

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, certified 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)

Universiti Utara Malaysia

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 1st Supervisor)

Tandatangan
(Signature)

Nama Penyelia Kedua : **DR. WAN SHAKIZAH BT. WAN MOHD NOOR**
(Name of 2nd Supervisor)

Tandatangan
(Signature)

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:

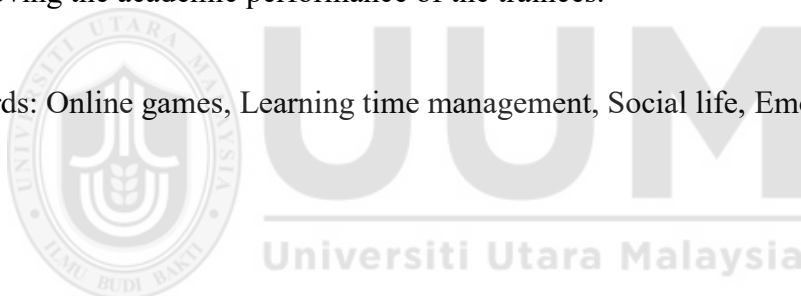
Sekolah Pengurusan Perniagaan Universiti Utara Malaysia, 06010 UUM

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.

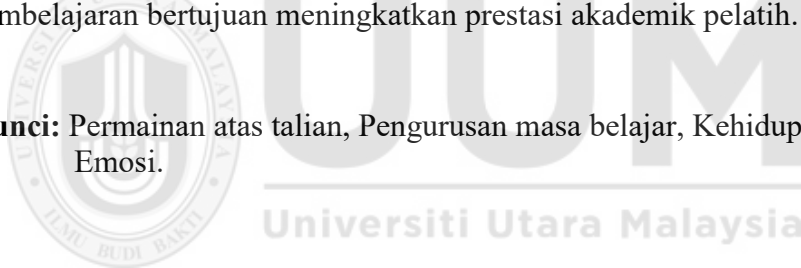
Keywords: Online games, Learning time management, Social life, Emotions.



ABSTRAK

Permainan atas talian di kalangan pelajar dan orang dewasa tidak dapat dipisahkan ibarat isi dan kuku. Kajian lepas menunjukkan kesan permainan ini akan menjejaskan 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.



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 Hj 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 Zukifily 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

Tajuk	Muka Surat
KEBENARAN UNTUK MENGGUNAKAN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK	iv
PENGHARGAAN	v
ISI KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	X
SENARAI RAJAH	xii
 BAB SATU: PENDAHULUAN	 1
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
 BAB DUA: SOROTAN LITERATUR	 10
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
 BAB TIGA: METODOLOGI KAJIAN	 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
BAB EMPAT: ANALISIS DATA DAN KEPUTUSAN.....	60
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
 BAB LIMA: KESIMPULAN DAN CADANGAN	 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
 RUJUKAN	 101
LAMPIRAN	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 Lanjuatan yang ditawarkan.....	12
Jadual 2.2	Kursus Sijil Posbasik/ Lanjuatan yang ditawarkan.....	14
Jadual 2.3	Pengredan Untuk Diploma Lanjuatan.....	18
Jadual 2.4	Pengredan Untuk Sijil Posbasik/ Lanjuatan.....	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 Multicollinearity 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 Tugas di kelas dan Tugas 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 tugas 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

Sejajar 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 pegguan internet keempat tertinggi di dunia, dan hampir 75% daripada belia di Malaysia merupakan pengguna internat. Akibat menderita ketagih mengakibatkan mereka mengganggu pemikiran sehingga menjejaskan 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.

Penggunaan internet boleh mendatangkan kemudharatan kepada golongan pelajar jika digunakan tanpa kawalan. Kanak-kanak berisiko mempunyai masalah perkembangan fizikal serta kesihatan disebabkan struktur badan yang tidak betul ketika menggunakan gajet teknologi (Ebbeck et al., 2016). Ini berkemungkinan disebabkan penggunaan internet secara berlebihan menyebabkan kanak-kanak berada dalam posisi yang statik serta kurang berlaku pergerakan tubuh dalam tempoh masa yang lama. Pendedahan kepada cahaya skrin yang terlalu lama turut menjejaskan tahap tumpuan kanak-kanak mengundang kepada permasalahan obesiti, gangguan tidur, prestasi pembelajaran yang lemah serta menghalang hubungan sosial antara rakan sebaya (*Campaign for a Commercial-Free Childhood & Alliance for Childhood*, 2012) di dalam (Ernest et al., 2014). Kajian oleh Lembaga Kesihatan Universiti Morgannwg mendapati bahawa kebanyakan generasi muda berhadapan dengan masalah kesihatan di bahagian tengkuk dan belakang badan dalam tempoh setahun, kesan daripada penggunaan gajet teknologi seperti telefon pintar, komputer dan permainan atas talian (Salmah & Malisah, 2015).

Menurut kajian Psikiatri Kanak-kanak dan Remaja Dr Norharlina Bahar, mendedahkan bahawa lelaki di bawah umur 24 tahun mempunyai ketagihan internet tertinggi. Pelajar terutamanya yang berumur di antara 19 dan 24 tahun dianggap lebih mudah terdedah kepada ketagihan internet (Lee, 2010, Thatcher & Goolam, 2005). Individu yang menggunakan internet secara berlebihan kebanyakannya bermain permainan dalam talian dan melayari media sosial. Kesan sampingan yang berlebihan menyebabkan kebimbangan, kemurungan, masalah kesihatan, tidak hadir ke sekolah, penipuan, keletihan, pengangguran, penurunan produktiviti pekerjaan, dan pengasingan sosial. Ketagihan terhadap internet juga boleh diterjemahkan kepada rasa

tidak percaya pada diri, kemurungan, kebosanan, dan gangguan hiperaktif yang menimbulkan perhatian (Norharlina, 2016).

Kajian saintifik menunjukkan penggunaan internet secara berlebihan membawa kemudatan kepada rakyat khasnya golongan belia yang sedang menjalani proses pembinaan kepercayaan dan harga diri. Che Wan Badrul Alias (2010), menyatakan laman web seks dan ponografi kekal di tempat tertinggi, iaitu pada tempat keempat dan kelima daripada 100 laman web yang kerap dikunjungi oleh kanak-kanak dan remaja sepanjang 2009. Rangkaian Internet boleh juga menjadi saluran tidak sihat untuk melakukan jenayah. Berdasarkan pengalaman Singapura, pada tahun 1999, lima gadis dan seorang wanita telah dirogol oleh rakan yang dikenali melalui Internet. Singapura merupakan negara pengguna Internet yang tinggi disebabkan dasar kerajaannya untuk menggalakkan kecelikan komputer bagi menghadapi kemajuan abad ke-21 (Ho Lip Wah, 1999). Di Malaysia, kajian yang dijalankan oleh Pengarah Institut Pengajian Sains Sosial (IPSAS) Universiti Putra Malaysia, Profesor Dr. Md. Salleh Hassan (Mazlina, 2010), mendapati bahan pornografi yang terlalu mudah dibeli dan diakses menerusi Internet menjadi punca utama remaja Melayu terjebak dalam gejala ponteng sekolah.

1.2 Penyataan Masalah

Sistem maklumat yang boleh diakses membolehkan pengguna dan orang dewasa mencari sebarang maklumat tanpa sekatan dengan "klik" tunggal tanpa merujuk kepada sesiapa sahaja. Keadaan ini sangat merisaukan apabila orang dewasa ingin tahu dan ingin mencuba sesuatu yang baru menjadikannya mudah dan pantas untuk mengaksesnya. Ringkasnya, remaja terdedah kepada laman tidak sihat dan memudaratkan diri.

Berdasarkan Statistik SKMM 2018 aktiviti dalam *online* adalah melibatkan aktiviti berhubung melalui internet iaitu 96.5%, melayari platform rangkaian sosial 85.6%, mendapatkan maklumat 85.5%, menonton atau muat turun video atau online TV 77.6%, pekerjaan yang berkaitan dengan internet 61.9%, berhubung melalui suara/video 60.6%, belajar 60.2%, membaca *online publication* 56.3%, aktiviti *online banking* dan pinjaman 54.2%, tempahan atas talian dan berbelanja 53.3%, mendengar atau muat turun muzik/radio 46.8%, perkhidmatan kerajaan 44.5% dan permainan atas talian 35.2%.

Pada masa kini, mahasiswa-siswi universiti sangat bergantung kepada internet untuk mencari maklumat, *social networking*, hiburan, berbelanja dalam talian, dan bermain permainan dalam talian. Universiti di seluruh dunia menggunakan internet untuk peningkatan pengajaran dan proses belajar di dalam atau di luar bilik darjah. Internet yang digunakan dengan cara yang efektif dan bijak bagi tujuan yang betul dapat memberi manfaat kepada mahasiswa seperti alat penyelidikan, mencari maklumat, bertukar-tukar pengalaman dan pengetahuan dengan pelajar antarabangsa dan pihak lain dapat meningkatkan kemahiran mereka.

Walaupun internet mempunyai banyak kelebihan dan membuktikan untuk meningkatkan kecekapan, ia juga boleh membahayakan para pelajar jika mereka menjadi ketagih. Ia boleh menyebabkan ketidakstabilan emosi (Oskenbay et al., 2015) dan prestasi akademik yang rendah (Yeap et al., 2016).

Perbincangan dan hasil kajian terdahulu berkaitan dengan kesan permainan atas talian ke atas pencapaian akademik pelatih di Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia masih kurang diperbincangkan. Terdapat satu kajian dilakukan oleh Zahiruddin dan Chung (2017) ke atas pelatih ILKKM di Hospital Tengku Ampuan Rahimah Klang berkaitan dengan ketagihan internet keatas depresi dan

anxiety. Hasil kajian mendapati bahawa ketagihan internet mempunyai signifikan dengan depresi, sebaliknya tidak terdapat signifikan kepada *anxiety*.

Untuk mengukur pencapaian akademik bagi program pengkhususan satu laporan pencapaian akademik telah diperolehi daripada Unit Nazir, Bahagian Pengurusan Latihan ILKMM berkaitan Laporan Kualiti Assurance sesi Januari-Jun 2017, Julai-Disember 2017 dan Januari-Jun 2018. Laporan yang diperolehi mendapati bagi setiap semester tidak kurang daripada 6 program tidak mencapai prestasi akademik 100%. Rujuk lampiran Statistik Unit Nazir, Bahagian Pengurusan Latihan 2018.

Berdasarkan kepada permasalahan ini dan data statistik yang ada, penyelidik telah melakukan kajian bagi mengenalpasti adakah permainan atas talian memberikan kesan ke atas pencapaian akademik di ILKMM Zon Selatan.

Jadual 1.1

Keputusan Peperiksaan Akhir Semester bagi Program ILKMM Sesi Jan-Jun 2017, Julai-Disember 2017, Jan-Jun 2018

	Sesi Jan - Jun2017	%		Julai Disember 2017	%		Jan Jun 2018	%
1	Pengurusan Diabetes		1	Pengurusan Diabetes				
	Kubang Kerian	87.9		Kubang Kerian	96.0			
	Kuantan	80.6						
	Kota Kinabalu	74.2						
2	<i>Advrance Emergency & Medical Care</i>					1	<i>Advrance Emergency & Medical Care</i>	
	Kuala Terengganu	87.8					Seremban	96.4
3	Perawatan Peri Anestaesia					2	Perawatan Peri Anestaesia	
	Alor Star	96.0					Alor Star	96.70
	Melaka	96.1					Melaka	96.70

4	Pengurusan Pergigian Pedatrik (Juru Terapai Pergigian) Georgetown	96.0						
5	Perawatan Renal		2	Perawatan Renal		3	Perawatan Renal	
	Johor Bahru	96.3		Kuching	85.7		Kuching	95.0
	Sg Buloh	92.3						
6	Perioperatif (Kuching)	96.0						
7	Penjagaan Rapi					4	Penjagaan Rapi	
	Sg Buloh	77.4					Kota Kinabalu	95.2
8	Lanjutan Pengimejan Perubatan (Pengimejan Payu Dara) Johor Bahru	91.7	3	Lanjutan Pengimejan Perubatan (Pengimejan Payu Dara) Johor Bahru	54.5	5	Lanjutan Pengimejan Perubatan (Pengimejan Payu Dara) Johor Bahru	60.0
9	Perawatan Rehabitasi (Kuala Pilah)	90.9						
10	Perawatan Ortopedik (Sandakan)	94.1	4	Perawatan Ortopedik (Sandakan)	94.1			
			5	Histopatologi Kuala Lumpur	88.9	6	Histopatologi Kuala Lumpur	90.0
			6	Transfusi Darah Kuala Lumpur	87.9			
						7	Pengurusan Pedatrik Kuala Lumpur	96.96
						8	Perawatan Nephro	95
						9	lanjutan Kebidanan Semester 2	
							Melaka	97.56
							Sibu	92.6
						10	Advance Diploma Respiratory Care Seremban	70.4

Sumber: Statistik Unit Nazir Bahagian Pengurusan Latihan, 2018.

1.3 Soalan Kajian

- 1.3.1 Adakah pengurusan masa belajar mempunyai kesan dengan prestasi akademik pelatih.
- 1.3.2 Adakah hubungan kehidupan sosial mempunyai kesan dengan prestasi akademik pelatih.
- 1.3.3 Adakah keadaan emosi mempunyai kesan dengan prestasi akademik pelatih.

1.4 Objektif Kajian

Objektif kajian adalah untuk:

- 1.4.1 Mengenalpasti pengaruh pengurusan masa belajar dan prestasi akademik pelatih.
- 1.4.2 Mengenalpasti pengaruh antara kehidupan sosial dengan prestasi akademik pelatih.
- 1.4.3 Mengenalpasti pengaruh antara keadaan emosi dengan prestasi akademik pelatih.

1.5 Skop Kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk mengenalpasti kesan permainan dalam talian terhadap prestasi pelatih pengkhususan di ILKKM Zon Selatan. Kajian ini juga menentukan kesan ke atas prestasi akademik pelatih seramai 107 pelatih pengkhususan yang telah mengambil bahagian dalam kajian ini. Kajian ini hanya terhad kepada pelatih pengkhususan di ILKKM Zon Selatan.

1.6 Justifikasi

- 1.6.1 Sumbangan dapatan akan digunakan kepada organisasi Bahagian Pengurusan Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia dan ILKKM yang terlibat terutamanya bahagian pengambilan pelatih. Hasil kajian ini akan dapat digunakan dalam membuat dasar berkaitan tatakelakuan pelatih dalam menguruskan masa semasa menjadi pelatih pekara-pekerja yang perlu dipatuhi di dalam kursus yang di ikut samada 6 bulan atau 1 tahun.
- 1.6.2 Sumbangan kajian kepada ilmu pengetahuan/ilmiah mampu memperkayakan khazanah kajian khususnya dalam bidang kesan permainan atas talian dengan prestasi akademik pelatih.
- 1.6.3 Boleh dijadikan sebagai bahan yang boleh digunakan dalam pengembangan konsep, program dan teori-teori tentang perkembangan pelajar, pelatih atau siswa. Hasil dapatan kajian ini boleh menyumbangkan kepada pengurusan akademik di ILKKM bahawa permainan atas talian boleh digunakan sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran bagi meningkatkan minat dan hasil pembelajaran. Pihak pengurusan akademik perlu bersedia untuk melakukan inovasi pengajaran dan pembelajaran. Hasil kajian ini boleh menjadi rujukan kepada pihak pengurusan akademik dalam usaha meningkatkan lagi mutu pencapaian akademik dengan menggunakan permainan atas talian sebagai salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran di ILKKM.

1.7 Definisi Terma

- 1.7.1 Permainan atas talian: Apa-apa permainan yang dimainkan secara dalam talian berdasarkan, atau mempunyai sebahagian besar kandungan dan permainan dalam talian.
- 1.7.2 Pengurusan masa belajar: Kegiatan internet pelajar yang berkaitan dengan akademik seperti pencarian maklumat pendidikan atau penyelidikan akademik.
- 1.7.3 Kehidupan sosial: Masalah dari aspek tingkah laku serta hubungan dengan persekitarannya responden.
- 1.7.4 Emosi: Kesan kepada psikologi responden yang bermain permainan atas talian.



BAB DUA

SOROTAN LITERATUR

2.1 Pengenalan

Di dalam bab ini penyelidik akan menerangkan tentang latar belakang Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia, konsep prestasi akademik, definisi permainan atas talian, kajian pengurusan masa belajar, emosi, kehidupan sosial, teori dalam pembelajaran dan akhir sekali kerangka kajian.

2.2 Latar Belakang Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia

ILKKM adalah institusi kementerian kesihatan yang melatih separa perubatan bagi semua program Kejururawatan, Pembantu Perubatan, Pembantu Farmasi, Pergigian, Teknologi Makmal Perubatan, Juru X-Ray, Juru Pulih Perubatan Cara Kerja, Juru Pulih Perubatan Anggota, Penolong Pegawai Persekitaran, Pembantu Kesihatan Awam. Selain daripada melatih separa perubatan, ILKKM juga melatih mereka dalam sub kepakaran dalam bidang masing-masing. Terdapat sebanyak 18 ILKKM di Malaysia. Senarai Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia adalah seperti berikut:

- i. ILKKM Sultan Azlan Shah, Perak
- ii. ILKKM Johor Bharu, Johor
- iii. ILKKM Kota Kinabalu, Sabah
- iv. ILKKM Kuching, Sarawak
- v. ILKKM Alor Setar (Kejururawatan) Kedah
- vi. ILKKM Georgetown (Kejururawatan) Pulau Pinang
- vii. ILKKM Kuala Pilah (Kejururawatan) Negeri Sembilan
- viii. ILKKM Port Dickson (Kejururawatan) Negeri Sembilan

- ix. ILKKM Kubang Kerian (Kejururawatan) Kelantan
- x. ILKKM Kuala Terengganu (Kejururawatan) Terengganu
- xi. ILKKM Kuantan (Kejururawatan) Pahang
- xii. ILKKM Melaka (Kejururawatan) Melaka
- xiii. ILKKM Segamat (Kejururawatan) Johor
- xiv. ILKKM Sandakan (Kejururawatan) Sabah
- xv. ILKKM Sibu (Kejururawatan) Sarawak
- xvi. ILKKM Kuala Lumpur (Teknologi Makmal Perubatan) W.P. Kuala Lumpur
- xvii. ILKKM Georgetown (Pergigian) Pulau Pinang
- xviii. ILKKM Alor Setar (Pembantu Perubatan) Kedah
- xix. ILKKM Seremban (Pembantu Perubatan) Negeri Sembilan

2.2.1 Pelatih-Pelatih ILKKM Dalam Bidang Pengkhususan

Bidang sub-kepakaran yang ditawarkan adalah seperti berikut iaitu melibatkan tempoh masa selama 12 bulan dan semua kategori jawatan dalam kerajaan dan swasta. Setiap pelatih akan diberikan elaun sara hidup bagi mereka yang layak. Bagi mereka yang telah menamatkan kursus dan lulus akan diberikan sijil atau Diploma Lanjutan.

Pelatih yang mengikuti program pengkhususan adalah terdiri daripada anggota separa perubatan kesihatan yang telah berkerja disektor kerajaan, badan berkanun ataupun swasta dan mempunyai prestasi kerja yang tinggi. Sasaran Kerja Tahunan mestilah melebihi 85% pencapaian tahunan untuk 3 tahun penilaian. Sokongan daripada Ketua Jabatan juga diperlukan bagi mengesahkan calon benar-benar layak mengambilnya.

Jadual 2.1
Kursus Diploma Lanjutan yang ditawarkan

Bil	Nama Kursus Peringkat Diploma	Tempoh	Terbuka kepada
1	Diploma lanjutan Kebidanan	12 Bulan	Jururawat
2	Diploma lanjutan Perawatan Gerantologi	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
3	Diploma Lanjutan Perawatan <i>Cardiovascular Nursing</i>		
	Sub Kursus: <i>Cardiovascular Nursing</i>	12 Bulan	Jururawat
	Sub Kursus: <i>Cardiovascular Technology</i>	12 Bulan	Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Cardiovascular Perfusion</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Cardiovascular Imaging</i>	12 Bulan	Juru-xray
4	Diploma Lanjutan Perawatan Onkologi		
	Sub Kursus: <i>Paediatric Oncology</i>	12 Bulan	Jururawat
	Sub Kursus: <i>Hematology Oncology</i>	12 Bulan	Jururawat
	Sub Kursus: <i>Respiratory Oncology & Uro Oncology</i>	12 Bulan	Jururawat
	Sub Kursus: <i>Gynaecology & Breast Oncology</i>	12 Bulan	Jururawat
	Sub Kursus: <i>Upper Gastrointestinal Oncology colorectal surgery</i>	12 Bulan	Jururawat
5	Diploma Lanjutan Perawatan Perioperatif		
	Sub Kursus: <i>Paediatric Surgery</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Colorectal Surgery</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Orthopedic Surgery</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Neuro Surgery</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Urology Surgery</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Interventional</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan

	<i>Radiology</i>		
	Sub Kursus: <i>Radiology Surgery</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Plastic Reconstructive Surgent</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
6	Diploma Lanjutan Perawatan Rapi		
	Sub Kursus: <i>Paediatric Intensive Care</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Cardio Intensive Care</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Neuro Intensive Care</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Intensive Care Technology</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
7	Diploma Lanjutan Sitologi	12 Bulan	Juruteknologi Makmal Perubatan
8	Diploma Lanjutan Hematologi	12 Bulan	Juruteknologi Makmal Perubatan
9	Diploma Lanjutan Pengimejan Payudara	12 Bulan	JuruX-ray (Perempuan sahaja)
10	Diploma Lanjutan Penjagaan Paliatif	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan Juru Pulih Perubatan Fisioterapi/ Juru Pulih Perubatan Cara Kerja/ Pegawai Kerja Sosial
11	Diploma Pengurusan Penjagaan Kesihatan	12 Bulan	Semua Kategori Paramedik
12	Diploma Lanjutan Penjagaan Kecemasan	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
13	Diploma Lanjutan Perawatan Kesihatan Mental	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
14	Diploma Lanjutan Transfusi Darah	12 Bulan	Juruteknologi Makmal Perubatan
15	Diploma Lanjutan Histopatologi	12 Bulan	Juruteknologi Makmal Perubatan
16	Diploma Lanjutan Patologi		
	Sub Kursus: Endokrinologi	12 Bulan	Juruteknologi Makmal Perubatan
	Sub Kursus: Toksikologi	12 Bulan	Juruteknologi Makmal Perubatan
17	Diploma Lanjutan Penjagaan Respiratori	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
18	Diploma Lanjutan Perawatan Pediatrik	12 Bulan	Jururawat

19	Diploma Lanjutan Pengurusan Diabetis	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
20	Diploma Lanjutan Penjagaan Neurosains		
	Sub Kursus: <i>Neuroscience Nursing</i>	12 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sub Kursus: <i>Neurophysiology Dignostic and Monitoring</i>	12 Bulan	Penolong Pegawai Perubatan
21	Diploma Lanjutan Rehabilitasi Neuro		
	Sub Kursus: Jurupulih Perubatan Fisioterapi	12 Bulan	Juru Pulih Perubatan Fisioterapi
	Sub Kursus: Jurupulih Perubatan Carakerja	12 Bulan	Juru Pulih Perubatan Cara Kerja
22	Diploma Lanjutan Tomografi Berkomputer		
	Sub Kursus: Radiologi	12 Bulan	JuruX-Ray Diagnostik
	Sub Kursus: Radioterapi	12 Bulan	JuruX-Ray Terapi
23	Diploma Lanjutan Epidomologi Gunaan & Pengurusan Wabak (Penyakit Berjangkit)	12 Bulan	Pegawai Kesihatan Persekitaran/ Penolong pegawai Kesihatan Persekitaran

Bidang sub-kepakaran yang ditawarkan adalah seperti berikut melibatkan tempoh masa selama 12 bulan/ 6 bulan dan semua kategori jawatan dalam kerajaan dan swasta. Setiap pelatih akan diberikan elaun sara hidup bagi mereka yang layak.

Jadual 2.2

Kursus Sijil Posbasik/ Lanjuatan yang ditawarkan

Bil	Nama Kursus Peringkat Diploma	Tempoh	Terbuka kepada
1	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Kejururawatan Kesihatan Awam	12 Bulan	Jururawat
2	Sijil Pos Basik/Lanjutan Anestesia (Sabah dan Sarawak)	12 Bulan	Penolong Pegawai Perubatan
3	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Perawatan Neonat	6 Bulan	Jururawat
4	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Perawatan Ortopedik	6 Bulan	Jururawat/ Penloong Pegawai Perubatan
5	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Perawatan Nefrologi	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Perubatan		Jururawat/ Penolong

6	Sukan	6 Bulan	Pegawai Perubatan /Juru Pulih Perubatan Fisioterapi
7	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Perawatan Otorinolaringologi	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
8	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Perawatan <i>Gastrointestinal Endoscopy</i>	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
9	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Perawatan Oftalmik	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
10	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Perawatan Perianestesia	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
11	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Kawalan Infeksi	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
12	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Kaunseling HIV/AIDS	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
13	Sijil Pos Basik/Lanjutan Perubatan Forensik	6 Bulan	Penolong Pegawai Perubatan
14	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Perawatan Rehabilitasi	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
15	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Penyiasatan & Pendakwaan Undang-Undang	12 Bulan	Penolong Pegawai Kesihatan Persekitaran
16	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Neurofisiologi Klinikal	6 Bulan	Penolong Pegawai Perubatan
17	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Ortodontik	6 Bulan	Juruterapi Pergigian / Juruteknologi Pergigian
18	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Pengkhususan Periodontik	6 Bulan	Juruterapi Pergigian / Juruteknologi Pergigian
19	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Sediaan Farmaseutikal Steril	6 Bulan	Penolong Pegawai Farmasi
20	Sijil Pos Basik/Lanjutan Penjagaan Dermatologi	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
21	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Perancangan Terapi Pancaran	6 Bulan	Juru X-ray
22	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Pergigian Pediatrik	6 Bulan	Juruterapi Pergigian
23	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Bedah Mulut (Maksilofasial)	6 Bulan	Juruterapi Pergigian
24	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Protosis Maksilofasial	6 Bulan	Juruteknologi Pergigian
25	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Penjagaan Dermatologi	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
26	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Penjagaan Luka	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan
27	Sijil Pos Basik/ Lanjutan Penjagaan Reumatologi	6 Bulan	Jururawat/ Penolong Pegawai Perubatan

Sumber: Rujukan Bahagian Pengurusan Latihan KKM 2019

2.3 Konsep Prestasi Akademik

Pencapaian akademik adalah hasil daripada pembelajaran. Hasil pembelajaran adalah sesuatu kegiatan atau proses untuk menambahkan pengetahuan dan keterampilan. Prestasi hasil pembelajaran juga diertikan sesuatu yang diperolehi daripada sesuatu usaha dalam pembelajaran dalam bentuk pengetahuan dan tingkahlaku diperoleh penuntut selama mengikuti pembelajarannya di persekolahan atau Institusi Pengajian Tinggi yang dinyatakan dalam bentuk angka. Pelajar yang bijak dan pandai dapat menciptakan sebuah prestasi hasil pembelajaran.

Menurut Evans dan Fancy (2012) keputusan akademik ialah gabungan pelbagai indeks seperti keputusan peperiksaan sekolah menengah, turutan keseluruhan mata pelajaran tertentu, markah yang diperoleh daripada ujian aptitud atau ujian pencapaian tertentu seperti *Scholastic Assessment Test (SAT)*. Menurut Ferguson et al., (2002) merujuk keputusan akademik terdahulu kepada keputusan peperiksaan sekolah menengah atau Purata Nilai Gred (PNG) bagi individu yang memasuki universiti.

Apa yang pernah dilalui dalam pembelajaran merangkumi apa-apa yang dialami oleh penuntut baik untuk aktiviti perbuatan, memahami, mencontohi, melakukan dengan sendiri, mendengar dan mematuhi arahan (Conny 2012).

Sesuatu yang diperolehi daripada sesuatu usaha pembelajaran adalah sebagai pertukaran kelakuan pada diri penuntut yang dapat diamati dan dinilai dalam bentuk pertukaran pengetahuan, tingkah laku dan kecekapan (Shin 2013). Pertukaran tersebut dapat memberi maksud dengan adanya penambahan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, contohnya dari belum tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan.

Definisi terhadap hasil pembelajaran dapat disimpulkan sebagai pertukaran corak tingkahlaku, kualiti, kefahaman, aksi, kemahuan, keupayaan dan kemampuan setelah pelajar melalui perubahan pembelajaran sebagai hasil daripada apa yang pernah dialami semasa belajar oleh pelajar. Pengalaman tersebut diperoleh melalui aktiviti mengamati dalam pembacaan, mencontohi, mencuba sendiri, mendengar dan mengikut arahan yang diberi.

2.3.1 Amalan Pengukuran Akademik Pelatih Di ILKKM

Pelatih pengkhususan ILKKM yang mengikuti sub kepakaran akan diukur prestasi mereka setiap 6 bulan sekali. Para pelatih akan diukur pada bulan Ogos dan Februari pada setiap tahun. Bagi program Diploma Lanjutan adalah 1 tahun dan Sijil Pos Basik/lanjutan adalah 6 bulan.

Bagi Program Diploma Lanjutan adalah 1 tahun penilaian pencapaian prestasi adalah diukur berdasarkan penilaian berterusan dan peperiksaan akhir yang perlu lulus membawa Purata Nilai Gred Semester (PNGS) bagi 6 bulan pertama atau Semester 1. Sementara 6 bulan berikutnya diukur berdasarkan penilaian berterusan dan peperiksaan akhir yang perlu lulus membawa Purata Nilai Gred Kumulatif (PNGK) bagi 6 bulan berikutnya atau Semester 2.

$\text{PNGS} = (\text{Nilai Gred} \times \text{Kredit}) \text{ Jumlah Kredit}$

Contoh: Tahun 1 Semester I

Kod Kursus	Gred	Nilai Gred Kredit	Nilai Gred	X Kredit
XASS 1113	A	4.00	3	12.00
XAKL 1113	B+	3.33	3	9.99

XAKK 1113	A-	3.67	3	11.01
XAJJ 1112	E	0.00	2	0.00
XACC 1122	D	1.00	2	2.00
Jumlah			13	35.00

PNGS Tahun 1 Semester I = $35.00 = 2.69$ 13

PNGK = Jumlah nilai gred dibahagikan dengan jumlah kredit untuk semua kod kursus.

Contoh: Tahun 1 Semester II

Kod Kursus	Gred	Nilai Gred Kredit	Nilai Gred	X Kredit
XAFZ 1213	A	4.00	3	12.00
XAMA 1213	B+	3.33	3	9.99
XAKM 1223	C+	2.33	3	6.99
XAJB 1223	A	4.00	3	12.00
XACD 1212	D	1.00	2	2.00
JUMLAH PNGS Tahun 1 Semester II			14	42.98

Jumlah PNGK = PNGS T1SI + PNGS T1SII $13 + 14 = 27$ $35.00 + 42.98 = 77.98$

PNGK Tahun 1 Semester II = $77.98 = 2.8927$

Jadual 2.3

Pengredan Untuk Diploma Lanjutan

Sistem Pengredan			
Gred	Julat Markah Range	Nilai Gred	Taraf Gred
A	≥ 80	4.00	Cemerlang
A -	75-79	3.67	
B +	70-74	3.33	Kepujian
B	65-69	3.00	
B -	60-64	2.67	
C +	55-59	2.33	Lulus
C	50-54	2.00	
C -	45-49	1.67	Gagal
D +	40-44	1.33	

D	35-39	1.00	
E	<35	0.00	

Bagi Program 6 bulan (Sijil /Lanjutan) penilaian pencapaian prestasi adalah diukur berdasarkan penilaian peperiksaan ujian formatif dan peperiksaan akhir yang perlu lulus membawa markah sebanyak 100%. Sistem penaksiran dan penghujung semester berdasarkan kod kursus dan jam kredit yang ditetapkan bagi setiap semester.

Jadual 2.4
Pengredan Untuk Sijil Posbasik/ Lanjutan

Sistem Pengredan			
Gred	Julat Markah Range	Nilai Gred	Taraf Gred
A	≥ 80	4.00	Cemerlang
A -	75-79	3.67	
B +	70-74	3.33	Kepujian
B	65-69	3.00	
B -	60-64	2.67	
C +	55-59	2.33	Lulus
C	50-54	2.00	
C -	45-49	1.67	Gagal
D +	40-44	1.33	
D	35-39	1.00	
E	<35	0.00	

Sumber: Garis panduan penyediaan Item 2018 Bahagian Pengurusan Latihan KKM.

2.3.2 Kajian Lepas Mengenai Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik Pelatih.

Internet telah menjadi sebahagian daripada kehidupan pelajar. Ramai pelajar menggunakan internet terutamanya untuk aktiviti pendidikan namun sejumlah pelajar membuang masa mereka dengan melayari laman web yang tidak sesuai dan tidak berkaitan dengan pendidikan. Satu kajian menunjukkan kejayaan akademik ditentukan oleh bagaimana pelajar menggunakan internet sama ada untuk tujuan pendidikan atau aktiviti bukan pendidikan (Li et al., 2014).

Penggunaan internet yang keterlaluan telah menyebabkan remaja melayari internet secara berlebihan sehingga mengakibatkan mereka terlambat menghadiri kuliah. Pada masa yang sama, ia akan mempengaruhi fokus dan perhatian mereka di dalam kelas yang akan mengakibatkan kemerosotan prestasi akademik. (Leung & Lee, 2012).

Kajian mengenai kesan ketagihan internet terhadap prestasi akademik telah dilaporkan secara konsisten memberi kesan yang negatif. Dalam erti kata lain, jika pelajar mengalami ketagihan terhadap internet prestasi akademik mereka menurun; tabiat belajar mereka merosot, potensi untuk tidak hadir ke kuliah meningkat dan melangkau ujian (Yeap et al., 2016).

Menurut Mishra, Draus, Goreva, Leone dan Caputo. (2014) di sebuah universiti swasta kecil Pittsburgh, Pennsylvania menemui masa yang lebih banyak dihabiskan dengan melayari internet akan menurunkan Purata Nilai Gred (GPA) para pelajar.

Kebanyakan masa yang dihabiskan di internet oleh para pelajar adalah melayari sistem rangkaian sosial (SNS) dan aktiviti permainan dalam talian. Ia menunjukkan ketidakupayaan pelajar untuk mengelakkan daripada penyalahgunaan

internet (Livingstone & Helsper, 2010). Ketagihan internet juga membawa kepada kegagalan akademik dan kesan negatif terhadap kehidupan di kampus (Chou, Condrón & Belland, 2005; Douglas et al., 2008).

Kajian dalam kalangan pelajar perubatan di Tentera Perubatan Angkatan Darat, Rawalpindi, India mendapati bahawa semakin lama pelajar menghabiskan masa di internet, semakin kurang markah mereka dalam pemeriksaan profesional (Khan et al., 2016).

Kajian yang sama bagi Korea Selatan memperlihatkan pelajar yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan memperoleh prestasi akademik yang lebih baik. Sebaliknya, pencapaian akademik yang lebih rendah dikaitkan dengan penyalahgunaan internet untuk tujuan sosial dan rekreasi (Kim, 2011). Penemuan dari penyelidikan dilakukan untuk melihat korelasi kecanduan internet terhadap prestasi akademik telah menunjukkan bahawa remaja sering kali tidak hadir ke kelas mereka dan mempunyai kemahiran sosial yang rendah kerana penyalahgunaan internet (Leung & Lee, 2012).

Di Malaysia, satu kajian yang dijalankan di kalangan 175 mahasiswa di sebuah universiti awam mendapati terlalu sukar dalam ketagihan internet memberi impak negatif kepada usaha, dedikasi serta tenaga pelajar untuk belajar (Yeap et al., 2016). Satu lagi kajian yang dijalankan dalam kalangan 653 pelajar universiti dari pelbagai universiti di Malaysia mendapati bahawa ketagihan internet yang melampau mempengaruhi prestasi akademik responden (Azizah, Marina & Marini, 2013).

2.4 Definisi Permainan Atas Talian

Kamus Macmillan (2009-2011) menyatakan permainan adalah aktiviti yang direka untuk mendapat kegembiraan atau menyeronokan yang mempunyai peraturan samaada mengalahkan lawan atau tewas.

Wu dan Liu (2007) menyatakan, “Permainan dalam talian dimainkan melalui Internet”. Permainan ini adalah percuma dalam talian, aplikasi untuk permainan ini mudah alih boleh diakses serta dimuat turun ke profil rangkaian sosial peribadi pengguna dan boleh menyambungkan ke rangkaian lain untuk permainan permainan bersama rakan mereka secara bebas.

Menurut Kerr dan Ivory (2015), "Hari ini, permainan dalam peranti mudah alih sangat mencabar permainan PC dan konsol, ...". Aplikasi-aplikasi permainan dalam talian telah berperanan mempengaruhi dan membentuk budaya hiburan dalam konteks yang terkini.

Marchand dan Hennig-Thurau (2013) menyatakan "Banyak permainan menawarkan faedah dengan membolehkan pengguna bermain melalui Internet dengan pengguna lain yang mereka kenali, baik secara peribadi atau sebagai sebahagian daripada komuniti permainan". Aplikasi sebegini telah mewujudkan satu budaya popular di masyarakat dan kanak-kanak menjadi teruja dan selalu mahukan akses pada permainan yang seumpama ini.

2.4.1 Jenis Permainan Atas Talian

Permainan atas talian terbahagi kepada permainan asas web dan berasaskan teks. Permainan asas web adalah aplikasi yang diletakkan pada pelayan di internet di mana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan pelayar untuk mengakses permainan. Selari situasi semasa, terdapat beberapa bahagian yang perlu dimuat turun

untuk memainkan sebahagian permainan seperti *Java Player*, *Flash Player*. Pemain yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafik permainan tersebut. Permainan seperti ini juga tidak memerlukan spesifikasi komputer yang canggih, tidak lagi memerlukan *bandwidth* yang besar. Sebahagian besar permainan asas web adalah percuma. Bayaran hanya dikenakan untuk bahagian-bahagian tambahan dan mempercepat perkembangan akaun pada permainan tersebut.

Sedangkan permainan berasaskan teks lebih awal dari permainan asas web. Permainan berasaskan teks telah wujud sejak sekian lama dimana sebahagian komputer masih mempunyai spesifikasi rendah dan sukar untuk bermain permainan sehingga pemain berhubung dengan menggunakan kata-kata yang ada atau tiada foto menurut Bartle, (1990); Bruckman, (1992); Curtis, (1996). Permainan berasaskan teks hampir tidak pernah dilupakan oleh pemain, tetapi akhir-akhir ini, permainan berasaskan teks yang berkembang di pasaran dikenali sebagai permainan web asas. Dengan format yang lebih *modern*, diperbanyakkan grafik dan sangat menarik, menggunakan penyambungan internet dan pembina permainan yang semakin kreatif.

2.4.2 Kategori Permainan Atas Talian

- I. *First Person Shooter (FPS)*, kerana permainan mengambil pandangan orang pertama dari permainan ini seolah-olah kita berada di dalam permainan, kebanyakan permainan ini mengambil pertempuran dengan senjata tentera (permainan penembak). Contoh permainan jenis ini termasuk *Duke Nukem 3D*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*
- II. Strategi masa sebenar merupakan permainan yang menekankan kepada kehandalan strategi permainan, yang mana pemain bukan sahaja mempunyai 1 watak sahaja akan tetapi banyak watak. Contohnya *Kebangkitan Bangsa*, *Warcraft*.

III *Cross-Platform Online*, adalah permainan dimainkan dalam talian dengan perkakasan yang berbeza boleh dimainkan dalam talian dari PC atau Xbox 360.

IV Permainan Penyemak Imbas adalah permainan yang dimainkan di pelayar seperti *Firefox*, *Opera*. Keadaan di mana penyemak imbas boleh memainkan permainan ini adalah *javascript* dan *flash*.

V *Massive Multiplayer Online Games (MMOG) Role Playing Game* adalah permainan di mana pemain bermain di dunia berskala lebih 100 pemain di mana setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung seperti di dunia nyata. Contoh jenis permainan *World of Warcraft*, *Lord of the Rings*, *DOTTA*.

2.4.3 Tahap Ketagihan Permainan Atas Talian

Ketagihan internet ditakrifkan sebagai ketidakupayaan untuk mengawal dorongan seseorang untuk menggunakan internet, yang akhirnya menyebabkan kesukaran psikologi, sosial, sekolah, atau kerja dalam kehidupan seseorang (Chou dan Hsiao, 2000, Spada, 2014). Ketagihan internet di Asia telah dikesan antara 2.4% hingga 37.9% (Alam et al., 2014).

Lance Dodes dalam bukunya *The Heart of Addiction* (Yee, 2002), terdapat 2 golongan ketagihan, iaitu ketagihan fizikal seperti ketagihan alkohol atau kokain dan ketagihan bukan fizikal seperti perjudian dalam talian. Ketagihan kepada permainan dikenali sebagai istilah ketagihan permainan (Grant & Kim 2003). Ini bermakna seorang kanak-kanak tidak mempunyai apa-apa tetapi bermain permainan dan ia adalah permainan kehidupan. Ini amat membimbangkan yang perjalanan hidupnya masih lagi panjang. Menurut Psiaktrik mengatakan orang yang ketagih permainan lebih sukar untuk ditangani daripada mereka yang ketagih dengan pornografi.

Menurut Nicholas Yee (2002) penunjuk individu yang ketagih kepada permainan mempunyai beberapa ataupun kesemua sifat dibawah ini -

- a) Bimbang, kecewa, pemarah apabila tidak dapat bermain dalam talian;
- b) Rasa berbuat salah semasa dalam talian;
- c) Teruskan permainan walaupun anda tak menikmatinya;
- d) Kawan mau pun kaum keluarga mula merasakan sesuatu tidak dilakukan dengan orang lain kerana permainan;
- e) Masalah dalam kehidupan sosial; dan
- f) Masalah dalam urusan kewangan atau hubungan dengan orang lain.

2.4.4 Kesimpulan Permainan Atas Talian

Hasil perbincangan di atas boleh disimpulkan sebagai permainan atas talian memberikan kesan yang negatif kepada golongan muda termasuklah remaja. Fenomena masa kini memperlihatkan kecenderungan golongan muda paling ramai terpengaruh dengan permainan digital mudah alih menurut Downey et. al., (2007). Remaja akan berisiko melakukan perlakuan khusus termasuk penggunaan yang berlebihan sehingga menjejaskan aspek lain dalam hidup mereka. Ini boleh dirujuk sebagai ketagihan. Mereka mudah terdedah kepada unsur negatif dan risiko bahaya. Remaja yang mengambil bahagian dalam permainan online yang berbilang pemain di internet, mereka mungkin berisiko mendengar bahasa kesat dari pemain lain, dibuli atau terdedah kepada gangguan seksual. Remaja akan dengan mudah mendedahkan butir-butir peribadi mereka dan membuka peluang untuk orang lain mengambil kesempatan ke atas mereka.

Penagihan permainan digital mudah alih, juga biasanya dirujuk sebagai permainan dalam tempoh masa lama, penggunaan yang berlebihan dan bermain

sehingga ke tahap yang akan mengganggu kehidupan seharian. Beberapa kes telah dilaporkan di mana remaja bermain secara kompulsif, mengasingkan diri daripada hubungan sosial dan memberi tumpuan hampir sepenuhnya kepada pencapaian dalam permainan dan bukannya dunia sebenar (Ng dan Wiemer, 2005).

Di samping itu, kegunaan alat yang melampau dalam kalangan anak yang masih kecil mahupun dewasa menjadikan pergerakan yang terhad. Kurangnya pergerakan anggota tubuh apabila penggunaan alat yang berisiko melambatkan pergerakan mereka sehingga mengakibatkan kesan buruk kepada mencapai ilmu pengetahuan mahupun celak huruf (Sundus, 2018). Ini kerana aktiviti tangan, skrin sentuh tidak membina otot diperlukan untuk menulis.

2.5 Kajian Pengurusan Masa Belajar

Kesan negatif permainan dalam talian juga memberikan kesan terhadap pengurusan masa belajar pengguna.

2.5.1 Definisi Kajian Pengurusan Masa Belajar

Kamus pelajar edisi kedua menyatakan pengurusan adalah perbuatan atau hal mengurus sesuatu (syarikat, badan perniagaan dan lain-lain). Kamus DBP edisi keempat menyatakan masa merupakan waktu atau ketika sesuatu kejadian serta jangka waktu yang tertentu.

Kamus pelajar edisi ke-2 menyatakan belajar merupakan menuntut ilmu bagi memperolehi pelajaran dan kemahiran. Dengan kata lain adalah berlatih sehingga pandai dan mahir.

Ozcan & Buzlu (2007) menyatakan bahawa kegiatan internet yang dilakukan oleh pelajar yang berkaitan dengan akademik seperti pencarian maklumat pendidikan

atau penyelidikan akademik telah menurun. Bagi prestasi aktiviti internet yang berkaitan dengan hiburan seperti berbual, memuat turun, permainan dalam talian, kandungan seksual dan mendengar muzik meningkat apabila skor, Skor Kognisi Dalam Talian meningkat. Ia menunjukkan bahawa pelajar lebih cenderung menggunakan internet untuk tujuan tidak bermanfaat dan membazirkan banyak masa dan kurang menguruskan masa belajar.

Young (1996) telah menyebut bahawa pelajar-pelajar yang terlibat dengan penggunaan internet yang berlebihan mempunyai motivasi yang kurang dalam tabiat belajar, menghadapi penurunan dalam keputusan akademik, dan banyak tidak hadir ke kelas.

2.5.2 Kajian Lepas Pengurusan Masa Belajar

Ketagihan yang berlebihan tentang penggunaan dalam talian sehingga 20 jam dan mereka cenderung menghabiskan masa 40 hingga 80 jam seminggu. Corak tidur bagi penagih akan terganggu sehingga lewat malam dalam talian. Penagih umumnya tetap melayari internet sehingga lewat pagi dengan realiti perlu bangun awal untuk pergi kerja atau ke kelas (Young, 2004).

Ketagihan permainan akan melepaskan diri mereka untuk tidak tidur dan keperluan lain dalam kehidupan sebenar hanya untuk tinggal lebih lama dalam kehidupan maya. Tidak seperti permainan video tradisional, permainan dalam talian seperti MMOG tidak dapat dihentikan atau berhenti apabila pemain telah memulakan sesi (Young, 2009). Para penyelidik dari Universiti Stanford meneroka dinamik sosial MMOG berkata, rasa bersalah adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pemain untuk menghabiskan banyak masa pada permainan. Pemain percaya bahawa jika mereka meninggalkan permainan, rakan sepasukan mereka mungkin tidak memenangi

permainan. Oleh itu, mereka cenderung menghabiskan lebih banyak masa untuk menyelesaikan beberapa set sesi permainan (Duchneaut, Yee, Nickell & Moore, 2006).

Oleh itu penyelidik mencadangkan hipotesis tersebut ialah:

H1: Mengenalpasti pengaruhantara pengurusan masa belajar dengan prestasi akademik pelatih.

2.5.3 Kesimpulan Pengurusan Masa Belajar

Ketegaran permainan yang berterusan setiap hari tanpa menghiraukan kesihatan diri akan kehilangan atau penurunan berat badan akibat tidak mengambil makan secara teratur. Biasanya ia mengganggu pola tidur mereka (Young, 2004). Selain daripada itu kepenatan yang berlebihan menyebabkan mereka tidak dapat menguruskan masa belajar. Bagi pelajar atau pelatih yang tegar bermain permainan dalam talian akan mempunyai masalah tumpuan dan fokus kepada tugas harian mereka.

George et al., (2008) dan Claessens et al., (2004) mendapati faktor pengurusan masa mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan pencapaian akademik. Kajian oleh Hendry dan Farley (2004) menunjukkan pengurusan masa yang tidak efisien boleh mencetuskan stres dan secara tidak langsung mempengaruhi pencapaian akademik pelajar.

Kajian oleh Garcia-Ros et al., (2004) mendapati aduan yang kerap diluahkan dalam kalangan pelajar ialah kekurangan masa untuk melaksanakan kesemua tugas yang diberikan kepada mereka. Menurut mereka, isu pengurusan masa mungkin memainkan peranan penting ke atas pencapaian akademik pelajar dan menekankan kepentingan melakukan intervensi awal bagi menambahbaik pengurusan masa pelajar.

2.6 Emosi

Kesan negatif permainan dalam talian juga memberikan kesan terhadap emosi pengguna.

2.6.1 Definisi Emosi

Kamus DBP edisi Ke -4 mendefinisikan emosi sebagai keadaan perasan atau fikiran yg terangsang dan melibatkan perubahan psikologi dan fisiologi pada seseorang. Perasaan jiwa (batin) yang kuat seperti marah atau sedih menurut kamus pelajar edisi kedua. Ia juga mendefiniskan sebagai keadaan perasaan atau fikiran yang terangsang dan melibatkan perubahan psikologi dan fisiologi pada seseorang.

Pada umumnya, ketagihan internet dikatakan memberi kesan kepada psikologi penagih apabila bahan tersebut ditarik balik daripada mereka menurut Young (2009), Ming dan Wei (2009), Griffiths (1998), Griffiths (2010). "Ketagihan" adalah istilah yang digunakan oleh banyak penyelidik untuk menerangkan keadaan psikologi penagih dalam ketagihan permainan dalam talian. Menurut Kim, Nankoong, Ku dan Kim (2008), Ming dan Wei (2009), Young (1998) telah memberikan contoh bagaimana defensif dan kemarahan penagih boleh terjadi apabila terpaksa tidak terlibat dengan permainan dalam talian lagi. Dia menyebutnya, pemain yang tidak boleh mengakses kepada permainan boleh menjadi sangat sengit dalam emosi sehingga menjadi marah, cemas, atau tertekan. Mereka cenderung untuk mengikuti emosi mereka dan berhenti berfikir secara rasional dan memberikan respons negatif terhadap orang sekeliling dalam hidup mereka.

Ketidakstabilan emosi atau juga dikenali sebagai *neuroticism* dalam Lima sifat Keperibadian Besar merujuk kepada emosi negatif seperti kebimbangan, mudah marah, tidak selamat, murung, tegang, gugup, dan kemurungan. Bukti mendapati

ketagihan internet bukan sahaja menyebabkan masalah fizikal dan sosial tetapi mencetuskan gangguan psikologi yang mempengaruhi lima sifat keperibadian dari segi ketidakstabilan emosi (Hur, 2012).

2.6.2 Kajian Lepas Tentang Emosi.

Tekanan atau ketegangan, adalah satu lagi tanda ketidakstabilan emosi. Satu kajian mendapati bahawa tekanan negatif berkaitan prestasi akademik, iaitu tahap tekanan yang lebih tinggi mengakibatkan semakin rendah prestasi akademik (Samaha & Hawi, 2016). Apabila pelajar menghabiskan masa yang berlebihan di internet, masa mereka belajar menjadi terhad oleh itu, tahap tekanan pelajar meningkat. Dapatan ini disokong oleh Khan, Altaf & Kausar (2013) dan juga konsisten dengan penyelidikan sebelumnya oleh Safree, Yasin & Dzulkifli (2009) yang mencadangkan kemurungan, kecemasan, dan tekanan yang berkaitan dengan pencapaian akademik.

Kebanyakan kajian mendapati bahawa kesan ketara internet yang ketara adalah kemurungan (Ho et al., 2014, Young, 1998). Ketagihan terhadap internet disebabkan oleh kurangnya perhatian yang diberikan kepada individu yang menyebabkan mereka mengelakkannya dengan mencari perhatian dari internet (Ozturk et al, 2013). Seorang individu yang menghabiskan lebih banyak masa di internet tidak mempunyai interaksi sosial luar talian yang membawa kepada keterasingan dan miskin hubungan dengan rakan dan keluarga (Sanders et al., 2000). Akibatnya, mereka cenderung untuk menjadi tertekan (Liang et al., 2016).

Menurut Fauziah Hanim (2013), salah satu kelemahan teknologi maklumat untuk kanak-kanak dan remaja adalah bahawa ia menghalang kebolehan interpersonal, yang merupakan hubungan antara manusia mengakibatkan kekurangan hubungan dua hala dengan orang lain. Berseronok menggunakan komputer, melihat

televisyen, penggunaan alat dan pelbagai teknologi moden menjadikan sukar bagi anak yang masih kecil serta dewasa untuk berhubung dengan orang lain dan menjadi suka bersendirian.

Salmah dan Malisah (2015) melalui kajiannya menyatakan daripada sudut yang positif penggunaan gajet teknologi dapat membentuk semangat berpasukan serta sikap kerjasama setiap individu. Namun, daripada sudut negatif terdapat kekurangan dari segi penguasaan bahasa dan kemahiran bersosial. Pelajar juga berasa kurang berkeyakinan untuk bercakap di depan umum oleh kerana kurang berinteraksi dengan rakan-rakan sebaya dan lebih yakin untuk berkomunikasi melalui media sosial berbanding komunikasi secara terus (White & Mills, 2014). Tambahan lagi, kanak-kanak akan mempunyai permasalahan dalam kestabilan emosi di mana emosi mereka mudah terganggu dan boleh menyebabkan kanak-kanak ketagihan, mengamuk dan bertindak agresif sehingga mendatangkan kecederaan apabila keinginannya untuk bermain dengan gajet tidak dipenuhi. Justeru itu, hanya dua sahaja daripada 10 kajian yang dianalisis menekankan berkaitan dengan aspek emosi pelajar.

Kajian yang telah dijalankan oleh Abdul Latif, Abdul Aziz & Abdul Jalil (2017) keatas 83 responden daripada 14 buah universiti di Malaysia yang bermain permainan dalam talian dimana pelajar berupaya mengawal dan dapat menguruskan masa pembelajaran sementara elemen kehidupan sosial dan emosi tidak memberikan kesan negatif

Seperti yang dibincangkan sebelumnya, ketagihan internet menyebabkan ketidakstabilan emosi di kalangan pelajar. Ketidakstabilan emosi sering dikaitkan dengan prestasi akademik yang lemah (Duchesne et al., 2008). Individu yang mengalami ketidakstabilan emosi tidak dapat mengatasi tekanan dengan baik (John & Srivastava, 1999). Pelajar yang tidak dapat mengatasi tekanan mereka dengan

berkesan menunjukkan prestasi buruk dalam peperiksaan mereka (Khan, Altaf & Kausar, 2013).

Para pelajar sering menghadapi masalah dalam mengimbangi kelas, ujian, tugas, aktiviti kokurikulum, dan kehidupan sosial. Ketidakupayaan untuk menangani cabaran ini boleh menjejaskan fizikal, mental, emosi, kognitif, dan fungsi tingkah laku pelajar; dengan itu prestasi akademik mereka terjejas. Para pelajar dengan ketidakstabilan emosi menunjukkan kecemasan dan tekanan; Oleh itu, mereka kehilangan motivasi mereka untuk terlibat dalam kajian mereka (Noftle & Robins, 2007). Akibatnya, prestasi akademik mereka merosot (Moldasheva & Mahmood, 2014).

Oleh itu, kajian ini menegaskan:

H2: Kesan permainan atas talian mempengaruhi ketidakstabilan emosi.

2.6.3 Kesimpulan Emosi

Hasil dapatan menunjukkan anak-anak dan pelajar mudah terdedah kepada permainan digital. Gaya hidup permainan digital dan pertaruhan popular dalam kalangan remaja hari ini bahawa telah berkembang menjadi trend untuk menghiburkan. Para kanak-kanak dan pelajar bereksperimen dengan pelbagai trend, gaya dan tindakan khusus tentang kesenangan serta tumpuan tanpa mengira keselamatan sendiri dan suka memviralkan. Dengan cara ini mereka dapat membuktikan kepada masyarakat bahawa para pemain boleh menjadi pemain yang terbaik walaupun harus menangani keadaan yang melampau serta mempertaruhkan diri mereka. Situasi sebegini telah membentuk norma kehidupan sehari-hari dalam masyarakat dalam kalangan orang muda. Ini adalah ekspresi beremosi dan taksu terhadap gaya hidup digital

membentuk perangai dan tingkah laku pemain ketika berhadapan dengan alatan digital.

Menurut Norhayati dan Suriati (2015) mencadangkan bahawa walaupun kehadiran media sosial dalam kalangan kanak-kanak dan remaja, ada cabaran berkaitan dengan pengagihan atau kepentingan nilai-nilai negatif remaja dalam masyarakat. Ini menunjukkan penggunaan teknologi moden dalam bentuk digital mempunyai kesan yang mendalam terhadap perkembangan sosial kanak-kanak dan remaja.

2.7 Kehidupan Sosial

Kesan negatif permainan dalam talian juga memberikan kesan terhadap kehidupan sosial pengguna.

2.7.1 Definisi Kehidupan Sosial

Berdasarkan kamus pelajar edisi ke-2 kehidupan bererti keadaan mahupun aktiviti yang melibatkan kehidupan. Menurut kamus pelajar edisi ke-2 mendefinisikan sosial sebagai semua perkara yang berkaitan dengan masyarakat. Atau dengan kata lain sebagai bercampur gaul dengan masyarakat atau berinteraksi dengan masyarakat sekitar.

Kehidupan sosial di kalangan pelatih pengkhususan bermaksud mereka boleh bergaul dengan pelatih-pelatih, pengajar dan persekitaran kolej serta keluarga mereka. Terlalu banyak bermain permainan membuat anak mengasingkan diri dari sosial. Kanak-kanak mempunyai masalah dalam penerimaan sosial, mendorong kepada pengasingan peribadi dan kurang berinteraksi dengan rakan-rakan atau ahli keluarga. (Hatch, 2011; Heim et al., 2007; Hsin et al., 2014; McGrath, 2012; Ray & Jat, 2010).

Berdasarkan kajian Heim et al., (2007), kesan penggunaan teknologi bagi kanak-kanak atau pelajar yang *heavy usage* dan *gamer's* menunjukkan penerimaan sosial yang rendah disebabkan kurangnya pergaulan dan interaksi bersama rakan-rakan. Kanak-kanak lebih memilih untuk meluangkan masa dengan teknologi seperti menonton televisyen daripada berinteraksi dengan ahli keluarga atau rakan sebaya dan ini memberi kesan kepada pengasingan sosial dalam kalangan kanak-kanak (Ray & Jay, 2010)

Beberapa kes telah dilaporkan di mana remaja bermain secara paksa menjadikan mereka suka menyendiri tiada perhubungan sosial dengan memfokuskan secara eksklusif pada pencapaian dalam permainan dunia sebenar menurut Ng dan Wiemer, (2005).

2.7.2 Kajian Lepas Kehidupan Sosial

Penggunaan gajet teknologi juga boleh mendatangkan kemudaratan kepada golongan pelajar jika digunakan tanpa kawalan. Kanak-kanak berisiko mempunyai masalah perkembangan fizikal serta kesihatan disebabkan struktur badan yang tidak betul ketika menggunakan gajet teknologi (Ebbeck et al., 2016). Ini berkemungkinan disebabkan penggunaan gajet teknologi secara berlebihan menyebabkan kanak-kanak berada dalam posisi yang statik serta kurang berlaku pergerakan tubuh dalam tempoh masa yang lama. Pendedahan kepada cahaya skrin yang terlalu lama turut menjejaskan tahap tumpuan kanak-kanak.

Oleh yang demikian, ianya mengundang kepada permasalahan obesiti, gangguan tidur, prestasi pembelajaran yang lemah serta menghalang hubungan sosial antara rakan sebaya (*Campaign for a Commercial-Free Childhood & Alliance for Childhood, 2012*) di dalam (Ernest et al., 2014). Satu kajian yang dilaporkan oleh

Morgannwg University Health Board mendapati bahawa kebanyakan generasi muda menghadapi masalah kesihatan di leher dan belakang badan selama setahun, akibat penggunaan alat teknologi seperti telefon pintar, komputer dan permainan video (Salmah & Malisah, 2015).

Tambahan lagi, para pelajar juga berhadapan dengan masalah dari aspek tingkah laku serta hubungan dengan persekitarannya yang disebabkan pendedahan gajet teknologi di awal usia kanak-kanak. Menurut Christakis (2009), kanak-kanak gemar meniru kembali tingkah laku atau keganasan yang mereka pelajari melalui pengamatan orang lain. Hal demikian kerana tahap pemikiran pada peringkat kanakkanak adalah sangat terhad dan mereka masih tidak dapat menilai sama ada tingkah laku tersebut sama ada salah atau betul. Pendedahan kepada tingkah laku yang berisiko dan berbahaya menyebabkan kanak-kanak turut menunjukkan tingkah laku yang sama (Ernest et al., 2014; Ray & Jat, 2010).

Pendedahan dan penggunaan gajet teknologi terhadap pelajar sudah semestinya mendatangkan kesan dan pengaruh kepada kehidupan harian pelajar. Hujah dan pendapat mengenai peranan atau fungsi gajet teknologi terhadap perkembangan kanak-kanak masih didebatkan (Ebbeck et al., 2016) sehingga kini.

Namun begitu, Dr. Mohammad Iqbal Mohammad Sarwar (Konsultan Paedatrik dan Neonatologist) di dalam utusan berpendapat bahawa kegunaan gajet atau teknologi memberikan kesan lebih buruk daripada kebaikan terhadap anak-anak tanpa pemantauan dari orang tua (Yusoff, 2014).

Anak-anak mempunyai masalah dalam penerimaan sosial, mendorong kepada pengasingan peribadi dan kurang berinteraksi dengan rakan-rakan atau ahli keluarga. (Hatch, 2011; Heim et al., 2007; Hsin et al., 2014; McGranth, 2012; Ray & Jat, 2010). Kekurangan dari segi penguasaan bahasa, kemahiran bersosial, kurang berkeyakinan

untuk bercakap depan umum serta masalah dalam kestabilan emosi (Salmah & Malisah, 2015; White & Mills, 2014)

Disarankan oleh para penyelidik bahawa ketagihan bermain permainan dalam talian membawa kepada kesan negatif dalam kehidupan sosial manusia.

Penyelidik keluar dengan hipotesis bahawa

H3: Mengenalpasti pengaruh antara kehidupan sosial dengan prestasi akademik pelatih

2.7.3 Kesimpulan Kehidupan Sosial

Kanak-kanak akan lebih memilih untuk meluangkan masa dengan teknologi seperti menonton televisyen daripada berinteraksi dengan ahli keluarga atau rakan sebaya dan ini memberi kesan kepada pengasingan sosial dalam kalangan kanak-kanak (Ray & Jay, 2010). McGrath (2012), turut dinyatakan bahawa walaupun gajet teknologi diletakkan di kawasan yang umum atau terbuka supaya dapat digunakan secara beramai-ramai namun interaksi antara individu dengan ahli keluarga yang lain masih kurang berlaku.

Telefon pintar serta internet telah dikaitkan dengan masa lapang (Lepp et al., 2015) dan kepuasan dengan kehidupan (Lepp, Barkley, & Karpinski, 2014). Faktor yang terlibat termasuklah keberkesanan diri, sosial, tekanan keluarga dan tekanan emosi mempunyai kuasa ramalan positif untuk ketagihan telefon pintar serta internet (Chiu, 2014).

Dalam konteks perkembangan sosial, mereka juga tidak bermaya. Pemain mempunyai kecenderungan untuk mempunyai rakan-rakan di alam maya, menghayati watak serta akur dengan aktiviti permainan menjadikannya yang paling utama dalam kehidupan. Teknologi digital menjadi mereka merasakan alam maya lebih baik

daripada alam nyata. Impaknya membawa kepada anak-anak bermasalah dalam sosial dengan pertaruhan didalam talian dengan pemain lain.

2.8 Teori Pembelajaran

Menurut Albert Bandura (1977), teori pembelajaran sosial antara kesannya ialah tingkah laku agresif sebahagian daripada tingkah laku berisiko kepada para remaja. Teori ini sangat relevan dalam menyelesaikan masalah kelakuan yang agresif serta ganas. Ia juga menakrifkan pengetahuan diperolehi melalui pemerhatian dan peniruan kelakuan orang lain seterusnya akan membentuk tingkah laku seseorang individu.

Ini bermakna persekitaran akan mempengaruhi tingkah laku seseorang. Menurut (Mahmood, 2001) mengulas teori Albert Bandura (1977) juga menyatakan setiap individu yang mengamalkan tingkah laku yang ditiru daripada orang lain dan mengekalkan maklumat yang diamalkan secara kognitif akan membentuk tingkah lakunya. Oleh itu, tingkah laku yang agresif dipelajari dari persekitaran sosial seperti interaksi dengan mereka yang ada di sekelilingnya.

Teori Sosial Learning (1977), hasil analisis secara terperinci mendapati cara manusia belajar melalui pemerhatian terhadap persekitaran mereka. Mereka belajar dengan cara meniru dan menyesuaikan tingkah laku itu dengan persekitaran mereka. Kebiasaanya manusia menghargai sesuatu berdasarkan apa yang mereka lihat daripada orang lain dan persekitaran mereka. Menurut (Eron, 1982) berdasarkan teori Albert Bandura (1977), mendapati kanak-kanak mudah mengikut dan terpengaruh tingkah laku agresif yang mereka tonton dalam filem (Eron, 1982).

Menurut Maarof (2003) berdasarkan teori Albert Bandura (1977) mendapati manusia belajar dengan mengamati dan meniru kelakuan orang lain. Pembelajaran pengamatan ini juga dikenali sebagai peniruan. Contoh anak-anak akan mematuhi dan

bertingkah laku yang baik sesuai dengan norma masyarakat hasil daripada pemerhatian dan peniruan mereka terhadap persekitaran mereka. Jika nilai positif yang mereka lihat maka kehidupan mereka akan cenderung dengan nilai yang baik. Ini akan menjadikan mereka seorang yang mempunyai nilai hidup yang baik dan sempurna sesuai dengan nilai masyarakat. Sebaliknya, jika mereka terdedah dengan nilai kehidupan yang negatif seperti suka membuang masa dan terpengaruh dengan permainan dalam talian akan menjadikan mereka seronok dan sering membuang masa tanpa berfaedah.

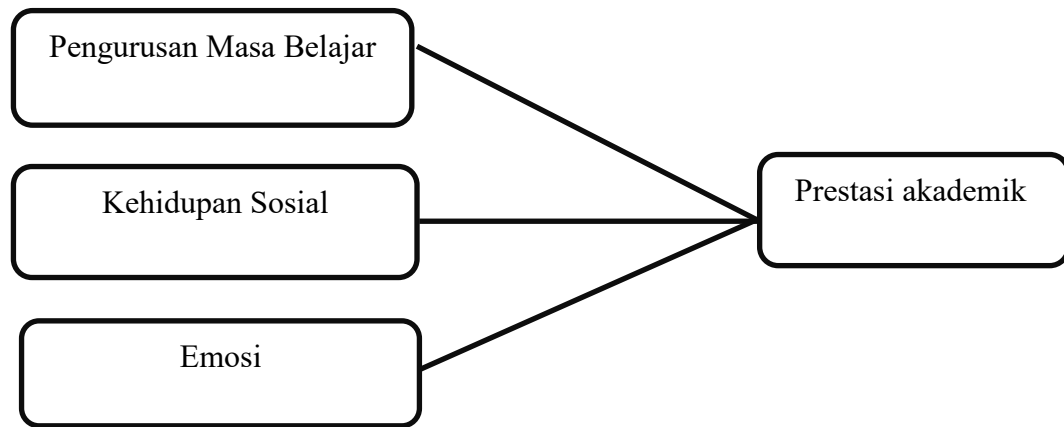
Renfrew (1997), mengaitkan Teori Bandura (1977), mendapati tingkah laku setiap anak seharusnya selari dengan nilai kehidupan keluarga. Menurut hasil kajian tersebut, keluarga yang mengamalkan nilai yang baik akan melahirkan anak-anak yang baik juga. Sebaliknya, kajian tersebut mendapati ibu bapa yang mempunyai anak yang terlalu agresif adalah terdiri daripada mereka yang juga bersikap agresif. Teori pembelajaran sosial ini menekankan tingkah laku seseorang terhasil daripada proses peniruan mereka melalui pemerhatian mereka dengan persekitaran.

Berdasarkan teori Albert Bandura (1977), hasil daripada permainan dalam talian akan mempengaruhi tingkahlaku pemain. Pembelajaran daripada internet dengan peniruan dan berasa seronok dengan mudah mereka terpengaruh untuk terus bermain sehingga leka. Adakalanya, keseronokan itu menyebabkan ketagihan yang memberi kesan buruk kepada mereka. Contoh tidak menguruskan keperluan hidup dengan baik seperti kurang tidur, suka menyendiri, pmarah dan kurang tumpuan terhadap pelajaran atau pekerjaan. Antara kesannya ialah pembelajaran atau pekerjaan akan mula diabaikan. Tumpuan terhadap pembelajaran atau pekerjaan akan merosot. Akibatnya akan timbul masalah pencapaian akademik atau prestasi kerja, masalah kesihatan, kewangan atau hubungan dengan orang lain.

2.9 Kerangka Kajian

Pembolehubah Tidak Bersandar

Pembolehubah Bersandar



Berdasarkan kepada kerangka kajian di atas terdapat 3 pembolehubah yang tidak bersandar yang boleh mempengaruhi prestasi akademik pelatih kesan permainan atas talian. Pembolehubah tidak bersandar tersebut adalah pengurusan masa belajar, kehidupan sosial dan emosi para pelatih pengkhususan. Pembolehubah bersandar adalah pencapaian prestasi akademik pelatih pengkhususan ILKKM Zon Selatan.

BAB TIGA

METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan

Bab ini akan membincangkan kaedah yang digunakan oleh penyelidik dalam menjalankan kajian ini. Melalui bab ini penjelasan meliputi reka bentuk kajian, model kajian, persampelan, kaedah pengumpulan data dan kaedah penganalisan data. Kajian ini menggunakan borang soal selidik yang telah diedarkan dan dikumpul daripada responden.

3.2 Reka Bentuk Kajian

Ahmad Mohd Yusof (2008), mendapati kaedah penyelidikan yang dihasilkan oleh beliau menyatakan reka bentuk kajian sebagai rancangan, struktur atau strategi yang digunakan untuk melakukan penyelidikan agar dapat menyelesaikan persoalan atau permasalahan yang dikaji.

Kaedah yang digunakan dalam kajian ini melalui tinjauan menggunakan borang soal selidik. Tinjauan soal selidik ini dijalankan untuk memperolehi maklumat secara sistematik mengenai individu dan seterusnya mentafsiran data secara analisis statistik.

Kaedah kajian secara kuantitatif telah digunakan dalam kajian ini kerana ia membolehkan penyelidik untuk menguji dan mengkaji hubungan antara pembinaan penyelidikan. Creswell (2013), Gelo, Braakmann dan Benetka (2008) menegaskan bahawa ia juga akan membantu untuk menentukan dengan pasti jika satu konsep adalah lebih baik daripada alternatif lain dan pada masa yang sama dapat menjawab soalan-soalan asas mengenai hubungan antara pembolehubah yang diukur dengan matlamat menjelaskan, meramalkan, dan mengawal peristiwa dan situasi. Ini juga

selari dengan pandangan yang dikemukakan oleh Harwell (2011). Hasil penyelidikan secara kuantitatif adalah yang paling relevan untuk kajian ini kerana dapat memberi peluang untuk penyelidik menguji hubungan antara pembolehubah yang berbeza menggunakan kaedah statistik.

Reka bentuk kajian kuantitatif adalah sepadan dengan tujuan utama menjalankan kajian ini, iaitu untuk menguji hubungan langsung antara pengurusan masa belajar, kehidupan sosial dan emosi dan prestasi pelatih.

Menurut Hair, Money, Samuel dan Page (2007) dan Zikmund, (2003) melakukan penyelidikan dalam persekitaran semulajadi membantu mewujudkan keadaan yang sangat luaran yang akan membawa kepada penemuan yang akan menjadi lebih mantap, relevan dan komprehensif. Untuk kajian ini, analisis adalah dalam kalangan pelatih pengkhususan dari empat ILKKM di Zon Selatan di mana data utama telah dikumpul melalui pengedaran soal selidik. Reka bentuk keratan rentas adalah mudah, murah dan ia juga membolehkan pengumpulan data dalam masa yang singkat, tempoh masa berlangsung selama sebulan dari 1 Julai 2019 berakhir 1 Ogos 2019.

3.3 Populasi

Cooper dan Schindler (2014) menyatakan bahawa populasi adalah elemen yang penting. Populasi boleh jadi samada orang, tempat, objek dan kes tentang mana seorang penyelidik ingin membuat kesimpulan. Kajian ini memberi tumpuan kepada pelatih pengkhususan ILKKM di Zon Selatan yang terlibat dalam kajian dipilih kerana di ILKKM, tempat melahirkan tenaga kerja dalam bidang sub kepakaran paramedik di fasiliti kesihatan seluruh Malaysia yang merupakan sumber manusia utama bagi menggerakkan sesebuah fasiliti kesihatan.

Berdasarkan statistik yang diperoleh dari BPL KKM terdapat 6 ILKKM yang terletak di Zon Selatan. 6 institut ini adalah ILKKM Johor Bahru, ILKKM Batu Pahat, ILKKM Muar, ILKKM Melaka, ILKKM Seremban dan ILKKM Kuala Pilah. Tetapi bagi program Pengkhususan hanya terdapat 4 ILKKM yang terlibat. Berdasarkan kepada pembahagian ILKKM tersebut melatih para pelatih pengkhususan berdasarkan kepada kapasiti dan kepakaran. Senarai sub kepakaran dan latihan tersebut adalah seperti berikut:

3.3.1 ILKKM Johor Bahru Sub Kepakaran

- i. Diploma Lanjutan Perbidanan 1 Tahun
- ii. Diploma Lanjutan Perawatan Kesihatan Mental 1 Tahun
- iii. Diploma Lanjutan Perawatan Kardiovaskuar 1 Tahun
- iv. Diploma Lanjutan Perawatan Rapi 1 Tahun
- v. Diploma Lanjutan Perawatan Pedatrik 1 Tahun
- vi. Diploma Lanjutan Penjagaan Oncologi 1 Tahun
- vii. Diploma Lanjutan Breast Imaging 1 Tahun
- viii. Sijil Pos Basik/lanjutan Perawatan Nefrologi 6 bulan
- viv. Sijil Pos Basik/lanjutan Perawatan Neonat 6 bulan
- x. Sijil Pos Basik/lanjutan Perawatan Ortopedik 6 bulan
- xi. Sijil Pos Basik/lanjutan Endoskopi 6 bulan
- xii. Sijil Pos Basik/lanjutan Perawatan Perianestesia 6 bulan

3.3.2 ILKKM Melaka Sub Kepakaran

- i. Diploma Lanjutan Perbidanan 1 Tahun
- ii. Diploma Lanjutan Perawatan Gerontologi 1 Tahun

- iii. Sijil Pos Basik/lanjutan Perawatan Ortopedik 6 bulan
- iv. Sijil Pos Basik/lanjutan Perawatan Perianestesia 6 bulan

3.3.3 ILKKM Seremban Sub Kepakaran

- i. Diploma Lanjutan Penjagaan Kecemasan 1 Tahun
- ii. Diploma Lanjutan Penjagaan Respiratori 1 Tahun
- iii. Sijil Pos Basik/lanjutan Perubatan Sukan 6 bulan
- iv. Sijil Pos Basik/lanjutan Perubatan Forensik 6 bulan

3.3.4 ILKKM Kuala Pilah Sub Kepakaran

- i. Sijil Pos Basik/lanjutan Perawatan Rehabilitasi 6 bulan

Jadual 3.1
Jumlah Bilangan Pelatih Pengkhususan ILKKM Zon Selatan

Nama Institutsi	Lokasi	Populasi
ILKKM Johor Bahru	Johor Bahru	289
ILKKM Melaka	Melaka	180
ILKKM Seremban	Negeri Sembilan	128
ILKKM Kuala Pilah	Negeri Sembilan	30
Jumlah Besar	ILKKM Zon Selatan	627

Sumber: Laman web BPL, KKM 2019

3.4 Saiz Sampel

Setiap penyelidik perlu menentukan saiz sampel yang paling sesuai untuk kajian selidik (Barlett, Kotrlik, & Higgins, 2001). Satu saiz sampel yang ditentukan dan sesuai masih diperlukan di lain-lain untuk mengurangkan kadar kesilapan sampel. Oleh itu, kriteria penentuan saiz sampel Krejcie & Morgan, (1970) telah disesuaikan untuk kajian ini kerana ia mengambil perhatian terhadap tahap keyakinan dan ketepatan untuk memastikan bahawa kesilapan ukuran sampel sangat diminimumkan. Saiz sampel berdasarkan Krejcie & Morgan (1970) telah digunakan sebagai panduan

Berdasarkan kepada populasi pelatih pengkhususan di ILKKM Zon Selatan adalah seramai 627 orang. Mengikut saiz sampel Krejcie & Morgan (1970) saiz sampel yang perlu diambil adalah seramai 242 orang pelatih.

Table 1: Table for Determining Sample Size for a Finite Population

<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>S</i>
10	10	220	140	1200	291
15	14	230	144	1300	297
20	19	240	148	1400	302
25	24	250	152	1500	306
30	28	260	155	1600	310
35	32	270	159	1700	313
40	36	280	162	1800	317
45	40	290	165	1900	320
50	44	300	169	2000	322
55	48	320	175	2200	327
60	52	340	181	2400	331
65	56	360	186	2600	335
70	59	380	191	2800	338
75	63	400	196	3000	341
80	66	420	201	3500	346
85	70	440	205	4000	351
90	73	460	210	4500	354
95	76	480	214	5000	357
100	80	500	217	6000	361
110	86	550	226	7000	364
120	92	600	234	8000	367
130	97	650	242	9000	368
140	103	700	248	10000	370
150	108	750	254	15000	375
160	113	800	260	20000	377
170	118	850	265	30000	379
180	123	900	269	40000	380
190	127	950	274	50000	381
200	132	1000	278	75000	382
210	136	1100	285	100000	384

Note.—*N* is population size. *S* is sample size.

Source: Krejcie & Morgan, 1970

3.4.1 Kriteria Penyertaan dan Pengecualian Responden

Kriteria Penyertaan Responden.

Hanya pelatih pengkhususan yang mengikuti program di ILKKM Zon Selatan bagi sesi September 2018 dan Mac 2019.

Pelatih Pengkhususan yang boleh berkomunikasi dalam Bahasa Malaysia atau Bahasa Inggeris.

Kriteria Pengecualian Responden.

Pelatih yang tidak layak menduduki peperiksaan akhir semester.

Pelatih yang berada di Program basik di ILKKM Zon Selatan.

3.5 Intrument Kajian

Instrumen kajian telah digunakan berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Abdul Latif, Abdul Aziz & Abdul Jalil (2017) atas 83 responden daripada 14 buah universiti di Malaysia yang bermain permainan dalam talian. Semua soalan berkaitan dengan pengurusan masa belajar, kehidupan sosial dan emosi pelatih telah diambil daripada kajian tersebut. Instrumen yang asal dalam Bahasa Inggeris telah dialih bahasa kepada bahasa Malaysia tanpa menukar maksud asal. Bagi memastikan bahasa dalam soalan selidik telah disemak oleh Pn Virimala a/p M. Ragavan Guru Bahasa Inggeris (Bachelor Sastera Bahasa Inggeris UPM) dari Sekolah Kebangsaan Pantai, Seremban, Negeri Sembilan.

Jadual 3.2

Soalan berkaitan dengan Pengurusan masa belajar

Pemboleh ubah	Bil	Soalan	Skala	Pengkaji /Sumber
Pengurusan masa belajar	PMB1	<i>I stay online longer than I originally intended.</i> Saya berada di dalam talian lebih lama daripada apa yang saya tetapkan.	1 – Sangat Tidak Setuju 2- Tidak setuju 3- Neutral 4- Setuju 5- Sangat setuju	Abdul Latif, Abdul Aziz & Abdul Jalil (2017)
	PMB2	<i>I attempt to cut down the amount of time I spend playing online games but fail.</i> Saya cuba mengurangkan jumlah masa bermain permainan dalam talian tetapi gagal.		
	PMB3	<i>I would rather spend more time on playing online games than do assignments.</i> Saya suka menghabiskan lebih banyak masa untuk bermain permainan dalam talian daripada melakukan tugas.		
	PMB4	<i>I chose skip classes in order to spend more time playing online games.</i> Saya memilih tidak mengikuti kelas bagi meluangkan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian.		
		<i>I miss the assignment</i>		

	PMB5	<i>deadline in order to spend more time playing online games.</i> Saya terlepas tarikh tamat tugas bagi meluangkan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian.		
	PMB6	<i>I have insufficient time to study for exam due to playing online games.</i> Saya tidak mempunyai masa yang cukup persediaan peperiksaan kerana bermain permainan dalam talian.		
	PMB7	<i>I have lied to others to conceal the real amount of time spent playing online games.</i> Saya membohongi orang lain mengenai masa sebenar bagi permainan dalam talian.		
	PMB8	<i>I lost sleep due to playing online games until late night.</i> Saya mengorbankan masa tidur kerana bermain permainan dalam talian sehingga lewat malam.		
	PMB9	<i>People around me complain about the amount of time I spend on playing online games.</i> Orang sekeliling saya (rakan, ahli keluarga) merungut mengenai peruntukan jumlah masa yang saya peruntukan		

		bagi permainan dalam talian.		
	PMB10	<i>I find myself playing online games saying just for a few minutes but could not control myself to stop playing it.</i> Walaupun baru bermain beberapa minit saya tidak dapat mengawal untuk berhenti permainan tersebut.		

Jadual 3.3
Soalan berkaitan dengan kehidupan sosial

Pemboleh ubah	Bil	Soalan	Skala	Pengkaji /Sumber
Kehidupan sosial	KS 1	<i>I feel more connected to my online game friends than the real world friends.</i> Saya lebih rapat dengan rakan yang bermain didalam talian berbanding dengan rakan di dunia sebenar.	1 – Sangat Tidak Setuju 2- Tidak setuju 3- Neutral 4- Setuju 5- Sangat setuju	Abdul Latif, Abdul Aziz & Abdul Jalil (2017)
	KS2	Saya memilih untuk menghabiskan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian berbanding keluar dengan orang lain.		
	KS3	<i>I cannot refuse my friends invitation to play online games.</i> Saya tidak boleh		

		menolak ajakan kawan saya untuk bermain permainan dalam talian.		
	KS4	<i>I less time with my family because spend more time playing online games.</i> Saya kurang menghabiskan masa dengan keluarga kerana menghabiskan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian.		
	KS5	<i>I spend my money on buying items, gadgets or weapons in online games.</i> Saya membelanjakan wang dengan membeli item berkaitan dalam permainan dalam talian.		

Jadual 3.4

Soalan berkaitan dengan Emosi

Pemboleh ubah	Bil	Soalan	Skala	Pengkaji /Sumber
Emosi	E1	<i>I become annoyed, irritated or yell if someone bothers me while playing online games.</i> Saya bersikap negative seperti jengkel, pmarah atau menjerit jika seseorang mengganggu semasa bermain permainan dalam talian.	1 – Sangat Tidak Setuju 2- Tidak setuju 3- Neutral 4- Setuju 5- Sangat setuju	Abdul Latif, Abdul Aziz & Abdul Jalil (2017)
	E2	<i>I feel depressed, moody or nervous when I am offline, but these feelings go away once I am back online.</i>		

		Perasaan saya terganggu (depresi muram berdebar-debar) apabila saya offline tetapi perasaan ini hilang apabila saya berada dalam talian.		
	E3	<i>I choose to play online games when I get stressed or to avoid thinking of life/real problems.</i> Saya memilih untuk bermain dalam talian apabila saya tertekan atau mengelak memikirkan masalah kehidupan sebenar.		
	E4	<i>I forget disturbing thoughts about my life and get relief from playing online games.</i> Saya berasa lega dan dapat melupakan masalah yang mengganggu kehidupan bila bermain dalam talian.		
	E5	<i>I normally feel dissatisfied or moody when I got defeated by opponents in online games.</i> Biasanya saya tidak puashati atau moodi dikalahkan oleh pihak lawan di dalam talian		
	E6	<i>I find that when I do not play online game, I will feel bored, empty and joyless.</i>		

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

3.6 Reka Bentuk Soal Selidik

Soal selidik terdiri daripada empat bahagian. Bahagian A mengumpul maklumat pembolehubah sosio-demografi. Bahagian B mengenai pengurusan masa belajar di ILKKM Zon selatan dan mengandungi 10 item. Bahagian C tentang kehidupan sosial pemain dalam talian yang mengandungi 5 item. Bahagian D tentang emosi pemain dalam talian yang mengandungi 6 item. Bahagian terakhir soal selidik ialah pencapaian peperiksaan akhir semester.

3.6.1 Bahagian A: Demografi

Soalan berikut yang dikemukakan kepada responden berkaitan demografi. Ia merangkumi 10 soalan berkaitan semua maklumat yang diperolehi dengan berlatarbelakangkan ILKKM dan ciri-ciri pemain atas talian. Semua perkara yang disentuh dalam bahagian ini terdiri daripada maklumat responden di ILKKM, program pengkhususan, jantina, bangsa, umur, status, jawatan, jenis permainan, tempoh permainan sehari dan kesediaan membelanjakan kewangan untuk permainan.

3.6.2 Bahagian B: Pengurusan Masa Belajar Permainan Atas Talian

Bahagian B berkaitan pengurusan masa belajar permainan atas talian mengandungi 10 item. Soalan-soalan yang dikemukakan adalah menggunakan 5 nilai skala likert (likert scale) iaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, neutral, setuju dan sangat setuju.

Soalan tersebut adalah berkaitan masa dalam talian, cuba mengurangkan masa permainan, menghabiskan lebih banyak masa dalam talian, memilih tidak mengikuti

kelas, terlepas tarikh tamat tugas, tidak mempunyai masa yang cukup dalam persediaan peperiksaan, membohongi orang lain, mengorbankan masa tidur, orang sekeliling merungut mengenai peruntukan masa dan tidak dapat mengawal untuk memberhentikan permainan.

3.6.3 Bahagian C: Kehidupan Sosial Pemain Atas Talian

Bahagian C berkaitan kehidupan sosial pemain atas talian mengandungi 5 item. Soalan-soalan yang dikemukakan adalah menggunakan 5 nilai skala likert (likert scale) iaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, neutral, setuju dan sangat setuju.

Soalan tersebut adalah berkaitan lebih rapat dengan rakan dalam talian, memilih lebih banyak masa dalam talian, tidak boleh menolak ajakan rakan talian, kurang menghabiskan masa dengan keluarga dan membelanjakan wang membeli item permainan.

3.6.4 Bahagian D: Emosi Pemain Atas Talian

Bahagian D berkaitan emosi pemain atas talian mengandungi 6 item. Soalan-soalan yang dikemukakan adalah menggunakan 5 nilai skala likert (likert scale) iaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, neutral, setuju dan sangat setuju.

Soalan tersebut adalah berkaitan bersikap negatif jika diganggu dalam talian, perasaan terganggu apabila saya *offline* dan hilang bila berada dalam talian, memilih dalam talian bila tertekan, berasa lega dan lupa masalah bila dalam talian, tidak puashati bila dikalahkan lawan dalam talian dan bosan, fikiran kosong bila tidak bermain dalam talian.

3.6.5 Bahagian E: Pencapaian Peperiksaan Akhir Semester Sesi September 2019.

Bahagian E berkaitan pencapaian keputusan peperiksaan akhir semester Sesi September 2019. Soalan yang dikemukakan adalah menggunakan isi tempat kosong keputusan PNGK/PNGS. Soalan ini diisi oleh penyelaras program pengkhusuan masing-masing.

3.7 Pra Test Instrumen

Sebelum menjalankan kaji selidik, soal selidik awal telah dirangka untuk tujuan *pre test* dengan meminta pakar membaca dan meneruskan dan melihat sama ada sebarang kekaburan yang mungkin tidak diperhatikan oleh penyelidik mungkin dimasukkan dalam draf. Pihak lain yang terlibat dalam kajian ini termasuk seorang Prof Madya Dr Mohd Faizal Md Isa yang merupakan pensyarah dari Universiti Utara Malaysia dan merupakan penyelia kepada penyelidik manakala tenaga pengajar yang dipilih adalah dari Institut Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia Johor Bahru ialah Puan Manicha Valli A/P Ramahsedran merupakan Ketua Program Pengkhusuan mengkaji kualiti instrumen tinjauan untuk kesahan dari segi kata-kata, format, kejelasan, kesederhanaan dan kekaburan item soalan. Berdasarkan kriteria yang dinyatakan di atas, telah dimasukkan dan dimasukkan ke dalam instrumen kajian sewajarnya. Bagi memastikan bahasa dalam soalan selidik telah disemak oleh Pn Virmala a/p M. Ragavan Guru Bahasa Inggeris (Bachelor Sastera Bahasa Inggeris UPM) dari Sekolah Kebangsaan Pantai Seremban, Negeri Sembilan.

3.8 Pilot Test

Soalan yang diaju dan diuji mempunyai ukuran analisis kebolehpercayaan pada ketekalan data secara konsisten dan stabil (Sekaran, 2003). Nilai Cronbach Alpha adalah pekali kebolehpercayaan yang menunjukkan bagaimana pembolehubah dalam set positif berkait rapat antara satu sama lain dan boleh dianggap baik jika pekali kebolehpercayaan adalah hampir 1.0 (Sekaran, 2003) untuk mengukur kebolehpercayaan dalam kajian ini telah digunakan oleh penyelidik. Sekiranya nilai hampir dengan 1.0 pekali kebolehpercayaan yang diperoleh adalah dianggap sangat baik manakala pekali kebolehpercayaan kurang daripada 0.60 mungkin dianggap lemah.

Kebolehpercayaan merujuk kepada kemampuan sesuatu instrumen untuk menggunakan hasil yang sama setiap masa. Sampel instrumen yang sama boleh digunakan dalam pelbagai keadaan yang mempunyai tujuan yang sama. Penentuan kebolehpercayaan soalan dinilai dan dianalisa melalui ujian Cronbach Alpha berdasarkan penganalisaan data yang diproses menggunakan kaedah statistik SPSS versi 25.0. Satu kajian perintis atau pilot test dijalankan sebelum kajian sebenar dilakukan untuk menentukan alasan untuk kesahan dan kebolehpercayaan. Ujian perintis dijalankan dengan menghantar borang soal selidik menggunakan goolge forms kepada ILKKM Alor Star (Pembantu Perubatan) yang terletak di wilayah utara. Dimana ILKKM tersebut mempunyai persamaan di dalam program pengkhusuan tersebut. Seramai 15 responden telah mengambil bahagian dalam kajian perintis ini. 15 responden ini dikecuaikan daripada kajian sebenar.

Ujian kebolehpercayaan yang dibuat ke atas soal selidik telah menunjukkan keputusan ujian Cronbach Alpha keatas pengurusan masa belajar, kehidupan sosial dan emosi keatas permainan atas talian adalah 0.887. Standard Cronbach Alpha yang

digunakan adalah 0.70 dan keatas. Ini bermakna soalan yang terdapat didalam soal selidik adalah „*reliable*“ atau sesuai untuk digunakan memandangkan ianya melebihi 0.70.

Data mentah telah diuji ujian kebolehpercayaan untuk mendapatkan Alpha Cronbach. Menurut Hair (2014) nilai Cronbach Alpha memainkan peranan penting untuk konsistensi instrumen. Pilot Study ILKKM Alor Star.

Jadual 3.5

Ujian Kebolehpercayaan Kajian Perintis

Varibale	Cronbach Alpha	No Item
Pengurusan Masa Belajar	.674	10
	.706	9
	.706	Digugurkan Item No 8 9 PMB1, PMB2, PMB3, Rekod PMB4, Rekod PMB5, Rekod PMB6, Rekod PMB7, PMB9, Rekod PMB10
Kehidupan Sosial	.793	5 KS1, KS2, Rekod KS3, KS4, KS5
Emosi	.785	6 E1, E2, E3, E4, Rekod E5, E6

N =15

3.9 Prosedur Pengumpulan Data

Kebenaran bertulis diperolehi daripada pengurusan empat ILKKM di Zon Selatan merangkumi ILKKM Johor Bahru, ILKKM Melaka, ILKKM Seremban dan ILKKM Kuala Pilah. Surat permohonan dan kebenaran telah diperolehi daripada pengarah ILKKM zon selatan.

Surat kebenaran kepada 4 buah ILKKM yang terlibat telah di penghantar kepada Pengarah dan pengedaran soalselidik tersebut telah diberikan kepada Ketua Program Posbasik atau Penyelaras pengkhususan masing-masing. Sebanyak 627 *google forms*

melalui link <http://forms.gle/dcZ4EJD2MAHuFxn7>) (Rujuk lampiran 2) telah diedarkan kepada 4 ILKKM yang terlibat. Hasil daripada kutipan data mentah telah mendapat makumbalas seramai 470 orang pelatih yang telah respons. Daripada jumlah tersebut terdapat 107 orang respons yang terlibat di dalam permainan dalam talian.

Penyelidik mengumpul data bermula daripada awal bulan Julai sehingga Ogos 2019. Penyelidik turut menyatakan semua maklumat yang diperolehi adalah sulit dan hanya digunakan untuk tujuan akademik sahaja. Responden yang berpotensi diberikan *link* tersebut untuk menyelesaikan soal selidik. Borang *google* tersebut dikendalikan oleh Ketua Program Pengkhususan atau Penyelaras program bagi ke empat ILKKM Zon Selatan. Setiap pertemuan berlangsung tidak melebihi 30 minit. Manakala untuk bahagian E, merupakan iaitu berkaitan pencapaian akademik juga dijawab dengan baik atas kerjasama Pengarah, Timbalan Pengarah Akademik, Ketua Program Pengkhususan, Penyelaras Pengkhususan dan Setiausaha Peperiksaan Program Pengkhususan bagi ke 4 ILKKM Zon Selatan. Pengumpulan data pencapaian akademik telah dilakukan selama sebulan mulai awal Oktober sehingga akhir bulan Oktober 2019. Ini adalah kerana keputusan Peperiksaan Akhir Semester Program Pengkhususan adalah pada 17 hb September 2019.

Para penyelidik berpendapat bahawa penggunaan *google forms* yang diberikan melalui Ketua Program Pengkhususan / Penyelaras mempunyai kelebihan yang termasuk menjamin kadar tindak balas yang tinggi, pengurangan dalam wawancara yang berat sebelah dan ia juga membawa manfaat kepada hubungan peribadi bersama (Dobbs, Oppenheim, & Thompson, 2011). Tambahan pula, ia meletakkan alasan bagi para penyelidik untuk membuat penjelasan yang menghapuskan sebarang keraguan yang timbul, memberikan maklumat yang diperlukan oleh responden dan akhirnya

membolehkan peneliti untuk mendapatkan kuesioner yang lengkap dan lengkap dalam masa yang sesingkat mungkin (Uma Sekaran & Bougie , 2013).

3.10 Kaedah Analisis Data

Beberapa langkah telah diambil sebelum analisis data dijalankan seperti penyuntingan, pengkodan dan ringkaskan data dalam sebahagian jadual. Penyuntingan bertujuan mengesan dan membetulkan kesilapan yang terdapat dalam borang soal selidik. Pengkodan adalah proses responden memberi jawapan mereka dalam bentuk kuantitatif.

Proses menganalisa data dilakukan dan diproses dengan menggunakan program SPSS 25.0 bagi menginterpretasikan keputusan seperti mana yang yang dikehendaki oleh penyelidik. Penganalisaan data didalam kajian ini, akan melibatkan statistik deskriptif iaitu data dari bahagian A akan diberikan purata dan diilustrasikan dengan menggunakan jadual.

Menurut Mohamed Izham (2004), kaedah statistik deskriptif yang sesuai bagi data berbentuk nominal. Di dalam *google form* tersebut diletakan ILKKM yang terlibat, program pengkhususan, jantina, bangsa, umur, status, jawatan, jenis permianan, tempoh permainan sehari dan bersedia membelanjakan kewangan untuk permainan. Pada peringkat analisis data terdapat dua jenis kaedah analisis data yang digunakan dengan menggunakan data primer yang diperolehi. Kaedah pertama analisis statistif deskriptif dan kedua statistik inferensi. Statistik deskriptif menggunakan analisis semua data yang diperoleh berdasarkan borang google yang dijawab. Melalui kaedah ini, penyelidik boleh mengenal pasti kekerapan dan peratusan setiap jawapan dan mengetahui *trend*. Grafik dan carta juga diwujudkan untuk memudahkan pemahaman lanjut tentang hasil yang diperolehi.

Kaedah deskriptif frekuensi dan pembolehubah akan dihasilkan untuk mendapatkan data frekuensi dan peratusan setiap pembolehubah. Deskriptif statistik dan pembolehubah juga akan digunakan untuk mendapatkan purata dan sisih piawai. Semua data yang dianalisis akan ditunjukkan menggunakan jadual dan graf agar mudah untuk difahami dan ditafsirkan.

Statistik inferensi pula digunakan untuk mengetahui hubungkait antara sample yang digunakan dengan data demografi pihak responden. Ia membantu memudahkan penyelidik didalam menguji hipotesis kajian. Korelasi Pearson telah digunakan di dalam kajian ini untuk mengetahui ujian mengenai hubungkait pengurusan masa belajar, kehidupan sosial dan emosi keatas pemain atas talian dengan pencapaian akademik. Kesemua analisa data pada bahagian A, B, C dan D akan ditunjukkan di bawah bab ini.

Seterusnya pengurusan masa belajar, kehidupan sosial dan emosi keatas pemain atas talian ini akan dihubungkan (*crosstab*) dengan pencapaian akademik menentukan samada ianya signifikan atau tidak. Pencapaian akademik telah dibahagikan mengikut Garispanduan Pengurusan Sistem Kredit Bahagian Pengurusan Latihan Kementerian Kesihatan Malaysia 2019.

Pencapaian Akademik dibahagikan kepada:

Jadual 3.6
Gred Pencapaian Akademik

Bil	Gred Pencapaian PNGK/ PNGS/ %	Tahap Kelulusan
1	< 2.00	Gagal
2	2.00 -2.99	Lulus
3	3.00 -3.33	Kepujian

4	3.34 – 3.67	Cemerlang
5	3.68 – 4.00	Sangat Cemerlang

3.11 Kesimpulan

Kesimpulannya, bab ini menjelaskan strategi penyelidikan dan kaedah yang digunakan untuk kajian ini. Ia telah menerangkan bagaimana sampel pelatih pengkhususan diperolehi, cara responden dipilih, cara *google forms* soal selidik, bahan penyelidikan dan prosedur kaji selidik telah dibangunkan. Bab ini juga menjelaskan tujuan kajian menggunakan beberapa analisis yang telah dibuat terhadap responden. Hasil penyelidikan akan dilaporkan dalam bab 4



BAB EMPAT

ANALISIS DATA DAN KEPUTUSAN

4.1 Pengenalan

Di dalam bab ini, tumpuan diberikan kepada penerangan mengenai kaedah analisis menggunakan data kajian yang telah dikumpul daripada semua responden. Data ini akan dianalisis mengikut kaedah yang bersesuaian dan seterusnya laporan akan disediakan oleh penyelidik. Dalam melakukan analisis data, proses statistik akan digunakan untuk mengolah data numerik dan kategorikal.

4.2 Kadar Tindakbalas Responden

Sejumlah 627 borang kaji selidik telah diedarkan menerusi responden dengan menggunakan google form kepada responden. Hasilnya seramai 470 responden telah memberikan maklumbalas *form* tersebut. Analisa keatas 470 responden mendapati hanya seramai 107 orang responden yang terlibat didalam permainan atas talian. Pengumpulan data ini berlangsung daripada minggu pertama bulan Julai sehingga minggu pertama bulan Ogos 2019.

Responden telah memberi kerjasama yang baik sepanjang pengumpulan data berjalan. Secara umum, soalan kaji selidik dibentuk untuk mengumpul data dalam masa yang singkat dan mudah. Penyelidik amat berterima kasih kepada responden kerana telah menjawab semua soalan dengan menggunakan *google form*.

Jumlah borang google yang dihantar kepada 4 ILKKM Zon Selatan 627 borang.

Jumlah borang google yang dihantar balik dari 4 ILKKM Zon Selatan 470 borang.

Jumlah borang google yang memenuhi kriteria dari 4 ILKKM Zon Selatan 107 borang.

4.3 Demografi Responden

4.3.1 Taburan Responden ILKKM

Taburan frekuensi berdasarkan responden ILKKM menunjukkan jumlah responden yang paling banyak bermain secara atas talian dalam analisis data adalah dari ILKKM KSKB JB iaitu sebanyak 36.4% (39) responden, di ikuti ILKKM Seremban iaitu sebanyak 35.5% (38) responden serta ILKKM Melaka sebanyak 26.2% (28) responden. Manakala peratus responden ILKKM yang paling rendah ialah ILKKM Kuala Pilah sebanyak 1.9% (2) .

4.3.2 Taburan Program Responden

Mengikut taburan frekuensi Program yang dijalankan telah menunjukkan jumlah responden yang paling banyak bermain secara atas talian adalah *Program Advance Diploma Midwifery* sebanyak 15.9% (17) responden, diikuti *Program Advance Diploma Emergency Care Semester 2* sebanyak 15.0% (16) responden, *Advance Diploma Gerontology* sebanyak 10.3% (11) responden, *Advance Diploma Perianaesthesia* sebanyak 7.5% (8) responden, *Diploma Emergency Care Semester 1* sebanyak 6.5% (7) responden, *Pengkhususan Renal*, *Pengkhususan Gastrointestinal* masing-masing sebanyak 5.6% (6) responden, *Advance Diploma Oncology Care*, *Advance Diploma Respiratory Care*, *Pengkhususan Orthopedic*, *Pengkhususan Perubatan Forensik*, *Pengkhususan Perubatan Sukan* masing-masing sebanyak 4.7% (5), *Advance Diploma Mental Health* sebanyak 3.7% (4) responden, *Advance*

Diploma Cardio Vascular, Advance Diploma PeriOperative, Pengkhususan Rehabilitasi masing-masing sebanyak 1.9% (2) dan *Advance Diploma Breast Imaging* sebanyak 0.9% (1) responden.

4.3.3 Taburan Responden Mengikut Jantina

Kekerapan taburan menunjukkan jumlah responden yang paling banyak bermain atas talian ialah responden perempuan sebanyak 62.6% (67) dan diikuti responden lelaki sebanyak 37.4% (40).

4.3.4 Taburan Responden Mengikut Bangsa

Kekerapan taburan mengikut bangsa menunjukkan bilangan responden yang paling banyak bermain atas talian ialah bangsa melayu sebanyak 79.4% (85) responden, India sebanyak 10.3% (11) responden, Cina sebanyak 4.7% (5) responden, Orang asli sebanyak 2.8% (3) responden, Kadazan Dusun sebanyak 1.8% (2) responden dan Bidayuh sebanyak 0.9% (1) responden.

4.3.5 Taburan Responden Mengikut Umur

Kekerapan taburan berdasarkan umur responden menunjukkan bilangan terbanyak bermain atas talian mengikut umur adalah mereka yang berumur antara 20 hingga 29 tahun sebanyak 58.9% (63), mereka yang berumur 30 hingga 39 tahun sebanyak 38.3% (41) dan peratusan yang paling kurang mengikut umur antara 40 hingga 49 tahun sebanyak 2.8% (3).

4.3.6 Taburan Responden Mengikut Status

Kekerapan taburan status menunjukkan bilangan responden yang paling ramai bermain atas talian adalah mereka yang berkahwin sebanyak 69.2% (74), tidak

berkahwin seramai 29.0%. (31) dan bilangan yang paling sedikit adalah mereka yang berstatus janda dan duda sebanyak 1.98% (2).

4.3.7 Taburan Responden Mengikut Jawatan

Kekerapan taburan berdasarkan jawatan menunjukkan bilangan responden terbanyak bermain atas talian terdiri daripada Jururawat sebanyak 67.3% (72), Penolong Pegawai Perubatan sebanyak 29.0% (31), Fisioterapi sebanyak 2.8% (3) dan peratusan terendah Radiografi sebanyak 0.9% (1).

4.3.8 Taburan Responden Mengikut Jenis Permainan Atas Talian

Kekerapan taburan mengikut jenis permainan menunjukkan bahawa, bilangan responden yang paling ramai bermain atas talian terdiri daripada jenis *PUBG (Player Unknowns Battle Grounds)* sebanyak 20.6% (22) , *Mobile Legend* sebanyak 17.8% (19), *Candy Crush* sebanyak 15.0% (16), *Clash of Clan* sebanyak 6.5% (7) , *Gardenscape* sebanyak 3.7% (4), *Township* sebanyak 2.8% (3), *BTS Superstar & World*, *Hidden Hotel*, *Dota*, *Gardenspace*, *Granado Espada* , *Homescape* , *Word Search* , *Zombie* masing-masing sebanyak 1.9% (2) dan *Big 2*, *Chess*, *Colour with Number*, *Dynasty Warrior Racing*, *Fishdom*, *Free Fire*, *Fun Run*, *Fun Run 3*, *Home Escape*, *Tsum Tsum*, *Homescape*, *Hidden Hotel* , *Manor Café*, *Monster Boster*, *Mycafe*, *Pokemon Go*, *Rumble*, *Slither.io*, *Temple Run* , *Township*, *Candy Crush*, *Train Taxi* dan *Word Collect* masing-masing sebanyak 0.9% (1) responden.

4.3.9 Tempoh Masa Permainan Responden Dalam Jam Sehari

Kekerapan taburan responden mengikut permainan atas talian dalam jam sehari menunjukkan bilangan responden terbanyak bermain dalam masa lebih 1 jam sehari

sebanyak 84.1% (90), mereka yang bermain kurang daripada 1 jam sehari sebanyak 15.9% (17). Purata bagi mereka yang bermain dalam sehari ialah 1.63 dan $SD \pm 1.25$.

4.3.10 Membelanjakan Sebahagian Kewangan

Taburan frekuensi mengikut membelanjakan sebahagian kewangan untuk item permainan menunjukkan bahawa, bilangan responden yang paling ramai tidak membelanjakan kewangan untuk item permainan iaitu sebanyak 58.9%(63) responden, mereka yang membelanjakan kewangan untuk item permainan iaitu sebanyak 24.3%(26) responden dan sebanyak 16.8%(18) membelanjakan kewangan untuk keperluan diri.

Jadual 4.1
Profail Demografi Responden

	n	(%)
ILKKM		
ILKKM Kuala Pilah	2	1.9
ILKKM Melaka	28	26.2
ILKKM Seremban	38	35.5
KSKBJB	39	36.4
PROGRAM		
<i>Advance Diploma Breast Imaging</i>	1	0.9
<i>Advance Diploma Cardio Vascular</i>	2	1.9
<i>Advance Diploma PeriOperative</i>	2	1.9
Pengkhususan Rehabilitasi	2	1.9
<i>Advance Diploma Mental Health</i>	4	3.7
<i>Advance Diploma Oncology Care</i>	5	4.7
<i>Advance Diploma Respiratory Care</i>	5	4.7
<i>Pengkhususan Orthopedic</i>	5	4.7
Pengkhususan Perubatan Forensik	5	4.7
Pengkhususan Perubatan Sukan	5	4.7
<i>Pengkhususan Gastrointestinal</i>	6	5.6
<i>Pengkhususan Renal</i>	6	5.6
<i>Advance Diploma Emergency Care Sem 1</i>	7	6.5

<i>Advance Diploma Perianaesthesia</i>	8	7.5
<i>Advance Diploma Gerontology</i>	11	10.3
<i>Advance Diploma Emergency Care Sem 2</i>	16	15.0
<i>Advance Diploma Midwifery</i>	17	15.9

JANTINA

Lelaki	40	37.4
Perempuan	67	62.6

BANGSA

Bidayuh	1	.9
Kadazan Dusun	2	1.8
Orang asli	3	2.8
Cina	5	4.7
India	11	10.3
Melayu	85	79.4

UMUR

20 -29 T	63	58.9
30 -39 T	41	38.3
40 -49 T	3	2.8

STATUS

Berkahwin	74	69.2
Bujang	31	29.0
Janda/ Duda	2	1.9

JAWATAN

Radiographe	1	.9
Fisioterapi	3	2.8
PPP	31	29.0
Jururawat	72	67.3

JENIS PERMAINAN ATAS TALIAN

<i>Big 2</i>	1	.9
<i>Chess</i>	1	.9
<i>Colour with Number</i>	1	.9
<i>Dynasty Warrior, Racing</i>	1	.9
<i>Fishdom</i>	1	.9

<i>Free Fire</i>	1	.9
<i>Fun Run</i>	1	.9
<i>Fun Run 3</i>	1	.9
<i>Home Escape, Tsum Tsum</i>	1	.9
<i>Homescape, Hidden Hotel</i>	1	.9
<i>Manor Cafe</i>	1	.9
<i>Monster Boster</i>	1	.9
<i>My Cafe</i>	1	.9
<i>Pokemon Go</i>	1	.9
<i>Rumble</i>	1	.9
<i>Slither.io</i>	1	.9
<i>Temple Run</i>	1	.9
<i>Township, Candy Crush</i>	1	.9
<i>Train Taxi</i>	1	.9
<i>Word Collect</i>	1	.9
<i>BTS Superstar & World</i>	2	1.9
<i>Hidden Hotel</i>	2	1.9
<i>Dota</i>	2	1.9
<i>Gardenspace</i>	2	1.9
<i>Granado Espada</i>	2	1.9
<i>Homescapes</i>	2	1.9
<i>Word Search</i>	2	1.9
<i>Zombie</i>	2	1.9
<i>Township</i>	3	2.8
<i>Gardenscape</i>	4	3.7
<i>Clash of Clan</i>	7	6.5
<i>Candy Crush</i>	16	15.0
<i>Mobili Legend</i>	19	17.8
<i>PUBG (Player Unknowns Battle Grounds)</i>	22	20.6

TEMPOH PERMAINAN DALAM JAM SEHARI

Penggunaan kurang 60 minit	17	15.9
Penggunaan lebih 1 jam	90	84.1

MEMBELANJAKAN SEBAHAGIAN KEWANGAN

Keperluan diri	18	16.8
Item permainan	26	24.3
Tidak	63	58.9

n =107

4.4 Bahagian Pengurusan Masa Belajar, Kehidupan Sosial, Emosi dan Pencapaian Akademik.

Bahagian B: Pengurusan masa belajar mengandungi 10 soalan

Soalan 1, 2,3 ,8 dan 9 adalah soalan positif. Bagi soalan positif menggunakan skala likert (*likert scale*). Semasa analisis dijalankan, jawapan bagi soalan “Sangat tidak setuju” akan diberi 1 markah , „Tidak Setuju” akan diberi 2 markah, Neutral akan diberi 3 markah , manakala jawapan bagi „Setuju” akan diberi 4 markah dan „Sangat setuju” akan diberi 5 markah.

Soalan 4, 5,6 dan 7 adalah soalan negatif dijadikan Rekod Item PMB4, Rekod Item PMB5, Rekod Item PMB6, Rekod Item PMB7. Bagi soalan negatif soalan menggunakan skala likert (*likert scale*). Semasa analisa dijalankan, jawapan bagi soalan iaitu „Sangat tidak setuju” akan diberi 5 markah , „Tidak Setuju” akan diberi 4 markah, Neutral akan diberi 3 markah , manakala jawapan bagi „Setuju” akan diberi 2 markah dan „Sangat setuju” akan diberi 1 markah.

Seterusnya jumlah markah bagi tiap-tiap jawapan akan dipuratakan (Min) bagi mendapatkan purata keseluruhan di bahagian ini Min (PMB1, PMB2, PMB3, Rekod Item PMB4, Rekod Item PMB5, Rekod Item PMB6, Rekod Item PMB7, PMB8 PMB9, PMB10).

Bahagian C: Kehidupan sosial mengandungi 5soalan

Soalan 1, 2,4 dan 5 adalah soalan positif.

Bagi soalan positif menggunakan skala likert (*likert scale*). Semasa analisa dijalankan, jawapan bagi soalan iaitu „Sangat tidak setuju” akan diberi 1 markah, „Tidak Setuju” akan diberi 2 markah, Neutral akan diberi 3 markah , manakala

jawapan bagi „Setuju“ akan diberi 4 markah dan „Sangat setuju“ akan diberi 5 markah.

Soalan 3 adalah soalan negatif dijadikan Rekod Item KS3. Bagi soalan negatif soalan menggunakan skala likert (likert scale). Semasa analisa dijalankan, jawapan bagi soalan iaitu „Sangat tidak setuju“ akan diberi 5 markah , „Tidak Setuju“ akan diberi 4 markah, Neutral akan diberi 3 markah , manakala jawapan bagi „Setuju“ akan diberi 2 markah dan „Sangat setuju“ akan diberi 1 markah.

Seterusnya jumlah markah bagi tiap-tiap jawapan akan dipuratakan (Min) bagi mendapatkan purata keseluruhan di bahagian ini. Min (KS1, KS2, Rekod Item KS3, KS4, KS5).

Bahagian D: Emosi mengandungi 6 soalan

Soalan 1, 2,3 ,4 dan 6 adalah soalan positif. Bagi soalan positif menggunakan skala likert (likert scale). Semasa analisis dijalankan, jawapan bagi soalan iaitu „Sangat tidak setuju“ akan diberi 1 markah , „Tidak Setuju“ akan diberi 2 markah, Neutral akan diberi 3 markah, manakala jawapan bagi „Setuju“ akan diberi 4 markah dan „Sangat setuju“ akan diberi 5 markah.

Soalan 5 adalah soalan negatif dijadikan Rekod Item E5. Bagi soalan negatif soalan menggunakan skala likert (*likert scale*). Semasa analisis dijalankan, jawapan bagi soalan „Sangat tidak setuju“ akan diberi 5 markah, „Tidak Setuju“ akan diberi 4 markah, Neutral akan diberi 3 markah , manakala jawapan bagi „Setuju“ akan diberi 2 markah dan „Sangat setuju“ akan diberi 1 markah.

Seterusnya jumlah markah bagi tiap-tiap jawapan akan dipuratakan (Min) bagi mendapatkan purata keseluruhan di bahagian ini Min (E1, E2, E3, E4, Rekod Item E5, E6).

Bahagian E: Pencapaian Akademik.

Jadual 4.2

Pencapaian Akademik Min, Sisih Piawai, Frekuensi dan Peratusan.

Variable	Min	Sisih Piawai
Kategori Gred	4.48	8.56

Bil	Tahap Kelulusan	Frekuensi	Peratusan
1	Gagal	2	1.9 %
2	Lulus	0	0
3	Kepujian	11	10.3%
4	Cemerlang	26	24.3%
5	Sangat Cemerlang	68	63.6%
	Jumlah	107	100%

4.5 Ujian Kebolehpercayaan/ Cronbach's Alpha

Data mentah telah diuji ujian kebolehpercayaan untuk mendapatkan Alpha Cronbach.

Menurut Hair (2014) nilai Alpha Cronbach memainkan peranan penting untuk konsistensi instrumen.

Jadual 4.3
Ujian Kebolehppercayaan Kajian Sebenar.

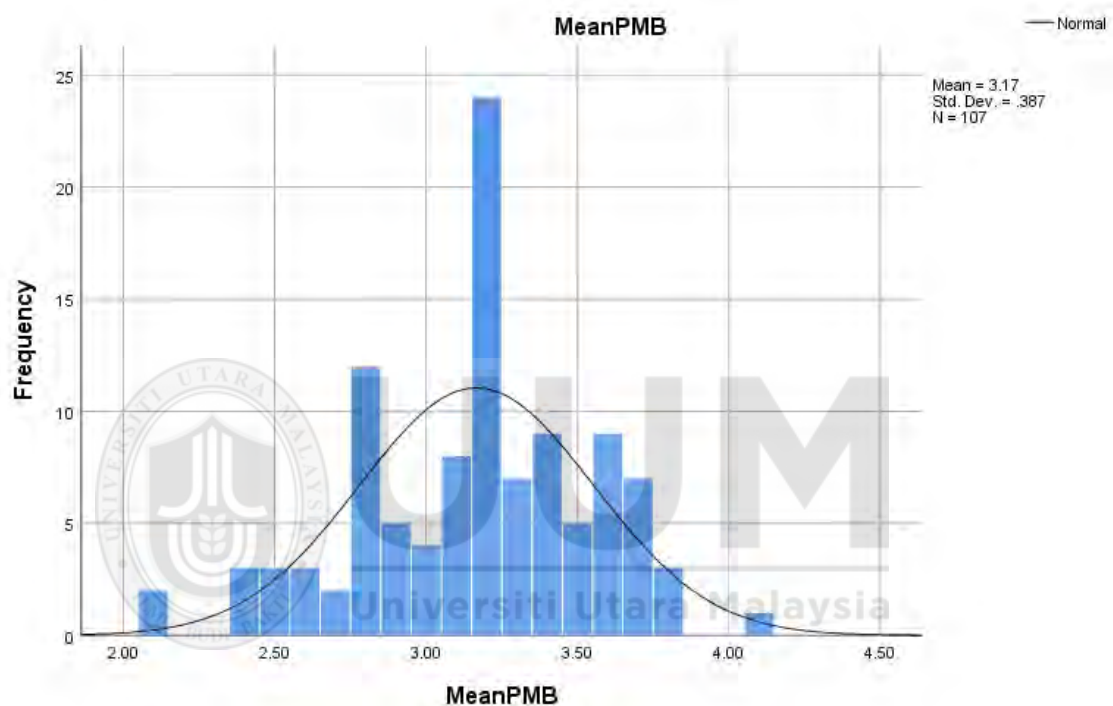
Variable	Cronbach's Alpha	No Item
Pengurusan Masa Belajar	0.071	10
	0.246	9 Digugurkan Item No 3
	0.352	8 Digugurkan Item No 8
	0.423	7 Digugurkan Item No 2
	0.528	6 Digugurkan Item No 1
	0.717	5 Rekod PMB4, Rekod PMB5, Rekod PMB6, Rekod PMB7, Rekod PMB10
Kehidupan Sosial	0.423	5
	0.662	4 Digugurkan Item Rekod KS3
	0.662	4 KS1, KS2, KS4, KS5
Emosi	0.012	6
	0.564	5 Digugurkan Item Rekod E5
	0.592	4 Digugurkan Item E3
	0.620	3 Digugurkan Item E2
	0.620	3 Item E1, E4, E6

N =107

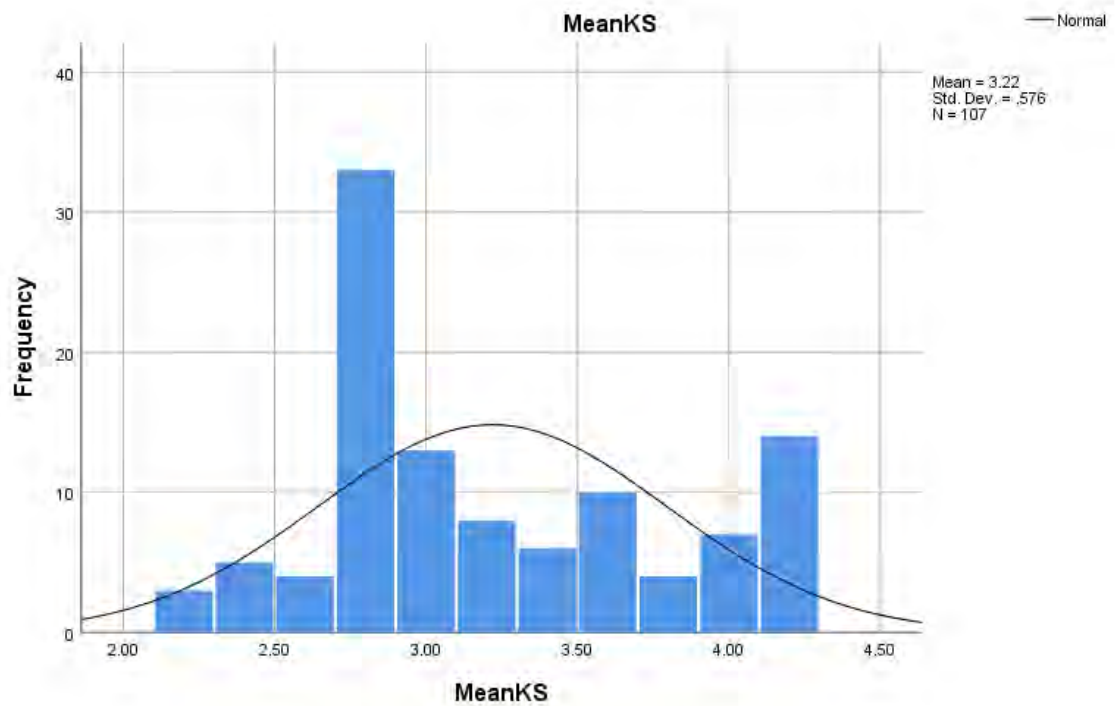
4.6 Ujian Normaliti

Ujian Normaliti, Linerary, Multi collinearity menunjukan keputusan.

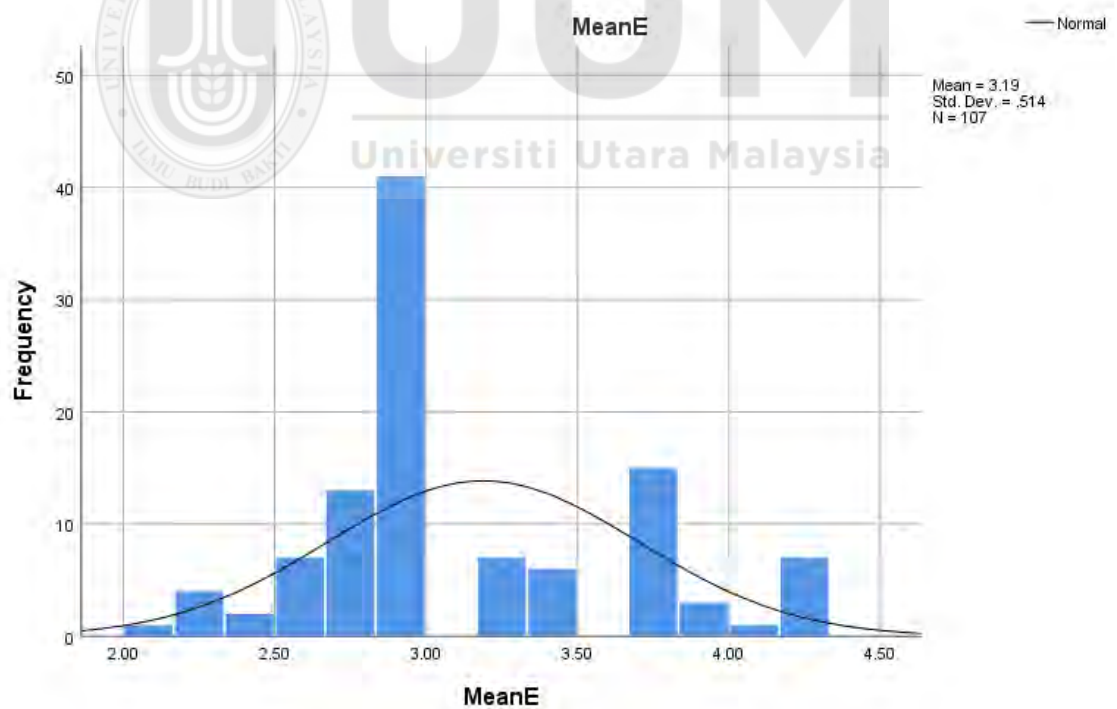
Untuk menentukan normaliti data, ujian normal telah dijalankan dan gambar rajah histogram di bawah menunjukkan ujian dilakukan pada semua pemboleh ubah yang menunjukkan lengkung bentuk loceng.



Rajah 4.1
Histogram Untuk Pengurusan Masa Belajar



Rajah 4.2
Histogram untuk Kehidupan Sosial

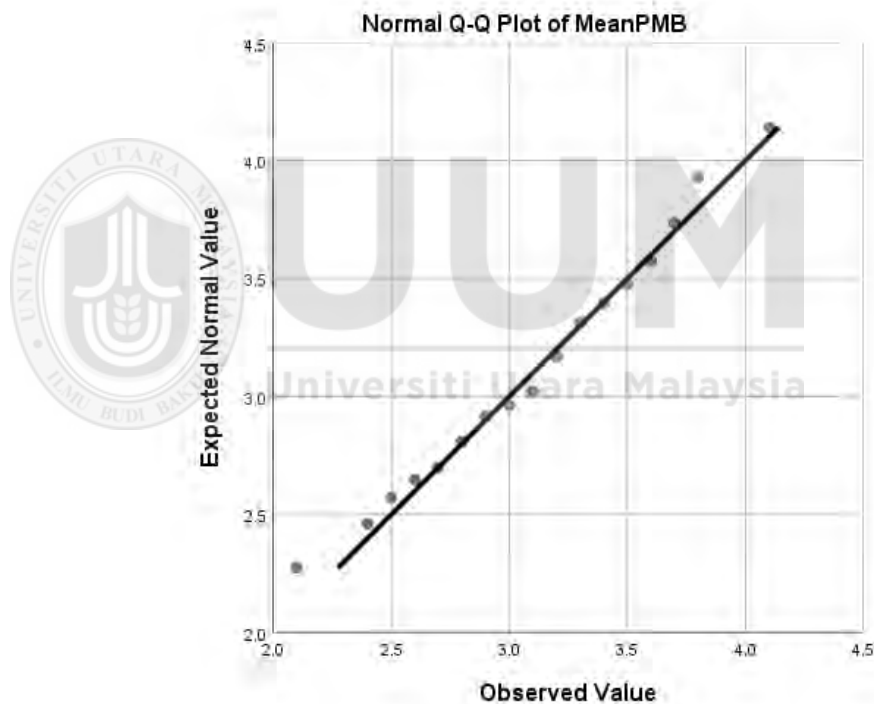


Rajah 4.3
Histogram Untuk Emosi

Hasil ujian normalitas menunjukkan data untuk kesemua *variable* yang diuji adalah pengedaran keadaan biasa dan sesuai untuk digunakan dalam penyelidikan yang dijalankan.

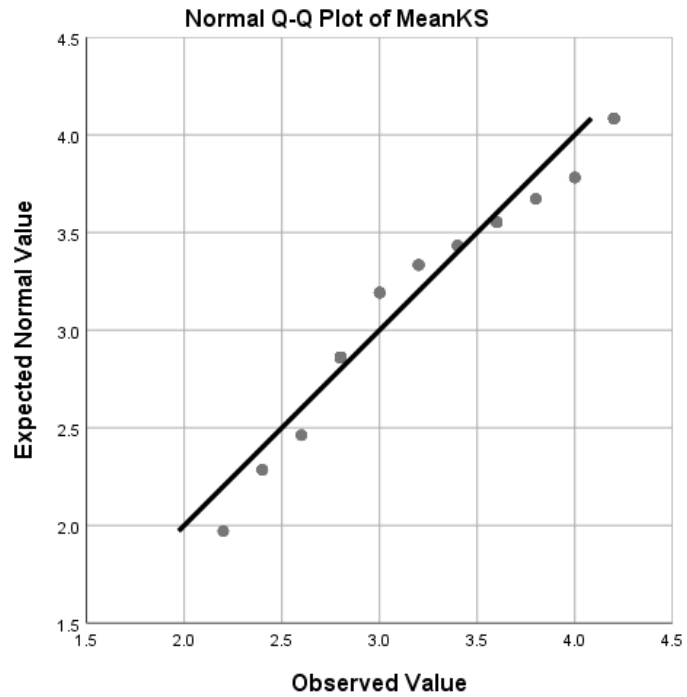
4.7 Ujian Lineariti

Hasil ujian lineariti menunjukkan bahawa taburan plot Q - Q untuk semua pemboleh ubah adalah linear dan diedarkan secara normal. Rajah di bawah menunjukkan keputusan ujian lineariti bagi setiap pembolehubah yang dikaji.

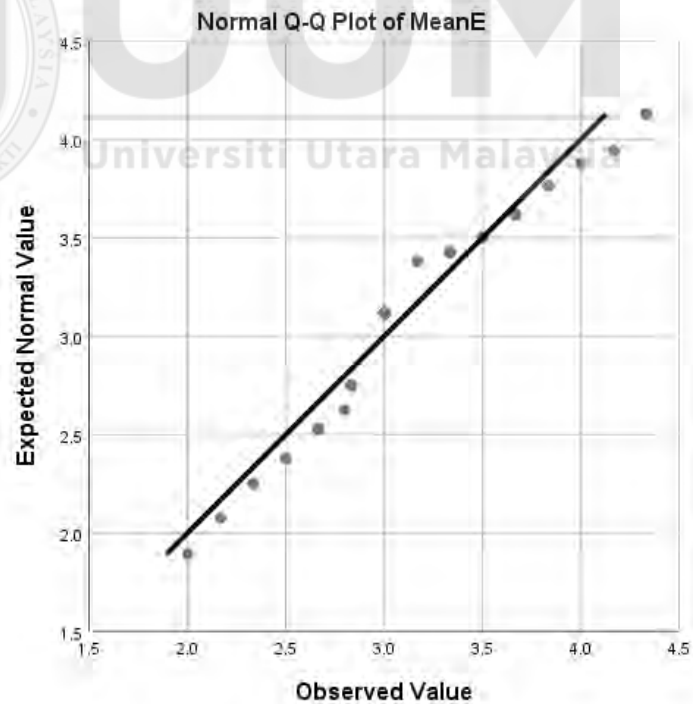


Rajah 4.4

Graf Lineariti untuk Pengurusan Masa Belajar



Rajah 4.5
Graf Lineariti Untuk Kehidupan Sosial



Rajah 4.6
Graf Lineariti untuk Emosi

4.8 Ujian Multicollineariti

Dalam kajian ini, ujian awal dijalankan untuk memenuhi keperluan analisis data. Semua data mentah tertakluk untuk ujian analisis kollinear. Jadual 4.4 menunjukkan hasil ujian ini. Variance Inflation Factor (VIF) menunjukkan nilai antara 1.014 hingga 1.225 dan nilai toleransi antara 0.816 hingga 0.986. Hasil variasi Faktor Inflasi (VIF) menunjukkan bahawa nilai yang diperoleh boleh diterima dan menurut Hair (2014) nilai VIF kurang daripada 5 menunjukkan bahawa data yang digunakan dalam keadaan yang baik.

Jadual 4.4

Ujian Multicollineariti bagi pembolehubah

Pembolehubah tidak bersandar	Tolerance	VIF
Pengurusan masa belajar	0.986	1.014
Kehidupan Sosial	0.823	1.215
Emosi	0.816	1.225

Pemboleh ubah bersandar: Pencapaian CGPA

4.9 Faktor Analisis

Objektif faktor analisis merupakan perubahan antara pembolehubah dari segi beberapa pembolehubah asas rawak dan item yang hilang. Prosedur statistik bagi kumpulan pembolehubah ke dalam subset yang setiap pembolehubah dengan setiap set mempunyai kaitan rapat, pembolehubah juga mempunyai masa yang sama dalam subset yang mempunyai korelasi yang berbeza.

Perkara yang paling utama dilakukan oleh penyelidik ialah menentukan KMO (Keizer-Meyers-Okin) untuk pembolehubah. Seterusnya, analisis dilakukan untuk proses jadual matrik Anti-Imej, nilai korelasi anti-imej dengan 'a-square'. Item dengan nilai 'a-kuasa dua' nilai di bawah kurang daripada 0.5 akan digugurkan. Penyelidik melihat perbezaan kumulatif bagi memastikan set item pembolehubah bersesuaian dan semakin tinggi varians terkumpul adalah lebih baik korelasi item tersebut.

4.9.1 Faktor Analisis Pengurusan Masa Belajar

Dua ujian dalam Jadual 4.5 menunjukkan kesesuaian data semasa bagi mengesan struktur item. Saiz persampelan Kaiser-Meyer-Olkin, nilai tinggi yang hampir kepada 1.0 umumnya menggambarkan faktor analisis berguna untuk data. KMO diperolehi untuk pengurusan masa adalah 0.760, dengan sig. daripada 0.00. KMO dianggap tinggi dan semua item mempunyai nilai anti-imej lebih besar daripada 0.50.

Jadual 4.5

Analisis KMO dan Bartlett's terhadap Pengurusan Masa Belajar

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		0.760
Bartlett's Test of Sphericity	Approx Chi-Square	383.822
	Df	45
	Sig	0.000

Berdasarkan Jadual Matrik Anti-Imej, semua item dengan nilai anti-imej lebih besar daripada 0.50 nombor di atas boleh diterima.

Berdasarkan faktor analisis item-item yang terdapat dalam pengurusan masa belajar pelatih data mengikut korelasi. Rujuk kepada jadual 4.6, faktor pertama terdiri daripada Rekod Item PMB4, PMB3, Rekod Item PMB6, Rekod Item PMB5 dan Rekod Item PMB10 manakala faktor kedua terdiri daripada item PMB9, PMB2, PMB8 dan PMB1. Didapati item yang digugurkan iaitu Rekod Item PMB7 kerana item hanya 1.

Jadual 4.6

Matrik Komponen Berpusing untuk Pengurusan Masa Belajar

Item	Soalan	Component		
		1	2	3
Rekod Item PMB4	Saya memilih tidak mengikuti kelas bagi meluangkan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian.	0.889		
PMB3	Saya suka menghabiskan lebih banyak masa untuk bermain permainan dalam talian daripada melakukan tugas.	0.878		
Rekod Item PMB6	Saya tidak mempunyai masa yang cukup persediaan peperiksaan kerana bermain permainan dalam talian.	0.790		
Rekod Item PMB5	Saya terlepas tarikh tamat tugas bagi meluangkan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian.	0.717		
Rekod Item PMB10	Walaupun baru bermain beberapa minit saya tidak dapat mengawal untuk berhenti permainan tersebut.	0.507		
PMB9	Orang sekeliling saya (rakan, ahli keluarga) merungut mengenai peruntukan jumlah masa yang saya peruntukan bagi permainan dalam talian		0.764	
PMB2	Saya cuba mengurangkan jumlah masa bermain permainan dalam talian tetapi gagal		0.640	
PMB8	Saya mengorbankan masa tidur kerana bermain permainan dalam talian sehingga lewat malam.		0.583	
PMB1	Saya berada di dalam talian lebih lama daripada apa yang saya tetapkan.		0.568	
Rekod Item PMB7	Saya membohongi orang lain mengenai masa sebenar bagi permainan dalam talian.			0.911

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 4 iterations.

Jadual 4.7

Item soalan Pengurusan Masa Belajar Berdasarkan Faktor

Pengurusan Masa Belajar berkaitan tugas di kelas	Pengurusan Masa Belajar berkaitan tugas di luar kelas
Rekod Item PMB4	PMB9
PMB3	PMB2
Rekod Item PMB6	PMB8
Rekod Item PMB5	PMB1
Rekod Item PMB10	
Jumlah item = 5	Jumlah item = 4

Penyelidik dapat menentukan item soal selidik dengan setiap faktor yang berkaitan. Faktor pertama ialah Rekod Item PMB4, PMB3, Rekod Item PMB6, Rekod Item PMB5 dan Rekod Item PMB10 berkaitan faktor pengurusan masa belajar dan tugas di kelas yang memberi masalah terhadap pencapaian akademik pelatih. Faktor kedua ialah PMB9, PMB2, PMB8 dan PMB1 berkaitan faktor pengurusan masa tugas di luar kelas.

4.9.2 Faktor Analisis Kehidupan Sosial

Berdasarkan faktor analisis kehidupan sosial *Kaiser-Mayer-Olkin* diperolehi adalah 0.785 dan ujian Bartlett daripada Yohannes (sig.) menjadi 0.00. *Kaiser-Mayer-Olkin* menunjukkan hubungan item yang kukuh dan dapat diterima.

Jadual 4.8

Analisis KMO dan Bartlett's terhadap Kehidupan Sosial

KMO and Bartlett's Test		
<i>Kaiser-Mayer-Olkin Measure of Sampling Adequacy</i>		0.785
<i>Bartlett's Test of Sphericity</i>	<i>Approx Chi-Square</i>	128.984
	<i>Df</i>	10
	<i>Sig.</i>	0.000

Berdasarkan prosedur faktor analisis, item-item soal selidik dalam kehidupan sosial ditentukan hanya dengan satu faktor. Faktor pertama terbentuk daripada Rekod Item KS3, KS5, KS1, KS4 dan KS2.

Jadual 4.9

Faktor matrik untuk kehidupan sosial

Komponen Matrik		
Item	Soalan	Komponen 1
Rekod Item KS3	Saya tidak boleh menolak ajakan kawan saya untuk bermain permainan dalam talian.	-0.844
KS5	Saya membelanjakan wang dengan membeli item berkaitan dalam permainan dalam talian.	0.737
KS1	Saya lebih rapat dengan rakan yang bermain didalam talian berbanding dengan rakan di dunia sebenar.	0.711
KS4	Saya kurang menghabiskan masa dengan keluarga kerana menghabiskan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian.	0.655
KS2	Saya memilih untuk menghabiskan lebih banyak masa bermain permainan dalam talian berbanding keluar dengan orang lain.	0.652

*Extraction Method: Principal Component Analysis.**1 components extracted*

Faktor matrik mengikut Jadual 4.9 tiada item kurang daripada 0.45 menyebabkan tiada pengguguran item. Kesemua item memperolehi nilai yang dikehendaki.

4.9.3 Faktor Analisis Bagi Emosi

Berdasarkan faktor analisis bagi Emosi, KMO dengan ujian Bartlett daripada Yohannes (sig.) tidak dinyatakan. *Anti image metric* tanda “a” lebih 0.5 tidak juga dinyatakan.

Melalui prosedur faktor analisis, perkara-perkara dalam emosi ditetapkan oleh hanya satu faktor. Faktor pertama terbentuk daripada E1, E2, E3, E4, Rekod Item E5 dan E6

Berdasarkan jadual faktor matrix, 1 item dibawah 0.45. Oleh itu, 1 item digugurkan yang terlibat ialah E3. Hanya 5 item yang diterima iaitu E1, E2, E4, Rekod E5 dan E6

Jadual 4.10
Faktor matrik untuk Emosi

Komponen Matrikx		
Item	Soalan	Component 1
E1	Saya bersikap negatif seperti jengkel, pmarah atau menjerit jika seseorang mengganggu semasa bermain permainan dalam talian.	0.528
E2	Perasaan saya terganggu (depresi muram berdebar-debar) apabia saya offline tetapi perasaan ini hilang apabila saya berada dalam talian.	0.466
E3	Saya memilih untuk bermain dalam talian apabila saya tertekan atau mengelak memikirkan masalah kehidupan sebenar.	0.289
E4	Saya berasa lega dan dapat melupakan masalah yang mengganggu kehidupan bila bermain dalam talian.	0.615

Rekod Item E5	Biasanya saya tidak puashati atau moodi dikalahkan oleh pihak lawan di dalam talian.	-0.907
E6	Saya akan merasa bosan, fikiran kosong dan tidak gembira apabila saya tidak bermain dalam talian.	0.907

4.10 Kebolehpercayaan Analisis bagi Kajian Sebenar selepas Faktor Analisis

Penyelidik telah menjalankan analisis data kebolehpercayaan terhadap 107 responden. Tumpuan utama adalah nilai skor Cronbach Alpha menetapkan ketekalan dalaman atau korelasi yang sederhana bagi setiap item kajian (Cronbach, 1951). Semakin tinggi nilai Cronbach Alpha, semakin baik dan tinggi kebolehpercayaan skala tersebut Nunnally (1978) mengatakan pekali kebolehpercayaan yang bernilai 0.60 adalah lemah, julat 0.70 boleh diterima dan nilai yang melebihi 0.80 adalah yang lebih baik.

Pertama, ujian kebolehpercayaan bagi item pengurusan masa belajar berkaitan tugas di kelas telah dilakukan adalah rendah di bawah 0.413. Bilangan yang diuji ialah 5 item. Cronbach Alpha yang diperolehi rendah menyebabkan penghapusan pada item PMB3. Hasil penghapusan item tersebut Cronbach Alpha telah meningkat menjadi 0.815. Nilai ini adalah baik dan diterima. Bilangan yang diuji menjadi 4 item.

Kedua, analisis kebolehpercayaan bagi menentukan konsistensi dalaman item pengurusan masa belajar berkaitan tugas di luar kelas sebanyak 0.60. Bilangan yang telah diuji ialah 4 item. Walaupun nilai pekali kebolehpercayaan yang bernilai 0.60 dianggap lemah tetapi masih boleh diterima.

Jadual 4.11

Analisis Kebolehpercayaan untuk Pengurusan Masa Belajar berkaitan tugas di kelas dan tugas di luar kelas berdasarkan Faktor

Pembolehubah	Cronbach's Alpha Selepas Faktor Analisis	Bilangan Item
Pengurusan Masa Belajar berkaitan tugas di kelas	0.413	5
	0.815	4 Digugurkan item PMB3
Pengurusan Masa berkaitan tugas di luar kelas	0.60	4

Ketiga, analisis kebolehpercayaan bagi menentukan konsistensi dalaman item kehidupan sosial ialah sebanyak 0.423. Bilangan yang telah diuji ialah 5 item. Cronbach Alpha yang diperolehi rendah, maka ada pengguguran pada Rekod Item KS3. Hasil pengguguran item tersebut Cronbach Alpha telah meningkat menjadi 0.662. Bilangan yang diuji menjadi 4 item.

Jadual 4.12

Analisis Kebolehpercayaan untuk Kehidupan Sosial berdasarkan Faktor

Pembolehubah	Cronbach Alpha Selepas Faktor Analisis	Bilangan Item
Kehidupan sosial	0.423	5
	0.662	4 Digugurkan Rekod Item KS3

Keempat, analisis kebolehpercayaan bagi menentukan konsistensi item emosi ialah nilai faktor -0.213. Bilangan yang telah diuji adalah 5 item. Cronbach Alpha adalah rendah, maka ada pengguguran pada Rekod Item E5 dan Item E2. Hasil pengguguran item tersebut Cronbach Alpha telah meningkat menjadi 0.620. Bilangan yang diuji menjadi 3 item.

Jadual 4.13

Analisis Kebolehppercayaan untuk Emosi berdasarkan Faktor

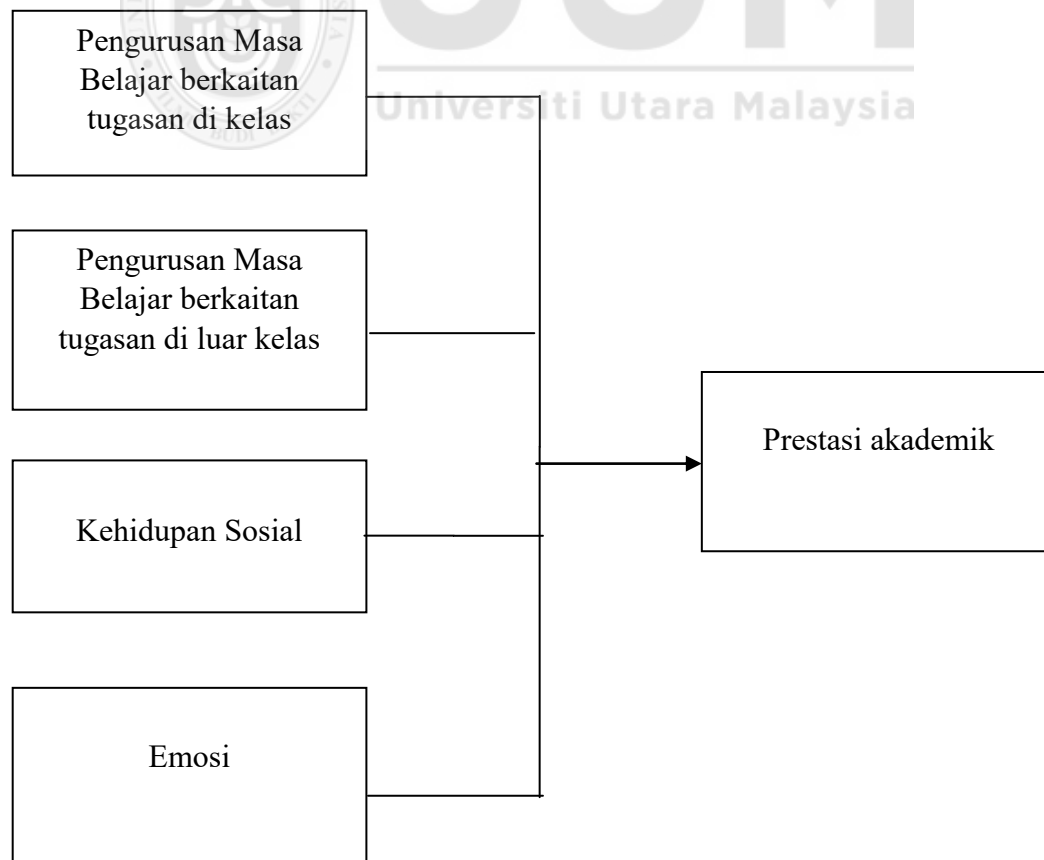
Pembolehubah	Cronbach Alpha Selepas Faktor Analisis	Bilangan Item
Emosi	-0.213	5
	0.592	4 Digugurkan Rekod Item E5
	0.620	3 Digugurkan Item E2

4.11 Semakan Kerangka Kajian Semula Selepas Faktor Analisis

Semakan kerangka kajian semula dilakukan selepas faktor analisis dilakukan. Kerangka kajian semula hipotesis ini dibincangkan menggunakan analisis korelasi dan regresi.

Pembolehubah Bersandar

Pembolehubah Tidak Bersandar



4.12 Penulisan Semula Hipotesis

H1: Kesan permainan dalam talian mempengaruhi pengurusan masa belajar berkaitan tugas di kelas.

H2: Kesan permainan dalam talian mempengaruhi pengurusan masa belajar berkaitan tugas di luar kelas.

H3: Kesan permainan atas talian mempengaruhi kehidupan sosial pelatih.

H4: Kesan permainan atas talian mempengaruhi ketidakstabilan emosi pelatih.

4.13 Analisis Korelasi Pearson

Korelasi Pearson adalah nombor yang menggambarkan tahap hubungan antara dua pembolehubah bebas dan terikat. Mengikut Zikmund (2003), Meyers, Gamst dan Guarino (2006), dan Sekaran (2003) kekuatan hubungan antara pemboleh ubah nilai r adalah antara -1.0 hingga +1.0. Nilai koefisien +1.0 menunjukkan hubungan positif, manakala nilai 0 tidak menunjukkan hubungan dan nilai -1 menunjukkan hubungan negatif yang sempurna. Hinkle, Wiersma dan Jurs (1988) mencadangkan darjah hubungan nilai r dengan mentafsirkan kekuatan hubungan seperti dalam Jadual 4.14

Jadual 4.14

Darjah Kekuatan Hubungan Mengikut Nilai „r“

Nilai r	Kekuatan Hubungan
Hingga 0.3	Hubungan yang sangat lemah
0.3 hingga 0.5	Hubungan yang lemah
0.5 hingga 0.7	Hubungan yang sederhana
0.7 hingga 0.9	Hubungan yang kuat
0.9 hingga 1.0	Hubungan yang sangat kuat

Sumber: Hinkle, Wiersma dan Jurs, 1988

Sebanyak empat faktor dinilai dalam menaksir hubungan antara pembolehubah tidak bersandar dan pembolehubah bersandar. Melalui kajian ini, penyelidikan mengenai pengurusan masa belajar berkaitan tugas di kelas, pengurusan masa belajar berkaitan tugas di luar kelas, kehidupan sosial dan emosi yang memberi kesan pencapaian akademik pelatih pengkhususan di ILKKM Zon Selatan. Secara radikal, korelasi antara kedua pemboleh ubah ini mencerminkan sejauh mana pembolehubah berkaitan dengan data analisis yang diperolehi. Ukuran korelasi yang sesuai digunakan ialah korelasi Pearson untuk menggambarkan kekuatan, hala tuju dan hubungan yang signifikan antara kedua pembolehubah.

Jadual 4.15

Analisis Korelasi Pearson untuk Min PMB berkaitan tugas di kelas, Min PMB berkaitan tugas di luar kelas, Min KS dan Min E

Korelasi		CGPA	Min PMB berkaitan tugas di kelas	Min PMB berkaitan tugas di luar kelas	Min KS	Min E
CGPA	Pearson	1	.056	-.003	-.117	.025
	Correlation Sig. (2-tailed)		.567	.977	.232	.798
Min PMB berkaitan tugas di kelas	Pearson	.056	1	-.421**	-.623**	-.568**
	Correlation Sig. (2-tailed)	.567		.000	.000	.000
Min PMB berkaitan tugas di luar kelas	Pearson	-.003	-.421**	1	.422**	.378**
	Correlation Sig. (2-tailed)	.977	.000		.000	.000
Min KS	Pearson	-.117	-.623**	.422**	1	.580**
	Correlation Sig. (2-tailed)	.232	.000	.000		.000
Min E	Pearson	.025	-.568**	.378**	.580**	1
	Correlation Sig. (2-tailed)	.798	.000	.000	.000	

** Korelasi adalah signifikan pada tahap 0.01 (2-ekor)

* Korelasi adalah signifikan pada tahap 0.05 (2-ekor)

Jumlah Sample N = 107

Hasil analisis data menggunakan korelasi Pearson menunjukkan kehidupan sosial dan pengurusan masa belajar tugas di luar kelas mencatatkan korelasi negatif sementara pengurusan masa belajar berkaitan tugas di kelas dan emosi mencatatkan korelasi positif.

Secara terperinci hasil analisis menunjukkan tidak signifikan korelasi negatif yang sangat lemah antara pengurusan masa belajar berkaitan tugas di luar kelas dan pencapaian CGPA ($r = -0.003$, $p < 0.977$). Peningkatan masalah dalam pengurusan masa belajar 2 faktor di ILKKM Zon Selatan menyumbang kepada pengurangan pencapaian CGPA di kalangan pelatih pengkhususan.

Sementara itu, tidak signifikan korelasi negatif yang sangat lemah antara kehidupan sosial dan pencapaian CGPA ($r = -0.117$, $p < 0.232$). Peningkatan masalah dalam kehidupan sosial di ILKKM Zon Selatan menyumbang kepada pengurangan pencapaian CGPA di kalangan pelatih pengkhususan. Sementara itu, tidak signifikan korelasi positif yang sangat lemah antara pengurusan masa belajar berkaitan tugas di kelas dan pencapaian CGPA ($r = 0.056$, $p < 0.567$). Ini menunjukkan bahawa peningkatan pengurusan masa belajar di ILKKM menyumbang kepada peningkatan pencapaian CGPA di kalangan pelatih pengkhususan.

Selain itu, emosi juga menunjukkan tidak signifikan korelasi positif yang sangat lemah ($r = 0.025$, $p < 0.798$). Ini menunjukkan bahawa peningkatan emosi di ILKKM menyumbang kepada peningkatan pencapaian CGPA di kalangan pelatih pengkhususan.

4.14 Analisis Regresi Pelbagai Kajian Permainan atas talian

Analisis regresi berganda mendapati bahawa pengurusan masa belajar berkaitan tugas di kelas, pengurusan masa belajar berkaitan tugas di luar kelas, kehidupan sosial dan emosi adalah penting dan memainkan peranan dalam mempengaruhi pencapaian CGPA. Semua pembolehubah bebas menyumbang kira-kira Nilai 2.8% terhadap kemajuan pencapaian CGPA di kalangan pelatih pengkhususan di ILKKM Zon Selatan.

Keputusan pekali piawai menunjukkan bahawa emosi menyumbang tertinggi ($\beta 0.141$, $t = 1.106$, $p > 0.272$), diikuti oleh Pengurusan Masa belajar berkaitan tugas di luar kelas ($\beta 0.039$, $t = 0.353$, $p > 0.725$), Pengurusan Masa belajar berkaitan tugas di kelas ($\beta 0.031$, $t = 0.229$, $p > 0.819$) dan Kehidupan Sosial ($\beta -0.196$, $t = -1.446$, $p > 0.151$).

Jadual 4.16
Keputusan Analisa Regresi Pelbagai

Pembolehubah tidak bersandar	Standardized Coefficients Beta	t	sig.
(Constant)		4.623	.000
Pengurusan Masa belajar berkaitan tugas di kelas	0.031	0.229	0.819
Pengurusan Masa belajar berkaitan tugas di luar kelas	0.039	0.353	0.725
Kehidupan Sosial	-0.196	-1.446	0.151
Emosi	0.141	1.106	0.272

r square = 0.028 F= 0.733 sig. F = 0.572

4.15 Ringkasan Dapatan

Jadual 4.17 menunjukkan ringkasan hipotesis kajian. Keputusan analisis menunjukkan bahawa kesemua hipotesis penyelidikan adalah tidak signifikan. Oleh itu hipotesis alternative (Ha) kajian ini adalah ditolak.

Jadual 4.17
Hipotesis alternatif

Hipotesis alternatif (Ha)	TERIMA / TOLAK
H1: Kesan permainan dalam talian mempunyai hubungan dengan pengurusan masa belajar berkaitan tugas di kelas	DITOLAK
H2: Kesan permainan dalam talian mempunyai hubungan dengan pengurusan masa belajar berkaitan tugas di luar kelas.	DITOLAK
H3. Kesan permainan atas talian mempunyai hubungan dengan kehidupan sosial pelatih.	DITOLAK
H4: Kesan permainan atas talian mempunyai hubungan dengan emosi pelatih.	DITOLAK

4.16 Kesimpulan Kajian

Bahagian ini menunjukkan hasil kajian meliputi profil pengumpulan data dan kadar tindak balas responden, normalisasi data, linieriti data, data multicolliniti, kebolehpercayaan alat, deskriptif demografi dan analisis data yang berkaitan dengan soalan penyelidikan. Kesemua hipotesis yang disediakan adalah tidak signifikan dengan hasil yang diperoleh. Dalam bab 5 akan membincangkan kajian yang berkaitan dengan perbincangan hasil dapatan, implikasi dan cadangan lanjutan.



BAB LIMA

KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1 Pengenalan

Perbincangan dalam bab ini berkaitan ringkasan kajian serta perbincangan hasil kajian. Seterusnya, memaparkan mengenai cadangan kepada organisasi, cadangan lanjutan, implikasi dan solusi yang bersesuaian.

5.2 Ringkasan Kajian

Tujuan kajian dilakukan untuk mengesan akibat permainan atas talian terhadap prestasi pelatih Pengkhususan. Responden kajian ini terdiri daripada pelatih pengkhususan di ILKKM Zon Selatan seramai 107 orang. Analisis data menggunakan *System Statistical Package For Social Sciences 25* digunakan untuk menganalisis data yang diperolehi. Analisis Korelasi Pearson menunjukkan variable Pengurusan masa belajar, kehidupan sosial dan emosi tidak terdapat hubungan yang signifikan dengan pencapaian akademik. Analisis regresi berganda mendapati bahawa pengurusan masa belajar berkaitan tugas di kelas, pengurusan masa belajar berkaitan tugas di luar kelas, kehidupan sosial dan emosi adalah penting dan memainkan peranan dalam mempengaruhi pencapaian CGPA. Semua pembolehubah bebas menyumbang kira-kira nilai 2.8% terhadap kemajuan pencapaian CGPA di kalangan pelatih pengkhususan di ILKKM Zon Selatan.

5.3 Perbincangan Hasil Dapatan Kajian

Hasil dapatan dibincangkan dengan cara menganalisis dan membuat penilaian dengan memfokuskan kepada objektif-objektif kajian. Ini bertujuan bagi mengetahui sejauh mana objektif kajian berjaya dicapai atau tidak secara keseluruhannya.

5.3.1 Objektif Pertama Kajian ialah Mengenalpasti Pengaruh Pengurusan Masa Belajar Keatas Prestasi Akademik Pelatih.

Bagi mencapai objektif ini, analisis regresi berganda menunjukkan pengurusan masa belajar berkaitan tugas di kelas dan di luar kelas tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara dua pembolehubah ordinal.

Keputusan kajian ini adalah selaras dengan dapatan kajian yang dilakukan oleh Usman, Alavi dan Shafeq (2014). Mereka mendapati ketagihan internet tidak mempengaruhi dalam pencapaian akademik mahasiswa sarjana muda di universiti.

Hasilnya juga menolak hipotesis bahawa kesan permainan atas talian membawa kesan negatif terhadap kemampuan pelajar dalam pengurusan masa belajar mereka. Ini adalah kerana kesemua pelatih pengkhususan adalah merupakan lepasan diploma yang terdiri daripada Diploma Pembantu Perubatan, Diploma Kejururawatan, Diploma Fisioterapi dan Diploma Radioterapi. Setiap pelatih yang mengikuti program ini mestilah mempunyai pengalaman dan bekerja sekurang-kurangnya 3 tahun keatas. Oleh yang demikian mereka telah didedahkan dan berpengalaman dengan pengurusan masa bekerja dan masa rehat yang lebih sistematik dan teratur. Kemampuan pengurusan masa bagi setiap kehidupan mereka adalah lebih teratur dan terkawal. Ini adalah penyumbang kenapa kesan permainan atas talian tidak mempengaruhi pengurusan masa belajar mereka. Ini dibuktikan di mana 84.11% (90 orang) adalah

mereka yang bermain lebih daripada 1 jam atas talian tetapi keputusan pencapaian akademik masih lagi cemerlang.

Selain itu kesan permianan atas talian tidak menurunkan pencapaian akademik berkemungkinan pelatih adalah terikat dengan perjanjian yang telah ditandatangani. Sekiranya gagal mereka perlu membayar sebanyak RM 25,000.00 dan akan dikenakan tindakan senarai hitam untuk mengikuti kursus pengkhususan yang lain. Justeru itu, pelatih lebih memahami tahap kematangan dengan menjadikan kesedaran masa hadapan dengan memastikan pencapaian akademik perlu lulus dengan jayanya bagi mengelak dikenakan denda dan tindakan.

Oleh itu, terbukti bahawa permainan atas talian tidak membawa kesan negatif kepada pengurusan masa belajar pelatih .

5.3.2 Objektif Kedua Kajian Ialah Mengenalpasti Pengaruh Antara Kehidupan Sosial Dengan Prestasi Akademik Pelatih.

Bagi mencapai objektif ini, analisis regrasi berganda menunjukkan pengaruh antara kehidupan sosial dengan prestasi akademik pelatih tidak berkaitan dan tiada hubungan kait.

Hasil ini berbeza atas kesan bermain atas talian dengan kehidupan sosial (Hatch, 2011; Heim et al., 2007; Hsin et al., 2014; McGranth, 2012; Ray & Jat, 2010, Salmah & Malisah, 2015; White & Mills, 2014, Lepp et al., 2015, Lepp, Barkley & Karpinski, 2014, Chiu, 2014).

Hasilnya juga menghapuskan hipotesis bahawa pelatih boleh menyebabkan kesan negatif terhadap kehidupan sosial mereka semasa bermain permainan atas talian. Ini kerana kebanyakan mereka adalah mempunyai pemikiran yang matang dan telah bekerja serta mempunyai tanggungjawab yang besar kepada keluarga mereka.

Hasil demografi kajian mendapati seramai 74 orang telah berkeluarga, 2 orang merupakan janda dan 31 orang adalah bujang menunjukkan tiada masalah yang dihadapi. Ini terbukti tiada rekod jabatan berkaitan masalah hubungan keluarga dengan diri pelatih. Kehidupan sosial mereka yang sudah berkeluarga dapat dipenuhi tanpa ada isu-isu yang mengganggu tugas mereka sebagai pelatih. Ini bermakna mereka dapat menguruskan kehidupan sosial dengan keluarga dengan baik.

Hasil kajian mendapati jantina di kalangan pemain atas talian adalah majoriti perempuan iaitu seramai 67 orang berbanding dengan lelaki seramai 40 orang. Menurut Lackey, Lackey, Grady dan Davis (2003) dari sudut pengurusan akademik dalam kalangan pelajar wanita lebih teratur dan tersusun berbanding pelajar lelaki. Pelajar wanita lebih bermotivasi dan positif terhadap pembelajaran berbanding lelaki. Secara umumnya pelajar perempuan lebih bertanggungjawab dalam akademik berbanding pelajar lelaki. Menurut kajian oleh Tinklin (2003) dan Grabill, Lasane, Povitsky, Saxe, Munro, Phelps dan Straub (2005) mendapati pelajar perempuan lebih berjaya dari sudut akademik berbanding pelajar lelaki kerana pelajar perempuan mempunyai tabiat dan pengurusan belajar yang lebih baik.

Oleh itu, terbukti bahawa pengaruh kehidupan sosial tidak mempengaruhi prestasi akademik pelatih.

5.3.3 Objektif Ketiga Kajian Ialah Mengenalpasti Pengaruh Ketidakstabilan Emosi Pelatih Dengan Prestasi Akademik.

Bagi mencapai objektif ini, analisis regresi berganda menunjukkan ketidakstabilan emosi pelatih tidak berkaitan dan tiada hubung kait dengan prestasi akademik pelatih. Hasil kajian sama seperti yang dilakukan Abdul Latif, Abdul Aziz dan Abdul Jalil (2017) ke atas 83 responden daripada 14 buah universiti di Malaysia yang bermain

permainan atas talian. Didapati mahasiswa berupaya mengawal dan dapat menguruskan masa pembelajaran sementara elemen kehidupan sosial dan emosi tidak memberikan kesan yang negatif.

Hasilnya juga menolak hipotesis yang boleh menyebabkan kesan negatif kepada pelatih terhadap emosi mereka semasa bermain permainan atas talian. Berdasarkan kepada usia pelatih pengkhususan yang bermain permainan atas talian adalah lebih daripada 20 tahun keatas dimana seramai 63 orang berusia 20 hingga 29 tahun, seramai 41 orang berumur 30 hingga 39 tahun dan seramai 3 orang berusia 40 hingga 49 tahun. Hari ini kita sudah mengetahui bahawa untuk majoriti individu, perkembangan otak akan mencapai kematangan pada usia pertengahan 20-an. Ada setengahnya individu pada usia 30-an dan ada yang belasan tahun, namun norma penyelidik menyimpulkan usia di antara 24 hingga 29 tahun sebagai tempoh kemampuan berfikir seseorang terbentuk dengan sempurna.

Hasil dapatan kajian menunjukkan para pelatih di dalam keadaan matang yang mana mereka bermain permainan atas talian hanya sekadar mengisi masa lapang. Sepanjang tempoh kajian dijalankan tidak terdapat aduan dari pelatih yang menghadapi masalah stress di ILKKM. Mereka dapat belajar dengan baik. Di lihat dari segi perbelanjaan untuk alat tambahan dalam permainan atas talian hanya 26 pemain sahaja yang aktif selainnya adalah melebihi kepada keperluan diri dan tidak berminat untuk membeli alat tambahan. Ini menunjukkan mereka matang di dalam membelanjakan keperluan dan kehendak di dalam permainan atas talian. Oleh itu, terbukti bahawa ketidakstabilan emosi tidak mempengaruhi prestasi akademik pelatih.

5.4 Implikasi Kajian Kepada Organisasi

Sumbangan kajian kepada ilmu pengetahuan/ilmiah mampu memperkayakan khazanah kajian khususnya dalam bidang kesan permainan atas talian dengan prestasi akademik pelatih.

Pihak pengurusan akademik tidak perlu mengambil tindakan keatas pelatih yang bermain permainan atas talian kerana ia tidak mengganggu prestasi akademik mereka. Walau bagaimanapun, apabila pelatih menunjukkan kemerosotan pencapaian akademik, pihak pengurusan akademik harus memberikan beberapa aktiviti sokongan seperti sesi nasihat dan kaunseling berkumpulan. Pihak pengurusan akademik boleh meningkatkan kesedaran pelatih terhadap kesan negatif permainan atas talian dengan mengadakan kempen, risalah, dan seminar yang mungkin membawa kepada pencegahan awal masalah permainan atas talian.

Terkini di Malaysia lahirnya Revolusi Industri 4.0 seiring Dasar Digital Malaysia yang menggunakan teknologi baharu yang menjayakan era ekonomi digital. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah berkembang begitu pesat di dunia termasuk Malaysia dan telah mempengaruhi orang dari hari ke hari sehingga tidak dapat dibayangkan hari ini tanpa penerapan teknologi dalam kehidupan seharian.

Adalah menjadi tanggungjawab pihak ILKKM menyediakan kemudahan internet untuk kegunaan para pelatih terutamanya dalam pembelajaran. Implikasi dari hasil kajian ini ialah permainan atas talian boleh digunakan sebagai salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Ini disokong dengan kajian terdahulu di mana permainan atas talian atau penggunaan internet boleh meningkatkan kompetensi kognatif dan motor serta meningkatkan komunikasi dengan rakan dan pensyarah.

Menurut Clark, Tanner-Smith, Killingsworth dan Bellamy (2013) aspek pembelajaran dinilai melalui tiga cara iaitu kognitif, intra-peribadi dan inter-peribadi. Dalam kajiannya mendapati pembelajaran berasaskan permainan dalam pembelajaran sains boleh meningkatkan kompetensi kognitif berbanding dengan pembelajaran dalam kaedah tradisional.

Felicia dan Pitt (2009) melaporkan bahawa permainan digital mempunyai manfaat pendidikan yang tersirat. Mereka membenarkan pemain untuk membangunkan kemahiran kognitif dan motor, yang seterusnya membantu dalam peningkatan kemahiran matematik pelajar. Sebelum ini, Becker (2007) percaya bahawa terdapat persilangan antara sifat pemain permainan digital dan pelajar bermotivasi.

Suhail dan Bargees (2006) juga melaporkan beberapa faedah akses internet untuk pelajar kolej. Mereka menunjukkan bahawa penggunaan internet memberi kesan kepada pendidikan dengan cara yang positif dengan meningkatkan komunikasi dengan rakan sekelas dan profesor, boleh menambahkan akses kepada perpustakaan dan pangkalan data pendidikan serta dapat meningkatkan jam belajar dan tabiat belajar bertambah baik.

Hasil dapatan kajian ini boleh menyumbangkan kepada pengurusan akademik di ILKKM bahawa permainan atas talian boleh digunakan sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran yang boleh meningkatkan minat dan hasil pembelajaran. Pihak pengurusan akademik perlu bersedia untuk melakukan inovasi pengajaran dan pembelajaran. Hasil kajian ini boleh menjadi rujukan kepada pihak pengurusan akademik dalam usaha meningkatkan lagi mutu pencapaian akademik dengan menggunakan permainan atas talian sebagai salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran di ILKKM.

5.5 Cadangan Kajian Lanjutan

Kajian analisis melibatkan tiga pemboleh ubah yang terbukti tiada hubungan yang signifikan dalam ujian regresi berganda dengan pencapaian akademik. Keseluruhan pemboleh ubah bebas menyumbang 2.8% dalam pencapaian akademik di kalangan pelatih pengkhususan ILKKM Zon Selatan manakala baki 97.2% diterangkan oleh pemboleh ubah lain. Cadangan kajian pada masa akan datang perlu ada penyelidikan mengenai pemboleh ubah lain yang mungkin boleh membawa kepada kesan kepada pencapaian akademik pelatih di ILKKM.

Pemboleh ubah yang boleh difikirkan adalah seperti masalah kesihatan, keluarga, beban kerja, stress, pengaruh kawan-kawan termasuklah isu-isu psikologikal yang boleh memberikan kesan kepada pencapaian akademik pelatih.

Menurut Azizi dan Mohamad Hassan (2010) masalah utama yang menyebabkan pencapaian akademik dalam kalangan pelajar ialah masalah keluarga, masalah rakan sebaya dan masalah disiplin. Jika tidak dikawal situasi ini akan memberikan kesan ke atas pembelajaran mereka.

Menurut Considine dan Zappala, (2002) ; Fraser dan Killen, (2003) ; Harb dan El-Shaarawi, (2006) mengatakan bahawa faktor lain yang berkaitan dan mempengaruhi pencapaian akademik pelajar seperti sosioekonomi, tahap akademik ibu bapa, ekonomi keluarga, motivasi sendiri dan gaya pembelajaran. Saiz sampel yang lebih besar mungkin akan memberikan keputusan yang signifikan secara statistik. Berdasarkan Pusat Latihan ILKKM bagi Program Pengkhususan di Malaysia, terdapat 6 pusat latihan melibatkan Zon Selatan, Tengah, Utara, Timur, Sabah dan Sarawak. Oleh itu, satu zon selatan tidak mewakili keseluruhan ILKKM di seluruh negara. Oleh itu kajian akan datang perlu merangkumi semua ILKKM yang ada di semua zon bagi mendapatkan hasil dapatan yang sebenarnya.

Kajian yang ada ini boleh diteruskan kepada pelatih pra perkhidmatan yang ada di ILKKM. Pra perkhidmatan adalah bermaksud pelatih yang belajar di peringkat diploma selama 3 tahun di kolej. Kajian perlu dilakukan ke atas para pelatih pra perkhidmatan di semua ILKKM di Malaysia. Hasil dapatan boleh dibuat perbandingan di antara pelatih pra perkhidmatan dan pelatih pengkhususan di ILKKM di dalam pencapaian akademik mereka.

Bagi mendapatkan hasil dapatan yang lebih bervariasi kaedah kajian menggunakan kualitatif boleh digunakan. Dalam kajian ini akan menggunakan maklumat atau data bersifat kualitatif. Data kualitatif diperolehi melalui pemerhatian, temubual, interkasi bersemuka dengan pelatih. Data berbentuk ayat atau perkataan dikumpul melalui temubual atau direkod dalam bentuk gambar atau video. Saiz sample kajian ini lebih kecil sedikit. Hasil kualiti akan dinyatakan dan dijelaskan berdasarkan kajian yang akan dilakukan bagi membina konsep, hipotesis dan teori untuk dikembangkan.

5.6 Kesimpulan

Keseluruhan kajian ini berjaya menunjukkan kesan permainan atas talian keatas pengurusan masa belajar, kehidupan sosial dan emosi pelatih pengkhususan tidak memberi kesan secara langsung keatas pencapaian akademik pelatih. Kesan positif permainan atas talian adalah pelatih dapat menyelesaikan tugas dan kerja yang diberikan walaupun mereka mengakui bahawa bermain permainan atas talian adalah aktiviti yang membuang masa. Selain itu, para pelatih bersetuju bahawa walaupun bermain permainan atas talian mengambil masa kehidupan sosial tetapi mereka dapat membahagikan antara keperluan dan kehendak sosial dengan baik. Begitu juga dengan emosi di mana pelatih bersetuju bahawa dengan melibatkan permainan atas

talian, mereka mungkin mempunyai kecenderungan yang tinggi untuk menjadi lebih beremosi tetapi ianya tidak mempengaruhi mereka secara negatif.

Hasil dapatan kajian ini boleh menyumbangkan kepada pengkayaan ilmu pengurusan akademik di ILKKM bahawa permainan atas talian boleh digunakan sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran yang boleh meningkatkan minat dan hasil pembelajaran. Kajian ini boleh digunakan sebagai rujukan pihak pengurusan akademik untuk meningkatkan lagi mutu pencapaian akademik dengan menggunakan permainan atas talian sebagai salah satu kaedah pembelajaran di ILKKM.



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*. British Journal 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*. Acta psychologica, 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., Condon, 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, 251-262
- 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., Hajhashemi, 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 SIGCHI Conference 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, *IPRC Proceedings*, PsychoBehavioral Science and Quality of Life, pp. 58-74. <http://bsris.swu.ac.th/iprc/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://mpira.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

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.
- 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

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

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](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, Bahagian Pengurusan Latihan 2018

Suruhan Jaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia 2016

Suruhan Jaya Komunikasi dan Multimedia 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., Metzger, 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 adolescsnts*, *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 pad 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 Batte Grounds)

Mobili Legend

Clash of Clan

Dota

Other:

Tempoh Permainan 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 jumlah 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:



UUM
Universiti Utara Malaysia

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 Batte Grounds)

Mobili Legend

Clash of Clan

Dota

Other:



Tempoh Permainan 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 jumlah 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

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, pmarah 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

PER : 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 :

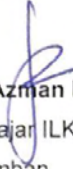
Kesan permainan atas talian keatas prestasi pelatih pengkhususan di ILKKM Zon Selatan.

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 pengumpulan data untuk kajian yang dilakukan daripada pihak UUM.



UUM
Universiti Utara Malaysia



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 SOALSELIDIK 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 soalselidik menggunakan *google forms*.

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

LDH/PA





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 : kppsereban@moh.gov.my

Ruj Kami : KKM KPPS 500-4/4 (36)
Tankh : 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

" 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

LS/PNF/ak



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

PER : 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 pengkhususan 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 pengumpulan data untuk kajian yang dilakukan daripada pihak UUM.



UUM
Universiti Utara Malaysia



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/sf/sf/penyelidikan&pembangunan/Sept2019





103/5/4
pengijazahan

26

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

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

Tarikh : 17.9.2019

- Sila hantar.
- Sn. Dikemukakan oleh
- Wujudkan maklumat
- Lepaskan kopian kepada
Institut ini

TINDAKAN	
TIMB. PENGARAH (AKADEMIK)	☒
TIMB. PENGARAH (HEP)	☐
TIMB. PENGARAH (PENGURUSAN)	☐
KETUA PENJAJAN & AMBIL DATA	☐
PELAKSANA (PENGURUSAN)	☐
PELAKSANA	☐

INSTITUT LATIHAN KEMENTERIAN KESEHATAN MALAYSIA
JOHOR BAHRU

Puan

PER : PERMOHONAN UNTUK MENDAPATKAN KEBENARAN MENGAMBIL DATA
RESULT BAGI SOALSELIDIK KAJIAN PERMAINAN ATAS TALIAN
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 pengkhususan 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.

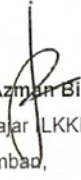
Kerjasama dan sokongan puan dalam membenarkan saya mengambil data data result keputusan akademik melalui Setiausaha Peperiksaan Program Posbasik atau Penyelaras diucapkan jutaan terima kasih.

Pn Shereen - surat permohonan kelulusan
dari BPL.
Dm 1/10/19

1) Air
30/9

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 pengumpulan data untuk kajian yang dilakukan daripada pihak UUM.



UUM
Universiti Utara Malaysia



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 8090
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
(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	%
<i>Cases</i>	<i>Valid</i>	15	100.0
	<i>Excluded^a</i>	0	.0
	<i>Total</i>	15	100.0

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

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.674	10

1.1 Gugurkan item No 8

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	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

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.706	9

2) Kehidupan Sosial

Case Processing Summary

	N	%
<i>Cases</i> Valid	15	100.0
Excluded ^a	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	%
<i>Cases</i> Valid	15	100.0
Excluded ^a	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 Kebolehppercayaan Kajian Sebenar. Keputusan Kebolehppercayaan untuk

i) Ujian Kebolehppercayaan kajian sebenar Pengurusan Masa Belajar

Case Processing Summary

	N	%
<i>Cases</i> Valid	107	100.0
Excluded ^a	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 ^a
PMB2	28.1121	11.836	.142	-.033 ^a
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 ^a
Recod Item PMB7	29.1028	11.999	.168	-.044 ^a
Recod Item PMB10	28.4112	15.452	-.197	.191
PMB8	28.9346	14.741	-.120	.151
PMB9	28.2056	10.750	.181	-.091 ^a

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

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.352	8

i.iii) Gugurkan Item PMB2

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	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

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.423	7

i.iv) Gugurkan Item PMB2

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	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

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.528	6

i.v) Gugurkan Item PMB9

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>
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

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.717	5

ii) Ujian Kebolehppercayaan kajian sebenar Kehidupan Sosial.

Case Processing Summary

		<i>N</i>	<i>%</i>
<i>Cases</i>	<i>Valid</i>	107	100.0
	<i>Excluded^a</i>	0	.0
	<i>Total</i>	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>
0.423	5

ii.i) Gugurkan item Recode Item KS3

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>
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

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.662	4

iii) Ujian Kebolehppercayaan kajian sebenar Emosi.

Case Processing Summary

	N	%
<i>Cases</i> <i>Valid</i>	107	100.0
<i>Excluded^a</i>	0	.0
<i>Total</i>	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>
0.012	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 ^a
E2	16.2547	6.001	.254	-.333 ^a
E3	15.9717	6.371	.168	-.216 ^a
E4	15.5377	6.384	.356	-.366 ^a
E6	15.6698	7.785	.030	-.018 ^a
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 tugas di kelas

Case Processing Summary

	N	%
<i>Cases</i> <i>Valid</i>	107	100.0
<i>Excluded^a</i>	0	.0
<i>Total</i>	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 tugas 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 ^a
Recod Item PMB6	12.5421	3.854	.630	-.014 ^a
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 tugas di luar kelas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	107	100.0
	Excluded ^a	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 ^a	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>
0.423	5

B.1 Gugurkan item Recode Item KS3

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>
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

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.662	4

C) Faktor Analisis Emosi**Case Processing Summary**

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

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

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha^a</i>	<i>N of Items</i>
-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

	<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	12.4953	3.762	.282	-.830 ^a
E2	13.0561	3.601	.179	-.741 ^a
E4	12.3551	3.344	.448	-1.148 ^a
E6	12.4766	5.157	-.061	-.191 ^a
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

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

C.2 Gugurkan 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

LAMPIRAN 4

1.Faktor Anaisis Pengurusan Masa Belajar

KMO and Bartlett's Test

<i>Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.</i>		.760
<i>Bartlett's Test of Sphericity</i>	<i>Approx. Chi-Square</i>	383.822
	<i>df</i>	45
	<i>Sig.</i>	.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 Covaria nce	PMB1	.829	-.100	.054	.042	-.186	.047	.087	.014	-.140	.015
	PMB2	-.100	.714	-.076	-.125	-.089	.001	.016	-.132	.003	.131
	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 PMB4	.047	.001	.204	.080	-.045	.294	-.065	-.031	-.024	.003
	Recod Item PMB5	.087	.016	-.008	.155	-.044	-.065	.451	-.158	-.118	.008
	Recod Item PMB6	.014	-.132	.091	-.076	.033	-.031	-.158	.403	-.046	-.185
	Recod Item PMB7	-.140	.003	-.078	.033	-.015	-.024	-.118	-.046	.894	.043
	Recod Item PMB10	.015	.131	-.002	.153	.111	.003	.008	-.185	.043	.504
Anti- image Correlati on	PMB1	.694 ^a	-.130	.105	.063	-.232	.096	.143	.023	-.163	.024
	PMB2	-.130	.739 ^a	-.158	-.202	-.120	.003	.029	-.246	.004	.219
	PMB3	.105	-.158	.721 ^a	.084	.077	.663	-.020	.252	-.146	-.004
	PMB8	.063	-.202	.084	.780 ^a	-.154	.200	.314	-.164	.047	.292

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

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Component Matrix^a

	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^a

	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.^a

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 ^a	-.036	-.018	-.138	.405
	KS2	-.036	.842 ^a	-.111	-.230	.171
	KS4	-.018	-.111	.813 ^a	-.068	.320
	KS5	-.138	-.230	-.068	.822 ^a	.270
	Recod Item KS3	.405	.171	.320	.270	.727 ^a

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Component Matrix^a

	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^a

	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^a		
	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.^a

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
MinKSfaktor	3.1051	.80391	107
MinEfaktor	3.5109	.87753	107

Correlations

		CGPA	MinPMB1faktor	MinPMB2faktor	MinKSfaktor	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
MinKSfaktor	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
MeanKSfaktor	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
	MeanKSfaktor	-.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
	MeanKSfaktor	.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
	MeanKSfaktor	107	107	107	107	107
	MeanEfaktor	107	107	107	107	107

Model Summary^b

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

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

b. Dependent Variable: CGPA

ANOVA^a

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

a. Dependent Variable: CGPA

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

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	4.319	.934		4.623	.000		
	MeanPMB1faktor	.033	.142	.031	.229	.819	.530	1.886
	MeanPMB2faktor	.037	.104	.039	.353	.725	.770	1.298
	MeanKSfaktor	-.208	.144	-.196	-1.446	.151	.521	1.921
	MeanEfaktor	.138	.124	.141	1.106	.272	.586	1.707

a. Dependent Variable: CGPA

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimensi	Eigenvalue	Condition Index	(Constant)	Variance Proportions			
					Mean Partial R Squared	Mean Partial R Squared	Mean Squared Multiple	Mean Squared Error
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

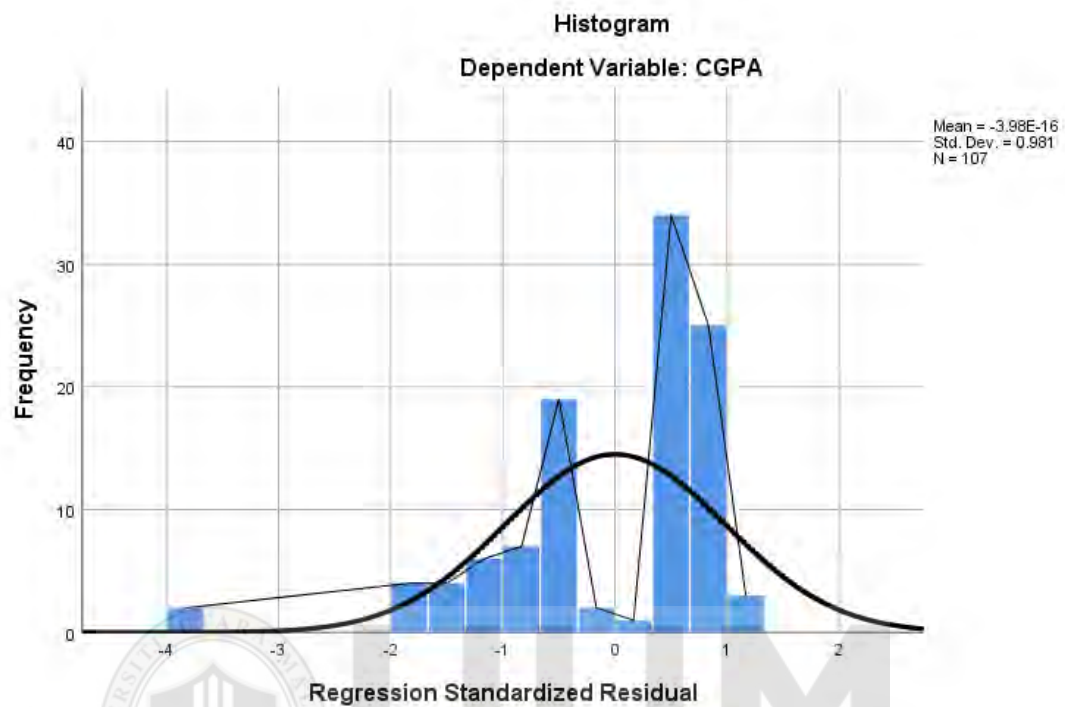
a. Dependent Variable: CGPA

Residuals Statistics^a

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

a. Dependent Variable: CGPA

Charts



Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

