



**SOARING  
UPWARDS**  
MALAYSIAN HIGHER EDUCATION



UNIVERSITI  
TEKNOLOGI  
MARA

# KONAKA

## KONFERENSI AKADEMIK

# 2016

Pengkongsian Ilmu Dari Perspektif Islam

30 November 2016 | Rabu  
UiTM Cawangan Pahang  
Kampus Jengka



## Kesan dan Pengaruh Gajet Terhadap Akhlak dan Tingkah Laku Pelajar

Awang Nasrizal Awg. Ali<sup>1\*</sup>, Normadiana Mohammad Hanapi<sup>2</sup>,  
Mohd. Mawardi Mohd. Kamal<sup>3</sup>, Sunardi Sutarman<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Fakulti Kejuruteraan Awam, Universiti Teknologi MARA Sarawak,  
Kampus Samarahan, 94300 Kota Samarahan, Sarawak, Malaysia  
awang295@sarawak.uitm.edu.my

<sup>2,3</sup>Fakulti Kejuruteraan Awam, Universiti Teknologi MARA Pahang,  
Kampus Jengka, 26400 Bandar Tun Razak Jengka, Pahang, Malaysia  
normadiana@pahang.uitm.edu.my, mawardikamal@pahang.uitm.edu.my

<sup>4</sup>Faculty Of Engineering, Computing and Science, Swinburne University of Technology,  
93350 Kuching, Sarawak, Malaysia

\*Penulis rujukan

**Abstrak:** Fenomena penggunaan gajet berlaku bukan sahaja di Malaysia, tetapi merangkumi masyarakat di luar negara. Penggunaan gajet bukan lagi suatu yang baru terutama kepada generasi-generasi di era moden. Namun setiap teknologi yang diperkenalkan pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing terutama dari segi aspek kehidupan seharian. Kertas kajian ini membentangkan dengan lebih terperinci mengenai kesan dan pengaruh penggunaan gajet terhadap akhlak dan tingkah laku pelajar siswazah. Faktor-faktor yang menyumbang kepada bentuk tingkah laku pelajar juga telah dikenalpasti. Hasil kajian menunjukkan bahawa penggunaan gajet di kalangan pelajar yang tidak terkawal, penggunaan secara berlebihan ataupun gajet tersebut digunakan untuk tujuan yang tidak berfaedah, ia akan mendorong kepada tingkah laku yang negatif dan menjejaskan prestasi pelajar. Hal yang sebaliknya pula akan berlaku jika gajet digunakan sebaik mungkin.

**Kata Kunci:** Akhlak, Faktor, Kesan, Pengaruh Gajet, Tingkah Laku Pelajar

### 1. Pengenalan

Gajet secara umumnya adalah alat elektronik yang biasanya bersaiz kecil dan mempunyai fungsi-fungsi khusus bagi memudahkan aktiviti-aktiviti tertentu dalam kehidupan seharian. Gajet merupakan instrumen yang berkembang dengan amat pesat sekali dan ini dapat dibuktikan dengan adanya ciptaan gajet baru hampir setiap bulan daripada pelbagai syarikat pengeluaran gajet.

Penggunaan gajet dan juga tingkah laku sosial adalah berkait rapat. Tingkah laku sosial dapat dilihat melalui kelakuan dan tindak balas peribadi seseorang terhadap orang lain, mahupun di dalam masyarakat sekeliling. Manusia dalam kehidupan seharian pula pastinya kerap menggunakan gajet hampir setiap masa. Telah menjadi lumrah bahawa dalam setiap waktu kini, manusia lebih banyak bersosial di alam maya kerana ia memberi kelebihan tanpa perlu meninggalkan tempat bekerja ataupun apa-apa aktiviti yang sedang dilakukan. Ke kerapannya penggunaan gajet yang tidak terkawal ini pasti akan memberi kesan terhadap tingkah laku sosial manusia.

Pemilikan gajet pada ketika awal ia diperkenalkan hanyalah oleh golongan berada, namun kini ia dipandang sebagai satu keperluan dan melebihi daripada kehendak semasa. Pada ketika ini, sesiapa sahaja mampu memiliki gajet yang terdapat dalam pelbagai pilihan saiz, fungsi dan juga harga. Golongan pelajar pastinya tidak terlepas dari memiliki gajet masing-masing. Di peringkat universiti pula, antara contoh gajet yang paling banyak sekali digunakan oleh pelajar siswazah adalah komputer riba dan telefon pintar. Gajet moden telah banyak memberi kemudahan kerana berjaya menggabungkan pelbagai teknologi dalam satu alat peranti seperti telefon pintar yang mempunyai fungsi telefon, kamera, akses internet dan

pelbagai lagi kemudahan. Namun, penggunaan gajet oleh pelbagai lapisan masyarakat pasti akan turut memberikan kesan positif dan negatif.

Oleh yang sedemikian, kertas kajian ini akan mengulaskan kesan dan pengaruh gajet terhadap tingkah laku sosial pelajar di peringkat universiti secara khususnya dan bagaimana ia mempengaruhi aktiviti dalam kehidupan seharian. Dengan adanya kajian ini, adalah diharapkan agar masyarakat akan lebih peka terhadap permasalahan berkaitan dengan penggunaan gajet secara berlebihan.

## **2. Pengaruh Gajet Terhadap Tingkah Laku Sosial Masyarakat**

Masyarakat kini seharusnya lebih peka dan berwaspada dengan perkembangan gajet yang semakin pesat. Dalam era moden ini, telah wujud istilah seperti “*gadget mania*” dan “*keyboard warrior*” yang merujuk kepada golongan yang ketagih dengan penggunaan gadget dan golongan yang kerap mencetuskan pembahagian pendapat di alam siber. Golongan seperti ini boleh ditemui di mana-mana di sekeliling masyarakat kita.

Gaya hidup yang terlalu berorientasikan teknologi serta penggunaan gajet yang tidak terkawal banyak memberi kesan terutama dari segi akhlak dan tingkah laku yang merangkumi budaya pemikiran, aktiviti harian serta penghayatan agama. Bayangkan sahaja jika pada setiap masa seseorang itu sentiasa melihat gajet telefon pintarnya pada setiap 5 hingga 10 minit. Ini menandakan satu permasalahan yang amat serius kerana terlalu bergantung pada gajet hingga hilang fokus terhadap aktiviti seharian.

Baru-baru ini dilaporkan di media masa bahawa Malaysia merupakan antara pengguna laman sosial *Facebook* terbesar dunia dengan rekod sekurang-kurangnya 18 juta pengguna sehingga *Facebook* sendiri membuka cawangannya di Malaysia. Ini menunjukkan betapa besar jumlah penduduk di Malaysia yang taksud dengan bersosial di alam maya. Seseorang yang ketagih dengan penggunaan gajet pula biasanya lebih selesa untuk berhubung atau berkomunikasi melalui aplikasi di dalam gajet seperti “*Whatsapp*” dan “*Telegram*”. Sedangkan pada ketika dahulu, masyarakat lebih selesa untuk berbual secara terus kepada orang yang ingin dihubungi.

Isu ini juga banyak dibincangkan melalui penulisan dan temubual pakar psikologi di serata tempat. Penggunaan gajet sememangnya memudahkan namun tanpa pengawalan, ia akan mempengaruhi tingkah laku sosial manusia. Masyarakat kini dilihat begitu jarang melakukan interaksi sosial dengan baik. Ini sedikit sebanyak mencalarakan nilai murni yang telah lama diterapkan di kalangan penduduk di Malaysia, apatah lagi apabila penduduk di Malaysia mempunyai kepelbagaian kaum dan agama.

### **2.1 Gajet Sebagai Keperluan Aktiviti Harian Pelajar**

Penggunaan gajet pada hari ini sebenarnya banyak digunakan untuk memenuhi keperluan dalam aktiviti kehidupan seharian. Hampir semua aktiviti harian memerlukan gajet bukan sahaja sebagai medium perantara, tetapi juga sebagai alat pemudah cara. Sebagai contoh, urusan pekerjaan, tugas sekolah dan bersosial, semuanya dapat dilaksanakan dengan menggunakan satu gajet pelbagai fungsi. Penggunaan gajet biasanya bergantung kepada individu yang menggunakannya. Secara umum, fungsi gajet untuk pelajar di universiti dapat dikategorikan kepada komunikasi, sosial, pendidikan dan hiburan.

Pada suatu ketika, berkomunikasi melalui penulisan surat atau dengan menggunakan telefon bimbit merupakan perkara yang biasa. Namun dengan adanya teknologi komputer riba dan telefon pintar, ia menjadi medium yang lebih disukai pelajar kerana lebih mudah dan pantas berbanding cara konvensional. Dengan adanya gajet, komunikasi antara pelajar dan pensyarah, ataupun keluarga dapat dilaksanakan tanpa mengambil kira jarak dan tempat.

Gajet juga dapat meluaskan jaringan hubungan sesama pelajar dan memudahkan pelajar untuk menambah kenalan di antara satu sama lain. Hubungan dengan rakan sedia ada juga dapat dikekalkan dengan menggunakan gajet yang menjadi perantara sesama individu.

Pelajar yang kini di dalam institusi pendidikan tinggi juga mempunyai kemudahan untuk mencari informasi dan menambah ilmu hanya dengan menggunakan gajet. Proses pembelajaran juga dapat dilakukan di alam maya. Disertakan dengan applikasi terkini, segala bahan ilmiah dapat dicari dan dikongsi kepada rakan-rakan yang lain. Cara perkongsian dan penerokaan ilmu di zaman moden ini telah mewarnakan lagi corak pendidikan pada masa kini. Gajet juga dapat dijadikan sebagai alat hiburan ketika masa lapang untuk pelajar bermain permainan bersifat intelek atau sekadar merehatkan minda. Dengan fungsi yang ada pada gajet, pelajar mempunyai alternatif beriadah bagi merehatkan minda dengan melakukan aktiviti luar yang melibatkan fizikal seperti bersukan atau berehat dan bermain permainan di dalam bilik kolej.

Penggunaan gajet yang tidak lagi asing pada masa kini dilihat telah menjadi satu keperluan bagi majoriti kelompok masyarakat dan secara khususnya pelajar siswazah. Tetapi adalah penting untuk dinilai kesan dan pengaruh yang datang daripada menggunakan gajet dalam kehidupan seharian.

## 2.2 Kesan Positif Terhadap Pelajar

Impak positif penggunaan gajet terhadap pelajar ada banyak sekiranya gajet digunakan bagi memenuhi tujuan dan fungsi gajet tersebut dicipta (Subrahmanyam et al., 2001). Antara kesan positifnya ialah meningkatkan keyakinan diri pelajar itu sendiri. Penggunaan gadget untuk berhubung dan bersosial telah menjadi medium yang efektif untuk meningkatkan keyakinan diri pelajar dalam berkomunikasi. Ini menyebabkan pelajar tersebut lebih berani bersuara dan menyampaikan pandangan atau ide-ide bernas dalam kelompok masyarakat yang lebih besar. Ini secara tidak langsung mendidik sifat kepimpinan di dalam diri pelajar tersebut.

Gajet juga menjadi media perantaraan komunikasi tanpa sempadan. Dengan teknologi yang ada, seseorang dapat berhubung walau di mana sahaja mereka berada dan pada bila-bila masa. Dengan menggunakan gajet, pelajar boleh berhubung secara terus atau meninggalkan pesanan kepada rakan mereka, keluarga ataupun pensyarah. Gajet seperti komputer riba dan telefon pintar juga membolehkan komunikasi panggilan video dengan menggunakan applikasi tertentu seperti "Skype" dan "FaceTime".

Penerokaan ilmu juga dapat dirancarkan lagi menerusi laman sesawang yang ada dengan menggunakan gajet samada melalui atas talian ataupun bukan. Asalkan mempunyai data capaian internet, semuanya boleh dimuat turun terus ke dalam gajet dan diakses pada bila-bila masa. Ilmu pengetahuan yang dipersembahkan di internet juga wujud dalam pelbagai bentuk yang mengiburkan seperti persembahan modul, video dan gambar yang lebih interaktif.

Aktiviti pengajaran dan pembelajaran di institusi pendidikan tinggi juga kini telah berubah secara drastik menjadi lebih menarik dengan adanya gajet berteknologi tinggi. Para tenaga pengajar boleh berkongsi bahan pengajaran dan pembelajaran kepada pelajar dalam bentuk maya. Para pelajar pula dapat menyelesaikan tugas dengan mencari maklumat yang diperlukan dengan lebih pantas, efektif dan efisien dengan menggunakan gajet. Malah, telah menjadi kebiasaan pada masa ini untuk melihat pembelajaran di bilik kuliah yang tidak lagi menggunakan buku teks sebaliknya pelajar lebih banyak menggunakan telefon pintar ataupun tablet yang bentuk dan saiznya lebih kecil dan mudah untuk dibawa ke mana-mana sahaja.

Kemahiran berfikir aras tinggi yang merangkumi daya kreativiti serta pemikiran yang lebih kritis juga merupakan impak positif yang bakal diperolehi sekiranya pelajar menggunakan gajet dalam aktiviti seharian. Ini kerana ada pelbagai applikasi dan permainan yang menguji minda terdapat di dalam gajet dan banyak membantu dalam mencungkil daya berfikir seseorang (Simuforosa, 2013). Keupayaan pelajar untuk menyelesaikan sesuatu permasalahan juga bertambah baik dan ini menjadikan pelajar lebih berdikari serta rajin untuk mencari jalan penyelesaian bagi sesuatu konflik.

### 2.3 Kesan Negatif Terhadap Pelajar

Dengan segala impak positif yang diulaskan, penggunaan gajet juga tidak terlepas dari memberikan kesan negatif kepada para penggunanya. Kesan negatif ini dikhuatiri dapat mempengaruhi akhlak dan tingkah laku pelajar tersebut. Antara kesan negatif itu ialah kurang dalam hubungan sosial di dunia nyata. Apabila terlalu lalai dalam menggunakan gajet, seseorang itu akan terasing daripada dunia luar. Untuk seorang pelajar, sekiranya terlalu seronok melayan kehidupan di alam maya, ini akan menjadikan pelajar tersebut semakin bersendirian. Implikasinya akan mula terlihat apabila pelajar tersebut mula menghadapi masalah dengan interaksi apabila berbicara dengan keluarga atau rakan di dunia yang nyata. Bahasa yang digunakan juga kadang-kadang mungkin tidak bersesuaian dengan tempat mahupun dengan siapa mereka berurusan.

Berkomunikasi dengan menggunakan teknologi sedikit sebanyak telah mencatatkan penggunaan bahasa yang tepat. Bahasa yang kerap digunakan ketika berkomunikasi di alam maya selalunya menggunakan tulisan atau ejaan yang ringkas dan mudah. Tetapi kesannya akan terbawa sehingga ke dalam kehidupan seharian. Pemilihan perkataan atau penggunaan ayat juga kadang-kadang tidak bertepatan apabila berurusan formal atau ketika berkomunikasi di khalayak ramai. Contohnya apabila ucapan “salam sejahtera” ditulis sebagai “slm sjhtr” di dalam khidmat pesanan ringkas ataupun menggunakan bahasa yang tidak sopan yang boleh menjejaskan pandangan dan pemikiran bagi mereka yang hadir di dalam sesi perbincangan.

Terdapat juga kes penyalahgunaan gajet apabila pelajar cenderung untuk menggunakan gajet yang dimiliki ketika sesi pembelajaran untuk membuat hal-hal yang tidak berkaitan seperti memeriksa laman sosial atau bermain permainan semasa sesi kuliah dijalankan. Hiburan berlebihan seperti ini memburukkan lagi keadaan kerana ia boleh melalaikan dan menjatuhkan prestasi pelajar tersebut.

Malah, kandungan yang terdapat di dalam laman sesawang yang tidak ditapis juga berbau lucu, ganas dan kejam. Sifat keterbukaan dan sifat ingin mencuba pelajar yang kebanyakannya dari golongan remaja pastinya tidak terlepas dari melakukan kesilapan seperti seks bebas dan kes pembuangan bayi yang dapat dilihat statistiknya di Malaysia agak teruk. Sehingga kini juga, terdapat beberapa kes di dalam dan luar negara di mana pelajar direkrut menjadi sebahagian daripada anggota militan pengganas. Ada juga aplikasi permainan digital yang mempromosikan budaya ganas ini melalui permainan mereka. Hal ini akan menjadi lebih buruk sekiranya pelajar tersebut terdorong untuk melakukan aktiviti jenayah untuk mencuba apa sahaja yang mereka dapat lihat di dalam gajet seperti melalui aplikasi “Youtube” dan sebagainya.

Lebih menakutkan lagi apabila maklumat-maklumat yang disebarkan di atas talian adalah tidak sahih. Penyelewengan dan pemalsuan fakta pastinya memberi impak terutama dari sudut berfikir dan ini akan memberi kesan yang tidak baik kepada akhlak dan tingkah laku pelajar. Sebagai contoh, terdapat rujukan pengertian ayat al-Quran yang diseleweng atau disalahertikan dan tanpa merujuk kepada sumber asal, dan ini akan menimbulkan masalah kepada orang ramai. Selain itu, penyebaran fitnah dan juga gosip secara berleluasa juga adalah gejala yang tidak sihat datang daripada gajet. Hal ini merupakan cabaran kepada etika sebagai pengguna dan penyebar yang bertanggungjawab. Menurut ajaran Islam, adalah menjadi dosa besar sekiranya menyebarkan fitnah, apatah lagi membuka aib seseorang yang lain.

Harga gajet yang canggih juga amat mahal. Bagi pelajar yang terikut-ikut dengan perubahan gaya hidup seperti ini dan tidak mahu dianggap ketinggalan, rata-rata menyatakan kesanggupan untuk menghabiskan duit belanja harian yang diberi keluarga ataupun duit pinjaman pendidikan untuk mendapatkan gajet yang diidamkan sehingga tidak dapat membezakan di antara barang keperluan dan kehendak. Ini jelas mencerminkan betapa rapuhnya daya ketahanan dan pemikiran logik dalam kehidupan seharian. Pelajar sepatutnya lebih fokus kepada tujuan menjalani kehidupan secara lebih meluas dan merancang untuk masa depan.

### 3. Keperluan Perubahan

Perkembangan gajet dan teknologi banyak memberi banyak kesan positif dan negatif (Sarwar and Soomro, 2013). Terpulang kepada seseorang individu tersebut untuk menggunakan serta memanfaatkan gajet yang dimiliki agar tidak memudaratkan aktiviti harian. Penggunaan gajet sememangnya telah menjadi pemudah cara untuk banyak perkara dalam kehidupan seharian masyarakat setempat. Pelbagai maklumat dapat diperolehi dengan mudah di hujung jari.

Secara umumnya, seseorang itu haruslah memelihara pandangan dan pemikirannya daripada sesuatu yang menyesatkan. Satu pendekatan yang lebih Islamik adalah perlu dilaksanakan bagi tujuan mengawal serta mendidik agar pengaruh daripada penggunaan gajet ini tidak lagi meninggalkan kesan buruk terhadap masalah sosial yang sedia ada. Dalam dunia yang tanpa sempatan sekarang, tanpa iman yang kuat akan menyebabkan seseorang itu mudah untuk menurut hawa nafsunya. Tabiat buruk yang tidak dibendung pasti akan memburukkan lagi keadaan terutama sekali untuk para pelajar yang kebanyakannya adalah dari golongan remaja yang baru mahu mengenal dunia. Ibu bapa perlu memberi lebih banyak perhatian kerana mereka adalah orang yang dapat berhubung dan berdiskusi secara terus bersama anak-anak. Pemahaman agama juga haruslah diterapkan bukan sekadar pada teori, tapi juga dipraktikkan dan diamalkan dalam kehidupan seharian.

Niat yang kuat adalah perlu sekiranya ingin membendung masalah ketagih ataupun terlalu bergantung pada gajet. Perkara yang menjadi kebiasaan seperti terlalu menghadap telefon pintar haruslah dikawal. Sekiranya sebelum ini banyak masa dihabiskan dengan menggunakan gajet tanpa mengira waktu, maka seseorang individu itu sendiri haruslah muhasabah, merubah rutin kebiasaan tersebut dengan menggantikan dengan aktiviti lain dan menentukan sendiri masa yang dibolehkan untuk bermain dengan gajet.

### 4. Kesimpulan

Kesan negatif dari penggunaan gajet yang tidak terkawal haruslah dititikberatkan khususnya bagi golongan pelajar. Penyalahgunaan gajet adalah satu pelanggaran kepada etika hidup normal yang tidak bermanfaat kepada seseorang dan juga masyarakat. Dengan mengasingkan diri daripada dunia sebenar hanya kerana berasa seronok dengan bermain gajet adalah perkara yang sia-sia kerana keseronokan itu hanyalah untuk tempoh yang sementara. Pengguna gajet sepatutnya sentiasa beringat bahawa kehidupan nyata jauh lebih penting dan berharga untuk diuruskan dan dikendalikan. Kesedaran untuk tidak terlalu taksud dengan penggunaan gajet yang dimiliki adalah amat penting. Teknologi yang ada seharusnya dimanfaatkan kegunaannya. Jika baik penggunaannya, maka baiklah hasilnya. Jika buruk penggunaannya, maka buruklah hasilnya.

### 5. Rujukan

- Sarwar, M., & Soomro, T. R. (2013). Impact Of Smartphone's On Society. *European Journal of Scientific Research*. 98, 2, 216-226.
- Simuforosa, M. (2013). The Impact Of Modern Technology On The Educational Attainment Of Adolescents. *International Journal of Education and Research*. 1, 9, 1-8.
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R., & Gross, E. (2001). The Impact Of Computer Use On Children's And Adolescents' Development . *Applied Development Psychology*. 22, 7-30.