

HUBUNGKAIT SIKAP, PENGETAHUAN DAN PERSEPSI TERHADAP PENGGUNAAN GAJET DI KALANGAN PELAJAR DI POLITEKNIK KOTA BHARU

Ira Fazlin binti Mohd Fauzi¹, Ainor Izmira binti Maimun@Mahmood²

^{1,2}Jabatan Matematik Sains dan Komputer, Politeknik Kota Bharu, KM 24 Kok Lanas, 16450 Ketereh, Kelantan

Email: ¹ira@pkb.edu.my, ²ainor@pkb.edu.my

Received 15/07/2024, Accepted 13 August, Available Online 04 September 2024

Abstrak

Kajian ini dijalankan bagi menentukan hubungkait sikap, pengetahuan dan persepsi pelajar terhadap penggunaan gajet di kalangan pelajar semester 3 di Politeknik Kota Bharu yang mengikuti kursus Kejuruteraan Matematik 3 bagi sesi 2 2023/2024. Didapati penggunaan gajet di kalangan pelajar secara berlebihan telah menyebabkan masalah ketagihan dan kesan negatif terhadap emosi serta mental pelajar. Ketagihan pelajar terhadap gajet turut memberi kesan terhadap pembelajaran pelajar serta memberi kesan negatif terhadap kesihatan yang boleh menjejaskan masalah penglihatan kerana terlalu lama mengadap gajet serta mengganggu emosi pelajar. Selain itu juga, pelajar juga mudah terdedah kepada ancaman jenayah siber seperti penipuan, scammer, serangan maklumat data dan sebagainya sekiranya tidak dibendung dari awal. Namun begitu penggunaan gajet dari sudut positif dapat membantu pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran, di mana proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik dan praktikal kerana boleh digunakan bila-bila masa serta menjimatkan kerana semua maklumat berada di hujung jari. Ujian t-test telah dijalankan bagi melihat tahap signifikan bagi setiap pembolehubah yang terdapat dalam kajian ini. Hasil dapatan menunjukkan nilai kebarangkalian adalah kurang daripada 0.05 dan terdapat perbezaan yang signifikan antara sikap, pengetahuan dan persepsi pelajar terhadap penggunaan gajet. Analisa korelasi menunjukkan terdapat hubungan yang sederhana positif antara ketiga-tiga pembolehubah. Didapati nilai kebarangkalian bagi faktor persepsi menunjukkan hubungkait yang tinggi iaitu 0.683 berbanding dengan faktor sikap dan pengetahuan iaitu 0.602 dan 0.573. Hubungan yang sederhana positif ini menunjukkan terdapatnya faktor yang saling mempengaruhi bagi ketiga-tiga pembolehubah walaupun pada tahap yang sederhana. Oleh itu, peranan daripada semua pihak adalah penting dalam menangani masalah ketagihan gajet yang berlebihan ini.

Kata kunci: Gajet, sikap, pengetahuan dan persepsi

PENGENALAN

Penggunaan teknologi gajet merupakan alat peranti yang popular pada generasi masa kini. Penggunaan teknologi gajet juga dianggap sebagai keperluan bukan sahaja pada peringkat dewasa malah terhadap semua golongan termasuk kanak-kanak dan warga tua. Segala maklumat boleh diperolehi dengan mudah dengan menggunakan teknologi internet yang juga terdapat dalam gajet. Melalui perkembangan teknologi maklumat yang pesat telah menjadikan gajet sebagai peralatan yang penting dalam menyelesaikan urusan dalam kehidupan serta dapat meningkatkan kualiti kehidupan seseorang kerana semua maklumat berada di hujung jari.

Kadar penggunaan gajet di kalangan pelajar sekolah telah banyak membantu pelajar menyelesaikan beberapa tugas sekolah serta dapat membantu pelajar meningkatkan tahap pencapaian dalam pelajaran. Kini pelajar sekolah tidak perlu lagi merujuk nota di perpustakaan

atau buku teks sahaja malah terdapat banyak aplikasi dan website yang menyediakan maklumat berkaitan dengan subjek seperti matematik, sejarah, bahasa inggeris, geografi dan sebagainya dengan menggunakan gajet seperti telefon mudah alih. Pelajar juga boleh berkongsi maklumat dan pandangan melalui aplikasi popular seperti whatsapp, telegram, facebook, istagram, wechat, tik tok dan sebagai serta mendapatkan maklumat pencarian maklumat dalam Google, Yahoo, Ms Edge dan sebagainya.

Selain itu, gajet juga banyak digunakan untuk permainan games samada melalui aplikasi atau secara live dalam internet. Namun begitu permainan games yang keterlaluan akan menyebabkan ketagihan di kalangan pelajar kerana kebanyakan pelajar telah memperuntukkan masa yang agak lama dalam satu permainan serta mengabaikan aktiviti seharian mereka yang dilihat sebagai membuang masa dan tenaga.

Jesteru itu, penggunaan gajet yang bijak mengikut keperluan dan kepentingan tertentu merupakan aspek penting dalam memanfaatkan teknologi gajet yang menjurus kepada perkara yang berfaedah. Oleh itu, kesedaran orang ramai terhadap penggunaan gajet adalah penting bagi memastikan kesan buruk akibat daripada gajet dapat dihindari serta tidak disalah gunakan pada perkara yang dapat memberi kesan buruk bukan sahaja terhadap individu malah masyarakat di sekeliling. Pandangan masyarakat bahawa penggunaan gajet lebih memberi kesan buruk perlu dikaji dan diselidik secara menyeluruh adalah bertepatan memandangkan penggunaan gajet telah menjadi keperluan dalam kehidupan seharian.

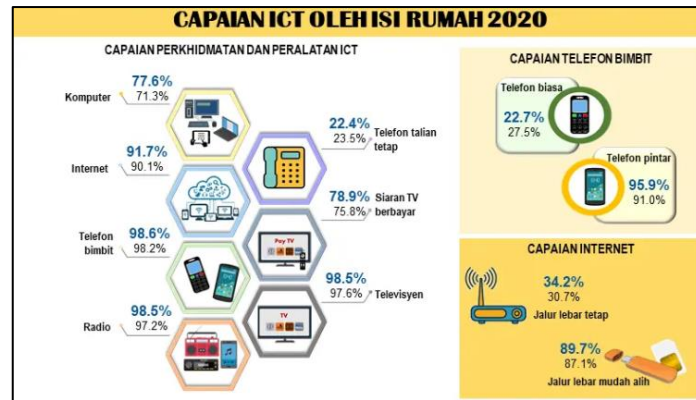
OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dijalankan bagi mengkaji:

- a) Tahap kebarangkalian penggunaan gajet di kalangan pelajar di Politeknik Kota Bharu
- b) Hubungkait sikap, pengetahuan dan persepsi terhadap penggunaan gajet di kalangan pelajar di Politeknik Kota Bharu.

PENGGUNAAN GAJET DI MALAYSIA

Gajet adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada peranti elektronik. Gajet boleh merangkumi pelbagai jenis peranti seperti telefon pintar, tablet, komputer riba, kamera digital dan sebagainya. Dalam era digital ini, gajet menjadi semakin penting dalam kehidupan seharian kita kerana ia menjadi jambatan untuk kita berhubung dengan orang lain, mendapatkan maklumat dan banyak lagi. Kajian peratusan Capaian ICT Oleh Isi Rumah pada 2020 adalah seperti telefon (98.6%), televisyen (98.5%), radio (98.5%), internet (91.7%), siaran TV berbayar (78.9%), computer (77.6%) dan telefon talian tetap (22.4%). Peratusan capaian telefon bimbit bagi telefon pintar (95.9%) dan telefon biasa (22.7%). Paratusan bagi capaian internet melibatkan jalur lebar mudah alih (89.7%) dan jalur lebar tetap(34.2%). (Halim, 2021)



Rajah 1: Statistik capaian ICT oleh isi rumah tahun 2020

Kajian menunjukkan kadar penggunaan gajet berapa pada tahap yang membimbangkan kerana menurut kajian antarabangsa serta syarikat pembekal proksi, Procyrack mendedahkan bahawa rakyat Malaysia menduduki tempat kedua dalam aspek ketagihan peranti dengan skor 8.7 di belakang Emiriah Arab Bersatu (UAE). Antara negara lain yang turut menduduki lima teratas adalah Arab Saudi dengan skor 8.41, Singapura (7.96) dan Vietnema (7.62). Lebih mengejutkan, purata masa di internet atau penggunaan media social untuk rakyat ini adalah sekitar tujuh lapan jam sehari menjadikan antara negara paling tinggi dalam skor tempoh masa skrin peranti. Peranti pintar ini juga umpama ‘dadah moden’ yang mampu menkhayalkan pengguna, malah tempoh masa melayari di platform media social adalah paling tinggi. (Hassan M. S., 2023)

Berdasarkan kepada dapatan Kaji Selidik Penggunaan Internet Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia (SKMM) 2020 memperlihatkan peratusan peningkatan penggunaan gajet kanak-kanak serta remaja berusia lima hingga 17 tahun daripada 18.4 peratus pada 2016 kepada 47 peratus pada 2020. Presiden Persatuan Pengguna Siber Malaysia (MCCA), Siraj Jalil berkata, golongan kanak-kanak paling terkesan apabila berlaku kes speech delay (lambat bercakap) dalam kumpulan umur berkenaan. Kadar purata kuota data pada suku pertama tahun lalu adalah 25.7GB berbanding suku pertama 2019 sekitar 16GB saja. Ini dilihat sejajar dengan peningkatan tempoh pengguna di ruang internet. Laporan itu juga menyatakan bahawa ramai dalam kalangan ibubapa tidak menggunakan kawalan tempoh masa skrin anak-anak mereka. Ia umpama memberikan senjata kepada golongan ini. (Hassan M. S., 2023)

Satu tinjauan pendapat yang digunakan oleh Lembaga Penduduk dan Pembangunan Keluarga Negara (LPPKN) di Lembah Klang baru-baru ini mendapati 78.3 peratus ibubapa membenarkan anak memiliki gajet. Timbalan Menteri Pembangunan Wanita, Keluarga dan Masyarakat Hannah Yeoh berkata, situasi ini amat membimbangkan kerana sikap masyarakat kini dilihat begitu terikat dengan gajet dan peranti digital untuk memperoleh maklumat serta berkomunikasi, tanpa mengendahkan dunia fizikal di sekeliling mereka.. (Bernama, hmetro.com.my, 2019)

KESAN PENGGUNAAN GAJET DIKALANGAN PELAJAR

Penggunaan gajet seperti telefon pintar, tablet dan komputer telah memberi kesan yang signifikan dalam pelbagai aspek kehidupan manusia. Anantara kesan positif penggunaan gajet adalah dapat memudahkan komunikasi di mana individu dapat berkomunikasi dengan mudah

melalui panggilan suara, mesej teks, dan aplikasi pesanan suara. Ini dapat meningkatkan keupayaan untuk berhubung dengan keluarga dan rakan-rakan dari jarak jauh. Gajet juga membolehkan akses dengan cepat kepada pelbagai maklumat melalui internet. Ini dapat membantu menggunakan mendapatkan maklumat yang relevan dan terkini dalam pelbagai bidang seperti Pendidikan, kesihatan dan hiburan.

Penggunaan gajet juga dapat meningkatkan produktiviti dengan menyediakan akses kepada aplikasi dan alat bantu yang memudahkan pengurusan jadual, kerja-kerja kreatif dan penyelesaian masalah. Dari aspek pendidikan, gajet menyediakan peluang Pendidikan interaktif dan pembangunan kemahiran melalui pelbagai aplikasi Pendidikan, sumber pelajaran dalam talian dan platform e-pembelajaran. Di samping itu, gajet menyediakan pelbagai hiburan seperti permainan video, filem, muzik dan media social yang dapat membantu pengguna untuk berehat dan menghiburkan diri.

Ketagihan internet atau gajet antara punca kepada peningkatan risiko keselamatan siber. Antara dapatan utama kajian Tanda Aras Kesedaran Keselamatan Siber 2021/2022 mendapati kawalan ibu bapa kurang efektif terhadap generasi muda turut meningkatkan risiko keselamatan siber. Kadar ketagihan internet di Malaysia adalah tinggi berbanding negara lain dan tanda-tanda ketagihan internet dapat dikenalpasti apabila sering tidur lewat, lebih suka bermain telefon pintar berbanding dengan rakan serta marah jika tidak dibenarkan guna telefon pintar. Antara komponen yang perlu diberi perhatian adalah dari segi kandungan internet yang tidak sesuai dan risiko transaksi dalam talian. (Bernama, www.bernama.com, 2022)

Antara aktiviti yang remaja lakukan di media sosial menurut kajian mendapati 55% remaja memberikan maklumat peribadi kepada individu yang tidak dikenali, termasuk memberi gambar dan gambaran fizikal diri mereka. Sebanyak 29% pelajar menjadi mangsa hendaq atau cuba dihubungi oleh individu yang tidak dikenali. Hanya 34% ibu bapa yang memeriksa kandungan media social anak mereka. Sebanyak 29% pelajar telah memuat naik maklumat yang salah, gambar yang memalukan dan menyebarkan lawak tidak baik mengenai seseorang, didapati 24% remaja telah menyebarkan maklumat peribadi atau memalukan tanpa kebenaran dan remaja yang telah mengalami cyberpranked sebanyak 22%. (Alzahrin Alias, 2015)

Secara umum kesan penggunaan gajet yang berterusan akan memberi kesan terhadap emosi dan mental seseorang di mana berlakunya kebergantungan gajet yang tidak sihat, menyebabkan gangguan tidur, kurangnya perhatian terhadap kehidupan sosial dan masalah mental seperti kecemasan dan kemurungan.

Gajet juga boleh menyebabkan gangguan dalam interaksi sosial dalam interaksi sosial dalam kehidupan seharian di mana pengguna terlalu terikat kepada peranti mereka dan mengabaikan hubungan fizikal dengan orang lain. Masalah kesihatan fizikal juga mudah terjadi kerana penggunaan gajet yang berlebihan akan menyebabkan masalah kesihatan fizikal seperti ketegangan leher, mata, kekurangan aktiviti fizikal dan postur badan yang buruk.

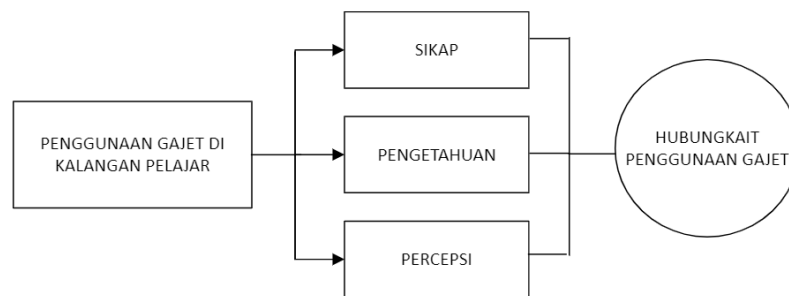
Selain itu, penggunaan gajet boleh meningkatkan risiko privasi dan keselamatan, apabila data peribadi mungkin terdedah kepada penggunaan yang tidak sah, serangan siber atau penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab. Keseimbangan kehidupan juga turut terjejas antara kehidupan dalam talian dan luar talian, ini kerana kurangnya masa untuk aktiviti diluar rumah, bersosial dan berekreasi. Bagi menguruskan kesan penggunaan gajet adalah penting untuk mengamalkan penggunaan yang sederhana, seimbang dan bermanfaat serta

sentiasa menyedari kesan positif dan negatif yang mungkin akan timbul dari penggunaan gajet dalam kehidupan seharian.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini merupakan kajian data kuantitatif yang melibatkan pelajar semester 3 di Jabatan Kejuruteraan Elektrik (JKE) Politeknik Kota Bharu bagi Sesi 2 2023 2024 seramai 24 orang yang mengikuti Kursus Matematik Kejuruteraan 3 (DBM3033). Kajian ini dijalankan dengan menyediakan borang kajiselidik secara online menggunakan Google Form. Soalan kajiselidik ini terdiri kepada 3 bahagian iaitu: Bahagian A: Penilaian Terhadap Minat Pelajar; Bahagian B: Penilaian Terhadap Pengetahuan Pelajar; dan Bahagian C: Penilaian Terhadap Persepsi Pelajar. Pelajar perlu menjawab berdasarkan kepada skala likert yang disediakan iaitu dengan memilih nilai skor iaitu 5=Sangat setuju; 4=setuju; 3=tidak pasti; 2=tidak setuju dan 1=sangat tidak setuju.

Berdasarkan kepada Analisa kebolehpercayaan data yang dijalankan menggunakan perisian SPSS nilai Cronbach's Alpha 0.892 menunjukkan kebolehpercayaan data berada pada tahap tinggi bagi membolehkan kajian ini dijalankan. Berikut adalah adalah pembolehubah yang terlibat dalam kajian ini yang melibatkan data minat, pengetahuan dan minat seperti rajah di bawah:



Rajah 2: Model Kajian

Kajian ini juga untuk menilai tahap pembolehubah mengikut minat, pengetahuan dan persepsi pelajar terhadap penggunaan gajet di kalangan pelajar di Politeknik Kota Bharu berdasarkan kepada:

Hipotesis 1: Adakah tahap kebarangkalian yang signifikan antara minat, pengetahuan dan persepsi pelajar terhadap penggunaan gajet di kalangan pelajar.

Hipotesis 2: Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara minat, pengetahuan dan persepsi pelajar akan mempengaruhi penggunaan gajet di kalangan pelajar.

ANALISA KAJIAN

Kajian 1: Tahap kebarangkalian minat, pengetahuan dan persepsi penggunaan gajet di kalangan pelajar

Berdasarkan kepada Analisa Deskriptif Statistik yang diperolehi menunjukkan purata min bagi sikap adalah pada skor 3.3512, manakala purata min bagi pengetahuan berada pada skor rendah iaitu 3.1667. Sebaliknya purata min bagi persepsi berada pada skor yang agak tinggi iaitu 3.648. Ini menunjukkan tahap persepsi pelajar terhadap penggunaan gajet lebih tinggi berbanding tahap sikap dan pengetahuan. Persepsi pelajar yang tinggi yang terhadap penggunaan gajet banyak di dorang oleh faktor persekitaran melalui media sosial dan pandangan masyarakat terhadap pengguna gajet.

Jadual 1: Statistik deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Sikap	24	2.29	4.57	3.3512	.57604
Pengetahuan	24	1.43	4.86	3.1667	.88832
Persepsi	24	2.57	4.57	3.6548	.52602
Valid N (Listwise)	24				

Ujian t-test telah dijalankan bagi melihat tahap signifikan bagi setiap pembolehubah yang terdapat dalam kajian ini. Hasil dapatan menunjukkan nilai kebarangkalian adalah kurang daripada 0.05 dan terdapat perbezaan yang signifikan antara sikap, pengetahuan dan persepsi pelajar terhadap penggunaan gajet. Melalui hasil dapatan ini menunjukkan tahap sikap, pengetahuan dan persepsi mempengaruhi penggunaan gajet di kalangan pelajar.

Jadual 2: One-Sample Test

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Sikap	28.501	23	.000	3.35119	3.1080	3.5944
Pengetahuan	17.464	23	.000	3.16667	2.7916	3.5418
Persepsi	34.038	23	.000	3.65476	3.4326	3.8769

Kajian 2: Hubungkait sikap, pengetahuan dan persepsi pelajar terhadap penggunaan gajet di kalangan pelajar.

Berdasarkan kepada Analisa korelasi menunjukkan terdapat hubungan yang sederhana positif antara ketiga-tiga pembolehubah. Didapati nilai kebarangkalian bagi faktor persepsi menunjukkan hubungkait yang tinggi iaitu 0.683 berbanding dengan faktor sikap dan pengetahuan iaitu 0.602 dan 0.573. Hubungan yang sederhana positif ini menunjukkan

terdapatnya faktor yang saling mempengaruhi bagi ketiga-tiga pembolehubah walaupun pada tahap yang sederhana.

Jadual 3: Korelasi

		Sikap	Pengetahuan	Persepsi
Sikap	Pearson Correlation	1	.573**	.602**
	Sig. (2-tailed)		.003	.002
	N	24	24	24
Pengetahuan	Pearson Correlation	.573**	1	.683**
	Sig. (2-tailed)	.003		.000
	N	24	24	24
Persepsi	Pearson Correlation	.602**	.683**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	
	N	24	24	24

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

CADANGAN

Hasil daripada keputusan yang diperolehi didapati antara ketiga-tiga pembolehubah didapati penggunaan gajet banyak dipengaruhi oleh faktor persepsi pelajar yang beranggapan bahawa penggunaan gajet dapat membantu pelajar dalam kehidupan seharian termasuklah dalam aspek pendidikan, komunikasi, isu-isu semasa, hiburan dan sebagainya. Hasil perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat melalui media social dan jaringan komunikasi yang meluas membolehkan pelajar memperoleh maklumat tanpa sempadan dengan mudah menyebabkan pelajar mudah terpengaruh dengan isu-isu semasa dan ini menyebabkan berlakunya ketagihan gajet jika tidak ditangani dengan lebih baik.

Sikap pelajar juga turut mempengaruhi pelajar penggunaan gajet di kalangan pelajar yang mana turut mempengaruhi emosi dan mental pelajar akibat daripada ketagihan dan sikap kebergantungan pelajar terhadap gajet. Pelajar akan mengambil masa agak lama untuk bermain dengan gajet sehingga mengabaikan pelajaran dan aktiviti seharian. Selain itu, pelajar akan mudah menunjukkan perasan marah dan memberontak serta melakukan keganasan akibat kesan daripada pengaruh penggunaan gajet yang berlebihan.

Selain itu, pengetahuan pelajar terhadap penggunaan gajet berada pada tahap yang rendah kerana kebanyakan penggunaan gajet lebih tertumpu kepada hiburan dan komunikasi sahaja seperti permainan games, tiktok, facebook, Instagram, youtube dan sebagainya. Pelajar lebih gemar mengisi masa lapang dengan aplikasi berbentuk hiburan berbanding berbentuk ilmiah seperti penyelidikan, inovasi dan penulisan. Masalah ketagihan pelajar terhadap gajet telah menyebabkan prestasi pelajaran semakin merosot dan pelajar gagal fokus dalam pelajaran. Oleh itu, pelajar perlu menyeimbangkan penggunaan gajet antara pelajaran dan hiburan.

Peranan daripada semua pihak adalah penting dalam menangani masalah ketagihan gajet yang berlebihan ini. Ibu bapa seharusnya memantau penggunaan gajet di kalangan anak-anak dengan menyekat penggunaan internet dalam tempoh tertentu agar tidak berlebihan serta

menggalakkan anak-anak mengikuti aktiviti luar dan riadah yang sihat yang dapat mengisi kekosongan pelajar untuk menjadi lebih aktif dan berdaya saing untuk lebih berjaya dalam pelajaran dan kehidupan bermasyarakat.

Selain itu, pelajar juga turut memainkan peranan penting dalam menyeimbangkan penggunaan gajet secara berhemah dan bijaksana. Pelajar perlu memanfaatkan penggunaan gajet untuk pendidikan dan pembelajaran di samping untuk tujuan sosial dan hiburan. Kesedaran mengenai keburukkan gajet yang perlu diterapkan kepada pelajar bagi meningkatkan tahap kefahaman pelajar terhadap kesan buruk ketagihan gajet. Namun begitu, kepentingan gajet dalam kehidupan seharian tidak dapat dinafikan terutamanya dalam dunia masa kini. Oleh itu langkah yang serius perlu diambil oleh semua pihak mengurangkan kadar ketagihan gajet di kalangan pelajar.

KESIMPULAN

Didapati terdapat hubungan yang sederhana positif antara sikap, pengetahuan dan persepsi terhadap penggunaan gajet di kalangan pelajar di Politeknik Kota Bharu. Tahap penggunaan gajet banyak dipengaruhi oleh faktor persepsi dan sikap pelajar berbanding faktor pengetahuan yang mana berada pada nilai skor tahap setuju. Faktor pengetahuan berada pada nilai skor yang rendah kerana pelajar lebih suka menggunakan gajet bagi tujuan hiburan dan komunikasi berbanding dengan tujuan pembelajaran. Oleh itu, semua pihak memainkan peranan yang penting bagi memastikan masalah ketagihan dan penyalahgunaan gajet yang berlebihan dapat dikawal dan diseimbangkan mengikut hal-hal yang berfaedah.

Kesan penggunaan gajet tanpa kawalan turut memberi kesan negatif dari segi mental, emosi dan fizikal pelajar. Pelajar lebih cenderung untuk menjadi lebih agresif dan memberontak sekiranya penggunaan gajet disekat dan lebih suka menghabiskan masa dengan bermain gajet daripada terlibat dengan aktiviti sosial di luar. Hubungan yang sederhana positif ini menunjukkan terdapatnya terdapat hubungan yang signifikan antara ketiga-tiga pembolehubah ini yang mana sekiranya tidak dibendung dan dikawal akan memberi kesan yang lebih negatif.

RUJUKAN

- Adila, M., Saruji, M., Hassan, N., & Drus, S. (2017). *Impact of ICT and Electronoc Gadjet Among Children in Education: A Conceptual Model*. Kuala Lumpur, Malaysia: Proceedings of the 6th International Conference on Computing and Informatics.
- Alzahrin Alias, M. N. (2015, April 30). *Otak remaja tidak perlu bantuan alatan digital*. Retrieved from www.bharian.com.my: <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/2015/04/50765/otak-remaja-tidak-perlu-bantuan-alatan-digital>
- Anggraini Santoso, N., Alwiyah, & Ayu Nabila, E. (2021). Social Media Factors and Teen Gadget Addiction Factors in Indonesia. *ADI Journal on Recent Innovation (AJRI)*, 67-77.

- Ashari, Z., Ngadiman, A., Zainudin, N., & Jumaat, N. (2018). The relationship between knowledge and attitude towards technology gadget usage with students' socio-emotions development. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 152-163.
- Barotun, B., & Sugianti, L. (2021). Gadget Addiction and the Students' Achievement. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 321-332.
- Bernama. (2019, November 27). Retrieved from <https://www.hmetro.com.my/>:
<https://www.hmetro.com.my/mutakhir/2019/11/521158/78-ibu-bapa-benar-anak-miliki-gajet>
- Bernama. (2019, November 2019). Retrieved from [hmetro.com.my](https://www.hmetro.com.my/):
<https://www.hmetro.com.my/mutakhir/2019/11/521158/78-ibu-bapa-benar-anak-miliki-gajet>
- Bernama. (2022, Februari 22). Retrieved from www.bernama.com:
<https://www.bernama.com/bm/news.php?id=2054620>
- Budianto, P., Kirana, D., Hafizhan, M., Putra, S., Mirawati, D., & Prabaningtyas, H. (2022). The effect of duration gadget uses during COVID-19 pandemic on neck pain, neck disability, and sleep quality. *International Journal of Public Health Science*, 581-588.
- Halim, N. (2021, April 12). Retrieved from malaysiagazette.com:
<https://malaysiagazette.com/2021/04/12/penggunaan-internet-meningkat-91-7-ketika-pandemik-covid-19/>
- Hassan, M. S. (2023, Mei 27). Retrieved from [hmetro.com.my](https://www.hmetro.com.my/):
<https://www.hmetro.com.my/utama/2023/05/971265/rakyat-kita-ketagih-peranti>
- Hassan, M., & Mat Hayin, N. (2022, Mac 5). Retrieved from *Harian Metro*:
<https://www.hmetro.com.my/utama/2022/03/817268/senjata-dalam-senyap>
- Hassn, M. (2023, Mei 27). *Harian Metro*. Retrieved from
<https://www.hmetro.com.my/utama/2023/05/971265/rakyat-kita-ketagih-peranti>
- Kumar, A., & Sherkhane, M. (2018). Assessment of gadgets addiction and its impact on health among undergraduates. *International Journal Of Community Medicine And Public Health*.
- Maness, K. (2004). Teaching Media-Savvy Students about the Popular Media. *The English Journal*, Vol. 93, No. 3, 46-51. Retrieved from
<https://newtech4comm.wordpress.com/2015/03/25/dapatan-kajian-mengenai-consumptions-and-digital-divides/>
- Norbaidurah, I., Shazli Ezzat, G., & Noraffizah, J. (2018). Ketagihan Telefon Pintar Dalam Kalangan Mahasiswa. *Malaysian Journal of Youth Studies*.
- Othman, N., Kelana, K., & Jamaludin, S. (2020). Practique Clinique et Investigation The Impact of Electronic Gadget Uses with Academic Performance among Secondary School Students. *Prac Clin Invest* 2(2), 56-60.

- Sajdah, M., Uyun, M., Isnaini, M., Ibnu Rusyd Kotabumi, S., & Raden Fatah Palembang, U. (2023). The Effect of Gadget Management on Student's Learning Motivation. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*, 312-328.
- Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM)*. (n.d.). Retrieved from <https://www.mcmc.gov.my/ms/about-us/annual-reports/annual-reports>
- Syaiful Rachman, A., Arief KHB, M., & Sari Setianingsih, E. (2020). An Analysis of the Use of Gadget on Students' Learning Outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*, 558-565.
- Thakur, R., Ramendra, A., & Summey, J. (2016). Technological opinion leadership: The role of personal innovativeness, gadget love, and technological innovativeness. *Journal of Business Research*, 2764-2773.
- Wahyuni, A., Siahaan, F., Arfa, M., Alona, I., & . (2019). The relationship between the duration of playing gadget and mental emotional state of elementary school students. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 148-151.
- Wahyuningtyas, R., & Shahlo Izatovna, T. (2022). Impacts of Gadget on Early Childhood Development: How to Solve the Addiction Gadget? *Bulletin of early Childhood*.
- Widodo, W., Sudiby, E., Sudiby, Sari, D., Inzanah, & Setiawan, B. (2020). The effectiveness of gadget-based interactive multimedia in improving generation z's scientific literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 248-256.