

*CONFERENCE PROCEEDING***Skrin Kecil, Impak Besar: Kajian Pengaruh Gajet Terhadap Prestasi Pelajar Dalam Era Digital**

Rafidah Binti Idaris¹, Che Wan Abdullah Azzam Bin Che Wan Mohd Shaiful Nizam²,
Mawaddah Binti Marzelan³, Muhammad Solihin Bin Azmi⁴, Nour Qasrina Binti Azalinor⁵ &
Aisyah Najihah Binti Asif⁶

^{1,2,3,4,5,6}Sekolah Menengah Kebangsaan Agama Kuala Lumpur, Jalan 2/62, Bandar Menjalara, 52200,
Kuala Lumpur, Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, Malaysia

**Corresponding author: teacherfyda@gmail.com*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam pendidikan, termasuk penggunaan tablet sebagai alat bantu pengajaran dan pembelajaran (PdP) di sekolah. Langkah ini bertujuan meningkatkan capaian maklumat, menjadikan PdP lebih interaktif, serta memupuk minat pelajar terhadap subjek. Namun, penggunaan tablet turut menimbulkan kebimbangan seperti gangguan fokus dan ketagihan skrin. Kajian ini dijalankan untuk menilai prestasi akademik pelajar sebelum dan selepas penggunaan tablet secara rasmi, serta meneliti persepsi mereka terhadap keberkesanannya. Kajian menggunakan kaedah kuantitatif, melibatkan 57 pelajar aliran Sains Tulen Tingkatan 5 di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama Kuala Lumpur. Instrumen kajian merangkumi soal selidik dan analisis keputusan Peperiksaan Pertengahan Tahun serta Percubaan SPM. Hasil kajian menunjukkan majoriti pelajar mencatat peningkatan prestasi akademik selepas penggunaan tablet. Mereka menyatakan kelebihan seperti kemudahan akses bahan pembelajaran, peningkatan motivasi, dan minat terhadap pengajaran visual melalui video dan aplikasi interaktif. Walau bagaimanapun, beberapa cabaran turut dikenal pasti seperti kebergantungan kepada internet, gangguan daripada media sosial dan permainan, serta keletihan mata akibat penggunaan berpanjangan. Dapatan ini mencerminkan bahawa teknologi boleh menjadi alat bantu yang berkesan, namun turut membawa risiko jika tidak digunakan secara terkawal. Oleh itu, guru disarankan merangka strategi PdP yang seimbang antara penggunaan teknologi dan pendekatan tradisional. Peraturan penggunaan tablet perlu diperjelaskan dan disertai pemantauan. Pihak sekolah juga digalakkan menyediakan latihan literasi digital kepada pelajar dan guru agar teknologi digunakan secara beretika dan bertanggungjawab. Dengan pendekatan menyeluruh, tablet berpotensi menjadi alat transformasi pendidikan yang lestari dan bermakna, sekiranya dikendalikan secara bijaksana.

Kata kunci: *prestasi akademik, penggunaan tablet, teknologi pendidikan*

PENGENALAN

Bayangkan seorang pelajar yang kelihatan tekun menatap skrin telefonnya selama berjam-jam. Dari jauh, mungkin kita menyangka dia sedang membaca nota atau menyiapkan tugasan. Namun, hakikatnya, masa yang panjang itu dihabiskan untuk menonton video hiburan, menatal media

sosial tanpa henti, atau bermain permainan dalam talian. Inilah realiti “skrin kecil, impak besar” yang sedang melanda generasi pelajar hari ini.

Dalam dunia pendidikan abad ke-21, gajet bukan lagi aksesori sampingan, tetapi seakan-akan menjadi “guru kedua” kepada pelajar. Telefon pintar, komputer riba, dan tablet menjadi pintu utama untuk mengakses ilmu global, aplikasi pembelajaran, dan peluang kolaborasi maya. Hal ini seiring dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013–2025 yang menekankan kemahiran literasi digital sebagai tonggak utama pendidikan masa depan.

Namun, laporan Berita Harian (2024) mendedahkan purata lima jam sehari pelajar sekolah menengah di Malaysia dihabiskan di hadapan skrin, dengan majoriti masa tersebut bukan untuk belajar, tetapi untuk hiburan. Fenomena ini turut disokong oleh data UNESCO (2023) yang menunjukkan hampir 70% pelajar di Asia Tenggara menggunakan gajet lebih daripada tiga jam sehari, tetapi hanya 30% daripadanya benar-benar untuk pembelajaran. Tambahan pula, Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) telah mengiktiraf ketagihan permainan video dalam talian sebagai satu gangguan kesihatan mental — bukti bahawa isu ini bersifat global dan melampaui sempadan akademik.

Lebih membimbangkan, sekiranya trend ini berterusan tanpa kawalan, generasi pelajar mungkin berdepan dengan krisis “digital dependency”, iaitu kebergantungan melampau kepada teknologi sehingga mengikis daya tumpu, kreativiti, serta kemampuan berfikir secara kritis. Sebaliknya, dengan pengurusan masa yang betul dan panduan berdisiplin, gajet mampu menjadi pemangkin kepada kecemerlangan akademik kerana ia menghubungkan pelajar dengan sumber ilmu yang luas dan pengalaman pembelajaran tanpa batasan.

Oleh itu, kajian ini dijalankan bukan sekadar untuk meneliti pengaruh penggunaan gajet terhadap prestasi pelajar, tetapi juga untuk membongkar dilema antara manfaat dan risiko yang dibawa oleh teknologi ini. Kajian ini diharap dapat membuka perspektif baharu tentang bagaimana generasi muda dapat mengawal gajet agar ia menjadi alat pembelajaran yang berkesan, bukannya perangkap digital yang mengekang potensi akademik mereka.

Kajian ini juga mengambil kira keperluan untuk menyelaraskan penggunaan gajet dengan pendekatan pedagogi semasa. Menurut Shahirah et al. (2022), pelajar yang mengalami ketagihan gajet menunjukkan perubahan tingkah laku seperti menjadi malas, suka menyendiri, dan pelajaran terabai. Kajian kes ini menekankan bahawa faktor keluarga dan pengaruh rakan menyumbang kepada ketagihan, manakala intervensi seperti pendekatan Tazkiyah Al-Nafs dapat membantu pelajar kembali fokus terhadap pembelajaran. Oleh itu, kajian ini bukan sahaja penting untuk memahami corak penggunaan gajet, tetapi juga untuk merangka intervensi pendidikan yang dapat memaksimumkan manfaat teknologi sambil meminimumkan risiko gangguan pembelajaran.

METODOLOGI

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini berbentuk kuantitatif dan dijalankan melalui pendekatan tinjauan rentas keratan. Tujuannya adalah untuk mengenal pasti hubungan antara tabiat penggunaan gajet dan prestasi

akademik pelajar. Pendekatan kuantitatif dipilih kerana ia membolehkan pengumpulan data secara sistematik dan objektif, serta sesuai untuk mengenal pasti corak dan kecenderungan dalam populasi pelajar. Gabungan soal selidik dan analisis dokumen memberikan triangulasi data yang memperkukuh kebolehpercayaan dapatan kajian.

Sampel dan Lokasi Kajian

Kajian ini melibatkan 57 orang pelajar Tingkatan 5 aliran Sains Tulen dari sebuah sekolah menengah harian di kawasan luar bandar. Pemilihan sampel adalah secara persampelan bertujuan, berdasarkan kriteria pelajar yang aktif menggunakan gajet dan mempunyai rekod akademik yang lengkap. Semua analisis peratusan dalam kajian ini adalah berdasarkan jumlah responden tersebut. Walau bagaimanapun, bagi item soal selidik yang membenarkan pelbagai pilihan jawapan, jumlah respons bagi setiap kategori mungkin melebihi bilangan responden.

Instrumen Kajian

Kajian ini menggunakan dua instrumen utama. Instrumen pertama ialah soal selidik dalam talian melalui Google Form yang merangkumi lima bahagian dengan 12 soalan berbentuk tertutup dan separa terbuka. Soalan-soalan ini meliputi aspek demografi, tabiat penggunaan gajet (masa dan tujuan), kesan terhadap fokus serta motivasi belajar, kesan emosi dan fizikal, serta cadangan pelajar untuk mengurus penggunaan gajet secara berkesan. Beberapa item dalam soal selidik membenarkan pelajar memilih lebih daripada satu pilihan jawapan, khususnya bagi soalan berkaitan tujuan penggunaan gajet. Instrumen kedua pula melibatkan data peperiksaan sekolah, iaitu markah Peperiksaan Pertengahan Tahun dan Peperiksaan Percubaan SPM bagi pelajar Tingkatan 5 aliran Sains Tulen. Data ini diperolehi dengan kebenaran pihak sekolah dan dipadankan secara anonim dengan respons soal selidik bagi menjamin kerahsiaan serta mematuhi etika kajian.

Prosedur Pengumpulan Data

Soal selidik telah diedarkan secara talian melalui Google Form pada 31 Ogos 2025, dan pelajar diberi masa selama tiga minggu untuk melengkapkan borang tersebut. Tempoh ini dipilih bagi memberi ruang yang mencukupi kepada pelajar untuk menjawab dengan teliti tanpa mengganggu jadual akademik mereka. Data markah peperiksaan pula diperolehi daripada rekod rasmi Unit Peperiksaan sekolah dengan kelulusan pentadbir. Semua maklumat responden dirahsiakan dan hanya digunakan untuk tujuan akademik, selaras dengan prinsip etika penyelidikan.

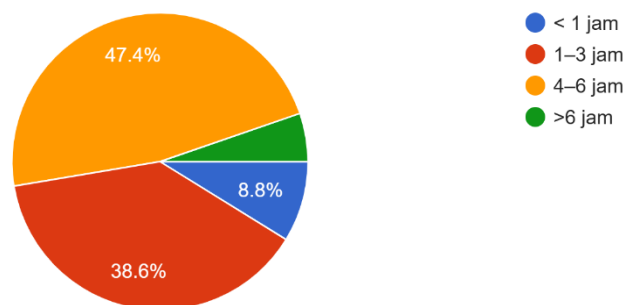
Kaedah Analisis Data

Data dianalisis dalam dua peringkat. Peringkat pertama melibatkan analisis deskriptif seperti pengiraan peratusan, min, dan visualisasi data menggunakan carta pai dan graf bar untuk mengenal pasti corak penggunaan gajet serta persepsi pelajar terhadap kesannya. Peringkat kedua melibatkan analisis hubungan, termasuk perbandingan purata markah peperiksaan antara kumpulan pelajar berdasarkan tempoh penggunaan gajet (contohnya kurang daripada tiga jam berbanding lebih daripada tiga jam sehari), serta ujian korelasi untuk menilai kekuatan hubungan antara tahap penggunaan gajet dan pencapaian akademik.

HASIL KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Tahap Penggunaan Gajet Harian

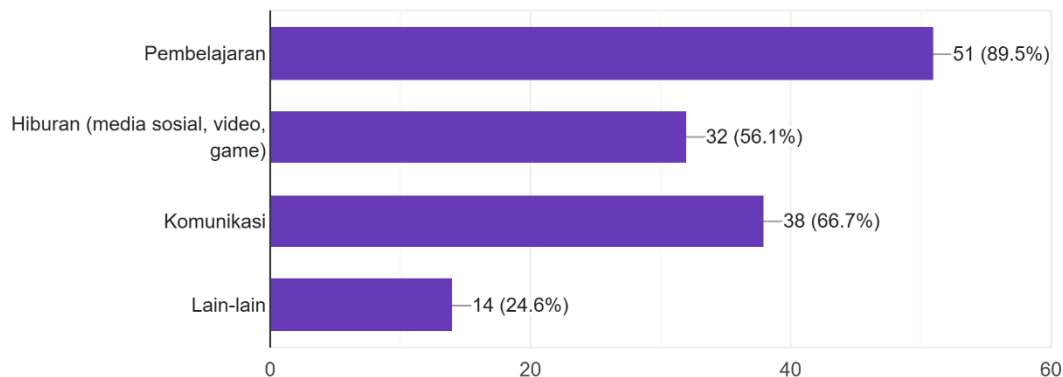
Kajian ini menunjukkan bahawa pelajar Tingkatan 5 mempunyai tahap penggunaan gajet yang tinggi. Berdasarkan soal selidik yang dijawab oleh 57 responden, sebanyak 47.4% menggunakan gajet antara empat hingga enam jam sehari, manakala 38.6% antara satu hingga tiga jam. Hanya 5.3% menggunakan lebih enam jam, dan 8.8% kurang daripada satu jam. Ini menunjukkan bahawa skrin digital telah menjadi sebahagian besar daripada rutin harian pelajar.



Rajah 1. Carta pai penggunaan gajet harian dalam kalangan pelajar Tingkatan 5

Tujuan Penggunaan Gajet

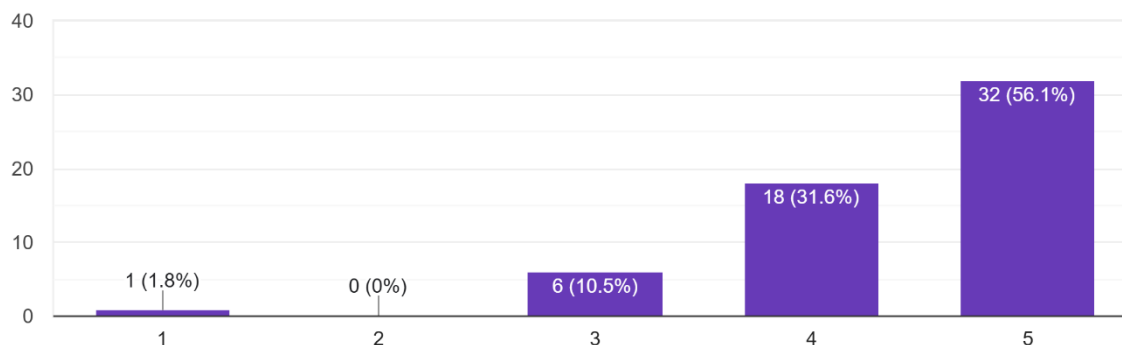
Majoriti pelajar aliran Sains Tulen (89.5%) menggunakan gajet sebagai alat utama untuk pembelajaran. Selain itu, penggunaan gajet bagi tujuan komunikasi (66.7%) dan hiburan seperti media sosial, video, dan permainan (56.1%) turut mencatat peratusan yang tinggi. Jumlah respons bagi setiap kategori melebihi bilangan responden kerana pelajar dibenarkan memilih lebih daripada satu tujuan penggunaan gajet. Dapatan ini menunjukkan bahawa walaupun gajet berperanan sebagai medium sokongan akademik, ia juga memainkan peranan penting dalam aspek sosial dan rekreasi pelajar.



Rajah 2. Tujuan utama penggunaan gajet dalam kalangan pelajar

Persepsi Terhadap Keberkesanan Gajet

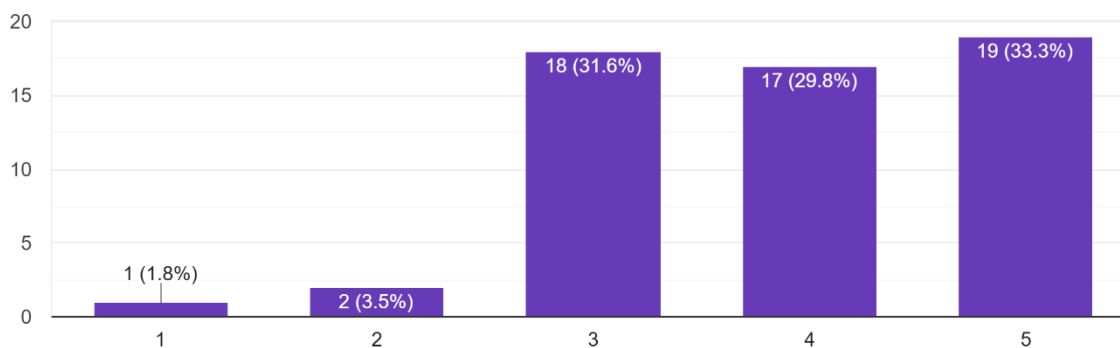
Sebanyak 56.1% pelajar sangat setuju bahawa gajet membantu mereka memahami subjek dengan lebih mudah, manakala 31.6% setuju. Ini menunjukkan bahawa gajet bukan sahaja digunakan secara aktif, tetapi juga memberi impak langsung terhadap pemahaman akademik.



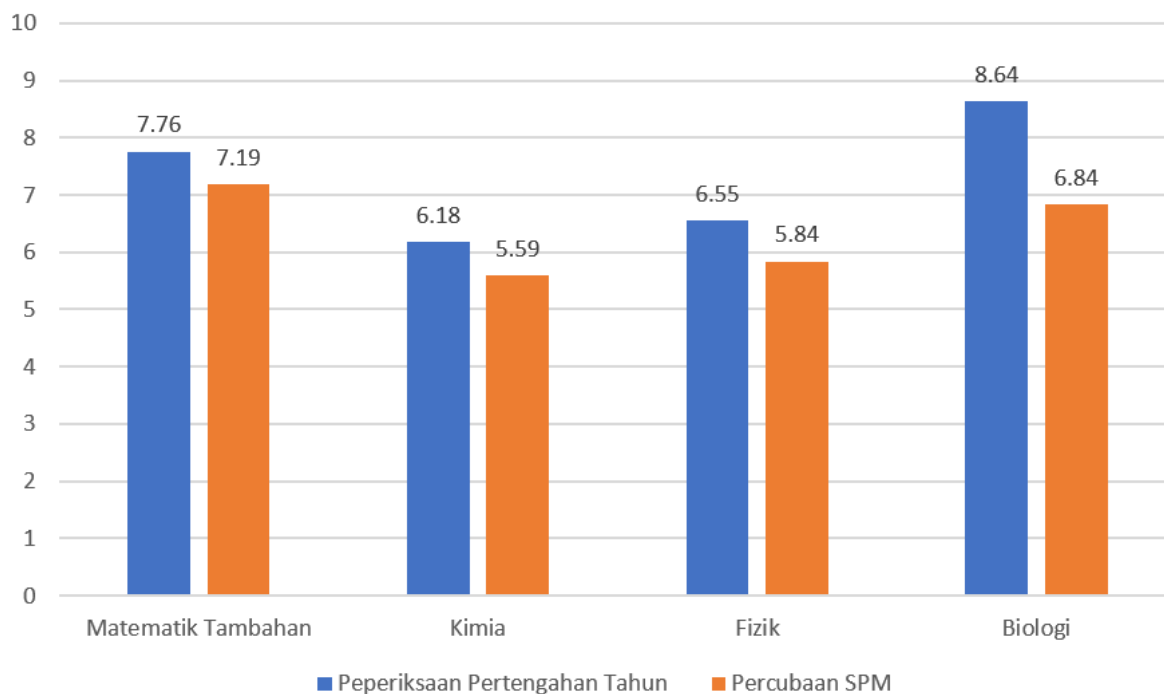
Rajah 3. Persepsi pelajar terhadap keberkesanan gajet dalam memahami subjek

Kesan Terhadap Motivasi Belajar

Tambahan pula, 63.1% pelajar memberikan skor 4 dan 5 terhadap kenyataan bahawa penggunaan gajet menjadikan mereka lebih bermotivasi untuk belajar. Walaupun 31.6% berada pada tahap neutral, hanya 5.3% tidak bersetuju. Ini menunjukkan bahawa gajet bukan sahaja menyokong pemahaman, tetapi juga meningkatkan semangat pelajar untuk terus belajar secara aktif.



Rajah 4. Persepsi pelajar terhadap kesan penggunaan gajet terhadap motivasi belajar



Rajah 5. Perbandingan Gred Purata Mata Pelajaran antara Peperiksaan Pertengahan Tahun dan Percubaan SPM

Perbandingan Prestasi Akademik

Analisis perbandingan gred purata bagi empat mata pelajaran utama—Matematik Tambahan, Kimia, Fizik dan Biologi—menunjukkan peningkatan prestasi pelajar antara Peperiksaan Pertengahan Tahun dan Percubaan SPM. Secara keseluruhan, nilai Gred Purata Mata Pelajaran (GPMP) bagi kesemua subjek menurun, yang menandakan pencapaian akademik yang lebih baik dalam percubaan SPM.

Subjek Biologi mencatat penurunan GPMP paling ketara, iaitu daripada 8.64 kepada 6.84, diikuti oleh Kimia yang menurun daripada 6.18 kepada 5.59. Fizik menunjukkan penurunan sederhana daripada 6.55 kepada 5.84, manakala Matematik Tambahan mencatat peningkatan stabil dengan GPMP menurun daripada 7.76 kepada 7.19. Penurunan nilai GPMP ini mencerminkan peningkatan penguasaan pelajar terhadap kandungan subjek, khususnya dalam bidang STEM.

Rumusan Perbincangan

Dapatan ini menunjukkan bahawa pelajar semakin bersedia menghadapi peperiksaan besar seperti SPM, dan berkemungkinan telah mengubah strategi pembelajaran mereka ke arah yang lebih berfokus dan berkesan. Ia juga menyokong andaian bahawa penggunaan gajet secara terkawal tidak semestinya menjejaskan prestasi akademik, malah boleh menjadi alat bantu belajar yang berkesan jika digunakan dengan bijak.

Selain itu, dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar yang menggunakan gajet secara berjadual dan dengan sokongan guru lebih cenderung mencatat peningkatan akademik. Ini menunjukkan bahawa keberkesanan penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan sahaja

bergantung kepada akses kepada peranti, tetapi juga kepada bimbingan pedagogi yang sistematik. Pendekatan PdP yang menggabungkan elemen digital dan interaktif dapat meningkatkan daya tumpu dan motivasi pelajar, terutamanya dalam subjek yang memerlukan visualisasi seperti Sains dan Matematik.

Tambahan pula, pelajar yang mempunyai kawalan sendiri terhadap masa skrin menunjukkan prestasi yang lebih stabil berbanding pelajar yang menggunakan gajet secara impulsif. Ini membuka ruang kepada pihak sekolah untuk memperkenalkan modul literasi digital yang bukan sahaja menekankan kemahiran teknikal, tetapi juga aspek pengurusan masa, etika penggunaan dan keseimbangan antara akademik dan hiburan.

KESIMPULAN

Kajian ini membuktikan bahawa penggunaan gajet, khususnya tablet, mempunyai impak yang signifikan terhadap prestasi akademik pelajar. Dapatan menunjukkan peningkatan gred purata dalam mata pelajaran teras selepas pelajar mula menggunakan tablet secara rasmi dalam proses pembelajaran. Selain itu, majoriti pelajar melaporkan bahawa gajet membantu mereka memahami subjek dengan lebih mudah dan meningkatkan motivasi belajar. Walaupun terdapat cabaran seperti gangguan daripada media sosial dan keletihan mata, pelajar menunjukkan kecenderungan untuk menggunakan teknologi secara positif.

Oleh itu, penggunaan gajet perlu dikawal dan disokong dengan strategi PdP yang seimbang. Guru memainkan peranan penting dalam membimbing pelajar agar teknologi digunakan secara beretika dan berkesan. Pihak sekolah juga disarankan untuk memperkukuh literasi digital dalam kalangan warga sekolah agar impak positif teknologi dapat dimaksimumkan. Dengan pendekatan yang menyeluruh dan berhemah, gajet berpotensi menjadi alat transformasi pendidikan yang lestari dan bermakna.

Selain itu, kajian lanjutan boleh dijalankan untuk mengenal pasti jenis aplikasi pembelajaran yang paling berkesan dalam meningkatkan pemahaman pelajar, terutamanya dalam subjek STEM. Penyelidikan masa depan juga boleh meneliti impak penggunaan gajet terhadap aspek bukan akademik seperti kesejahteraan emosi, kemahiran sosial, dan pengurusan masa pelajar. Dengan data yang lebih mendalam, pihak sekolah dan pembuat dasar dapat merangka intervensi yang lebih holistik dan bersasar, agar teknologi benar-benar menjadi pemangkin kepada pembangunan pelajar secara menyeluruh.

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan diucapkan kepada pihak pentadbiran Sekolah Menengah Kebangsaan Agama Kuala Lumpur atas sokongan dan kebenaran menjalankan kajian ini. Terima kasih juga kepada Unit Peperiksaan sekolah yang telah membekalkan data akademik yang diperlukan. Tidak dilupakan, para pelajar Tingkatan 5 yang telah memberikan kerjasama penuh dalam menjawab soal selidik dengan jujur dan teliti. Penghargaan khas turut ditujukan kepada guru pembimbing yang telah memberi tunjuk ajar sepanjang proses penyelidikan ini dijalankan. Kajian ini juga tidak akan berjaya tanpa sokongan rakan penyelidik yang telah membantu dalam pengumpulan data dan semakan awal manuskrip. Terima kasih atas semangat kolaboratif yang ditunjukkan sepanjang

proses ini. Penghargaan turut diberikan kepada pihak luar yang telah memberi maklum balas awal terhadap reka bentuk soal selidik, sekali gus memperkukuh kebolehpercayaan instrumen kajian.

RUJUKAN

- binti Rafee, S. (2022). Ketagihan gajet di kalangan pelajar sebuah sekolah di Pulau Pinang: Kajian kes menggunakan intervensi Tazkiyah An Nafs. *Journal Contemporary of Islamic Counselling Perspective*, 1(1).
- Abd Rashid, J. A., Aziz, A. A., Rahman, A. A., Saaid, S. A., & Ahmad, Z. A. I. H. A. (2020). The influence of mobile phone addiction on academic performance among teenagers. *Malays J Commun* Jilid, 36, 408-24.
- Kuznekoff, J. H., & Titsworth, S. (2013). The impact of mobile phone usage on student learning. *Communication Education*, 62(3), 233-252.
- Limniou, M. (2021). The effect of digital device usage on student academic performance: A case study. *Education Sciences*, 11(3), 121.
- 2023 Southeast Asia Report - Technology in education. (2025, February 20). Global Education Monitoring Report. Research Design - International Student Edition. (2025, July 20). SAGE Publications Ltd. <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/research-design-international-student-edition/book258102>
- Gaming disorder. (n.d.). <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>
- PPPM 2013 - 2025 - Utama. (n.d.). <https://pppm.moe.gov.my/>