. Cambridge: Polity Press.
- McKelvie, S. J. (1978). Graphic rating scales-How many categories. *British Journal of Psychology*, 69, 185-202.
- Montgomery, K. (2007). *Generation Digital: Politics, Commerce and Childhood in the Age of the Internet*, MIT, Cambridge, MA,
- Newman, James. (2004). *Videogames*. New York: Routledge.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory*, 2 nd Ed. New York: McGraw-Hill.
- Phillips, Carol A, Rolls, Susan, Rouse, Andrew, & Griffiths, Mark D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18(6), 687-691. EJ 519 525.
- Polit, D.F, Beck, C.T. & Hungler, B.P. (2001). *Essentials of Nursing Research: Methods, Appraisal and Utilization*. 5th Ed., Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.

- Yusof Othman. (2003). Sikap dan Tahap Kebimbangan Terhadap Penggunaan Komputer. Tesis Sarjana. Universiti Utara Malaysia.
- Taylor, J. & Bogdan, R. (1998). *Introduction to qualitative methods: A guidebook and resource* (3rd ed). New York: Wiley.
- Samsudin A. Rahim. (2001). *Media dan Identiti Budaya: Satu Profil Generasi Muda*. Draf Laporan Penyelidikan IRPA 07.02-02-0033. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Sharifah Mariam Alhabsi. (2005). *A case of urban cyber cafes in Malaysia*. <http://www.iimahd.ernet.in/egov/ifip/april2005/article3.htm>. Dicapai pada 22 Mac 2010.
- Slavin, R. E. (1992). When And Why Does Cooperative Increase Achievement? Theoretical and Empirical Perspectives. In R.Hertz-Lazarowitz & N.Miller (Eds), *Interaction in cooperative groups: The theoretical anatomy of group learning* (pp. 145-173). New York: Cambridge Univ. Press.
- Jagdish Raj Sharma. (1983). "Peranan Ibu Bapa: Pespektif Yang Terabai?" Masalah Pendidikan. Jilid 10, ms. 83 - 90.
- Tomlinson, J. (1999). *Globalization and Culture*. Cambridge. Polity Press.
- Wiersma, W. (2000). *Research in Education : An Introduction*. Boston : Allyn an Bacon.



UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

SOAL SELIDIK PENDIDIKAN

**TINJAUAN KAJIAN MENGENAI HUBUNGAN KECENDERUNGAN
PERMAINAN VIDEO GAME DALAM KALANGAN PELAJAR DENGAN
PRESTASI BELAJAR PELAJAR**

PERHATIAN :

1. Semua Pernyataan Yang Terdapat Dalam Item Adalah Berkaitan Dengan Permainan Video Game Dalam Kalangan Pelajar Sekolah
2. Segala Maklumat Responden Adalah Sulit Dan Dirahsiakan

Terlebih dahulu diucapkan terima kasih di atas kesudian anda untuk menjawab soal selidik ini.

Maklumat yang diperolehi akan digunakan semata-mata untuk tujuan akademik

MAKLUMAT RESPONDEN ADALAH SULIT

BAHAGIAN A

Arahan : Tandakan (√) pada petak yang sesuai.

1. MAKLUMAT RESPONDEN

1.1 Jantina

- Laki-laki Perempuan

1.2 Umur

- 13 tahun 14 tahun 15 tahun

1.3 Bangsa

- Melayu Cina India Lain-lain

1.4 Mempunyai komputer di rumah

- Ya Tidak

1.5 Keputusan peperiksaan akhir tahun 2009

- Cemerlang Sederhana Lulus Gagal
 80% – 100% 60% - 79% 40%-59% 0%-39%

Gred Purata : _____

1.6 Pendapatan keluarga

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Kurang RM 500 | <input type="checkbox"/> RM 2,501 – RM3,500 |
| <input type="checkbox"/> RM 501 – RM 1,500 | <input type="checkbox"/> RM 3,501 – RM 5,000 |
| <input type="checkbox"/> RM 1,501 – RM 2,500 | <input type="checkbox"/> Lebih daripada RM 5,000 |

1.7 Pekerjaan Penjaga

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Bekerja Sendiri | <input type="checkbox"/> Peneroka |
| <input type="checkbox"/> Kakitangan Kerajaan | <input type="checkbox"/> Petani |
| <input type="checkbox"/> Kakitangan Swasta | <input type="checkbox"/> Tiada Perkerjaan Tetap |

BAHAGIAN B**2. MAKLUMAT CORAK PENGGUNAAN**

2.1 Adakah anda mempunyai komputer yang boleh digunakan untuk bermain permainan video game?

- Ya Tidak

2.2 Apakah anda bermain permainan video game?

- Ya Tidak

2.3 Apakah anda bermain permainan video game di Internet?

- Ya Tidak Tidak Tahu

2.4 Berapa lama anda bermain permainan video game?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> lebih daripada 1 tahun | <input type="checkbox"/> lebih dari 2 bulan |
| <input type="checkbox"/> lebih daripada 6 bulan | <input type="checkbox"/> lebih daripada 1 bulan |
| <input type="checkbox"/> lebih daripada 3 bulan | <input type="checkbox"/> 1bulan atau kurang |

2.5 Waktu yang anda sering bermain permainan permainan video game dalam sehari

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Kurang 1 jam | <input type="checkbox"/> 3- 4 jam |
| <input type="checkbox"/> 1- 2 jam | <input type="checkbox"/> 4- 5 jam |
| <input type="checkbox"/> 2- 3 jam | <input type="checkbox"/> Lebih daripada 5 jam |

2.6 Waktu yang anda sering bermain permainan permainan video game dalam seminggu

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Kurang 1 jam | <input type="checkbox"/> 3- 4 jam |
| <input type="checkbox"/> 1- 2 jam | <input type="checkbox"/> 4- 5 jam |
| <input type="checkbox"/> 2- 3 jam | <input type="checkbox"/> Lebih daripada 5 jam |

2.7 Apakah jenis permainan video game yang anda gemari?

- | | |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Game Pembelajaran | <input type="checkbox"/> Puzzle |
| <input type="checkbox"/> Perang | <input type="checkbox"/> Aksi |
| <input type="checkbox"/> Sukan | <input type="checkbox"/> Lain- lain |

2.8 Bagaimana anda belajar untuk bermain permainan video game?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Belajar daripada rakan | <input type="checkbox"/> Belajar sendiri |
| <input type="checkbox"/> Belajar daripada ibu bapa | <input type="checkbox"/> Diajarkan di kelas |
| <input type="checkbox"/> Belajar daripada ahli keluarga lain | <input type="checkbox"/> Belajar dari sumber lain |

2.9 Biasanya di manakah tempat anda bermain permainan video game?

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Rumah | <input type="checkbox"/> Rumah rakan |
| <input type="checkbox"/> Pusat membeli- belah | <input type="checkbox"/> Sekolah |
| <input type="checkbox"/> Caber cafe | <input type="checkbox"/> Lain - lain |

2.10 Biasanya di bilakah masanya anda selalu bermain permainan video game?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Sewaktu pulang daripada sekolah | <input type="checkbox"/> Waktu lapang |
| <input type="checkbox"/> Waktu petang | <input type="checkbox"/> Waktu cuti sekolah sahaja |
| <input type="checkbox"/> Waktu malam | <input type="checkbox"/> Tidak kira masa |

2.11 Biasanya berapa banyak waktu yang anda peruntukkan untuk tidur pada waktu malam ?

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1-2 jam | <input type="checkbox"/> 4-5 jam |
| <input type="checkbox"/> 2-3 jam | <input type="checkbox"/> 5-6 jam |
| <input type="checkbox"/> 3-4 jam | <input type="checkbox"/> Lebih 7 jam |

2.12 Jika anda sedang bermain permainan video, Berapa banyak waktu yang anda peruntukkan untuk tidur pada waktu malam ?

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1-2 jam | <input type="checkbox"/> 4-5 jam |
| <input type="checkbox"/> 2-3 jam | <input type="checkbox"/> 5-6 jam |
| <input type="checkbox"/> 3-4 jam | <input type="checkbox"/> Lebih 7 jam |

2.13 Apa yang akan berlaku jika anda asyik bermain permainan video game?

- Membuat kerja rumah secara terburu - buru
- Terlupa / tidak menyiapkan kerja rumah
- Tidur dalam kelas
- Ponteng kelas
- Tiada apa – apa berlaku

2.14 Mengapa anda suka bermain permainan video?

- Rasa relex
- Membuang masa
- Untuk bergembira
- Meningkatkan kemahiran belajar
- Lain - lain

2.15 Kebanyakan pelajar di dalam kelas saya bermain permainan video game

- Ya Tidak

2.16. Saya sering bermain permainan video bersama

- Ahli keluarga
- Rakan- rakan
- Sendirian

2.17 Adakah anda fikir bahawa bermain permainan video akan memberi kesan kepada prestasi anda dalam peperiksaan atau ujian?

- Ya Tidak

Jika "ya", mengapa , sila nyatakan

.....

Jika "tidak", mengapa , sila nyatakan

.....

2.23 Berapa banyak duit yang anda peruntukan untuk bermain permainan video game?

RM_____

2.24 Sumber kewangan / duit untuk bermain permainan video game, sila nyatakan

BAHAGIAN C

3. KECENDERUNGAN TERHADAP PERMAINAN VIDEO GAME

Bulatkan jawapan mengikut keutamaan anda.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.1 Bermain permainan video game akan membuat saya berasa gembira.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.2 Bermain permainan video game akan membuat saya berasa selesa .

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.3 Bermain permainan video game akan membuat saya dapat lari daripada masalah saya seketika

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.4 Bermain permainan video game akan membuat saya rasa dihargai oleh rakan sekelas saya.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.5 Bermain permainan video game akan membuat saya rasa bersemangat.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.6 Bermain permainan video game akan dapat mengisi masa lapang saya.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.7 Sangat mudah bagi saya untuk belajar dalam bermain permainan video game

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.8 Sangat mudah bagi saya untuk menjadi mahir dalam memainkan permainan video game

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.9 Saya akan berhenti bermain permainan video game apabila mempunyai kerja sekolah yang banyak

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.10 Saya sering menghabiskan masa lapang saya dengan bermain permainan video game

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.11 Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu persekolahan

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.12 Saya sanggup bermain permainan video sehingga lewat malam pada waktu cuti persekolahan

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.13 Saya tidak akan menyiapkan kerja sekolah saya dahulu sebelum bermain permainan video game.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.14 Bermain permainan video game tidak akan menjejaskan prestasi akademik saya.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.15 Bermain permainan video game tidak akan menjejaskan tumpuan sewaktu sesi pembelajaran saya di dalam kelas

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.16 Permainan video game hanya sesuai untuk pelajar lelaki sahaja.

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

3.17 Saya akan sering bermain permainan video game pada masa hadapan

5	4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak Setuju

**SOALAN TAMAT
TERIMA KASIH DI ATAS KERJASAMA ANDA**

LAMPIRAN C

DAPATAN KAJIAN RINTIS

[DataSet1] D:\journal video game\UJIAN RINTIS.sav

Scale: ALL VARIABLES**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.824	.851	18

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
GEMBIRA	4.14	.854	21
SELESA	4.00	.775	21
LARI MASALAH	4.38	.805	21
DIHARGAI	3.29	1.102	21
BERSEMANGAT	3.76	.889	21
MASA LAPANG	4.10	.889	21
MUDAH	4.10	.768	21
MAHIR	4.52	.680	21
KERJA SEKOLAH	3.86	1.389	21
HABISKAN MASA	3.71	1.056	21
LEWAT 1	3.19	1.078	21
LEWAT 2	3.57	1.165	21
KERJA SEKOLAH2	2.57	1.165	21
PRESTASI	3.62	1.071	21
TUMPUAN	3.33	1.278	21
LELAKI	2.90	1.261	21
KAYA	2.38	1.203	21
HADAPAN	3.95	.740	21

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.632	2.381	4.524	2.143	1.900	.352	18
Item Variances	1.062	.462	1.929	1.467	4.175	.189	18
Inter-Item Correlations	.241	-.422	.756	1.178	-1.793	.058	18

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
65.38	86.348	9.292	18

DAPATAN KAJIAN SEBENAR

```

ONEWAY B6 BY A6
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /MISSING ANALYSIS

  /POSTHOC=TUKEY BTUKEY ALPHA(0.05) .

```

Descriptives

WAKTU SEMINGGU

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
RENDAH	65	2.35	.799	.099	2.16	2.55	1	3
SEDERHANA	22	2.32	.780	.166	1.97	2.66	1	3
TINGGI	13	2.31	.855	.237	1.79	2.82	1	3
Total	100	2.34	.794	.079	2.18	2.50	1	3

ANOVA

WAKTU SEMINGGU

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.037	2	.018	.028	.972
Within Groups	62.403	97	.643		
Total	62.440	99			

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Dependent Variable:WAKTU SEMINGGU

	(I)	(J)	Mean Difference (I- J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
	PENDAPATA N	PENDAPATA N				Lower Bound	Upper Bound
Tukey HSD	RENDAH	SEDERHANA	.036	.198	.982	-.44	.51
		TINGGI	.046	.244	.980	-.53	.63
	SEDERHANA	RENDAH	-.036	.198	.982	-.51	.44
		TINGGI	.010	.281	.999	-.66	.68
	TINGGI	RENDAH	-.046	.244	.980	-.63	.53
		SEDERHANA	-.010	.281	.999	-.68	.66

Homogeneous Subsets

WAKTU SEMINGGU

	PENDAPATAN	N	Subset for alpha = 0.05
			1
Tukey HSD ^a	TINGGI	13	2.31
	SEDERHANA	22	2.32
	RENDAH	65	2.35
	Sig.		.980
Tukey B ^a	TINGGI	13	2.31
	SEDERHANA	22	2.32
	RENDAH	65	2.35

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 21.777.

```

ONEWAY B6 BY A6
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /MISSING ANALYSIS

  /POSTHOC=TUKEY BTUKEY ALPHA(0.05) .

```

Oneway

Descriptives

WAKTU SEMINGGU

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
RENDAH	65	2.35	.799	.099	2.16	2.55	1	3
SEDERHANA	22	2.32	.780	.166	1.97	2.66	1	3
TINGGI	13	2.31	.855	.237	1.79	2.82	1	3
Total	100	2.34	.794	.079	2.18	2.50	1	3

ANOVA

WAKTU SEMINGGU

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.037	2	.018	.028	.972
Within Groups	62.403	97	.643		
Total	62.440	99			

```

ONEWAY B6 BY A2
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/MISSING ANALYSIS

/POSTHOC=TUKEY BTUKEY ALPHA(0.05).

```

Oneway

Descriptives

WAKTU SEMINGGU

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
13 TAHUN	36	2.47	.774	.129	2.21	2.73	1	3
14 TAHUN	21	2.29	.902	.197	1.87	2.70	1	3
15 TAHUN	43	2.26	.759	.116	2.02	2.49	1	3
Total	100	2.34	.794	.079	2.18	2.50	1	3

ANOVA

WAKTU SEMINGGU

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.996	2	.498	.786	.458
Within Groups	61.444	97	.633		
Total	62.440	99			

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Dependent Variable:WAKTU SEMINGGU

	(I) UMUR	(J) UMUR	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
Tukey HSD	13 TAHUN	14 TAHUN	.187	.219	.671	-.33	.71
		15 TAHUN	.216	.180	.454	-.21	.64
	14 TAHUN	13 TAHUN	-.187	.219	.671	-.71	.33
		15 TAHUN	.030	.212	.989	-.47	.53
	15 TAHUN	13 TAHUN	-.216	.180	.454	-.64	.21
		14 TAHUN	-.030	.212	.989	-.53	.47

Homogeneous Subsets

WAKTU SEMINGGU

	UMUR	N	Subset for alpha = 0.05
			1
Tukey HSD ^a	15 TAHUN	43	2.26
	14 TAHUN	21	2.29
	13 TAHUN	36	2.47
	Sig.		.541
Tukey B ^a	15 TAHUN	43	2.26
	14 TAHUN	21	2.29
	13 TAHUN	36	2.47

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 30.410.

WAKTU SEMINGGU

Tukey B

		Subset for alpha = 0.05
PENDAPATAN	N	1
TINGGI	13	2.31
SEDERHANA	22	2.32
RENDAH	65	2.35

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

```
FREQUENCIES VARIABLES=A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7
/ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes

Output Created		18-Mar-2010 15:49:15
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.000
	Elapsed Time	00:00:00.000

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

Statistics

		JANTINA	UMUR	BANGSA	PEMILIKAN	AKADEMIK	PENDAPATAN	PEKERJAAN
N	Valid	100	100	100	100	100	100	100
	Missing	0	0	0	0	0	0	0

Frequency Table

JANTINA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LELAKI	81	81.0	81.0	81.0
	PEREMPUAN	19	19.0	19.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

UMUR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13 TAHUN	36	36.0	36.0	36.0
	14 TAHUN	21	21.0	21.0	57.0
	15 TAHUN	43	43.0	43.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

BANGSA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MELAYU	65	65.0	65.0	65.0
	CINA	20	20.0	20.0	85.0
	INDIA	7	7.0	7.0	92.0
	LAIN-LAIN	8	8.0	8.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PEMILIKAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	YA	57	57.0	57.0	57.0
	TIDAK	43	43.0	43.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

AKADEMIK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CEMERLANG	2	2.0	2.0	2.0
	SEDERHANA	34	34.0	34.0	36.0
	LULUS	44	44.0	44.0	80.0
	GAGAL	20	20.0	20.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PENDAPATAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<RM500	39	39.0	39.0	39.0
	RM501-RM1500	42	42.0	42.0	81.0
	RM1501-RM2500	11	11.0	11.0	92.0
	RM2501-RM3500	4	4.0	4.0	96.0
	RM3501-RM5000	4	4.0	4.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PEKERJAAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	BEKERJA SENDIRI	39	39.0	39.0	39.0
	KERAJAAN	30	30.0	30.0	69.0
	SWASTA	11	11.0	11.0	80.0
	PETANI	12	12.0	12.0	92.0
	TIADA PEKERJAAN TETAP	8	8.0	8.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

```

RELIABILITY
/VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE

/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability

Notes

Output Created		18-Mar-2010 16:52:44
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00.062
	Elapsed Time	00:00:00.031

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.767	17

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
GEMBIRA	4.15	.657	100
SELESA	4.22	.613	100
LARI MASALAH	4.03	.810	100
DIHARGAI	2.95	1.140	100
BERSEMANGAT	3.80	.943	100
MASA LAPANG	3.99	.785	100
MUDAH	4.18	.626	100
MAHIR	4.04	.695	100
KERJA SEKOLAH	4.02	.943	100
HABISKAN MASA	3.86	.943	100
LEWAT 1	2.56	1.192	100

LEWAT 2	3.31	1.316	100
KERJA SEKOLAH2	2.97	1.193	100
PRESTASI	3.64	.927	100
TUMPUAN	3.70	.948	100
LELAKI	3.55	1.095	100
HADAPAN	4.15	.687	100

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
GEMBIRA	58.97	48.252	.543	.746
SELESA	58.90	48.737	.529	.748
LARI MASALAH	59.09	48.830	.367	.755
DIHARGAI	60.17	49.900	.152	.775
BERSEMANGAT	59.32	45.836	.542	.740
MASA LAPANG	59.13	47.387	.522	.745
MUDAH	58.94	49.956	.372	.756
MAHIR	59.08	48.256	.508	.747
KERJA SEKOLAH	59.10	50.939	.135	.773
HABISKAN MASA	59.26	46.639	.475	.746
LEWAT 1	60.56	44.107	.513	.740
LEWAT 2	59.81	43.953	.456	.746
KERJA SEKOLAH2	60.15	44.452	.488	.743
PRESTASI	59.48	51.282	.113	.774
TUMPUAN	59.42	51.741	.073	.777
LELAKI	59.57	49.035	.222	.768
HADAPAN	58.97	50.252	.300	.760

```

RELIABILITY
/VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE

/SUMMARY=MEANS VARIANCE CORR.

```

Reliability

Notes

Output Created		02-Mar-2010 21:50:59
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\UJIAN RINTIS.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	21
	File	
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=MEANS VARIANCE CORR.
Resources	Processor Time	00:00:00.063
	Elapsed Time	00:00:00.031

```

FREQUENCIES VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C1
7
  /NTILES=4

  /ORDER=ANALYSIS.

```

Frequencies

Notes

Output Created		29-Mar-2010 13:39:58
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12 C13 C14 C15 C16 C17 /NTILES=4 /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.016
	Elapsed Time	00:00:00.016

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

GEM BIRA	SELESA	LARI MASA LAH	DI HARGAI	SEMAN GAT	MASA LAPANG	MUDAH	MAHI R	KERJ A SEKO LAH	HABIS KAN MASA	L E W A T 1	L E W A T 2	KERJ A SEK OLA H2	PR ES TA SI	TUM PUAN	LEL AKI	HADAPA N
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4.00	4.00	4.00	2.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00	2.00	4.00
4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00
5.00	5.00	5.00	4.00	4.00	4.75	5.00	4.75	5.00	5.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00

Frequency Table

GEMBIRA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	2.0
	KRG SETUJU	9	9.0	9.0	11.0
	SETUJU	61	61.0	61.0	72.0
	SGT SETUJU	28	28.0	28.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

SELESA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KRG SETUJU	10	10.0	10.0	10.0
	SETUJU	58	58.0	58.0	68.0
	SANGAT SETUJU	32	32.0	32.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

LARI MASALAH

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	1	1.0	1.0	1.0
	TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	3.0
	KURANG SETUJU	19	19.0	19.0	22.0
	SETUJU	49	49.0	49.0	71.0
	SGT SETUJU	29	29.0	29.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

DIHARGAI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	15	15.0	15.0	15.0
	TIDAK SETUJU	13	13.0	13.0	28.0
	KURANG SETUJU	43	43.0	43.0	71.0
	SETUJU	20	20.0	20.0	91.0
	SGT SETUJU	9	9.0	9.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

BERSEMANGAT

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	2.0
	TIDAK SETUJU	6	6.0	6.0	8.0
	KURANG SETUJU	26	26.0	26.0	34.0
	SETUJU	42	42.0	42.0	76.0
	SGT SETUJU	24	24.0	24.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

MASA LAPANG

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	5	5.0	5.0	5.0
	KURANG SETUJU	16	16.0	16.0	21.0
	SETUJU	54	54.0	54.0	75.0
	SGT SETUJU	25	25.0	25.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

MUDAH

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	1	1.0	1.0	1.0
	KURANG SETUJU	9	9.0	9.0	10.0
	SETUJU	61	61.0	61.0	71.0
	SGT SETUJU	29	29.0	29.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

MAHIR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	1	1.0	1.0	1.0
	KURANG SETUJU	19	19.0	19.0	20.0
	SETUJU	55	55.0	55.0	75.0
	SGT SETUJU	25	25.0	25.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

KERJA SEKOLAH

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	3.0
	TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	6.0
	KURANG SETUJU	16	16.0	16.0	22.0
	SETUJU	45	45.0	45.0	67.0
	SGT SETUJU	33	33.0	33.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

HABISKAN MASA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	2.0
	TIDAK SETUJU	5	5.0	5.0	7.0
	KURANG SETUJU	25	25.0	25.0	32.0
	SETUJU	41	41.0	41.0	73.0
	SGT SETUJU	27	27.0	27.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

LEWAT 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	24	24.0	24.0	24.0
	TIDAK SETUJU	25	25.0	25.0	49.0
	KURANG SETUJU	27	27.0	27.0	76.0
	SETUJU	19	19.0	19.0	95.0
	SGT SETUJU	5	5.0	5.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

LEWAT 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	14	14.0	14.0	14.0
	TIDAK SETUJU	13	13.0	13.0	27.0
	KURANG SETUJU	21	21.0	21.0	48.0
	SETUJU	32	32.0	32.0	80.0
	SGT SETUJU	20	20.0	20.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

KERJA SEKOLAH2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	13	13.0	13.0	13.0
	TIDAK SETUJU	23	23.0	23.0	36.0
	KURANG SETUJU	28	28.0	28.0	64.0
	SETUJU	26	26.0	26.0	90.0
	SGT SETUJU	10	10.0	10.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PRESTASI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	3.0
	TIDAK SETUJU	7	7.0	7.0	10.0
	KURANG SETUJU	28	28.0	28.0	38.0
	SETUJU	47	47.0	47.0	85.0
	SGT SETUJU	15	15.0	15.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

TUMPUAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SGT TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	2.0
	TIDAK SETUJU	9	9.0	9.0	11.0
	KURANG SETUJU	25	25.0	25.0	36.0
	SETUJU	45	45.0	45.0	81.0
	SGT SETUJU	19	19.0	19.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

LELAKI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	YA	1	1.0	1.0	1.0
	TIDAK	25	25.0	25.0	26.0
	3	17	17.0	17.0	43.0
	4	35	35.0	35.0	78.0
	5	22	22.0	22.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

HADAPAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK	3	3.0	3.0	3.0
	3	8	8.0	8.0	11.0
	4	60	60.0	60.0	71.0
	5	29	29.0	29.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

```
FREQUENCIES VARIABLES=B10
  /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE

  /ORDER=ANALYSIS.
```

```
FREQUENCIES VARIABLES=B7
  /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE

  /ORDER=ANALYSIS.
```

```
FREQUENCIES VARIABLES=B14
  /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE

  /ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes

Output Created		02-May-2010 13:54:59
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=B14 /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.031
	Elapsed Time	00:00:00.016

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

Statistics

KENAPA SUKA

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		2.39
Median		3.00
Mode		1

KENAPA SUKA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RELAX	44	44.0	44.0	44.0
	BUANG MASA	4	4.0	4.0	48.0
	GEMBIRA	34	34.0	34.0	82.0
	KEMAHIRAN BELAJAR	5	5.0	5.0	87.0
	LAIN-LAIN	13	13.0	13.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Frequencies

Notes

Output Created	02-May-2010 13:50:19	
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>

	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=B7 /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.031
	Elapsed Time	00:00:00.015

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

Statistics

JENIS GAME SUKA

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		3.86
Median		3.00
Mode		2

JENIS GAME SUKA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PEMBELAJARAN	2	2.0	2.0	2.0
	PERANG	36	36.0	36.0	38.0
	SUKAN	14	14.0	14.0	52.0
	PUZZLE	3	3.0	3.0	55.0
	AKSI	12	12.0	12.0	67.0
	LAIN-LAIN	33	33.0	33.0	100.0

JENIS GAME SUKA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PEMBELAJARAN	2	2.0	2.0	2.0
	PERANG	36	36.0	36.0	38.0
	SUKAN	14	14.0	14.0	52.0
	PUZZLE	3	3.0	3.0	55.0
	AKSI	12	12.0	12.0	67.0
	LAIN-LAIN	33	33.0	33.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Frequencies

Notes

Output Created		02-May-2010 13:43:41
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=B10 /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.000

Notes

Output Created		02-May-2010 13:43:41
Comments		
Input	Data	D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=B10 /STATISTICS=MEAN MEDIAN MODE /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.000
	Elapsed Time	00:00:00.000

[DataSet1] D:\journal video game\DAPATAN SOAL SELIDIK.sav

Statistics

MASA MAIN

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		3.51
Median		4.00
Mode		4

MASA MAIN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	BALIK SEK	13	13.0	13.0	13.0
	PETANG	29	29.0	29.0	42.0
	LAPANG	30	30.0	30.0	72.0
	CUTI SEK	8	8.0	8.0	80.0
	TAK KIRA MASA	20	20.0	20.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	