

The copyright © of this thesis belongs to its rightful author and/or other copyright owner. Copies can be accessed and downloaded for non-commercial or learning purposes without any charge and permission. The thesis cannot be reproduced or quoted as a whole without the permission from its rightful owner. No alteration or changes in format is allowed without permission from its rightful owner.



KESAN PERMAINAN ATAS TALIAN KE ATAS PRESTASI AKADEMIK  
PELATIH PENGKHUSUSAN DI INSTITUT LATIHAN KEMENTERIAN  
KESIHATAN MALAYSIA ZON SELATAN



Tesis Ini Diserahkan Kepada  
Sekolah Pengurusan Perniagaan  
Universiti Utara Malaysia  
Bagi Memenuhi Keperluan Ijazah Sarjana  
(Pengurusan Keselamatan dan Kesihatan Pekerjaan)



Pusat Pengajian Pengurusan  
Perniagaan  
SCHOOL OF BUSINESS MANAGEMENT  
Universiti Utara Malaysia

PERAKUAN KERJA KERTAS PENYELIDIKAN  
(*Certification of Research Paper*)

Saya, mengaku bertandatangan, memperakukan bahawa  
(I, the undersigned, certify that)

**NOR AZMAN BIN KASIMIN (823750)**

Calon untuk Ijazah Sarjana  
(Candidate for the degree of)  
**MASTER OF SCIENCE (OCCUPATIONAL SAFETY AND HEALTH MANAGEMENT)**

telah mengemukakan kertas penyelidikan yang bertajuk  
(has presented his/her research paper of the following title)

KESAN PERMAINAN ATAS TALIAN KE ATAS PRESTASI AKADEMIK PELATIH PENGKHUSUSAN  
DI INSTITUT LATIHAN KEMENTERIAN KESIHATAN MALAYSIA ZON SELATAN

Seperti yang tercatat di muka surat tajuk dan kulit kertas penyelidikan  
(as it appears on the title page and front cover of the research paper)

Bahawa kertas penyelidikan tersebut boleh diterima dari segi bentuk serta kandungan dan meliputi bidang ilmu dengan memuaskan.

(that the research paper acceptable in the form and content and that a satisfactory knowledge of the field is covered by the research paper).

Nama Penyelia Pertama : PROF. MADYA DR. MOHD. FAIZAL BIN MOHD ISA  
(Name of 1<sup>st</sup> Supervisor)

Tandatangan :

Nama Penyelia Kedua : DR. WAN SHAKIZAH BT. WAN MOHD NOOR  
(Name of 2<sup>nd</sup> Supervisor)

Tandatangan :

Tarikh : 16 MEI 2020  
(Date)

## **KEBENARAN UNTUK MENGGUNAKAN**

Dalam penyampaian kertas disertasi / projek ini adalah sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat untuk ijazah Pascasiswazah dari Universiti Utara Malaysia (UUM), saya bersetuju bahawa Perpustakaan universiti ini boleh digunakan secara bebas untuk pemeriksaan. Saya juga bersetuju untuk membenarkan menyalin kertas projek ini dalam apa-apa cara, secara keseluruhan atau sebahagiannya, untuk tujuan ilmiah boleh diberikan oleh penyelia saya atau dalam ketiadaan mereka, oleh Sekolah Siswazah Perniagaan di mana saya membuat kertas projek tersebut. Adalah dimakumkan bahawa apa-apa penyalinan atau penerbitan atau penggunaan kertas projek ini atau sebahagian daripadanya untuk keuntungan kewangan adalah tidak dibenarkan tanpa keizinan bertulis dari saya. Ia juga difahami bahawa pengiktirafan yang sewajarnya akan diberikan kepada saya dan kepada UUM dalam apa-apa penggunaan ilmiah yang boleh dibuat daripada apa-apa bahan dalam kertas disertasi / projek saya.

Permintaan untuk menyalin atau membuat bahan-bahan lain dalam kertas disertasi / projek ini secara keseluruhan atau sebahagiannya harus dialamatkan kepada:

Sekolah Pengurusan Perniagaan Universiti Utara Malaysia, 06010 UUM  
Sintok Kedah Darul Aman.

## **ABSTRACT**

Online games between students and adults are inseparable as content and nails. Previous studies have shown that the impact of this game affected the academic performance of hardcore players. The purpose of this study was to study the impact of online games on the performance of specialist trainees at the Southern Zone Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia (ILKKM). Independent variables are learning time management, social life, emotion and dependent variables are academic achievement. A total of 107 specialist trainees participated in the study and data were obtained through a 5-point Likert scale survey. SPSS version 25 was used for data analysis involving descriptive statistics analysis (mean and standard deviation) and inferential statistics (correlation and multiple regression). The results of this study indicate that the management of study time, social life and emotion did not significantly correlate with academic achievement. This indicates that future research needs to be conducted on all ILKKM available. The findings of this study can contribute to academic management that online games can be used as one of teaching and learning methods in ILKKM to increase the interest and learning outcomes aimed at improving the academic performance of the trainees.

Keywords: Online games, Learning time management, Social life, Emotions.



## **ABSTRAK**

Permainan atas talian di kalangan pelajar dan orang dewasa tidak dapat dipisahkan ibarat isi dan kuku. Kajian lepas menunjukkan kesan permainan ini akan menjelaskan pencapaian prestasi akademik pemain tegar. Tujuan kajian ini adalah untuk mengkaji kesan permainan atas talian keatas prestasi pelatih Pengkhususan di Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia Zon Selatan (ILKKM). Pembolehubah tidak bersandar adalah pengurusan masa belajar, kehidupan sosial, emosi dan pembolehubah bersandar adalah pencapaian akademik. Seramai 107 pelatih pengkhususan telah mengambil bahagian dalam kajian ini dan data diperolehi melalui soalselidik yang menggunakan 5 skala Likert. SPSS versi 25 telah digunakan untuk analisis data yang melibatkan analisa statistik deskriptif (min dan sisihan piawai) dan statistik inferential (korelasi dan regresi berganda). Hasil daripada kajian ini menunjukkan bahawa pengurusan masa belajar, kehidupan sosial, emosi tidak mempunyai hubungan yang signifikan dengan pencapaian akademik. Ini menunjukkan bahawa penyelidikan di masa depan perlu melakukan kajian kepada semua ILKKM yang ada. Hasil dapatan kajian ini boleh menyumbangkan pihak pengurusan akademik bahawa permainan dalam talian boleh digunakan sebagai salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran di ILKKM bagi meningkatkan minat dan hasil pembelajaran bertujuan meningkatkan prestasi akademik pelatih.

**Kata kunci:** Permainan atas talian, Pengurusan masa belajar, Kehidupan sosial, Emosi.

Universiti Utara Malaysia

## **PENGHARGAAN**

Saya berterima kasih kepada Prof Madya Mohd Faizal Mohd Isa yang telah bersetuju untuk menjadi penyelia dan penasihat saya. Pengetahuan dan bimbingan beliau telah banyak membantu saya di semua langkah dalam proses penyediaan dan penyerahan kertas penyelidikan ini. Tanpa komen dan nasihat yang diberikan, tesis ini tidak akan berjaya diselesaikan. Terima kasih yang istimewa kepada kedua ibu bapa saya, Tn Hj Kasimin Yadi dan Pn Hjh Siti Hj Majit dan isteri tercinta, Pn Yusnita Mohamad serta anak-anak kerana kesabaran mereka yang tidak berkesudahan, sokongan dan pemahaman semasa saya melalui perjalanan yang sukar dan sulit ini.

Saya berterima kasih kepada Pengarah, Ketua Program Pengkhususan, Penyelaras Program Pengkhususan, Setiausaha Program Pengkhususan bagi ILKKM Zon Selatan yang membantu saya dalam pengedaran dan pengumpulan soal selidik kepada para pelatih pengkhususan. Terima kasih juga kepada kawan-kawan saya, En Samsuri Mohd Isa dan En Isahari Smile serta rakan-rakan yang lain yang memberikan motivasi, nasihat dan sokongan dalam menyediakan dan melengkapkan kertas penyelidikan ini.

Akhir sekali, saya ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan saya dan jutaan terima kasih kepada PM Dr Nor Azimah Chew Abdulah, PM Dr Fadzli Shah Abd Aziz, PM Dr Chandrakantan Subramaniam, Dr Wan Shakizah Wan Mohd Noor, En Syazwan Syah Zukifly dan kakitangan UUM yang lain yang telah memberi saya pengetahuan berharga semasa saya belajar dan juga tidak lupa kepada rakan sekelas yang terlibat dalam membuat tesis ini menjadi kenyataan.

## **ISI KANDUNGAN**

<b>Tajuk</b>	<b>Muka Surat</b>
KEBENARAN UNTUK MENGGUNAKAN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK .....	iv
PENGHARGAAN .....	v
ISI KANDUNGAN .....	vi
SENARAI JADUAL .....	X
SENARAI RAJAH .....	xii
<b>BAB SATU: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Pengenalan .....	1
1.2 Penyataan Masalah .....	3
1.3 Soalan Kajian .....	7
1.4 Objektif Kajian .....	7
1.5 Skop Kajian .....	7
1.6 Justifikasi .....	8
1.7 Definisi Terma .....	8
<b>BAB DUA: SOROTAN LITERATUR .....</b>	<b>10</b>
2.1 Pengenalan .....	10
2.2 Latar Belakang Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia .....	10
2.2.1 Pelatih-Pelatih ILKKM Dalam Bidang Pengkhususan .....	11
2.3 Konsep Prestasi Akademik .....	16
2.3.1 Amalan Pengukuran Akademik Pelatih Di ILKKM .....	17
2.3.2 Kajian Lepas Mengenai Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik Pelatih .....	20
2.4 Definisi Permainan Atas Talian .....	22
2.4.1 Jenis Permainan Atas Talian .....	22
2.4.2 Kategori Permainan Atas Talian .....	23
2.4.3 Tahap Ketagihan Permainan Atas Talian .....	24
2.4.4 Kesimpulan Permainan Atas Talian .....	25

2.5 Kajian Pengurusan Masa Belajar .....	26
2.5.1 Definisi Kajian Pengurusan Masa Belajar .....	26
2.5.2 Kajian Lepas Pengurusan Masa Belajar .....	27
2.5.3 Kesimpulan Pengurusan Masa Belajar .....	28
2.6 Emosi .....	29
2.6.1 Definisi Emosi .....	29
2.6.2 Kajian Lepas Tentang Emosi .....	30
2.6.3 Kesimpulan Emosi .....	32
2.7 Kehidupan Sosial .....	33
2.7.1 Definisi Kehidupan Sosial .....	33
2.7.2 Kajian Lepas Kehidupan Sosial .....	34
2.7.3 Kesimpulan Kehidupan Sosial .....	36
2.8 Teori Pembelajaran .....	37
2.9 Kerangka Kajian .....	39
 <b>BAB TIGA: METODOLOGI KAJIAN .....</b>	 40
3.1 Pengenalan .....	40
3.2 Reka Bentuk Kajian .....	40
3.3 Populasi .....	41
3.3.1 ILKKM Johor Bahru Sub Kepakaran .....	42
3.3.2 ILKKM Melaka Sub Kepakaran .....	42
3.3.3 ILKKM Seremban Sub Kepakaran .....	43
3.3.4 ILKKM Kuala Pilah Sub Kepakaran .....	43
3.4 Saiz Sampel .....	44
3.4.1 Kriteria Penyertaan dan Pengecualian Responden .....	45
3.5 Intrument Kajian .....	45
3.6 Reka Bentuk Soal Selidik .....	51
3.6.1 Bahagian A: Demografi .....	51
3.6.2 Bahagian B: Pengurusan Masa Belajar Permainan Atas Talian ...	51
3.6.3 Bahagian C: Kehidupan Sosial Pemain Atas Talian .....	52
3.6.4 Bahagian D: Emosi Pemain Atas Talian .....	52

3.6.5 Bahagian E: Pencapaian Peperiksaan Akhir Semester Sesi September 2019 .....	53
3.7 Pra Test Instrumen .....	53
3.8 Pilot Test .....	54
3.9 Prosedur Pengumpulan Data .....	55
3.10 Kaedah Analisis Data .....	57
3.11 Kesimpulan .....	59
<b>BAB EMPAT: ANALISIS DATA DAN KEPUTUSAN.....</b>	<b>60</b>
4.1 Pengenalan .....	60
4.2 Kadar Tindakbalas Responden .....	60
4.3 Demografi Responden .....	61
4.3.1 Taburan Responden ILKKM .....	61
4.3.2 Taburan Program Responden .....	61
4.3.3 Taburan Responden Mengikut Jantina .....	62
4.3.4 Taburan Responden Mengikut Bangsa .....	62
4.3.5 Taburan Responden Mengikut Umur .....	62
4.3.6 Taburan Responden Mengikut Status .....	62
4.3.7 Taburan Responden Mengikut Jawatan .....	63
4.3.8 Taburan Responden Mengikut Jenis Permainan Atas Talian .....	63
4.3.9 Tempoh Masa Permainan Responden Dalam Jam Sehari .....	63
4.3.10 Membelanjakan Sebahagian Kewangan .....	64
4.4 Bahagian Pengurusan Masa Belajar, Kehidupan Sosial, Emosi dan Pencapaian Akademik .....	67
4.5 Ujian Kebolehpercayaan/ Cronbach's Alpha .....	69
4.6 Ujian Normaliti .....	71
4.7 Ujian Lineariti .....	73
4.8 Ujian Multicollineariti .....	75
4.9 Faktor Analisis .....	76
4.9.1 Faktor Analisis Pengurusan Masa Belajar .....	76
4.9.2 Faktor Analisis Kehidupan Sosial .....	79
4.9.3 Faktor Analisis Bagi Emosi .....	81

4.10 Kebolehpercayaan Analisis bagi Kajian Sebenar selepas Faktor Analisis .....	82
4.11 Semakan Kerangka Kajian Semula Selepas Faktor Analisis .....	84
4.12 Penulisan Semula Hipotesis .....	85
4.13 Analisis Korelasi Pearson .....	85
4.14 Analisis Regresi Pelbagai Kajian Permainan atas talian .....	88
4.15 Ringkasan Dapatan .....	89
4.16 Kesimpulan Kajian .....	90
 <b>BAB LIMA: KESIMPULAN DAN CADANGAN .....</b>	 91
5.1 Pengenalan .....	91
5.2 Ringkasan Kajian .....	91
5.3 Perbincangan Hasil Dapatan Kajian .....	92
5.3.1 Objektif Pertama Kajian Ialah Mengenalpasti Pengaruh Pengurusan Masa Belajar Keatas Prestasi Akademik Pelatih .....	92
5.3.2 Objektif Kedua Kajian Ialah Mengenalpasti Pengaruh Antara Kehidupan Sosial Dengan Prestasi Akademik Pelatih .....	93
5.3.3 Objektif Ketiga Kajian Ialah Mengenalpasti Pengaruh Ketidakstabilan Emosi Pelatih Dengan Prestasi Akademik .....	94
5.4 Implikasi Kajian Kepada Organisasi .....	96
5.5 Cadangan Kajian Lanjutan .....	98
5.6 Kesimpulan .....	99
 <b>RUJUKAN .....</b>	 101
<b>LAMPIRAN .....</b>	116

## SENARAI JADUAL

	Muka Surat	
Jadual 1.1	Keputusan Peperiksaan Akhir Semester bagi Program ILKKM Sesi Jan-Jun 2017, Julai-Disember 2017, Jan-Jun 2018.....	5
Jadual 2.1	Kursus Diploma Lanjutan yang ditawarkan.....	12
Jadual 2.2	Kursus Sijil Posbasik/ Lanjutan yang ditawarkan.....	14
Jadual 2.3	Pengredian Untuk Diploma Lanjutan.....	18
Jadual 2.4	Pengredian Untuk Sijil Posbasik/ Lanjutan.....	19
Jadual 3.1	Jumlah Bilangan Pelatih Pengkhususan ILKKM Zon Selatan.....	43
Jadual 3.2	Soalan Berkaitan Dengan Pengurusan masa belajar.....	46
Jadual 3.3	Soalan Berkaitan Dengan Kehidupan Sosial.....	48
Jadual 3.4	Soalan Berkaitan Dengan Emosi.....	49
Jadual 3.5	Ujian Kebolehpercayaan Kajian Perintis.....	55
Jadual 3.6	Gred Pencapaian Akademik.....	58
Jadual 4.1	Profail Demografi Responden .....	64
Jadual 4.2	Pencapaian Akademik Min, Sisih Piawai, Frekuensi Dan Peratusan.....	69
Jadual 4.3	Ujian Kebolehpercayaan Kajian Sebenar.....	70
Jadual 4.4	Ujian Multicollineariti Bagi Pembolehubah.....	75
Jadual 4.5	Analisis KMO dan Bartlett“s Terhadap Pengurusan Masa Belajar.....	77
Jadual 4.6	Matrik Komponen Berpusing Untuk Pengurusan Masa Belajar.....	79
Jadual 4.7	Item soalan Pengurusan Masa Belajar Berdasarkan Faktor .....	80
Jadual 4.8	Analisis KMO dan Bartlett“s Terhadap Kehidupan Sosial.....	80
Jadual 4.9	Faktor Matrik Untuk Kehidupan Sosial.....	80
Jadual 4.10	Faktor Matrik Untuk Emosi.....	81
Jadual 4.11	Analisis Kebolehpercayaan Untuk Pengurusan Masa Belajar Berkaitan Tugasan di kelas dan Tugasan di luar kelas berdasarkan Faktor.....	83
Jadual 4.12	Analisis Kebolehpercayaan untuk Kehidupan Sosial berdasarkan Faktor.....	83
Jadual 4.13	Analisis Kebolehpercayaan untuk Emosi berdasarkan Faktor.....	84
Jadual 4.14	Darjah Kekuatan Hubungan Mengikut Nilai „r“.....	86

Jadual 4.15	Analisis Korelasi Pearson untuk Min PMB berkaitan tugasan di kelas, Min PMB berkaitan tugasan di luar kelas, Min KS dan Min E.....	87
Jadual 4.16	Keputusan Analisa Regresi.....	89
Jadual 4.17	Hipotesis Alternatif.....	89



## **SENARAI RAJAH**

	Muka Surat
Rajah 4.1	Histogram Untuk Pengurusan Masa Belajar..... 71
Rajah 4.2	Histogram Untuk Kehidupan Sosial..... 72
Rajah 4.3	Histogram Untuk Emosi..... 72
Rajah 4.4	Graf Lineariti Untuk Pengurusan Masa Belajar..... 73
Rajah 4.5	Graf Lineariti Untuk Kehidupan Sosial..... 74
Rajah 4.6	Graf Lineariti Untuk Emosi..... 74



## **BAB SATU**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Pengenalan**

Sejak dengan arus pemodenan, melayari internet menjadi satu keperluan bagi mendapatkan maklumat dan berhubung antara satu sama lain. Hal ini dapat dilihat apabila individu mengakses internet bagi mendapatkan sumber maklumat yang dikehendaki, berhubung dan berkomunikasi antara satu sama lain dengan lebih cepat, murah dan mudah tanpa mengira masa dan tempat. Mengikut Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (2018) 28.7 juta penduduk Malaysia adalah pengguna Internet berbanding pada tahun 2016 iaitu seramai 24.5 juta pengguna internet. Bilangan pengguna menggunakan Internet melebihi 4 jam sehari adalah 51.2% (SKMM, 2018). Internet yang digunakan adalah untuk aktiviti-aktiviti seperti mendapatkan maklumat, rangkaian sosial, komunikasi, pendidikan dan muat turun (SKMM, 2016).

Lebih daripada 60 % para belia di Malaysia, telah memperuntukan lebih daripada lima jam sehari melayari internet terutamanya kandungan hiburan. Kajian oleh Kesatuan Telekomunikasi Antarabangsa pada 2013 menunjukkan bahawa Malaysia mencatatkan jumlah pengguna internet keempat tertinggi di dunia, dan hampir 75% daripada belia di Malaysia merupakan pengguna internat. Akibat menderita ketagih mengakibatkan mereka menganggu pemikiran sehingga menjaskan dalam pengawalan gelombang diri apabila seseorang menjadi sangat obses dengan internet. Mereka terdedah kepada masalah kesihatan serta kemurungan akibat daripada perbuatan mereka yang kurang masa rehat serta tidur yang secukupnya.

## **RUJUKAN**

- Abdul Latif,R., Abdul Aziz.N., & Abdul Jalil.M.T (2017). *Impact of online games among undergraduate students*. Proceedings of the 6th International Conference on Computing & Informatics (pp 523-532).
- Azizi Yahaya & Mohamad Hasan Omar (2010). *Masalah Disiplin. Fakulti Pendidikan UTM*: <http://eprints.utm.my/10399/1/30.9>
- Azizah, Z., Marina, D. & Marini, O. (2013). *Impacts due to internet addiction among Malaysian university students*. International Journal of Asian Social Science, 3(9), 1922–1928.
- Becker, K. (2007). *Digital game-based learning once removed: Teaching teachers*. BritishJournal of Educational Technology, 38(3): 478-488.
- Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M., & Gratton, G. (2008). *The effects of videogame playing on attention, memory, and executive control*. Actapsychologica, 129(3): 387-398.
- Chiu, S.-I. (2014). *The relationship between life stress and smartphone addiction on taiwanese university student: a mediation model of learning self-Efficacy and social self-Efficacy*. Computers in Human Behavior, 34(0), 49-57.
- Chou, C., Condron, L., & Belland, J.C. (2005). *A review of the research on internet addiction*. Educational Psychology Review, 17(4), 363-388.

Chuang, T.Y., & Chen, W. F. (2009). *Effect of computer-based video games on children: An experimental study*. Educational Technology and Society, 12(2), 110.

Claessens, B.J.C., Van Eerde, W., Rutte, C.G., & Roe, R. A. (2004). *A review of time management literature*. Personnel Review, 36(2): 255-276.

Clark, D., Tanner-Smith, E., Killingsworth, S & Bellamy,S., (2013) "Digital games for Learning: a systematic review and meta-analysis (executive summary report)", Menlo Park, CA: SRI International,

Considine, Gillian. & Zappala, Gianni. 2002. *Factors Influencing the Educational Performance of Students from Disadvantaged Backgrounds*. Dlm. Eardley, T. dan Bradbury, B. (Ed.). Proceedings of the National Social Policy Conference 2001, SPRC Report 1/02, Social Policy Research Centre, University of New South Wales, Sydney, 91-107.

Creasey, G. L., & Myers, B. J. (1986). *Video games and children: Effects on leisure activities, schoolwork, and peer involvement*. Merrill Palmer Quarterly, 32, 251262

De Silva, N.R., Pathmeswaran, A. & De Silva, H.J. (2004). *Selection of students for admission to a medical school in Sri Lanka*. Ceylon Medical Journal, 49(3): September 2004.

Dirandeh, E., Sohrabi, M. R., Dirandeh, A., Kaghazloo, L., Hajihashemi, Z., & Pouriran, R. (2015). *The effect of video games on teenagers behaviour and performance: Across-sectional study in Tehran*. Social. Determinants of Health, 3(1), 887. doi: <http://dx.doi.org/10.22037/sdh.vli3.12094>

Douglas, A.C., Mills, J.E., Niang, M., Stepchenkova, S., Byun, S., Ruffini, C., Lee, S.K., Loutfi, J., Lee, J.K., Atallah, M., & Blanton, M. (2008). *Internet addiction: Metasynthesis of qualitative research for the decade 1996-2006*. Computers in Human Behavior, 24(6), 3027- 3044.

Downey, S., Hayes, N., & O'Neill, B. (2007). *Play and Technology for children aged 4-12*. Dublin Institute of Technology.

Duchneaut, N., Yee, N., Nickell, E. & Moore, R. J. (2006). *Alone together? Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games*, Proceedings of the SIGCHIConference on Human Factors in Computing Systems (CHI'06), pp. 407-416.

Ebbeck, M., Yim, H. Y. B., Chan, Y., & Goh, M. (2016). *Singaporean parents' Views Of Their Young Children's Access And Use Of Technological Devices*. Early Childhood Education Journal, 44(2), 127-134.

Ernest, J. M., Causey, C., Newton, A. B., Sharkins, K., Summerlin, J., & Albaiz, N. (2014). *Extending the Global Dialogue About Media, Technology, Screen Time, And Young Children*. Childhood Education, 90(3), 182-191.

Evans, M. & Fancy, A. *Institutional characteristics and the relationship between students' first year university and final year secondary school academic performance*. <http://www.aair.org.au/pdf>. [11 Mac 2012].

Fadil Azim, F. H. , Mohd Zam, N. A. & Abdul Rahman, W. R. (2015). *Internet addiction between malaysian male and female undergraduate human science students of IIUM*, The 6th International Postgraduate Research Colloquium, *IIPRC Proceedings*, PsychoBehavioral Science and Quality of Life, pp. 58-74.<http://bsris.swu.ac.th/iiprc/6th/6.pdf>

Fauziah Hanim Jalal. (2013). *Kesan ICT terhadap kesejahteraan kanak-kanak. Ceramah Keibubapaan*, 29 November 2013. Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim.

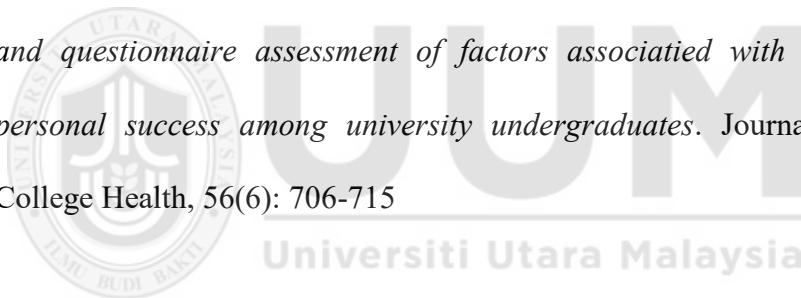
Felicia, P., & Pitt, I. (2009). Profiling users in educational games. *Games-based learning advancements for multi-sensory human computer interfaces: techniques and effective practices: techniques and effective practices*.

Ferguson, E., James, D. & Madeley, L. (2002). *Factors associated with success in medical school: Systematic review of the literature*. British Medical Journal, 324: 952- 957.

Fraser, William, J. & Killer, Roy. 2003. *Factor influencing academic success or failure of first-year and senior university students: do education students and lecturers perceive things differently*. South African Journal of Education, 23(4): 254-260.

Garcia-Ros, R., Perez-Gonzalez, F., & Hinojosa, E. (2004). *Assessing time management skills as an important aspect of student learning: The construction and evaluation of a time management scale with Spanish high school students*. School Psychology International, 25: 167–183.

George, D., Dixon, S., Stansal, E., Gelb, S. L., & Pheri, T. (2008). *Time diary and questionnaire assessment of factors associated with academics and personal success among university undergraduates*. Journal of American College Health, 56(6): 706-715



Grabill, K. M., Lasane, T. P., Povitsky, W. T., Saxe, P., Munro, G. D., Phelps, L. M. & Straub, J. (2005). *Gender and study behavior: How social perception, social norm adherence, and structured academic behavior are predicted by gender*. North American Journal of Psychology, 7(1): 7-24.

Griffiths, M. (1998). *Internet addiction: Does it really exist?*, Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal and Transpersonal Implications, pp. 61-75.

Griffiths, M. D. (2010). *The role of context in online gaming excess and addiction: some case study evidence*, International Journal of Mental Health Addiction, 8(1), pp. 119- 125.

Hatch, K. E. (2011). *Determining the effects of technology on children*.

Retrieved from digitalcommons.uri.edu/srhonorsprog/260

Hamlan, K. R. (2012). *Academic dishonesty and video game play: Is new media use changing conceptions of cheating?* Computers and Education, 59,1145-1152.

Harb, Nasri & El-Shaarawi, Ahmed. 2006. *Factors Affecting Students' Performance*. Munich Personal RePec Archive (MRPA) Paper No. 13621.  
<http://mpra.ub.uni-muenchen.de/13261/>

Harris, M. B., & Williams, R. (1985). *Video games and school performance*. Education, 105(3), 306-309.

Hendry, C. & Farley, A. (2004). *Making the most of time*. Nurse Researcher, 12(2): 81-88.

Heim, J., Brandtzaeg, P. B., Kaare, B. H., Endestad, T., & Torgersen, L. (2007). *Children's usage Of Media Technologies and Psychosocial Factors*. New Media & Society, 9(3), 425-454.

Ho Lip Wah. (1999). Pengaruh Teknologi Maklumat Ke Atas Kehidupan Di Bandar, diakses pada Mei 8, 2020, sumber dari:  
<http://www.hbp.usm.my/methods/RPK534/Information%20Technology.html>

Hsin, C.-T., Li, M.-C., & Chin-Chung, T. (2014). *The Influence of Young Children's Use of Technology on Their Learning: A Review*. Journal of Educational Technology & Society, 17(4), 85.

Jones, B. (2007). USA Today, *USA Today*, 16 July 2007. [Online]. Available [http://usatoday30.usatoday.com/news/nation/2007-07-16-child-neglect\\_N.htm](http://usatoday30.usatoday.com/news/nation/2007-07-16-child-neglect_N.htm)

Kamus Dewan Edisi Keempat 2010.

Kamus Pelajar Edisi Kedua 2008.

Kerr, A., & Ivory, J. D. (2015). *Online Games*. The International Encyclopedia of Digital Communication and Society.

Khan, M.A., Alvi, A.A., Shabbir, F., & Rajput, T.A. (2016). *Effect of internet addiction on academic performance of medical students*. Internet Addiction and Medical Students, 11(2), 48-51.

Kim, E. J., Namkoong, T., Ku, T. & Kim, S. J. (2008). *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits*, European Psychiatry: The Journal of the Association of European Psychiatrists , 23(3), pp. 212-218.

Kim, E., Newton, F.B., Downey, R. G. & Benton, S. L. (2010). *Personal factors impacting college student success: Constructing college learning effective inventory (CLEI)*. College Student Journal, 44(1): 112-125.

Kim, S. (2011). *Effects of Internet use on academic achievement and behavioural adjustment among south korean adolescents: mediating and moderating roles of parental factors*. (Doctoral dissertation, Syracuse University, United States). Retrieved from  
[http://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1061&context=cfs\\_etd](http://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1061&context=cfs_etd).

Kuss, D. J. (2013). *Internet gaming addiction: current perspectives*. Psychology Research and Behavior Management, 6, 125-137.

Lackey, L. W., Lackey, W. J., Grady, H. M. & Davis, M. T. (2003). *Efficacy of using a single, non-technical variable to predict the academic success of freshmen engineering students*. Journal of Engineering Education, January: 41-48.

Lehenbauer-Baum, M. & Fohringer, M. (2015). *Towards classification criteria for internet gaming disorder: Debunking differences between addiction and high engagement in a German sample of world of warcraft players*, Computers in Human Behavior, 45, pp. 345-351.

Lepp, A., Barkley, J. E., & Karpinski, A. C. (2014). *The relationship between cell phone use, academic performance, anxiety, and satisfaction with life in college students*. Computers in Human Behavior, 31, 343-350.

Lepp, A., Li, J., Barkley, J. E., & Salehi-Esfahani, S. (2015). *Exploring the relationships between college students' cell phone use, personality and leisure*. Computers in Human Behavior, 43(0), 210-219

Leung, L., & Lee, P.S.N. (2012). *Impact of internet literacy, internet addiction symptoms, and internet activities on academic performance*. Social Science Computer Review, 30(4), 403–418.  
<https://doi.org/10.1177/0894439311435217>

Li, Y., Zhang, X., Lu, F., Zhang, Q. & Wang, Y. (2014). *Internet addiction among elementary and middle school students in China: A nationally representative sample study*. Cyberpsychol Behavior Social Network, 17(2), 111-116.

Livingstone, S., & Helsper, E. (2010). *Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the Internet: The role of online skills and Internet self-efficacy.* New Media & Society, 12, 309–329.

Ming, L. & Wei, P. (2009). *Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated*, Computers in Human Behavior, 25(6), pp. 1306-1311.

Malaysian Communication and Multimedia Commission, "Household use of internet survey 2008", 2009.

[http://www.apira.org/data/upload/HUIS08\\_02\\_01aFFe.pdf](http://www.apira.org/data/upload/HUIS08_02_01aFFe.pdf)

Malaysian Communication and Multimedia Commission, "Household use of internet survey 2011", 2012.

[http://www.skmm.gov.my/skmmgovmy/media/General/pdf/HouseholdUse-of-The-Internet-Survey-2011\\_051212.pdf](http://www.skmm.gov.my/skmmgovmy/media/General/pdf/HouseholdUse-of-The-Internet-Survey-2011_051212.pdf)

Marchand, A., & Hennig-Thurau, T. (2013). *Value creation in the video game industry: Industry economics, consumer benefits, and research opportunities.* Journal of Interactive marketing, 27(3), 141-157.

Mazlina Abdul Majid. (2010, Julai 21). Melayu Paling Ramai Tengok Porno. Kosmo, ms 3.

- McGrath, S. (2012). *The Impact of New Media Technologies on Social Interaction in The Household*. Electronic Culture and Social Change.
- Mishra, S., Draus, P., Goreva, N., Leone, G., & Caputo, D. (2014). *The impact of Internet addiction on university students and its effect on subsequent academic success: A survey based study*. Issues in Information Systems, 15(2), 344-352.
- Ng, B. D. & Wiemer-Hastings, P. (2005) *Addiction to the internet and online gaming, cyberpsychology & behavior: The impact of the internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, vol. 8, no. 2 , pp. 110-113.
- Norhayati Mat Ghani & Suriati Ghazali. (2015). *Tindak balas pengguna youtube terhadap kes buli dalam kalangan remaja di Malaysia*. Jurnal Sains Humanika. 6:1 (2015), 9-17.
- Ozlan N. K. & Buzlu, S. (2007). *Internet use and its relation with the psychosocial situation for sample of university students*, Cyberpsychology and Behavior, vol. 10,no. 6, pp. 767-772.
- Parsons, J. M. (2005). *An examination of massively multiplayer online role-playing games as a facilitator of internet addiction.*, PhD (Doctor of Philosophy) thesis, University of Iowa, 2005. <http://ir.uiowa.edu/etd/98>

Perrin, A. & Duggan, M. (2015). *Americans internet access, 2000-2015*.  
<http://pewInternet.org/2015/06/26/americans-Internet-access-2000-2015/>

Ray, M., & Jat, K. R. (2010). *Effect of electronic Media on Children*. Indian pediatrics, 47(7), 561-568.

Rujukan daripada Garis panduan penyediaan Item 2018 Bahagian Pengurusan Latihan KKM.

Salmah, O., & Malisah, L. (2015). *Pengaruh peranti teknologi kepada perkembangan sosial dan permasalahan kesihatan kanak-kanak*, 1 -12.

Sahin, M., Gurnus, Y. Y., & Dincel, S. (2014). *Game addiction and academic achievement*. An International Journal of Experimental Educational Psychology, 36, 1533-1543.

Sekaran, U. (2003). *Research methods for business: A skill building approach* (5th edition). New Jersey: John Wiley and Sons.

Shang, H. H., Ming-Hui, W. & Muh-Cherng, W. (2009). *Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction*, Computers & Education, 53 (3), pp. 990-999.

Stefano, M.D., Pieper, S., Bell, M. & Phadke, L. (2004). *Promoting student success: Development and assessment of an early identification model.* Scholarship of Assessment Grant. Truman State University.  
<http://assessment.truman.edu/grants/2004/>  
distefanopieperbell.pdf. [20 September 2012].

Suhail K, Bargees Z (2006). *Effects of excessive internet use on undergraduate students in Pakistan.* Cyber Psychol. Behav. 9(3):297- 307.

Statistik      Unit      Nazir,      Bahagaian      Pengurusan      Latihan      2018

Suruhan Jaya Komunikasi dan Mutimedia Malaysia 2016



Suruhan Jaya Komunikasi dan Mutimedia Malaysia 2018

Tinklin, T. (2003). *Gender differences and high attainment.* British Educational Research Journal, 29(3): 307-325.

Usman, N. H., Alavi, M. & Shafeq, S. M. (2014). *Relationship between Internet Addiction and Academic Performance among Foreign Undergraduate Students,* Procedia – Social And Behavioral Sciences, 114, pp. 845 – 851.

Weaver, J., Kim, P., Metzer, R. L., & Szendrey, J. M. (2013). *The impact of video games on students GPA, study habits and time management skills: What the big deal?* Issues in Information System, 74(1), 122-128.

White, J., & Mills, D. J. (2014). *Examining attitudes towards and usage of smartphone technology among Japanese university students studying EFL*. *CALL-EJ*, 15(2), 1 -15.

Wu, J., & Liu, D. (2007). *The effects of trust and enjoyment on intention to play online games*. *Journal of electronic commerce research*, 8(2), 128-140.

Yeap, J.A.L., Ramayah, T., Halim, H.A., Ahmad, N.H., & Kurnia, S. (2016). *Exploring the impact of internet addiction on academic engagement: A preliminary study on undergraduates*. *Indian Journal of Management Science*, 6(1), 1-9.

Young, K. (2009). *Understanding Online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.

Young, K.S. (2004). *Internet Addiction: A new clinical phenomenon and its consequences*, *American Behavioral Scientist*, 48, pp. 402-415,  
<http://my.ilstu.edu/~dggrayb/Personal/internet%20addiction.pdf>

Young, K. S. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*, *The American Journal of Family Therapy* , 37, pp.355-372.

Young, K. S. (1999). *Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment, innovations in clinical practice*, 17, pp. 19-31.

Young, K. S. (1996). *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder*, Cyber Psychology & Behavior, 1 (3), pp. 237-244.

Zahiruddin, O. & Chung, W.L. (2017). *Internet addiction and depression among college students in Malaysia*. International Medical Journal Vol. 24, No. 6, pp. 447 – 450.



## **LAMPIRAN**



---

KESAN PERMAINAN ATAS TALIAN KEATAS PRESTASI PELATIH  
PENGKHUSUSAN DI ILKKM ZON SELATAN ( PILOT STUDY)

Kajian ini hanya diperolehi daripada Penyelidik utama Nor Azman Kasimin ( Penyelaras Forensik ILKKM Seremban) bagi tujuan memenuhi Pengajian Master of Science Occupational Safety and Health Management UUM. Tempoh sah link ini bermula pada 5.8.2019 sehingga 10.8.2019. Oleh itu saya memahami dan bersetuju secara sukarela untuk menjawab soalan tersebut. Selain daripada primari link di atas adalah tidak sah untuk meneruskan soalselidik ini.

\*Required

Link diperolehi daripada Ketua Program Lanjutan / Pos Basik atau Penyelaras Program \*

ILKKM ALOR STAR (PP)

Sila nyatakan nama pegawai yang menyampaikan \*

Your answer

Program Pengkhususan \*

Your answer

ILKKM \*

ILKKM ALOR STAR ( PP)

KSKB SAS

KSKB SG BULOH

Ambilan \*

Your answer

No Telepon \*

Your answer

Jantina \*

Lelaki

Perempuan

Bangsa \*

Melayu

Cina

India

Other:

Umur \*

20 -29 Tahun

30 -39 Tahun

40 -49 Tahun

Status \*

Bujang

Berkahwin

Janda/ Duda

Jawatan \*

Penolong Pegawai Perubatan

Jururawat

Fisioterapi

Other:

Saya mempunyai permainan atas talian dan bermain. \*

Jika ya teruskan ke soalan berikutnya.

Jika tidak berhenti setakat ini.



Jenis Permainan.( sila nyatakan)

PUBG ( Player Unknown Battlegrounds)

Mobili Legend

Clash of Clan

Dota

Other:

Tempoh Pemainan sehari (jam)

Your answer

Saya bersedia untuk membelanjakan sebahagian kewangan untuk

Item permainan

Other:

B.1 Saya berada di dalam talian lebih lama daripada apa yang saya tetapkan.

Sangat tidak bersetuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.2 Saya cuba mengurangkan jumlah masa bermain permainan dalam talian tetapi gagal.

Sangat tidak setuju

Tidak Setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.3 Saya suka menghabiskan lebih banyak masa untuk bermain permainan dalam talian daripada melakukan tugas.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.4 Saya memilih tidak mengikuti kelas bagi meluangkan masa bermain permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju



B.5 Saya terlepas tarikh tamat tugas bagi meluangkan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian.

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.6 Saya tidak mempunyai masa yang cukup persediaan peperiksaan kerana bermain permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.7 Saya membohongi orang lain mengenai masa sebenar bagi permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju



B.8 Saya mengorbankan masa tidur kerana bermain permainan dalam talian sehingga lewat malam.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.9 Orang sekeliling saya (rakan, ahli keluarga) merungut mengenai peruntukan jumah masa yang saya peruntukan bagi permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

setuju

Sangat Setuju

B.10 Walaupun baru bermain beberapa minit saya tidak dapat mengawal untuk berhenti permainan tersebut.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

C. 1 Saya lebih rapat dengan rakan yang bermain didalam talian berbanding dengan rakan di dunia sebenar.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

C.2 Saya memilih untuk menghabiskan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian berbanding keluar dengan orang lain.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

C.3 Saya tidak boleh menolak ajakan kawan saya untuk bermain permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

C.4 Saya kurang menghabiskan masa dengan keluarga kerana menghabiskan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju



C.5 Saya membelanjakan wang dengan membeli item berkaitan dalam permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.1 Saya bersikap negative seperti jengkel, pemarah atau menjerit jika seseorang mengganggu semasa bermain permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.2 Perasaan saya terganggu ( depresi, muram, berdebar-debar) apabila saya offline tetapi perasaan ini hilang apabila saya berada dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.3 Saya memilih untuk bermain dalam talian apabila saya tertekan atau mengelak memikirkan masalah kehidupan sebenar.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.4 Saya berasa lega dan dapat melupakan masalah yang mengganggu kehidupan bila bermain dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.5 Biasanya saya tidak puashati atau moodi dikalahkan oleh pihak lawan di dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.6 Saya akan merasa bosan, fikiran kosong dan tidak gembira apabila saya tidak bermain dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju



#### Pencapaian Peperiksaan Akhir Semester

Responden tidak perlu menjawab soalan ini kerana menunggu keputusan pada bulan September 2019 nanti.

Your answer

Submit

KESAN PERMAINAN ATAS TALIAN KEATAS PRESTASI PELATIH  
PENGKHUSUSAN DI ILKKM ZON SELATAN

Kajian ini hanya diperolehi daripada Penyelidik utama Nor Azman Kasimin (Penyelaras Forensik ILKKM Seremban) bagi tujuan memenuhi Pengajian Master of Science Occupational Safety and Health Management UUM. Tempoh sah link ini bermula pad 5.8.2019 sehingga 31.8.2019. Oleh itu saya memahami dan bersetuju secara sukarela untuk menjawab soalan tersebut. Selain daripada primari link di atas adalah tidak sah untuk meneruskan soalselidik ini.

\*Required

Link diperolehi daripada Ketua Program Lanjutan / Pos Basik atau Penyelaras Program \*

KSKBJB

ILKKM Kuala Pilah

ILKKM Melaka

ILKKM Seremban

Sila nyatakan nama Pegawai yang menyampaikan \*

Your answer

Program Pengkhususan \*

Your answer

ILKKM \*

KSKB JB

ILKKM Melaka

ILKKM Seremban

ILKKM Kuala Pilah

Ambilan \*

Your answer

No Telepon \*

Your answer

Jantina \*

Lelaki

Perempuan

Bangsa \*

Melayu

Cina

India

Other:



Umur \*

20 -29 Tahun

30 -39 Tahun

40 -49 Tahun

Status \*

Bujang

Berkahwin

Janda/ Duda

Jawatan \*

Penolong Pegawai Perubatan

Jururawat

Fisioterapi

Other:

Saya mempunyai permainan atas talian dan bermain. \*

Jika ya teruskan ke soalan berikutnya.

Jika tidak berhenti setakat ini.

Jenis Permainan.( sila nyatakan)

PUBG ( Player Unknown Battlegrounds)

Mobili Legend

Clash of Clan

Dota

Other:

Tempoh Pemainan sehari (jam)

Your answer

Saya bersedia untuk membelanjakan sebahagian kewangan untuk  
Item permainan

Other:

B.1 Saya berada di dalam talian lebih lama daripada apa yang saya tetapkan.  
Sangat tidak bersetuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.2 Saya cuba mengurangkan jumlah masa bermain permainan dalam talian tetapi gagal.

Sangat tidak setuju

Tidak Setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.3 Saya suka menghabiskan lebih banyak masa untuk bermain permainan dalam talian daripada melakukan tugasan.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.4 Saya memilih tidak mengikuti kelas bagi meluangkan masa bermain permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.5 Saya terlepas tarikh tamat tugas bagi meluangkan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian.

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.6 Saya tidak mempunyai masa yang cukup persediaan peperiksaan kerana bermain permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju



B.7 Saya membohongi orang lain mengenai masa sebenar bagi permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.8 Saya mengorbankan masa tidur kerana bermain permainan dalam talian sehingga lewat malam.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

B.9 Orang sekeliling saya (rakan, ahli keluarga) merungut mengenai peruntukan jumlah masa yang saya peruntukan bagi permainan dalam talian.

Sangar tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

setuju

Sangat Setuju

B.10 Walaupun baru bermain beberapa minit saya tidak dapat mengawal untuk berhenti permainan tersebut.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

C. 1 Saya lebih rapat dengan rakan yang bermain didalam talian berbanding dengan rakan di dunia sebenar.

Sangat tidak setuju

Tidak Setuju

Neutral

Setuju

C.2 Saya memilih untuk menghabiskan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian berbanding keluar dengan orang lain.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

C.3 Saya tidak boleh menolak ajakan kawan saya untuk bermain permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju



C.4 Saya kurang menghabiskan masa dengan keluarga kerana menghabiskan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

C.5 Saya membelanjakan wang dengan membeli item berkaitan dalam permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.1 Saya bersikap negative seperti jengkel, pemarah atau menjerit jika seseorang mengganggu semasa bermain permainan dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.2 Perasaan saya terganggu ( depresi, muram, berdebar-debar) apabila saya offline tetapi perasaan ini hilang apabila saya berada dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.3 Saya memilih untuk bermain dalam talian apabila saya tertekan atau mengelak memikirkan masalah kehidupan sebenar.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.4 Saya berasa lega dan dapat melupakan masalah yang mengganggu kehidupan bila bermain dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

D.5 Biasanya saya tidak puashati atau moodi dikalahkan oleh pihak lawan di dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju



D.6 Saya akan merasa bosan, fikiran kosong dan tidak gembira apabila saya tidak bermain dalam talian.

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Neutral

Setuju

Sangat setuju

Pencapaian Peperiksaan Akhir Semester

Responden tidak perlu menjawab soalan ini kerana menunggu keputusan pada bulan September 2019 nanti.

Your answer

Submit



Nor Azman Bin Kasimin  
Pengajar ILKKM Seremban ( Pembantu Perubatan)  
70300 Seremban  
Negeri Sembilan.

Tarikh : 17.9.2019

Pengarah  
ILKKM Johor Bahru,  
Lot 8173 Jalan Persiaran Kempas Baru,  
81200 Johor Bahru,  
Johor

Puan

PERMOHONAN UNTUK MENDAPATKAN KEBENARAN MENGAMBIL DATA  
RESULT BAGI SOALSELIDIK KAJIAN PERMAINAN ATAS TALIAN DI ILKKM  
ZON SELATAN.

Dengan segala hormatnya saya merujuk kepada pekara diatas.

2. Adalah dimakumkan saya Nor Azman Kasimin merupakan pengajar di ILKKM Pembantu Perubatan (Seremban) sedang melanjutkan pelajaran di peringkat Master program Master Of Science (Occupational Safety And Health Management) Universiti Utara Malaysia kerjasama dengan Lembaga Pembantu Perubatan ingin memohon kebenaran dari pihak puan bagi menjalankan kajian yang bertajuk :

Kesan permainan atas talian keatas prestasi pelatih penghususan di ILKKM Zon Selatan.

3. Oleh itu saya memohon jasa baik puan untuk membenarkan saya mengambil data result keputusan akademik bagi melengkapakan data kajian tersebut.

Kerjasama dan sokongan puan dalam membenarkan saya mengambil data data result keputusan akademik melalui Setiausaha Peperiksaan Program Posbasik atau Penyelaras diucapkan jutaan terima kasih.

Sekian, terima kasih

Saya yang menjalankan amanah.



Nor Azman Bin Kasimin

Pengajar ILKKM Seremban (Pembantu Perubatan),  
Seremban,  
Negeri Sembilan.

- Bersama ini disertakan surat sokongan kebenaran untuk melakukan pengumpuan data untuk kajian yang dilakukan daripada pihak UUM.





**KEMENTERIAN KESIHATAN MALAYSIA**  
(Ministry of Health Malaysia)  
Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia  
(Pembantu Perubatan) Seremban  
Jalan Rasah  
70300 Seremban  
NEGERI SEMBILAN DARUL KHUSUS

Tel. 06-7628796 / 06-7636437  
Faks 06-7644906  
Emel kppseremban@moh.gov.my

Ruj Kami KKM KPPS 500-4/4 ( 32 )  
Tarikh 08hb Ogos 2019

Nor Azman bin Kasimin  
Pengajar ILKKM Seremban (Pembantu Perubatan)  
70300 Seremban  
**NEGERI SEMBILAN DARUL KHUSUS**

Tuan,

**PERMOHONAN UNTUK MENDAPATKAN KEBENARAN MENGAMBIL DATA  
MENTAH DAN MENGEDARKAN SOALSELDIK MENGGUNAKAN GOOGLE  
FORMS**

Dengan hormatnya saya merujuk kepada surat tuan bertarikh 07hb. Ogos 2019 adalah berkaitan

2 Sukacita dimaklumkan bahawa pihak ILKKM Seremban (Pembantu Perubatan) meluluskan permohonan pihak tuan untuk mendapatkan kebenaran mengambil data mentah dan mengedarkan soalseldik menggunakan google forms.

3 Kerjasama dan perhatian tuan berhubung perkara ini kami dahului dengan ucapan terima kasih

Sekian.

**" BERKHIDMAT UNTUK NEGARA "**

Saya yang menjalankan amanah,

(ADNAN BIN YAAKOB)

Pengarah  
Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia  
(Pembantu Perubatan) Seremban  
Negeri Sembilan Darul Khusus

LDRM/PA



CERTIFIED TO ISO 9001:2015  
CERT NO: QMS 01948



**KEMENTERIAN KESIHATAN MALAYSIA**  
(Ministry of Health Malaysia)  
Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia  
(Pembantu Perubatan) Seremban  
Jalan Rasah  
70300 Seremban  
NEGERI SEMBILAN DARUL KHUSUS

Tel. : 06-7628796 / 06-7636437  
Faks : 06-7644906  
Emel : kppseremban@moh.gov.my

Ruj Kami KKM KPPS 500-4/4 ( 36 )  
Tanhk 01hb. Oktober 2019

Nor Azman bin Kasimin  
Pengajar ILKKM Seremban (Pembantu Perubatan)  
70300 Seremban  
**NEGERI SEMBILAN DARUL KHUSUS**

Tuan

**PERMOHONAN UNTUK MENDAPATKAN KEBENARAN MENGAMBIL DATA  
RESULT BAGI SOALSELIDIK KAJIAN PERMAINAN ATAS TALIAN DI ILKKM  
ZON SELATAN**

Dengan hormatnya saya merujuk kepada surat tuan bertarikh 17hb. September 2019 adalah berkaitan.

2 Sukacita dimaklumkan bahawa pihak ILKKM Seremban (Pembantu Perubatan) meluluskan permohonan pihak tuan untuk mendapatkan kebenaran mengambil data result bagi soalselidik kajian permainan atas talian di ILKKM Zon Selatan

3 Kerjasama dan perhatian tuan berhubung perkara ini kami dahului dengan ucapan terima kasih.

Sekian

**Universiti Utara Malaysia**  
“ BERKHIDMAT UNTUK NEGARA ”

Saya yang menjalankan amanah,

**(ZAIDI BIN AHMAD)**  
b/p Pengarah  
Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia  
(Pembantu Perubatan) Seremban  
Negeri Sembilan Darul Khusus



CERTIFIED TO ISO 9001:2015  
CERT. NO: QMS 01948

Nor Azman Bin Kasimin  
Pengajar ILKKM Seremban ( Pembantu Perubatan)  
70300 Seremban  
Negeri Sembilan.

Tarikh : 17.9.2019

Pengarah  
ILKKM Johor Bahru,  
Lot 8173 Jalan Persiaran Kempas Baru,  
81200 Johor Bahru,  
Johor

Puan

PERMOHONAN UNTUK MENDAPATKAN KEBENARAN MENGAMBIL DATA  
RESULT BAGI SOALSELIDIK KAJIAN PERMAINAN ATAS TALIAN DI ILKKM  
ZON SELATAN.

Dengan segala hormatnya saya merujuk kepada pekara diatas.

2. Adalah dimakumkan saya Nor Azman Kasimin merupakan pengajar di ILKKM Pembarlu Perubatan (Seremban) sedang melanjutkan pelajaran di peringkat Master program Master Of Science (Occupational Safety And Health Management) Universiti Utara Malaysia kerjasama dengan Lembaga Pembantu Perubatan ingin memohon kebenaran dari pihak puan bagi menjalankan kajian yang bertajuk :

Kesan permainan atas talian keatas prestasi pelatih penghususan di ILKKM Zon Selatan.

3. Oleh itu saya memohon jasa baik puan untuk membenarkan saya mengambil data result keputusan akademik bagi melengkapkan data kajian tersebut.

Kerjasama dan sokongan puan dalam membenarkan saya mengambil data data result keputusan akademik melalui Setiausaha Peperiksaan Program Posbasik atau Penyelaras diucapkan jutaan terima kasih.

Universiti Utara Malaysia

Sekian, terima kasih

Saya yang menjalankan amanah.

Nor Azman Bin Kasimin

Pengajar ILKKM Seremban (Pembantu Perubatan),  
Seremban,  
Negeri Sembilan.

- Bersama ini disertakan surat sokongan kebenaran untuk melakukan pengumpuan data untuk kajian yang dilakukan daripada pihak UUM.





KEMENTERIAN KESIHATAN MALAYSIA  
(Ministry of Health Malaysia)  
INSTITUT LATIHAN KEMENTERIAN KESIHATAN MALAYSIA  
JOHOR BAHRU  
LOT 8173, JALAN PERSIARAN KEMPAS BARU  
(Dahulu Dikenali Sebagai Kolej Sains Kesihatan Bersekutu Johor Bahru)  
81200 JOHOR BAHRU  
JOHOR DARUL TA'ZIM

Tel : 07-2338000  
Faks : 07-2343018 / 07-2343024  
Email : kskbjb@moh.gov.my

Ruj. Kami : KSKBJB/100-12/5Jld.3  
Tarikh : 1 Oktober 2019

Setiausaha Bahagian  
Kementerian Kesihatan Malaysia  
Bahagian Pengurusan Latihan  
Kementerian Kesihatan Malaysia  
Aras 6, No. 26 Persiaran Perdana, Presint 3  
62675 Putrajaya

**u.p.: Puan Mastura bt. Mustapha**  
Unit Pembangunan Pengajar

Puan,

**PERMOHONAN UNTUK MENDAPATKAN KEBENARAN MENGAMBIL DATA  
RESULT BAGI SOAL SELIDIK KAJIAN PERMAINAN ATAS TALIAN DI ILKKM ZON  
SELATAN.**

Dengan segala hormatnya saya merujuk kepada perkara di atas dan surat dari pengajar ILKKM Pembantu Perubatan (Seremban) bertarikh 17 September 2019 adalah berkaitan.

2. Dimaklumkan bahawa En. Nor Azman Kasimin, Pengajar di ILKKM Pembantu Perubatan (Seremban) memohon kebenaran mengambil data result keputusan akademik melalui Setiausaha Peperiksaan / Penyelaras Posbasik ILKKMJB untuk menjalankan kajian yang bertajuk "Kesan permainan atas talian ke atas prestasi pelatih pengkhususan di ILKKM Zon Selatan"

3. Sehubungan dengan itu, kami panjangkan permohonan ini untuk pertimbangan dan kelulusan pihak puan. Bersama-sama ini disertakan surat permohonan yang telah dikemukakan kepada pihak kami untuk rujukan dan tindakan pihak puan selanjutnya.

Segala kerjasama dari pihak puan amatlah kami hargai dan didahului dengan ucapan terima kasih.

Sekian, terima kasih.

**"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"**

Saya yang menjalankan amanah,

**AMIR NURDIN BIN HARUN**

Pengarah  
Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia  
Johor Bahru

s.k. En. Nor Azman Kasimin (ILKKM Seremban)  
Ketua Program Program Lanjutan ILKKMJB  
Fail

Mydoc/st/st/penyelidikan&pembangunan/Sept2019





103/5/4  
percubaan

Nor Azman Bin Kasimin  
Pengajar ILKKM Seremban (Pembantu Perubatan)  
70300 Seremban  
Negeri Sembilan.

Pengarah  
ILKKM Johor Bahru,  
Lot 8173 Jalan Persiaran Kempas Baru,  
81200 Johor Bahru,  
Johor

Puan:

Tarikh : 17.9.2019

— Menteri:  
Dr. Dzawidah Isla  
Wingwan  
Wingwan walemlan  
lepasan kajian kepada  
Institut ini  
29/9/19

TINDAKAN	
TIMB. PENGARAH (AKADEMIK)	✓
TIMB. PENGARAH (HEP)	
TIMB. PENGARAH (PENGURUSAN)	
KETUA FAKULTI & GRADUATION COMMITTEE	
PROFESSOR	
LEMBAGA KEMENTERIAN KESIHATAN MALAYSIA JOHOR BAHRU	

PERMOHONAN UNTUK MENDAPATKAN KEBENARAN MENGAMBIL DATA  
RESULT BAGI SOALSELIDIK KAJIAN PERMAINAN ATAS TALIAN DI ILKKM  
ZON SELATAN.

Dengan segala hormatnya saya merujuk kepada pekara diatas.

2. Adalah dimakumkan saya Nor Azman Kasimin merupakan pengajar di ILKKM Pembantu Perubatan (Seremban) sedang melanjutkan pelajaran di peringkat Master program Master Of Science (Occupational Safety And Health Management) Universiti Utara Malaysia kerjasama dengan Lembaga Pembantu Perubatan ingin memohon kebenaran dari pihak puan bagi menjalankan kajian yang bertajuk :

Kesan permainan atas talian keatas prestasi pelatih penghususkan di ILKKM Zon Selatan.

Universiti Utara Malaysia

3. Oleh itu saya memohon jasa baik puan untuk membenarkan saya mengambil data result keputusan akademik bagi melengkapkan data kajian tersebut.

Kerjasama dan sokongan puan dalam membenarkan saya mengambil data data result keputusan akademik melalui Setiausaha Peperiksaan Program Posbasik atau Penyelaras diucapkan jutaan terima kasih.

Pn Sheereen - Surat permohonan kelulusan  
dari BPL.

Dr. 1/10/19

Arifah

Sekian, terima kasih

Saya yang menjalankan amanah.

Nor Azman Bin Kasimin

Pengajar LKKM Seremban (Pembantu Perubatan),  
Seremban,  
Negeri Sembilan.

- Bersama ini disertakan surat sokongan kebenaran untuk melakukan pengumpuan data untuk kajian yang dilakukan daripada pihak UUM.





KEMENTERIAN KESIHATAN MALAYSIA  
MINISTRY OF HEALTH OF MALAYSIA  
Bahagian Pengurusan Latihan  
Training Division  
Aras 3 dan 6, Menara Prisma  
No. 26 Persiaran Perdana, Presint 3  
Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan  
62675 PUTRAJAYA  
MALAYSIA

Tel : 603-8000 8000  
Faks (Fax) : 603-8885 0746  
Laman Web (Web) : latihan.moh.gov.my

Ruj. kami : KKM.500-5/3/7 Jld. 2 (69)  
Tarikh : 18 Oktober 2019

Pengarah  
Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia  
Johor Bahru  
Lot 8173 Jalan Persiaran Kempas Baru  
81200 Johor Bahru  
Johor Darul Ta'zim

Tuan,

**PERMOHONAN UNTUK MENDAPATKAN KEBENARAN MENGAMBIL DATA  
RESULT BAGI SOAL SELIDIK KAJIAN PERMAINAN ATAS TALIAN DI ILKKM ZON  
SELATAN**

Dengan segala hormatnya perkara di atas adalah dirujuk dan surat tuan KSKBJB/100-12/5Jld 3 (27) bertarikh 1 Oktober 2019 adalah berkaitan.

2. Sukacita dimaklumkan Bahagian ini tiada halangan untuk membenarkan pegawai dari ILKKM Seremban (Pembantu Perubatan) untuk mengambil data result keputusan akademik untuk tujuan soal selidik dengan mengikut prosedur semasa.

Sekian, terima kasih.

**"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"**

Saya yang menjalankan amanah,

*Nasura Md Yunus*  
(NASURA MD YUNUS)  
Bahagian Pengurusan Latihan  
b.p. Ketua Setiausaha  
Kementerian Kesihatan Malaysia



### LAMPIRAN 3: UJIAN KEBOLEHPERCAYAAN

#### Ujian Kebolehpercayaan Kajian Rintis. Keputusan Kebolehpercayaan untuk

##### 1) Pengurusan Masa Belajar

**Case Processing Summary**

	N	%
Cases Valid	15	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	15	100.0

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

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.674	10

#### 1.1 Gugurkan item No 8

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PMB1	24.7333	22.781	.490	.615
PMB2	24.4667	26.838	.342	.651
PMB3	24.7333	29.352	.368	.647
PMB8	24.8667	28.838	.141	.706
PMB9	26.0667	28.495	.548	.625
Recod Item PMB4	26.8667	31.410	.369	.658
Recod Item PMB5	26.8000	34.314	-.128	.698
Recod Item PMB6	25.8667	32.124	.176	.674
Recod Item PMB7	26.0667	29.210	.540	.632
Recod Item PMB10	24.5333	20.410	.685	.551

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.706	9

2) Kehidupan Sosial

**Case Processing Summary**

	N	%
Cases		
Valid	15	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	15	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.793	5

3) Emosi

**Case Processing Summary**

	N	%
Cases		
Valid	15	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	15	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.785	6

**Ujian Kebolehpercayaan Kajian Sebenar. Keputusan Kebolehpercayaan untuk**

**i) Ujian Kebolehpercayaan kajian sebenar Pengurusan Masa Belajar**

**Case Processing Summary**

	N	%
Cases		
Valid	107	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	107	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.071	10

i.i) Gugurkan item PMB3

**Item-Total Statistics**

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
PMB1	28.1869	11.531	.119	-.023 <sup>a</sup>
PMB2	28.1121	11.836	.142	-.033 <sup>a</sup>
PMB3	29.1215	16.862	-.369	.246
Recod Item PMB4	28.1963	14.084	-.005	.079
Recod Item PMB5	28.3832	13.522	.052	.047
Recod Item PMB6	28.3178	12.747	.171	-.022 <sup>a</sup>
Recod Item PMB7	29.1028	11.999	.168	-.044 <sup>a</sup>
Recod Item PMB10	28.4112	15.452	-.197	.191
PMB8	28.9346	14.741	-.120	.151
PMB9	28.2056	10.750	.181	-.091 <sup>a</sup>

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

**Reliability Statistics**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.246	9

i.ii) Gugurkan Item PMB8

**Item-Total Statistics**

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
PMB1	25.6449	13.665	.089	.227
PMB2	25.5701	14.323	.073	.236
Recod Item PMB4	25.6542	14.643	.183	.185
Recod Item PMB5	25.8411	14.569	.162	.191
Recod Item PMB6	25.7757	13.628	.307	.121
Recod Item PMB7	26.5607	13.947	.153	.188
Recod Item PMB10	25.8692	16.662	-.109	.319
PMB8	26.3925	17.260	-.176	.352
PMB9	25.6636	12.508	.183	.156

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.352	8

i.iii) Gugurkan Item PMB2

### **Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PMB1	22.9159	14.606	.039	.389
PMB2	22.8411	15.927	-.043	.423
Recod Item PMB4	22.9252	14.145	.313	.255
Recod Item PMB5	23.1121	13.817	.319	.245
Recod Item PMB6	23.0467	13.366	.402	.209
Recod Item PMB7	23.8318	14.028	.187	.299
Recod Item PMB10	23.1402	15.839	.031	.371
PMB9	22.9346	13.779	.098	.355

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.423	7

i.iv) Gugurkan Item PMB2

### **Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PMB1	19.3645	14.177	-.041	.528
Recod Item PMB4	19.3738	12.199	.430	.289
Recod Item PMB5	19.5607	11.890	.428	.280
Recod Item PMB6	19.4953	11.837	.455	.270
Recod Item PMB7	20.2804	12.751	.189	.387
Recod Item PMB10	19.5888	13.452	.168	.397
PMB9	19.3832	13.484	.007	.507

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings

### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.528	6

i.v) Gugurkan Item PMB9

### **Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Recod Item PMB4	15.8972	10.018	.546	.371
Recod Item PMB5	16.0841	9.493	.583	.341
Recod Item PMB6	16.0187	9.641	.577	.348
Recod Item PMB7	16.8037	11.423	.149	.547
Recod Item PMB10	16.1121	11.006	.283	.479
PMB9	15.9065	13.067	-.113	.717

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings

### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.717	5

ii) Ujian Kebolehpercayaan kajian sebenar Kehidupan Sosial.

### **Case Processing Summary**

	N	%
Cases		
Valid	107	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	107	100.0

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

### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.423	5

ii.i) Gugurkan item Recode Item KS3

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KS1	13.4112	5.527	.356	.264
KS2	12.5701	4.134	.410	.169
KS4	12.5607	5.362	.350	.262
KS5	13.4112	4.999	.465	.166
Recod Item KS3	12.4206	10.340	-.685	.662

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.662	4

iii) Ujian Kebolehpercayaan kajian sebenar Emosi.

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	107	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	107	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.012	6

ii.i) Gugurkan item Recode Item E5

**Item-Total Statistics**

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
E1	15.6887	6.674	.256	-.269 <sup>a</sup>
E2	16.2547	6.001	.254	-.333 <sup>a</sup>
E3	15.9717	6.371	.168	-.216 <sup>a</sup>
E4	15.5377	6.384	.356	-.366 <sup>a</sup>
E6	15.6698	7.785	.030	-.018 <sup>a</sup>
Recod Item E5	16.6321	14.387	-.678	.564

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings

**Reliability Statistics**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.564	5

ii.ii) Gugurkan item Item E3

**Item-Total Statistics**

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
E1	13.17	10.676	.314	.514
E2	13.74	9.911	.307	.519
E3	13.45	10.650	.192	.592
E4	13.02	10.285	.416	.464
E6	13.15	9.539	.430	.445

**Reliability Statistics**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.592	4

ii.iii) Gugurkan item Item E2

**Item-Total Statistics**

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
E1	9.97	7.178	.341	.545
E2	10.53	6.931	.259	.620
E4	9.83	6.651	.486	.442
E6	9.95	6.347	.436	.470

**Reliability Statistics**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.620	3

**Ujian Kebolehpercayaan Kajian Sebenar berdasarkan Analisis Faktor Keputusan Kebolehpercayaan untuk:**

**A.1 Pengurusan Masa Belajar berkaitan tugasan di kelas**

**Case Processing Summary**

	N	%
Cases		
Valid	107	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	107	100.0

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

**Reliability Statistics**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.413	5

**A.1.1 Gugurkan item Pengurusan Masa Belajar berkaitan tugasan di kelas item PMB3**

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Recod Item PMB4	12.4206	4.737	.404	.211
Recod Item PMB5	12.6075	3.807	.617	-.013 <sup>a</sup>
Recod Item PMB6	12.5421	3.854	.630	-.014 <sup>a</sup>
Recod Item PMB10	12.6355	3.894	.529	.057
PMB3	13.3458	10.455	-.681	.815

*a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.*

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.815	4

**A.2 Pengurusan Masa Belajar berkaitan tugasan di luar kelas**

**Case Processing Summary**

	N	%
Cases		
Valid	107	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	107	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.60	4

**B) Faktor Analisis Kehidupan Sosial**

**Case Processing Summary**

	N	%
Cases		
Valid	107	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	107	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.423	5

B.1 Gugurkan item Recode Item KS3

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KS1	13.4112	5.527	.356	.264
KS2	12.5701	4.134	.410	.169
KS4	12.5607	5.362	.350	.262
KS5	13.4112	4.999	.465	.166
Recod Item KS3	12.4206	10.340	-.685	.662

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.662	4

**C) Faktor Analisis Emosi**

**Case Processing Summary**

	N	%
Cases Valid	107	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	107	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	N of Items
-0.213	5

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

### C.1. Gugurkan item Recod Item E5

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
E1	12.4953	3.762	.282	-.830 <sup>a</sup>
E2	13.0561	3.601	.179	-.741 <sup>a</sup>
E4	12.3551	3.344	.448	-1.148 <sup>a</sup>
E6	12.4766	5.157	-.061	-.191 <sup>a</sup>
Recod Item E5	13.4299	10.606	-.718	.592

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.592	4

### C.2 Gugurkan item E2

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
E1	9.97	7.178	.341	.545
E2	10.53	6.931	.259	.620
E4	9.83	6.651	.486	.442
E6	9.95	6.347	.436	.470

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.620	3

## LAMPIRAN 4

### 1.Faktor Analisis Pengurusan Masa Belajar

**KMO and Bartlett's Test**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.760
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	383.822
	df	45
	Sig.	.000

**Anti-image Matrices**

		PMB1	PMB2	PMB3	PMB8	PMB9	Recod Item PMB4	Recod Item PMB5	Recod Item PMB6	Recod Item PMB7	Recod Item PMB10
Anti-image	PMB1	.829	-.100	.054	.042	-.186	.047	.087	.014	-.140	.015
	PMB2	-.100	.714	-.076	-.125	-.089	.001	.016	-.132	.003	.131
Covariance	PMB3	.054	-.076	.322	.035	.039	.204	-.008	.091	-.078	-.002
	PMB8	.042	-.125	.035	.541	-.100	.080	.155	-.076	.033	.153
	PMB9	-.186	-.089	.039	-.100	.777	-.045	-.044	.033	-.015	.111
	Recod Item	.047	.001	.204	.080	-.045	.294	-.065	-.031	-.024	.003
	PMB4										
	Recod Item	.087	.016	-.008	.155	-.044	-.065	.451	-.158	-.118	.008
	PMB5										
	Recod Item	.014	-.132	.091	-.076	.033	-.031	-.158	.403	-.046	-.185
	PMB6										
	Recod Item	-.140	.003	-.078	.033	-.015	-.024	-.118	-.046	.894	.043
	PMB7										
	Recod Item	.015	.131	-.002	.153	.111	.003	.008	-.185	.043	.504
	PMB10										
Anti-image	PMB1	.694 <sup>a</sup>	-.130	.105	.063	-.232	.096	.143	.023	-.163	.024
	PMB2	-.130	.739 <sup>a</sup>	-.158	-.202	-.120	.003	.029	-.246	.004	.219
Correlation	PMB3	.105	-.158	.721 <sup>a</sup>	.084	.077	.663	-.020	.252	-.146	-.004
	PMB8	.063	-.202	.084	.780 <sup>a</sup>	-.154	.200	.314	-.164	.047	.292

PMB9	-.232	-.120	.077	-.154	.688 <sup>a</sup>	-.094	-.074	.059	-.017	.177
Recod Item PMB4	.096	.003	.663	.200	-.094	.763 <sup>a</sup>	-.178	-.090	-.047	.008
Recod Item PMB5	.143	.029	-.020	.314	-.074	-.178	.824 <sup>a</sup>	-.371	-.186	.016
Recod Item PMB6	.023	-.246	.252	-.164	.059	-.090	-.371	.759 <sup>a</sup>	-.076	-.411
Recod Item PMB7	-.163	.004	-.146	.047	-.017	-.047	-.186	-.076	.505 <sup>a</sup>	.064
Recod Item PMB10	.024	.219	-.004	.292	.177	.008	.016	-.411	.064	.798 <sup>a</sup>

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

**Component Matrix<sup>a</sup>**

	Component		
	1	2	3
Recod Item PMB4	.806	.330	-.199
Recod Item PMB5	.784	.159	.176
Recod Item PMB6	.758	.276	-.033
PMB3	-.738	-.380	.327
Recod Item PMB10	.730	-.247	.063
PMB8	-.682	.256	-.262
PMB9	-.236	.731	-.137
PMB1	-.323	.509	.266
PMB2	-.459	.481	-.009
Recod Item PMB7	.131	.256	.868

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 3 components extracted.

**Rotated Component Matrix<sup>a</sup>**

	Component		
	1	2	3
Recod Item PMB4	.889	-.082	-.033
PMB3	-.878	-.009	.155
Recod Item PMB6	.790	-.124	.112
Recod Item PMB5	.717	-.263	.296
PMB9	.157	.764	-.018
PMB2	-.176	.640	.030
PMB8	-.422	.583	-.287
Recod Item PMB10	.507	-.576	.100
PMB1	-.099	.568	.320
Recod Item PMB7	.058	.059	.911

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.<sup>a</sup>

a. Rotation converged in 4 iterations.

## 2. Faktor Analisis Kehidupan Sosial

**KMO and Bartlett's Test**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.785
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square 128.984
	df 10
	Sig. .000

**Anti-image Matrices**

		KS1	KS2	KS4	KS5	Recod Item KS3
Anti-image Covariance	KS1	.669	-.026	-.013	-.093	.234
	KS2	-.026	.768	-.084	-.165	.106
	KS4	-.013	-.084	.748	-.048	.196
	KS5	-.093	-.165	-.048	.676	.157
	Recod Item KS3	.234	.106	.196	.157	.501
Anti-image Correlation	KS1	.777 <sup>a</sup>	-.036	-.018	-.138	.405
	KS2	-.036	.842 <sup>a</sup>	-.111	-.230	.171
	KS4	-.018	-.111	.813 <sup>a</sup>	-.068	.320
	KS5	-.138	-.230	-.068	.822 <sup>a</sup>	.270
	Recod Item KS3	.405	.171	.320	.270	.727 <sup>a</sup>

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

**Component Matrix<sup>a</sup>**

Component	
	1
Recod Item KS3	-.844
KS5	.737
KS1	.711
KS4	.655
KS2	.652

*Extraction Method: Principal*

*Component Analysis.*

### 3. Factor Analisis Emosi

**KMO and Bartlett's Test dan Anti-image Matrices** tidak dinyatakan

**Component Matrix<sup>a</sup>**

Component		
	1	2
Recod Item E5	-.907	-.076
E6	.907	.076
E4	.615	-.399
E2	.466	.456
E3	.289	.632
E1	.528	-.547

*Extraction Method: Principal Component*

*Analysis.*

a. 2 components extracted.

**Rotated Component Matrik<sup>a</sup>**

	Component	
	1	2
E1	.748	-.136
E4	.733	.035
E6	.692	.591
Recod Item E5	-.692	-.591
E3	-.134	.682
E2	.112	.643

*Extraction Method: Principal Component Analysis.*

*Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.<sup>a</sup>*

a. Rotation converged in 3 iterations.

## LAMPIRAN 5: Correlations Faktor Analisis

**Descriptive Statistics**

	Min	Sisih Piawai	N
CGPA	4.3840	.85618	107
MinPMB1faktor	3.3364	.80835	107
MinPMB2faktor	3.3037	.91826	107
MinKSfakor	3.1051	.80391	107
MinEfaktor	3.5109	.87753	107

**Correlations**

		CGPA	MinPMB1fa ktor	MinPMB2fak tor	MinKSfak or	MinEfaktor
CGPA	Pearson Correlation	1	.056	-.003	-.117	.025
	Sig. (2-tailed)		.567	.977	.232	.798
	N	107	107	107	107	107
MinPMB1faktor	Pearson Correlation	.056	1	-.421**	-.623**	-.568**
	Sig. (2-tailed)	.567		.000	.000	.000
	N	107	107	107	107	107
MinPMB2faktor	Pearson Correlation	-.003	-.421**	1	.422**	.378**
	Sig. (2-tailed)	.977	.000		.000	.000
	N	107	107	107	107	107
MinKSfakor	Pearson Correlation	-.117	-.623**	.422**	1	.580**
	Sig. (2-tailed)	.232	.000	.000		.000
	N	107	107	107	107	107
MinEfaktor	Pearson Correlation	.025	-.568**	.378**	.580**	1
	Sig. (2-tailed)	.798	.000	.000	.000	
	N	107	107	107	107	107

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## LAMPIRAN 6: Regression Faktor Analisis

**Descriptive Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
CGPA	4.3840	.85618	107
MeanPMB1faktor	3.3364	.80835	107
MeanPMB2faktor	3.3037	.91826	107
MeanKSfakor	3.1051	.80391	107
MeanEfaktor	3.5109	.87753	107

**Correlations**

		CGPA	MeanPMB1f aktor	MeanPMB2f aktor	MeanKSfak or	MeanEfaktor
Pearson Correlation	CGPA	1.000	.056	-.003	-.117	.025
	MeanPMB1faktor	.056	1.000	-.421	-.623	-.568
	MeanPMB2faktor	-.003	-.421	1.000	.422	.378
	MeanKSfakor	-.117	-.623	.422	1.000	.580
	MeanEfaktor	.025	-.568	.378	.580	1.000
Sig. (1-tailed)	CGPA	.	.284	.488	.116	.399
	MeanPMB1faktor	.284	.	.000	.000	.000
	MeanPMB2faktor	.488	.000	.	.000	.000
	MeanKSfakor	.116	.000	.000	.	.000
	MeanEfaktor	.399	.000	.000	.000	.
N	CGPA	107	107	107	107	107
	MeanPMB1faktor	107	107	107	107	107
	MeanPMB2faktor	107	107	107	107	107
	MeanKSfakor	107	107	107	107	107
	MeanEfaktor	107	107	107	107	107

### **Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	Square	Adjusted R Square	Estimate Change	Std. Error of Estimate	R Square	Change Statistics				Sig. F Change	Durbin-Watson
							R	F	df1	df2		
							Change	Change				
1	.167 <sup>a</sup>	.028	-.010	.86053	.028	.733		4	102		.572	1.414

a. Predictors: (Constant), MeanEfaktor, MeanPMB2faktor, MeanPMB1faktor, MeanKSfakor

b. Dependent Variable: CGPA

### **ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square		Sig.
				e	F	
1	Regression	2.171	4	.543	.733	.572 <sup>b</sup>
	Residual	75.532	102	.741		
	Total	77.702	106			

a. Dependent Variable: CGPA

b. Predictors: (Constant), MeanEfaktor, MeanPMB2faktor, MeanPMB1faktor, MeanKSfakor

### **Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Error				Toleran	VIF
						ce	
1	(Constant)	4.319	.934		4.623	.000	
	MeanPMB1faktor	.033	.142	.031	.229	.819	.530
	MeanPMB2faktor	.037	.104	.039	.353	.725	.770
	MeanKSfakor	-.208	.144	-.196	-1.446	.151	.521
	MeanEfaktor	.138	.124	.141	1.106	.272	.586

a. Dependent Variable: CGPA

**Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>**

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions				
				(Constant)	MeanB1faktor	MeanPM	MeanKSf	MeanEfa
				MeanB2faktor	MeanAKOR	MeanKOR	MeanEFA	
1	1	4.800	1.000	.00	.00	.00	.00	.00
	2	.125	6.193	.00	.15	.03	.04	.03
	3	.044	10.415	.00	.00	.88	.08	.14
	4	.025	13.821	.00	.00	.01	.65	.67
	5	.006	28.412	1.00	.85	.08	.23	.17

a. Dependent Variable: CGPA

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Predicted Value	Residual	Std. Predicted Value	Std. Residual	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
					m	n			
	3.9071	-3.44113	-3.333	-3.999	4.7163	.00000	4.3840	.14310	107
					1.09290		.84413		107
					2.322		.000	1.000	107
					1.270		.000	.981	107

a. Dependent Variable: CGPA

## Charts

