



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اونيورسيتي قنديديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

A NEW
CREATIVE
VISION

Manifesting Collaborative Creativity



MTE 3023: ISU ETIKA DAN PROFESIONAL / *ETHICS & PROFESSIONAL ISSUE*

SESI PENGAJIAN: SEM 1 (2021/2022)

KUMPULAN KULIAH MTE 3023 (A211): A

(KAJIAN KES)

**ANALISIS MASALAH ETIKA DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER DI KALANGAN
PELAJAR SEKOLAH MENENGAH KEBANGSAAN BALUNG TAWAU, SABAH**



NAMA	NO MATRIC	NO. HP	PROGRAM
MOHD IZZUL IKHWAN BIN MOHD YUSOF	D20201095609	0197818481	AT20 - IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT)

NAMA PENSYARAH: PROF. MADYA TS. DR. ABU BAKAR BIN IBRAHIM

PENGAKUAN

Saya mengakui bahawa hasil tugas individu ini adalah hasil sendiri kecuali maklumat yang telah disuntik daripada sumber atas talian atau buku rujukan yang mana setiap satunya telah dinyatakan sumber perolehan dalam bahagian rujukan.



.....

07 JANUARI 2022

MOHD IZZUL IKHWAN BIN MOHD YUSOF

D20201095609

PENGHARGAAN

Assalamualaikum dan Salam sejahtera,

Saya Mohd Izzul Ikhwan Bin Mohd Yusof ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada pihak universiti khususnya yang telah menyediakan kursus MTE 3023 ini iaitu Isu etika dan Profesional yang amat banyak memberi saya manfaat dalam pelbagai jenis bidang terutamanya dalam beretika dan juga dalam penggunaan komputer.

Sebagai permulaan, saya amat bersyukur terhadap pensyarah saya Prof. Madya Ts. Dr. Abu Bakar Bin Ibrahim atas usaha beliau yang sudi mengorbankan masa dan tenaga untuk membimbing saya dan juga kelas beliau dalam menyiapkan kajian kes ini. Kajian kes ini telah membawa pelbagai faedah kepada diri saya melalui kajian di sekolah yang telah dilaksanakan untuk memenuhi syarat kursus MTE 3023 Isu Etika dan Profesional di Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Seterusnya, saya juga menghargai jasa kepada pihak sekolah kajian iaitu Sekolah Menengah Kebangsaan Balung, Tawau khususnya pelajar yang telah banyak membantu saya untuk menjalankan kajian di sekolah mereka. Para responden kajian termasuklah pelajar amat dihargai kerana sudi menyumbangkan jasa dan masa mereka dalam perjalanan kajian ini.

Akhir sekali, saya juga ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada kedua ibu bapa saya yang telah banyak mendorong saya untuk terus berusaha dan saya juga ingin menghadiahkan sekalung terima kasih kepada rakan-rakan saya yang telah banyak membantu dan mencetuskan idea saya sepanjang proses penyiapan tugas dilaksanakan dan tidak lupa juga kepada pensyarah saya. Dalam menyiapkan kajian kes ini, banyak yang telah saya pelajari sepanjang penyiapan kerja kursus ini dilakukan. Ianya memberi saya seribu satu makna dalam menimba ilmu ini.

Ikhlas dari,

Mohd Izzul Ikhwan Bin Mohd Yusof,

Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif (FSKIK),

Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI).

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan untuk menganalisis masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah yang berlokasi di salah satu daerah di Sabah. Pengkaji telah memecahkan masalah ini kepada tiga (3) bahagian bagi memudahkan lagi pengkaji untuk menganalisis masalah ini dengan lebih tepat lagi. Bahagian yang pertama ialah faktor masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar, bahagian yang kedua pula ialah kesan masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar dan bahagian yang ketiga ialah langkah-langkah dalam mengatasi masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar. Sepanjang pelaksanaan kajian ini, pengkaji telah menggunakan kaedah Hermeneutik didalam proses analisis data kajian yang diperoleh daripada dapatan lapan belas (18) responden soal selidik. Kaedah Hermeneutik digunakan untuk memudahkan proses interpretasi data dan cadangan responden untuk dimasukkan kedalam bahagian hasil tugas. Hasil kajian ini telah menunjukkan bahawa faktor utama masalah etika penggunaan komputer ini terjadi akibat pengetahuan yang kurang dalam penggunaan komputer. Bagi kesan yang telah memberi banyak impak negatif terhadap pelajar pula ialah masalah ini dapat meracuni pemikiran pelajar atau remaja. Pelajar di SMK Balung Tawau ini juga telah mencadangkan beberapa langkah penyelesaian untuk membendung masalah ini, antaranya ialah melalui peranan ibu bapa, peranan guru, peranan masyarakat dan juga peranan pihak kerajaan. Pengkaji telah menghuraikan secara mendalam tentang kesemua faktor, kesan dan langkah penyelesaian untuk masalah etika penggunaan komputer dalam kajian ini.

Kata Kunci: Isu Etika, Komputer, Pelajar

ABSTRACT

The purpose of this study was to look at the ethical issues surrounding the usage of computers among students at Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah, which is located in one of Sabah's districts. To make it easier for the researcher to study the problem more precisely, the researcher has divided it into three (3) components. The first section discusses the causes of ethical difficulties in student computer use, the second section discusses the consequences of ethical problems in student computer use, and the third section discusses how to overcome ethical problems in student computer use. Researchers employed the Hermeneutic technique in the analysis of research data gathered from the findings of eighteen (18) respondents to the questionnaire during the study's execution. The use of hermeneutic approaches facilitates the process of data interpretation and the inclusion of respondents' comments in the assignment's results section. The findings of this study revealed that a major contributor to the ethical dilemma of computer use is a lack of computer understanding. As for the harmful influence on pupils, this problem has the potential to poison the brains of children or teens. Students from SMK Balung Tawau have also proposed numerous ideas to address this issue, including the involvement of parents, teachers, the community, and the government. In this study, the researcher has gone through all of the reasons, impacts, and solutions to the ethical dilemma of computer use in great detail.

Keywords: Ethics Issue, Computer, Students

ISI KANDUNGAN

	Halaman
PENGAKUAN	I
PENGHARGAAN	II
ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
ISI KANDUNGAN	VI
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	1
1.3 Pernyataan Masalah	2
1.4 Objektif Kajian	3
1.5 Soalan Kajian	4
1.6 Batasan Kajian	4
1.7 Definisi Istilah Kajian	5
1.7.1 Etika	5
1.7.2 Komputer	7
1.7.3 Hermeneutik	8
1.8 Rumusan	9
BAB 2 TINJAUAN LITERATUR	
2.1 Pengenalan	10
2.2 Etika Penggunaan Komputer	10
2.3 Masalah Etika Dalam Penggunaan Komputer	11
3.4 Komputer Dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)	13
2.5 Rumusan	15
BAB 3 METODOLOGI KAJIAN	
3.1 Pengenalan	16
3.2 Reka Bentuk Kajian	16

3.3	Lokasi Kajian	18
3.4	Populasi dan Persampelan	18
3.5	Instrumen Kajian	19
3.6	Kaedah Menganalisis Data	21
3.7	Rumusan	22
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	
4.1	Pengenalan	23
4.2	Latar Belakang Responden	23
4.3	Analisis Faktor Masalah Etika Dalam Penggunaan Komputer	27
4.4	Perbincangan	34
4.5	Analisis Kesan Masalah Etika Dalam Penggunaan Komputer	34
4.6	Perbincangan	44
4.7	Analisis Langkah-langkah Penyelesaian Masalah Etika Dalam Penggunaan Komputer	45
4.8	Perbincangan	52
4.9	Rumusan	53
BAB 5	RUMUSAN	
5.1	Pengenalan	54
5.2	Perbincangan Tentang Masalah	54
5.3	Kesimpulan	56
RUJUKAN		58
LAMPIRAN		61

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Bab ini mengandungi pengenalan, latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, soalan kajian, batasan kajian, definisi istilah kajian dan rumusan kajian. Elemen yang boleh diketengahkan ialah konsep-konsep utama dalam kajian ini dibincangkan secara ringkas sahaja.

1.2 Latar Belakang Kajian

Perkembangan teknologi yang begitu pesat akhir-akhir ini sangat memberangsangkan. Perkembangan teknologi ini mampu memberi impak yang positif mahupun negatif kepada semua lapisan masyarakat di negara kita. Antara teknologi yang pesat berkembang ialah dari segi peranti elektronik seperti komputer, telefon pintar dan sebagainya. Peranti elektronik ini mampu memberikan impak yang positif kepada masyarakat terutamanya kepada para pelajar. Penggunaan peranti elektronik yang betul dapat memudahkan pelajar untuk mencari maklumat, memudahkan tugas, sesi pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan banyak lagi. Namun, penggunaan peranti elektronik yang tidak digunakan dengan tujuan yang betul akan membawa kepada impak yang negatif seperti kurangnya interaksi dengan masyarakat luar

atau dengan kata lain akan menjadi anti sosial, terkena *hypodynamia* yang menyebabkan kurangnya aktiviti fizikal kerana telah merasakan keghairahan menggunakan peranti elektronik tersebut dengan berlebihan dan banyak lagi. Pelbagai lagi impak negatif akibat penggunaan peranti elektronik dengan tidak betul ini, hal ini akan dibincangkan didalam kajian yang telah dijalankan ini.

Oleh itu, etika dalam penggunaan peranti elektronik ini sangat diperlukan untuk mengelak dari impak negatif tersebut daripada terjadi. Etika ialah suatu panduan hidup yang digunakan untuk membentuk diri dengan lebih baik seperti bertanggungjawab dalam hidup dan mempunyai nilai-nilai murni yang baik. Oleh itu, pengkaji menjalankan kajian ini terhadap etika dan komputer untuk mengenalpasti akan kebaikan dan keburukan yang akan menimpa pelajar dalam penggunaannya.

Tuntasnya, kajian ini menyatakan bahawa betapa pentingnya etika dalam kehidupan semua pihak terutama sekali kepada para pelajar kerana semuanya bermula sudah pasti semasa kita masih bergelar pelajar. Etika merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pelbagai perkara terutamanya dalam konteks penggunaan komputer. Oleh itu, dengan menjalankan kajian ini pasti akan dapat membantu para pelajar untuk membentuk etika dalam penggunaan komputer ini dengan lebih baik.

1.3 Penyataan masalah

Masalah merupakan isu-isu yang wujud dalam literatur, teori atau amalan yang mewujudkan keperluan pelaksanaan sesuatu penyelidikan. Menurut Uma Sekaran (2000), masalah ialah sebarang situasi di mana wujud jurang antara keadaan sebenar dan keadaan ideal.

Kehidupan manusia hari ini adalah dikatakan berdasarkan kepada peredaran zaman. Faktor peredaran zaman ini telah menjadi cabaran kepada manusia untuk memenuhi keperluan hidup masing-masing. Kehidupan zaman moden ini telah menjadi lebih kompleks di mana selain daripada keperluan asas, kepentingan wang ringgit dan kebendaan telah menjadi pertaruhan hidup. Manusia tidak pernah puas dengan apa yang dimilikinya maka mereka sanggup mempertaruhkan etika semata-mata untuk mengejar impian dan mengecapi kehidupan materialistik yang menjadi keutamaan hidup zaman ini.

Sekiranya etika pelajar dalam pelbagai konteks masih lagi didalam tahap yang membimbangkan, bagaimana pula etika seseorang pelajar itu dalam menggunakan komputer untuk kepentingan pengajaran dan pembelajaran mereka? Hal ini sangat membimbangkan banyak pihak terutama sekali untuk pengkaji kerana ianya bukan masalah yang berkategori jangka masa pendek, tetapi masalah ini akan mendatangkan pelbagai kesan di masa akan datang.

1.4 Objektif Kajian

Kajian ini telah dijalankan untuk memenuhi objektif-objektif seperti berikut:

- I. Menenalpasti faktor masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah.
- II. Menenalpasti kesan masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah.
- III. Menenalpasti Langkah-langkah penyelesaian masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah.

1.5 Soalan kajian

Kajian ini dijalankan untuk menjawab persoalan kajian seperti berikut:

- I. Apakah Faktor masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah.
- II. Apakah Kesan masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah.
- III. Apakah Langkah-langkah penyelesaian masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah.

1.6 Batasan Kajian

Kajian ini dijalankan dengan menggunakan kaedah soal selidik. Pertama sekali, fokus kajian ini hanya tertumpu kepada golongan pelajar-pelajar di Sekolah Menengah kebangsaan Balung Tawau, Sabah, kerana objektif kajian ini adalah untuk mengenalpasti faktor, kesan dan Langkah-langkah penyelesaian masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar sekolah tersebut.

Sebuah sekolah yang berada di daerah Tawau, Sabah telah dipilih untuk menjalankan kajian ini. Beberapa orang pelajar dari sekolah tersebut telah menjawab borang soal selidik dalam talian (*google form*) bagi menjayakan objektif kajian ini. Dalam kajian ini, pengkaji hanya memerlukan dalam lima belas (15) ke dua puluh (20) responden sahaja kerana pengkaji

tidak mampu untuk mengkaji sesuatu dalam skala yang lebih besar. Oleh itu pengkaji membataskan kajian ini agar dapatan kajian lebih meluas.

Terdapat beberapa masalah ketika menjalankan kajian ini yang disebabkan oleh wabak pandemik covid-19 yang masih lagi melanda dan ianya hanya boleh dilakukan secara atas talian sahaja. Oleh itu, pengkaji sukar untuk mendapatkan maklumat dengan lebih senang dan tepat.

Walaupun pelbagai kekangan terpaksa dihadapi dalam menjayakan kajian ini, ia tidak melemahkan dan memberikan kesan yang besar kepada kajian ini. Kesemua kekangan ini dapat diatasi secara berhemah untuk menjalankan kajian ini dengan jayanya. Kajian ini juga harus dijalankan kerana ia akan memberi banyak manfaat kepada pelbagai pihak terutamanya kepada para pelajar itu sendiri.

1.7 Definisi Istilah Kajian

Dalam kajian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan dengan maksud yang tertentu. Definisi istilah berkenaan diuraikan dibawah.

1.7.1 Etika

Kita sering mendengar perkataan ‘etika’ yang begitu popular di kalangan pelajar-pelajar sekolah, organisasi atau tempat bekerja dan ibu bapa yang sentiasa menekankan kehidupan yang beretika kepada anak-anak. Apa yang sebenarnya dimaksudkan dengan ‘etika’? Etika berasal daripada perkataan Yunani iaitu ‘ethos’ yang bermaksud ‘watak’. Etika merupakan

piawaian yang berasaskan betul dan salah terhadap perbuatan atau tingkah laku seseorang dalam melaksanakan kewajipan manusia. Ia berkait rapat dengan nilai-nilai moral yang menjadi pegangan seseorang individu atau kumpulan masyarakat dalam menentukan perbuatan atau tingkah laku masing-masing. Kehidupan yang beretika akan memastikan manusia melaksanakan kewajipan hidup yang memberi faedah kepada diri sendiri dan juga masyarakat. Sebagai contoh, seseorang tu dikatakan beretika apabila bertindak jujur, menunjukkan belas kasihan dan kesetiaan manakala perbuatan seperti mencuri, membunuh, menipu dan memfitnah menunjukkan sikap tidak beretika. Seseorang itu dianggap mempunyai etika selagi perbuatannya tidak menyimpang dari norma-norma sosial, peraturan, undang-undang, dan nilai-nilai moral yang boleh memudaratkan diri sendiri dan orang lain.

Terdapat beberapa pandangan berkenaan definisi yang tepat mengenai etika, antaranya ialah menurut Zahara, Abu Daud dan Nazri (2009) yang memberi penegasan bahawa etika merupakan keupayaan seseorang manusia dalam membezakan perkara betul dan salah berdasarkan pertimbangan pemikiran dan akhirnya melakukan perkara yang betul. Namun begitu, penakrifan yang berbeza dinyatakan oleh Roziah, Zulkarnain dan Nasrudin (2011) yang menghujahkan bahawa etika adalah suatu sistem tingkah laku manusia yang bersumberkan kepada daya pemikiran manusia itu sendiri. Berdasarkan Hamzah (1985) pula, etika bermaksud satu ilmu dalam menyelidik pelakuan yang buruk dengan memerhatikan tingkah laku manusia menggunakan akal fikiran. Kajian Abdul Muqsih et. al (2017) telah menjelaskan konsep etika yang perlu difahami secara mendalam di mana terdapat tiga (3) dimensi asas yang mendukung konsep etika yang terdiri daripada aspek kognitif, afektif dan moral yang menjadi piawai dalam membentuk tingkah laku individu, organisasi dan kerjaya.

Pelbagai definisi telah diberikan daripada pelbagai pandangan yang berbeza berkaitan dengan etika. Konsep etika ini boleh disimpulkan sebagai suatu set peraturan kehidupan manusia yang menjadi asas dan panduan dalam menjalani kehidupan berprinsip dan mengikut peraturan yang betul. Etika juga menjadi kayu ukur kepada penentuan diri manusia dalam konteks berinteraksi. Etika dalam kehidupan manusia sejagat memainkan peranan yang penting dalam pelbagai bidang antaranya pengurusan, perancangan, pembangunan, agama, ekonomi dan tidak lupa juga kepada Pendidikan. Etika yang baik wajar dijadikan teras dalam kehidupan insan bagi mencapai kesejahteraan dan keharmonian hidup.

1.7.2 Komputer

Kehidupan manusia saat ini nampaknya sudah tidak lagi dilepaskan dari teknologi, khususnya komputer. Bahkan, banyak peralatan berbasis komputer saat ini yang umum digunakan dan dimiliki oleh masyarakat, misalnya *personal data assistant (PDA)*, *global position system (GPS)*, *mobile computer (desktop, laptop)*, *mobile phone (HP)*, *translator* dan sebagainya. Komputer diambil dari *computare* iaitu daripada Bahasa latin yang berarti menghitung. Kata komputer semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang pekerjaannya melakukan perhitungan aritmatika dengan atau tanpa alat bantu tetapi arti dari kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri.

Beberapa pakar dan peneliti memiliki pengertian yang tersendiri dengan komputer ini diantaranya ialah Robert Blissmer dalam *Computer Annual* iaitu komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas seperti menerima input, memproses input, menyimpan serta menyediakan output dalam bentuk informasi. Menurut Donald Sander dalam *computer today* pula menyatakan bahawa komputer adalah system elektronik untuk

memanipulasi data yang cepat dan tepat. Berbeza dengan pendapat peneliti yang diatas, Hamacher dalam *computer organization* pula menyatakan bahawa komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dapat menerima informasi input digital, memproses sesuai dengan suatu program yang tersimpan di memori dan menghasilkan output dari informasi tersebut.

1.7.3 Hermeneutik

Hermeneutik merupakan satu cabang dalam falsafah yang juga dikenali sebagai kaedah tafsiran. Menurut Arip Purkon (2013), Hermeneutik adalah teori falsafah yang menekankan interpretasi makna. Oleh itu, para ilmuwan kini telah banyak yang mengkaji tentang Hermeneutik ini bagi memahami dengan lebih mendalam untuk digunakan sebagai kaedah pentafsiran kitab injil atau al-quran. Sehubungan dengan itu, kaedah ini dapat menghalusi makna di setiap perkataan dan menjadi cara untuk menyampaikan pengalaman, kepercayaan dan penilaian terhadap orang lain.

Hermeneutik adalah satu teori yang penting, buktinya terdapat beberapa orang tokoh yang turut serta dalam menyumbang dalam menaikkan teori ini. Contohnya, Schleiermacher, Wilhelm Dilthey, Martin Heidegger dan lain-lain. Antara sumbangan tokoh-tokoh ini, Schleiermacher, seorang guru falsafah dalam bidang etika, kepercayaan dan Hermeneutik pernah menjadi orang yang bertanggungjawab membawa inkuiri Hermeneutik sebagai kaedah untuk tafsiran teks ke peringkat umum. Manakala Dilthey, seorang ahli sejarah German, juga ahli sosiologi dan falsafah telah mengkaji persoalan-persoalan Hermeneutik seperti metodologi saintifik, bukti-bukti sejarah dan status sejarah sebagai sains.

Lanjutan daripada itu, terdapat konsep-konsep asas dalam kaedah Hermeneutik ini. Konsep asas tersebut ialah teks, kekaburan, kebenaran, ciri-ciri keterbukaan, ciri-ciri kekaburan, proses ontopretasi, ciri situasi temporaliti dan pergerakan progresif-historikal, struktur luaran dan struktur dalaman, jangkauan penutup, keinginan peringkat tinggi, unsur saling kebersamaan dan kemuafakatan, organisasi interaksi sengaja, putaran Hermeneutik, metateks, permulaan kepada interaksi dan diakhiri dengan penutupan kepada interaksi. Konsep-konsep asas ini perlu dikuasai mereka yang ingin mempelajari dan mempraktikkan kaedah Hermeneutik ini kerana konsep-konsep ini ibarat elemen yang mendasari kaedah Hermeneutik.

1.8 Rumusan

Bab ini menjelaskan perkara-perkara asas dalam kajian ini. Isu masalah etika dalam penggunaan komputer ini telah melahirkan beberapa persoalan kajian yang mendorong pengkaji untuk mencari jawapan sebagai jalan penyelesaian. Jalan penyelesaian ini dapat membantu pelbagai pihak terutamanya pelajar.

BAB 2

TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pengenalan

Dalam bab ini, masalah etika dalam penggunaan komputer akan dibincangkan dan aspek kajian literatur yang dikaji oleh pengkaji. Terdapat pelbagai isu yang telah menyebabkan timbulnya permasalahan ini. Kajian ini melibatkan analisis kritikal dalam penyelidikan yang melibatkan topik dan juga analisis yang memberikan tumpuan kepada objektif kajian. Selain itu, bab ini juga mengandungi tentang etika penggunaan komputer, masalah etika dan juga penggunaan komputer dalam kalangan pelajar. Oleh itu, penyelidikan ini juga melibatkan rujukan bahan daripada kajian-kajian yang lepas akan isu yang berkaitan dengan permasalahan etika dalam penggunaan komputer ini.

2.2 Etika Penggunaan Komputer

Etika komputer pada umumnya adalah satu bidang mengenai penggunaan komputer yang betul. Menurut Brey (2007), etika komputer merupakan sebuah bidang pelajaran baru yang membahas tentang isu-isu etika dalam penggunaan, pengembangan dan pengelolaan teknologi informasi serta dalam rumusan kebijakan masyarakat umum mengenai tatacara atau panduan teknologi itu sendiri. Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan

berbagai bentuk teknologi digital, etika komputer telah menjadi subjek yang penting yang patut di masukkan dalam pengajaran di kesemua institut pengajian. Institut pengajian juga memiliki peranan yang penting dalam menyedarkan kesemua pihak akan masalah etika dalam penggunaan komputer ini.

Terdapat etika-etika yang betul dalam penggunaan komputer, antaranya ialah tidak menggunakan komputer untuk membahayakan orang lain. Pengguna yang menggunakan komputer seharusnya tidak menyalahgunakan komputer untuk melakukan perkara-perkara yang dapat membahayakan orang lain. Selain itu, tidak mengganggu kerja komputer orang lain. Hal ini sangat sama dengan definisi etika iaitu tentang tingkah laku seseorang tersebut tetapi di dalam aspek penggunaan komputer. Seterusnya, tidak menceroboh masuk fail komputer orang lain, tidak menggunakan komputer untuk mencuri, tidak menggunakan komputer untuk menipu, tidak menggunakan atau menyalin sesuatu perisian yang tidak dibeli secara sah, tidak menggunakan sumber dari komputer orang lain tanpa kebenaran pemilik komputer tersebut dan tidak mengambil hasil intelektual orang lain untuk kepentingan diri sendiri. Bukan itu sahaja, sentiasa memikirkan kesan sosial program atau system yang dibangunkan dan menggunakan komputer dengan timbang rasa dan hormat kepada orang lain juga merupakan salah satu etika yang penting dalam penggunaan komputer.

2.3 Masalah Etika Dalam Penggunaan Komputer

Terdapat isu yang pernah menggegarkan dunia maya pada suatu ketika dahulu yang berkaitan dengan etika penggunaan komputer iaitu melanggar hak cipta ataupun *copyright* yang dilakukan oleh sebuah syarikat terkenal dalam dunia teknologi ini iaitu Microsoft. Pada 10 Jun yang bertempat di Washington, Mahkamah Agung Amerika Syarikat (AS) telah mendapati

bahawa syarikat perisian gergasi tersebut telah melanggar hak cipta paten kerana telah menerima satu kes saman yang dibuat oleh sebuah syarikat perisian kecil dari Kanada. Firma i4i Inc yang berpusat di Toronto telah menyaman Microsoft yang berpangkalan di Redmond, Washington pada Mac 2007 atas dakwaan beberapa versi Microsoft Word telah melanggar hak cipta paten teknologi XML milik syarikat Firma i4i tersebut.

Dari isu tersebut, dapat kita ketahui bahawa masalah etika dalam dunia teknologi ini sangatlah penting dan ianya juga merupakan sebuah perkara yang sangat sensitif. Terdapat juga beberapa masalah etika dalam penggunaan komputer ini selain hak cipta, iaitu harta intelek. Harta intelek ini adalah sebuah harta yang bukan kebendaan yang dicipta oleh individu atau syarikat. Bilangan rangkaian elektronik yang bertambah seperti komputer telah menyukarkan lagi usaha untuk melindungi harta intelek. Sebelum penggunaan meluas rangkaian, Salinan perisian, buku dan artikel mesti disimpan dalam media fizikal seperti kertas, disket komputer atau pita video. Ini menyebabkan halangan kepada penyebarannya. Menurut Johnson (1997), wujudnya rangkaian yang meluas seperti komputer yang berteknologi tinggi, maklumat boleh dihasilkan semula dan disebarkan dengan lebih meluas lagi. Maklumat boleh diambil secara tidak sah daripada satu tempat dan disebarkan melalui sistem-sistem dan rangkaian-rangkaian lain walaupun pihak-pihak ini tidak berniat untuk terlibat dalam pelanggaran hak ini (Carazos, 1992).

Masalah etika dalam penggunaan komputer yang seterusnya ialah cetak rompak komputer yang bermaksud penyalinan secara haram perisian tersebut dengan menggunakan pelbagai cara. Apabila perisian itu dibeli oleh pengguna, hanya satu Salinan perisian itu boleh disimpan di dalam cakera keras atau cakera liut pengguna. Pengguna tidak dibenarkan untuk menyalin Salinan asal ke dalam cakera keras komputer lain tanpa kebenaran pengaturcara perisian tersebut. Hal ini berlaku disebabkan oleh sifat ketamakan, sifat tidak bertimbang rasa dan tidak menghormati hak orang lain. Hal ini sudah tentu untuk mengaut keuntungan dengan

banyak, mengelakkan perisian haram dan *Bussines Software Alliance (BSA)*. Oleh itu, etika sangatlah penting dalam penggunaan komputer ini untuk mengelak daripada hal seperti ini daripada terus berleluasa.

2.4 Komputer Dalam Pengajaran dan Pembelajaran (pdp)

Perkembangan Teknologi maklumat (IT) dengan aplikasinya telah mengubah corak dan cara manusia berfikir dan bekerja. Komputer dijadikan alat dalam pelbagai bidang perkerjaan antara lainnya adalah seperti perniagaan, pendidikan, kesihatan, muzik, ketenteraan, kejuruteraan, sains dan sebagainya. Teknologi maklumat telah mengubah cara manusia bekerja. Hjetland (1995) menyatakan bahawa “*Technology can make our lives easier. Everyday tasks are simplified*”. Beliau juga menyatakan bagaimana teknologi dapat mempermudah tugas serta meningkatkan prestasi guru seperti penggunaan teknologi untuk kerja-kerja pengurusan dan kerja-kerja pengajaran pembelajaran. Becker (1991) menyatakan “empayar di masa depan ialah empayar pemikiran dan minda”. Untuk mengembangkan pemikiran dan minda pelajar khususnya, pendekatan pengajaran dan pembelajaran teknologi maklumat di sekolah perlu digubah kepada pemikiran penyelidikan, mengumpul maklumat, menganalisis data ke arah menggalakkan kreativiti dan motivasi pelajar. Pendekatan pengajaran secara tradisional secara sogokan nota-nota seharusnya di kikis dari pemikiran guru tetapi diubah dengan membekalkan pengetahuan dan kemahiran ke arah mendapatkan maklumat.

Penggunaan komputer dan internet mula bertapak di arena pendidikan dengan memperkenalkan alat pandang dengar, radio pendidikan dan TV pendidikan. Alat pandang dengar mula diperkenalkan pada tahun 1949. Tujuannya ialah untuk pembinaan dan penerbitan bahan bantuan mengajar, membekalkan maklumat dan lain-lain. Namun begitu radio

pendidikan lebih awal mempeloporiya iaitu pada tahun 1946 di bawah Jabatan Penyiaran, Kementerian Penerangan. Pada tahun 1972, Kementerian Pendidikan telah mengadakan stesyen atau siaran *view metadata, citation and similar papers at core.ac.uk brought to you by CORE provided by Universiti Teknologi Malaysia Institutional Repository* televisyen pendidikan bagi tujuan memodenkan pengajaran sehinggalah penggunaan komputer dan internet diperluaskan pada tahun awal 1990-an (V. Pang, 1992).

Faharol Razi (1998) menyatakan istilah komputer dalam pengajaran dan pembelajaran (pdp) diambil daripada istilah asalnya dalam Bahasa inggeris iaitu *computer-based instruction (CBI)* yang bermaksud pengajaran terancang berasaskan komputer. Criswell (1989) pula mendefinisikan pdp berbantuan komputer (PPBK) sebagai penggunaan komputer dalam menyampaikan bahan pengajaran dan melibatkan pelajar secara aktif serta membolehkan maklum balas. Menurut Gagne dan Briggs dalam Rosenberg (2000), komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran kerana komputer memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran yang lain sebelum zaman komputer. Antara keistimewaan tersebut ialah hubungan Interaktif iaitu komputer membolehkan wujudnya hubungan di antara rangsangan dengan jawapan. Bahkan komputer dapat menggalakkan inspirasi dan meningkatkan minat. Seterusnya ialah pengulangan, yang bermaksud komputer membolehkan pengguna mengulangi apabila perlu untuk memperkuat lagi pembelajaran dan memperbaiki ingatan. Aktiviti pengulangan amat memerlukan kebebasan dan kreativiti daripada para pelajar (Clements, 1995). Keistimewaan komputer yang terakhir dalam pdp ialah maklum Balas Dan Peneguhan iaitu media komputer membolehkan pelajar memperoleh maklum balas terhadap pembelajaran secara serta merta. Peneguhan positif yang diberi apabila pelajar memberikan jawapan dapat memotivasikan pelajar.

2.5 Rumusan

Melalui bab ini, kita dapat simpulkan bahawa etika penggunaan komputer sangatlah penting untuk menjaga kestabilan teknologi perisian ini daripada tercemar dan menunjukkan bahawa kegunaan komputer ini lebih menjurus kepada kebaikan daripada keburukan. Melalui bab ini juga, kita dapat pelajari bahawa pentingnya etika penggunaan komputer untuk mengelak daripada masalah etika ini terus berleluasa dan akhirnya memberi keburukan kepada masyarakat khususnya para pelajar. Penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran juga merupakan salah satu kebaikan komputer yang kita patut laksanakan dengan secepat mungkin. Hal ini kerana, penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran akan dapat membantu pelajar untuk lebih memahami apa yang mereka belajar dan hal ini sudah pasti akan dapat mengelakkan kita daripada terbelenggu dari masalah etika penggunaan komputer tersebut.

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan

Menurut Hornby dalam Nor Hidayah binti Mohamed, (2004) metodologi merupakan satu set kaedah yang digunakan untuk menjalankan kajian ke atas subjek kajian yang tertentu. Oleh itu, beberapa kaedah telah digunakan untuk mendapatkan maklumat dalam kajian ini. Kajian ini juga adalah sebuah kajian tinjauan dalam menganalisis faktor, kesan dan Langkah-langkah penyelesaian masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah. Dalam bab ini, pengkaji akan menerangkan serba sedikit tentang reka bentuk kajian, lokasi kajian, populasi dan persampelan, instrumen kajian dan kaedah penganalisan data.

3.2 Reka Bentuk Kajian

Secara umumnya kajian ini adalah kajian kuantitatif berbentuk deskriptif bagi mengenalpasti dan mengkaji secara empirikal dan sistematik berkaitan dengan masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau,

Sabah. Reka bentuk kajian adalah penting bagi sesuatu kajian sebagai panduan untuk memastikan objektif kajian tercapai seterusnya menjawab persoalan kajian. Menurut Ragin (1994), reka bentuk kajian merujuk kepada perancangan atau pelan dalam mengumpul dan menganalisis bukti yang diperoleh bagi memastikan pengkaji dapat menjawab soalan kajian yang ingin dijawab. Reka bentuk kajian dibentuk setelah mengambil kira beberapa aspek kajian empirikal, prosedur metodologi, tahap kawalan dan sumber individu yang mencukupi (Suppiah, 2018). Menurut Sulaiman Masri (2005), pengumpulan data merupakan proses pengumpulan pemboleh ubah dan penyelidik akan menentukan prosedur, teknik serta aspek pengumpulan data yang sesuai dengan kajiannya. Kaedah pengumpulan data yang sesuai sangat perlu bagi memastikan data yang diperoleh tepat dan sesuai dengan tujuan kajian dilakukan. Lazimnya, penggunaan satu kaedah sahaja tidak memberi gambaran yang sebenarnya mengenai sesuatu persoalan kajian. Oleh yang demikian, pengkaji perlu menggunakan beberapa kaedah pengumpulan data yang sesuai untuk mendapat maklumat dan data tentang persoalan kajian.

kaedah soal selidik digunakan dalam kajian ini untuk mengumpulkan maklumat. Soal selidik merupakan satu set soalan atau item dalam bentuk tulisan. Ia merupakan satu alat yang dibentuk secara khusus untuk mengumpul maklumat bagi tujuan analisis yang dapat menjawab persoalan kajian. Kaedah soal selidik yang digunakan untuk memperkukuhkan lagi kesahihan dan kebolehpercayaan data yang diperoleh daripada responden.

Kajian ini juga menggunakan kaedah Hermeneutik dimana pengkaji menggunakan kaedah menganalisis teks bukan lisan iaitu transkrip temu bual yang berbentuk *google Form* yang diberikan kepada pelajar-pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah. Transkrip ini bertujuan sebagai pengumpulan maklumat tentang pandangan dan

penyelesaian yang responden kemukakan bagi masalah yang mereka hadapi dan maklumat-maklumat yang diperolehi daripada responden akan dianalisis.

3.3 Lokasi Kajian



Gambar Rajah 3.1: Logo Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau

Terdapat 196 buah Sekolah Menengah yang terdapat di Wilayah Sabah dan terdapat hanya 18 buah Sekolah Menengah di daerah Tawau. Pengkaji hanya memilih sebuah sekolah sahaja iaitu Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah dan sekolah ini terletak di Kawasan luar bandar. Pengkaji menjalankan kajian di sekolah ini kerana telah mengambil kira akan pengalaman pengkaji yang telah bersekolah di sekolah ini dahulu dan juga tiada lagi sebarang kajian yang dijalankan yang berkenaan dengan masalah etika dalam penggunaan komputer di sekolah ini.

3.4 Populasi Dan Persampelan

Populasi bermaksud sekumpulan individu yang mempunyai ciri-ciri atau sifat yang sama antara satu sama lain walaupun berbeza dari segi yang lain. Populasi juga merupakan sasaran bagi penyelesaian masalah, penyelesaian harus melibatkan keseluruhan individu dalam populasi, tetapi isunya, terdapat kekangan untuk mendapatkan maklumat. Menurut Cha Yan Piaw (2006), persampelan pula adalah berkaitan dengan proses memilih sebilangan kecil sesuatu populasi untuk dijadikan sebagai responden kajian. Persampelan merupakan satu aspek yang penting dalam penyelidikan kerana penggunaan sampel yang tidak sesuai akan mengurangkan kesahihan dan kebolehpercayaan terhadap sesuatu kajian.

Kajian ini dijalankan dengan memberikan beberapa soalan kepada pelajar-pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah dengan menggunakan platform *google form*. Terdapat 18 responden yang telah menjawab soal selidik yang telah pengkaji edarkan. Kesemua responden ini telah menjawab semua soalan yang terdapat dalam soal selidik bagi mendapatkan maklumat tentang masalah etika dalam penggunaan komputer ini.

Responden Lelaki	Responden Perempuan	Jumlah
13	5	18

Jadual 3.1: Bilangan responden bagi kajian yang dijalankan

3.5 Instrumen Kajian

Instrumen kajian sebenarnya adalah alat pengukur yang digunakan untuk menilai sama ada kesemua data atau maklumat yang diingini diperolehi atau tidak. Oleh itu, instrumen kajian ini amat penting bagi sesuatu kajian yang dijalankan. Hanya alat pengukur yang baik dan berkesan boleh mengukur dengan tepat sesuatu pemboleh ubah. Kajian ini menggunakan soal selidik melalui *google form* untuk mengumpul data yang diperlukan daripada responden.

Instrumen soal selidik ini dijalankan untuk mengkaji masalah etika dalam penggunaan computer di kalangan pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah. Oleh itu, penggunaan soal selidik sebagai alat ukur adalah lebih praktikal dan berkesan kerana dapat membantu mengurangkan perbelanjaan, masa dan tenaga bagi pengumpulan data (Mohd Majid Konting, 1998). Soal selidik merupakan satu bentuk instrumen yang banyak digunakan oleh penyelidik-penyelidik dalam pelbagai bidang untuk memperolehi fakta tentang suatu keadaan dan amalan yang sedang berlaku.

Sekiranya kaedah persampelan digunakan untuk mengkaji permasalahan, soal selidik dapat mengukur ciri-ciri atau pemboleh ubah yang hendak diukur daripada saiz sampel yang banyak. Keupayaan soal selidik menggunakan sampel yang banyak akan meningkatkan ketepatan anggaran statistik sampel untuk menganggar parameter populasi (Mohd Majid Konting, 1998).

Instrumen soal selidik kajian ini terdiri daripada empat (4) bahagian iaitu Bahagian A tentang latar belakang responden yang merangkumi jantina, umur, bangsa, agama dan aliran. Bahagian B pula menerangkan tentang faktor yang sering menjadi punca utama dalam masalah etika penggunaan komputer. Bahagian C pula menyatakan tentang kesan yang akan dialami sekiranya tiada etika dalam penggunaan komputer dan bahagian D pula ialah cadangan langkah-langkah penyelesaian untuk membelenggu masalah etika penggunaan komputer ini.

Kategori	Bilangan Item
Faktor yang sering menjadi punca utama dalam masalah etika penggunaan komputer.	5
Kesan yang akan dialami sekiranya tiada etika dalam penggunaan komputer.	6
Cadangan langkah-langkah penyelesaian untuk membelenggu masalah etika penggunaan komputer ini.	18

Jadual 3.2: Penganalisan soal selidik

3.6 Menganalisis Data

Penganalisan data merupakan aktiviti untuk memperolehi maklumat yang berguna daripada data mentah. Ia melibatkan aktiviti manipulasi seperti mengatur, memilih, menggabung dan menjadual. Penganalisan data juga melibatkan pengiraan terhadap data mentah dan seterusnya berasaskan maklumat yang terhasil daripada penganalisan tersebut, penyelidik akan menggunakan maklumat tersebut sebagai bukti untuk membuat sesuatu keputusan (Mohd Majid Konting, 1998).

Penyelidik menggunakan kaedah hermeneutik iaitu kaedah menganalisis teks iaitu berbantuan komputer dengan mengisi maklumat di *google form* mengetahui masalah yang

dihadapi oleh pelajar dalam etika dalam penggunaan komputer. Pengkaji akan mengasihkan sebuah *google form* yang perlu di isi dengan maklumat. Pengkaji akan menginterpretasi soalan-soalan menggunakan kaedah hermeneutik. Menurut Suppiah (2018), teks mempunyai hubungan dengan sistem bahasa dan linguistik yang mempunyai ayat-ayat dan frasa-frasa. Maka, Ia berfungsi untuk menunjukkan satu tujuan atau sinario yang harus dipaparkan oleh pengkaji. Menurut Gummesson (1991), memandang pendekatan Hermeneutik mementingkan pengalaman peribadi sebagai sesuatu bahan kajian yang menyeluruh. Paradigma Hermeneutik membincangkan mengenai emosi dan perasaan sebagai asas kepada tingkah laku.

3.7 Rumusan

Sebelum memulakan sesuatu kajian, pentingnya untuk pengkaji merangka terlebih dahulu bagaimana cara pengkaji ingin mengumpulkan data agar melaksanakan kajian tersebut dengan lebih teratur dan tepat lagi. Bab ini telah merumuskan tentang cara atau kaedah pengkaji untuk mengumpulkan maklumat seperti menggunakan kaedah polulasi dan persampelan dan soal selidik melalui *google form* bagi memenuhi kriteria kajian ini.

BAB 4

DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan

Kajian ini dijalankan untuk mengkaji dan menyelidik faktor, kesan dan langkah-langkah untuk mengatasi masalah etika penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah. Pengkaji telah meneliti dan menganalisis kesemua kebarangkalian tentang faktor, kesan dan langkah-langkah penyelesaian masalah etika penggunaan komputer ini menggunakan prosedur analisis yang ditentukan dan dapatan kajian tersebut akan dijelaskan dalam bentuk jadual dan juga graf berdasarkan maklum balas setiap responden yang telah menjadi responden dalam kajian ini.

4.2 Latar Belakang Responden

Dalam kajian ini, pengkaji telah mendapatkan maklum balas daripada lapan belas (18) orang pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah.

Jantina	Bilangan	Peratus (%)
Lelaki	13	72.2 %

Perempuan	5	27.8 %
Jumlah	18	100 %

Jadual 4.1: Jantina Responden

Seperti yang ditunjukkan pada jadual 4.1 diatas, responden kajian ini terdiri daripada lapan belas (18) responden dan tiga belas (13) daripadanya ialah berjantina lelaki (72.2%). Selebihnya ialah pelajar perempuan (27.8%). Dari jadual tersebut dapat kita rumuskan bahawa pelajar lelaki lebih tertarik untuk menjawab persoalan soal selidik tentang etika penggunaan komputer ini.

Berdasarkan jadual 4.2 di bawah pula menunjukkan umur bagi kesemua responden iaitu lingkungan yang berumur lima belas (15) dan enam belas (16) tidak mengambil tempat dalam soal selidik ini. terdapat seorang responden yang berumur tujuh belas (17) dan dua (2) orang responden lagi berumur lapan belas (18). Majoriti responden yang telah menjawab soal selidik ialah dalam lingkungan berumur sembilan belas (19) tahun keatas dengan peratus sebanyak (83.3%). Berdasarkan jadual tersebut, pengkaji dapat menganalisis bahawa pelajar tingkatan enam disekolah tersebut lebih banyak menjawab soal selidik ini dan pengkaji juga dapat menyimpulkan bahawa penggunaan komputer juga terpengaruh akibat pendidikan yang dijalankan disekolah tersebut. Buktinya, pelajar tingkatan enam lebih banyak meluangkan masa berhadapan dengan komputer kerana disebabkan oleh kerja kursus mereka dan hal ini tidak berlaku kepada pelajar menengah atas yang lain.

Umur	Bilangan	Peratus (%)
15	0	0 %

16	0	0 %
17	1	5.6 %
18	2	11.1 %
19 keatas	15	83.3 %
Jumlah	18	100 %

Jadual 4.2: Umur Responden

Bangsa	Bilangan	Peratus (%)
Melayu	7	38.9 %
Cina	1	5.6 %
India	0	0 %
Bumiputera Sabah	10	55.6 %
Jumlah	18	100 %

Jadual 4.3: Bangsa Responden

Berdasarkan jadual 4.3 diatas, bilangan reponden yang berbangsa bumiputera sabah lebih banyak menjawab soal selidik ini sebanyak (55.6%) dan hal ini sudah tentu wajar kerana sekolah ini terletak di daerah Tawau, Sabah yang sememangnya majoriti pelajar berbangsa bumiputera sabah. Terdapat juga sebahagian responden berbangsa melayu dengan peratus (38.9%) yang bersekolah di SMK Balung ini. Hal ini kerana sebahagian ibu bapa yang berasal daripada semenanjung Malaysia telah bekerja di Sabah dan anak-anak mereka turut mengikuti ibu bapa mereka dan bersekolah di SMK Balung ini. Tidak lupa juga ada seorang responden yang berbangsa cina dan tiada responden yang berbangsa india.

Bagi bahagian agama pula, kesemua responden beragama islam dengan peratus (100%) yang ditunjukkan di jadual 4.4 di bawah.

Agama	Bilangan	Peratus (%)
Islam	18	100 %
Kristian	0	0 %
Hindu	0	0 %
Buddha	0	0 %
Jumlah	18	100 %

Jadual 4.4: Agama Responden

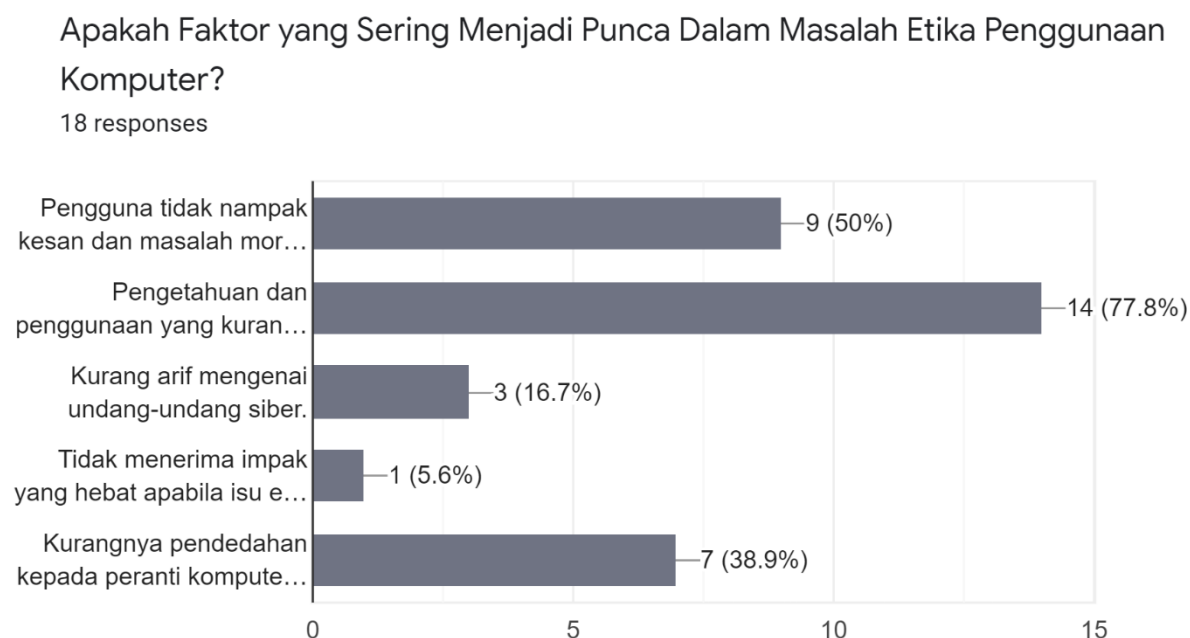
Akhir sekali, pengkaji juga memasukkan pilihan aliran didalam soal selidik yang telah diedarkan. Berdasarkan jadual 4.5 dibawah, sebanyak dua belas (12) responden ialah daripada aliran sastera dengan peratus (66.7%) dan selebihnya ialah daripada aliran sains sebanyak enam (6) orang dengan (33.3%).

Aliran	Bilangan	Peratus (%)
Sastera	12	66.7 %
Sains	6	33.3 %
Jumlah	18	100 %

Jadual 4.5: Aliran Responden

4.3 Analisis Faktor Masalah Etika Dalam Penggunaan Komputer

Dalam bahagian ini, hasil data soal selidik dari semua responden dijadikan sebagai maklumat dan bahan kajian yang penting untuk dikumpul dan dianalisis agar dapat menghasilkan kerja penyelidikan yang benar serta berguna.



Graf 4.1: Faktor Masalah Etika Penggunaan Komputer

Bahagian B: Faktor masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung, Tawau.

Soalan 1: Apakah faktor yang sering menjadi punca dalam masalah etika penggunaan komputer?

Faktor 1: Pengguna tidak Nampak kesan dan masalah moral daripada aspek sosial pengkomputeran.

Bilangan responden: 9 orang responden (50%)

Analisis Data Soal Selidik	Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)
<p>Pelajar yang tidak mempunyai etika dalam penggunaan komputer pasti akan tidak nampak akan kesan dan masalah moral daripada aspek perkomputeran itu sendiri. Hal ini kerana, pelajar kurang akan ilmu pengetahuan mereka di dalam bidang komputer ini dan akhirnya mereka tidak mengetahui kesan yang akan melanda mereka kerana tidak memiliki etika dalam penggunaan komputer ini.</p>	<p>Mengikut data kajian, terdapat sembilan (9) pelajar yang berpendapat bahawa faktor masalah etika penggunaan komputer ini akibat daripada pelajar itu sendiri tidak nampak akan kesan dalam moral perkomputeran. Pelajar tersebut juga berpendapat bahawa mereka tidak lagi berfikiran jauh kearah kesan dalam penggunaan komputer yang salah. Pelajar tersebut juga menyatakan mereka kurang akan pendedahan tentang perkomputeran ini sejak persekolahan lagi dan guru juga tidak pernah untuk mengajar mereka dalam penggunaan komputer yang betul.</p> <p>Penggunaan komputer ini juga memerlukan pengalaman yang banyak untuk mengelakkan diri daripada terlibat dalam masalah etika perkomputeran ini. Oleh itu, ramai pelajar yang akan terjerumus kedalam</p>

	<p>masalah etika ini kerana mereka kekurangan pengalaman mahupun pengetahuan dalam penggunaan komputer ini. Hal ini pasti akan menyukarkan lagi untuk membendung masalah ini daripada terus berleluasa.</p>
<p>Faktor 2: Pengetahuan dan penggunaan yang kurang mendalam terhadap bidang komputer.</p> <p>Bilangan responden: 14 orang responden (77.8%)</p>	
Analisis Data Soal Selidik	<p>Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik</p> <p>Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)</p>
<p>Majoriti pelajar bersetuju dengan faktor ini kerana semua perkara yang hendak dilakukan perlulah mempunyai pengetahuan dalam sesuatu perkara tersebut. Boleh dikatakan bahawa inilah faktor utama yang dapat menyebabkan masalah etika penggunaan komputer ini terus berleluasa di kalangan pelajar mahupun di kesemua lapisan masyarakat di negara kita.</p>	<p>Berdasarkan data kajian, boleh dikatakan bahawa faktor inila yang telah banyak menjerumus pelajar dalam masalah etika penggunaan komputer. Seperti faktor pertama tadi, pelajar tidak mengetahui tentang kesan akan masalah ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dalam penggunaan komputer itu sendiri.</p> <p>Pengetahuan dalam sesuatu perkara itu sangatlah penting sebelum kita hendak melakukan sesuatu. Sekiranya seseorang tidak mempunyai ilmu pengetahuan yang mendalam tentang sesuatu perkara, baik perkara tersebut dapat memberikan banyak</p>

	<p>faedah, ianya pasti akan membawa keburukan daripada faedah tersebut kerana kita tidak mempunyai pengetahuan yang mendalam atas perkara tersebut terutamanya dalam penggunaan komputer ini. Oleh itu, para pelajar hendaklah menimba ilmu pengetahuan sebanyak mungkin untuk mengelakkan masalah seperti ini daripada terus berlaku.</p>
<p>Faktor 3: Kurang arif mengenai undang-undang siber.</p> <p>Bilangan responden: 3 orang responden (16.7%)</p>	
Analisis Data Soal Selidik	Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik
	Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)
<p>Seperti mana yang kita ketahui, masalah etika dalam penggunaan komputer ini sudah semestinya telah melanggar undang-undang siber yang telah ditubuhkan. Oleh itu, pelajar yang kurang arif atau kurang pengetahuan dalam undang-undang ini sudah semestinya terjebak dalam masalah etika penggunaan komputer ini.</p>	<p>Mengikut data kajian, sebanyak tiga (3) orang pelajar memilih faktor ini dalam terjadinya masalah etika perkomputeran. Masalah etika dalam penggunaan komputer ini akan menyebabkan pelanggaran atas undang-undang siber. Masalah ini boleh mengundang kepada munculnya golongan <i>cracker</i> iaitu golongan yang mencerooboh kedalam sistem komputer dan merosakkan sistem komputer tersebut. <i>Cracker</i> ini juga tidak menulis program untuk</p>

	<p>membangunkan perisian tetapi mereka menggunakan perisian yang dibangun oleh orang lain untuk tujuan memusnahkan perisian tersebut.</p> <p>Selain itu, masalah etika ini juga akan mengundang kepada wujudnya penggondam yang berniat jahat iaitu penggondam ini akan menggunakan komputer untuk tujuan yang tidak baik seperti mencuri wang orang lain, mencuri data pribadi orang lain dan menyebarkan virus untuk tujuan merosakkan system, data, perisian dan melumpuhkan rangkaian komputer. Oleh itu, kesemua perbuatan tadi merupakan salah satu kesalahan didalam undang-undang siber dan kesalahan tersebut merupakan suatu kesalahan yang besar.</p> <p>Jenis undang-undang siber yang diwujudkan di negara kita ada lima (5) iaitu Akta Jenayah Komputer (Akta 563), Akta Teleperubatan 1997 (Akta 564), Akta Komunikasi dan Multimedia 1998 (Akta 588), Akta Tandatangan Digital (Akta 562) dan Akta Cakera Optik 2000 (Akta 606).</p>
--	--

Faktor 4: Tidak menerima impak yang hebat apabila isu etika komputer ini berlaku kepada diri mereka sendiri.

Bilangan responden: 1 orang responden (5.6%)

Analisis Data Soal Selidik

Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik

Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)

Faktor terjadinya masalah etika komputeran ini kerana sebahagian pelajar tidak lagi menerima impak daripada penggunaan komputer yang disalahgunakan seperti pada huraian hermeneutik faktor yang ketiga tadi. Oleh itu, masalah ini terus berleluasa akibat faktor ini.

Merujuk kepada data kajian, hanya seorang pelajar yang bersetuju bahawa masalah etika komputer ini disebabkan oleh tidak menerima lagi impak daripada masalah ini. Menurut pengkaji sendiri, faktor ini juga merupakan salah satu daripada faktor utama masalah ini daripada terus terjadi. Hal ini kerana, jika seseorang itu tidak merasakan keburukan suatu perkara tersebut, mereka pasti akan menganggap perkara tersebut dengan sebelah mata sahaja. Sekiranya seseorang telah menerima impak yang negatif, barulah mereka akan merasakan perkara tersebut hendaklah dibendung dengan segera agar mereka tidak terkena lagi dengan impak negatif tersebut. Bak kata pepatah, “sudah terhantuk baru terngadah”.

Faktor 5: Kurangnya pendedahan kepada peranti komputer ini sejak kecil lagi.

Bilangan responden: 7 orang responden (38.9%)

Analisis Data Soal Selidik	Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)
<p>Sesuat perkara sangatlah penting untuk kita pelajarinya dari kecil lagi. Oleh itu, 7 orang pelajar telah bersetuju dengan faktor ini iaitu kurangnya pendedahan kepada peranti elektronik sejak kecil lagi.</p>	<p>Berdasarkan kajian ini, sebanyak 7 orang pelajar telah bersetuju dengan faktor ini. Faktor ini menunjukkan bahawa Pendidikan itu bermula sejak kita masih berada didalam Rahim lagi dan bukannya terhad pada pembelajaran bilik darjah sahaja (Suppiah, 2021). Guru pertama kita ialah ibubapa oleh itu pentingnya peranan ibubapa dalam memberi Pendidikan kepada anak mereka sejak kecil lagi. Untuk melahirkan sebuah insan yang memahami tentang etika, ianya perlu untuk diberi pendedahan dari kecil agar ia dapat memberi banyak kebaikan Ketika sudah menjelang dewasa apatah lagi dari konteks penggunaan komputer ini.</p> <p>Pada abad ke-21 ini, peranti elektronik seperti komputer bukanlah suatu yang baru bagi generasi sekarang. Penggunaan komputer sangatlah tinggi mengikut kepada perkembangan teknologi yang kian meningkat ini. Ibubapa perlulah mendedahkan peranti elektronik ini kepada</p>

	anak mereka sejak kecil lagi untuk mereka menambahkan pengetahuan etika dalam penggunaan komputer. Hal ini pasti akan dapat membendung masalah etika perkomputeran ini dengan baik lagi.
--	--

Jadual 4.6: Faktor masalah etika penggunaan komputer

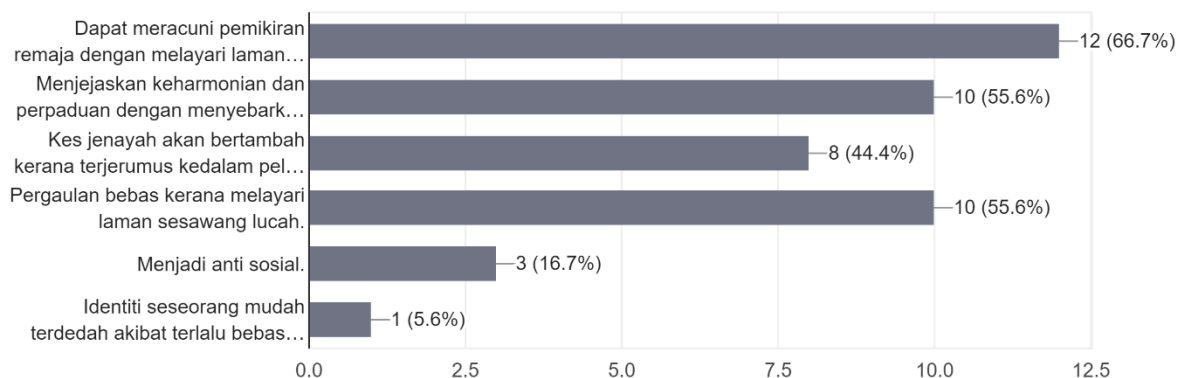
4.4 Perbincangan

Selepas menganalisis data soal selidik responden, pengkaji dapat menyimpulkan bahawa terdapat beberapa faktor yang dapat mengundang masalah etika penggunaan komputer ini. Pengkaji telah menetapkan responden boleh memilih tiga (3) daripada faktor tersebut agar pengkaji dapat menganalisis data dengan lebih tepat lagi. Buktinya, faktor yang kedua iaitu kekurangan pengetahuan merupakan faktor utama kerana ramai pelajar telah bersetuju dengan faktor tersebut yang dapat mengundang masalah etika penggunaan komputer ini dalam kalangan pelajar itu sendiri.

4.5 Analisis Kesan Masalah Etika Dalam Penggunaan Komputer

Apakah kesan yang akan dialami sekiranya tiada etika dalam penggunaan komputer?

18 responses



Graf 4.2: Kesan Masalah Etika Penggunaan Komputer

Bahagian C: Kesan masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung, Tawau.

Soalan 2: Apakah kesan yang akan dialami sekiranya tiada etika dalam penggunaan komputer?

Kesan 1: Dapat meracuni pemikiran remaja.

Bilangan responden: 12 orang responden (66.7%)

Analisis Data Soal Selidik

Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik

Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)

Terdapat dua belas (12) orang pelajar telah bersetuju dengan kesan ini iaitu dapat meracuni pemikiran remaja. Hal ini demikian, akan menjadikan kesan pertama ini menjadi kesan yang utama dalam

Berdasarkan data kajian soal selidik ini, dapat kita ketahui bahawa kesan utama masalah etika penggunaan komputer ini ialah dapat meracuni pemikiran remaja. Menurut pengkaji sendiri, kesan ini merupakan salah

<p>kalangan pelajar itu sendiri kerana mendapat persetujuan yang banyak daripada lapan belas (18) pelajar yang telah menjawab soal selidik ini.</p>	<p>satu kesan yang umum akibat masalah ini. Seperti mana yang kita ketahui, penyalahgunaan komputer ada banyak cara dan salah satunya ialah melayari laman sesawang yang tidak sesuai dengan peringkat umur pelajar tersebut. Hal ini sudah pasti akan meracuni pemikiran pelajar mengikut apa yang mereka telah baca, nampak dan dengar segala maklumat yang tidak sesuai di dalam laman sesawang yang mereka layari tersebut.</p> <p>Dengan lebih teruk lagi, pelajar yang telah diracuni pemikiran mereka tersebut pasti akan menyebabkan mereka berkelakuan dengan tidak baik akibat kesan ini dan hal ini sangatlah patut kita untuk risaukan demi generasi akan datang.</p>
<p>Kesan 2: Menjejaskan keharmonian dan perpaduan masyarakat.</p> <p>Bilangan responden: 10 orang responden (55.6%)</p>	
<p>Analisis Data Soal Selidik</p>	<p>Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik</p> <p>Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)</p>
<p>Terdapat 10 orang pelajar telah bersetuju dengan kesan yang kedua ini iaitu dapat menjejaskan keharmonian dan perpaduan</p>	<p>Berdasarkan analisis data diatas, kesan ini juga telah menjadi pilihan ramai pelajar tentang impak negatif masalah etika</p>

sama ada dalam kalangan masyarakat mahupun dalam kalangan pelajar disekolah tersebut.

penggunaan komputer ini. Hal ini demikian kerana jenis-jenis penyalahgunaan komputer pasti akan melibatkan penyebaran berita palsu dan fitnah. Hal ini dapat kita lihat pada isu semasa yang telah melanda dunia kita sejak tahun 2019 lagi iaitu pandemik covid-19. Banyak pihak yang tidak bertanggungjawab telah menyebarkan berita palsu tentang wabak tersebut dan akhirnya membuatkan masyarakat berasa khawatir dan tidak tenteram.

Kesan ini juga boleh terjadi dalam kalangan pelajar itu sendiri, sebagai contoh, seorang pelajar yang tidak mempunyai etika dalam penggunaan komputer ini telah mensabotaj rakan sekelasnya dengan memasukkan benda-benda yang tidak baik kedalam komputer mereka dan memalukan rakan sekelas mereka sendiri. Ianya sangatlah akan memberi impak yang buruk kepada rakan yang telah difitnah tersebut dan akan menyebabkan hubungan rakan mereka menjadi tidak harmoni lagi.

Kesan 3: Kes jenayah akan meningkat kerana terjerumus kedalam pelaku jenayah siber.

Bilangan responden: 8 orang responden (44.4%)	
Analisis Data Soal Selidik	Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)
Terdapat lapan (8) orang pelajar bersetuju dengan kesan yang ketiga ini iaitu pelajar yang terjerumus kedalam masalah etika komputer ini akan segera terjerumus kedalam jenayah siber.	<p>Berdasarkan analisis data diatas, pengkaji dapat menyimpulkan bahawa sebahagian pelajar telah mengetahui serba sedikit tentang etika penggunaan komputer ini terkait juga dengan jenayah siber. Hal ini kerana, lapan (8) orang pelajar telah bersetuju dengan kesan ini dan ini bukanlah jumlah yang sedikit.</p> <p>Mengikut beberapa kajian yang pengkaji telah jalankan untuk mencari maklumat tentang etika komputer ini, jenayah siber merupakan salah satu kesan utama kepada masalah ini. Hal ini kerana, definisi masalah etika komputer itu sendiri ialah penyalahgunaan peranti elektronik dan ini sangat berkait dengan munculnya jenayah siber di negara kita. Kesan ini juga sangat berkait dengan salah satu faktor masalah etika komputer diatas, iaitu kurang arif trntang undang-undang siber.</p>

	<p>Menurut Anita Rahim dan Nazura Manap (2004), jenayah siber merupakan suatu bentuk perlakuan jenayah yang menggunakan sebarang jenis peranti elektronik melalui sambungan perkhidmatan internet yang membolehkan seseorang perlakuan jenayah dilakukan sama ada ia melibatkan seseorang individu atau sekumpulan orang serta mampu menjangkau batasan dari seseorang negara ke negara yang lain dalam tempoh masa yang singkat dan tidak terhad batasan.</p> <p>Sepertimana yang kita lihat tentang jenayah siber ini, jenayah ini menggunakan peranti elektronik seperti komputer dan pelaku kepada jenayah ini sudah semestinya mempunyai masalah dalam etika penggunaan komputer itu sendiri.</p>
<p>Kesan 4: Pergaulan bebas meningkat.</p> <p>Bilangan responden: 10 orang responden (55.6%)</p>	
Analisis Data Soal Selidik	<p>Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik</p> <p>Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)</p>
Terdapat sepuluh (10) orang pelajar bersetuju dengan kesan yang keempat ini. hal	Berdasarkan analisis data tersebut, kesan ini juga telah banyak menarik perhatian para

<p>ini sama dengan kesan yang kedua. Pelajar yang bersetuju dengan kesan ini berpendapat bahawa pergaulan bebas terjadi akibat tiadanya etika dalam penggunaan komputer ini.</p>	<p>pelajar yang boleh dikatakan mereka masih lagi dalam peringkat remaja. Pergaulan bebas dengan remaja sudah tidak lagi dapat dipisahkan kerana pelaku kepada pergaulan bebas ini kebanyakannya daripada golongan remaja itu sendiri (Harian Metro, 2021).</p> <p>Mengikut statistik yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesihatan Malaysia, sebanyak 4,000 wanita dibawah 18 tahun telah pun disahkan hamil dan tidak berkahwin lagi. Yang lebih teruk lagi, Timbalan Menteri Wanita, Keluarga dan Masyarakat menyatakan bahawa dari tahun 2012 hingga 2016, sebanyak 79,302 wanita dibawah 18 tahun telah disahkan telah hamil (Asyraf Hasnan, 2018).</p> <p>Merujuk kepada statistik diatas, pengkaji dapat simpulkan bahawa pergaulan bebas ini sangatlah menjadi perkara yang patut dirisaukan kerana ianya melibatkan banyak pelajar. Masalah dalam penggunaan komputer ini juga merupakan faktor utama dalam tingginya statistik Wanita 18 tahun kebawah hamil tersebut kerana pelajar salah menggunakan komputer iaitu dengan</p>
--	--

	<p>melayari laman sesawang lucah yang akan menyebabkan para pelajar akan ketagih untuk melakukan hubungan seks diluar nikah.</p>
<p>Kesan 5: Menjadi anti sosial.</p> <p>Bilangan responden: 3 orang responden (16.7%)</p>	
Analisis Data Soal Selidik	Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik
	Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)
<p>Terdapat tiga (3) orang pelajar bersetuju dengan kesan yang kelima ini iaitu pelajar yang terjerumus kedalam masalah etika komputer ini akan menjadi anti sosial ataupun tidak ingin untuk bersosial lagi dengan rakan mereka.</p>	<p>Berdasarkan data analisis ini, pengkaji menyatakan bahawa kesan ini bukanlah suatu kesan yang utama dalam masalah ini kerana kesan anti sosial ini merupakan kesan utama kepada pelajar yang menggunakan media sosial sebagai platform utama mereka untuk bersosial dan bukan lagi melalui percakapan secara bersemuka.</p> <p>Namun begitu, bagi masalah etika penggunaan komputer juga relevan dengan kesan ini. Hal ini kerana, komputer juga merupakan salah satu daripada peranti elektronik yang hamper sama dengan telefon pintar. Kesemua peranti elektronik pasti akan membawa kesan ini sekiranya pelajar menggunakan peranti tersebut dengan cara</p>

	<p>yang salah dan tidak mengikut etika yang betul. Sebagai contoh, seorang pelajar yang menggunakan komputer secara tidak henti kerana sering melayari laman sesawang yang disediakan di platform pencarian seperti <i>google</i> pasti akan membuat pelajar tersebut menjadi taksub dengan komputer dan mereka tidak lagi berminat untuk berkomunikasi secara bersemuka dengan rakan mereka. Oleh itu, hal ini pasti akan membawa pelajar tersebut menjadi anti sosial disebabkan penggunaan komputer yang tidak mengikut akan etika yang telah disediakan.</p>
<p>Kesan 6: Identiti seseorang mudah untuk terdedah.</p> <p>Bilangan responden: 1 orang responden (5.6%)</p>	
Analisis Data Soal Selidik	Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik
	Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)
<p>Kesan yang terakhir ini merupakan antara kesan yang dimasukkan oleh pelajar itu sendiri kerana pengkaji telah membuat satu ruang dalam soal selidik kesan ini untuk para responden mengisi idea mereka sendiri. kesan yang pelajar ini fikirkan ialah identiti</p>	<p>Berdasarkan data ini, seorang pelajar telah menyatakan bahawa kesan masalah etika penggunaan komputer ini adalah akan mendedahkan identiti mereka sendiri kerana terlalu taksub untuk menceritakan kehidupan mereka didalam media sosial. Kesan ini lebih menjerumus kepada keburukan media sosial.</p>

<p>seseorang akan mudah terdedah akibat masalah etika penggunaan komputer ini.</p>	<p>Namun begitu, pengkaji juga tidak menyangkal idea yang diberikan oleh pelajar ini. Hal ini kerana, media sosial ini hanya terdapat di dalam semua peranti elektronik dan bukan sahaja ada di alam telefon pintar bahkan di dalam komputer juga. Oleh itu, pengkaji juga menyokong kesan yang diberikan oleh pelajar ini kerana ianya pasti berdasarkan pengalaman pelajar itu sendiri. Hal ini tidak dapat disangkal kerana penggunaan peranti elektronik yang tidak melibatkan etika pasti akan mengundang kesan sebegini rupa. Hal ini juga akan membawa kepada banyak impak buruk dalam kehidupan seseorang tersebut. Dengan menayangkan kehidupan seharian kita di dalam media sosial, banyak orang luar akan dapat mengetahui banyak maklumat tentang diri seseorang itu apatah lagi jika seseorang tersebut diminati oleh orang lain. Hal ini pasti akan mengundang kepada wujudnya orang lain yang selalu ingin melihat kehidupan seharian kita ataupun dikenali sebagai <i>stalker</i> yang akan banyak membahayakan kehidupan seseorang yang</p>
--	--

	tidak mempunyai etika dalam penggunaan komputer ini.
--	--

Jadual 4.7: Kesan Masalah Etika Penggunaan Komputer

4.6 Perbincangan

Selepas menganalisis data soal selidik responden pada bahagian kesan ini, pengkaji dapat menyimpulkan bahawa terdapat beberapa kesan yang dapat mengundang masalah etika penggunaan komputer ini. Pengkaji juga telah menetapkan responden boleh memilih tiga (3) daripada faktor tersebut agar pengkaji dapat menganalisis data dengan lebih tepat lagi. Pengkaji juga telah menyediakan ruang khas pada bahagian ini untuk pelajar memberikan sendiri idea mereka tentang kesan masalah penggunaan komputer ini. Buktinya, kesan yang pertama iaitu meracuni pemikiran pelajar boleh dikatakan sebagai kesan utama kerana ramai pelajar telah bersetuju dengan kesan tersebut yang dapat mengundang masalah etika penggunaan komputer ini dalam kalangan pelajar itu sendiri. Seorang pelajar juga telah memberikan pendapat mereka sendiri tentang kesan ini iaitu akan mendedahkan identiti pelajar itu sendiri akibat tidak ada etika dalam penggunaan komputer. Hal ini juga sangat disokong oleh pengkaji kerana ianya pasti berasal daripada pengalaman pelajar itu sendiri.

4.7 Analisis Langkah-langkah penyelesaian Masalah Etika Dalam Penggunaan Komputer

Dalam bahagian ini, pengkaji telah memasukkan soalan langkah-langkah penyelesaian ini kedalam soal selidik dan responden perlu menyatakan langkah mereka sendiri kerana pengkaji tidak membuat sebarang pilihan untuk bahagian ini.

Pengkaji telah mengkategorikan langkah-langkah yang pelajar berikan kepada variasi peranan. Pengkaji juga menganalisis data ini dengan menggunakan interpretasi kaedah hermeneutik (metateks) seperti pada bahagian B dan C di atas.

Bahagian C: Langkah-langkah penyelesaian masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung, Tawau.	
Soalan 3: Cadangkan langkah-langkah penyelesaian untuk membelenggu masalah etika penggunaan komputer ini.	
Langkah 1: Peranan ibu bapa Bilangan responden: 5 orang responden	
Analisis Data Soal Selidik	Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)
Terdapat lima (5) orang pelajar telah menyatakan bahawa langkah penyelesaian yang sesuai ialah melalui peranan ibu bapa itu sendiri. Hal ini kerana, sebahagian pelajar	Berdasarkan data kajian yang pengkaji peroleh, pelajar menyatakan bahawa ibu bapa perlulah memberi perhatian sepenuhnya kepada anak-anak mereka. Ibu

<p>berpendapat bahawa ibu bapa merupakan satu aspek yang penting dalam pembentukan remaja dan hal ini boleh dilakukan sejak mereka kecil lagi.</p>	<p>bapa perlulah mengawasi setiap tingkah laku anak mereka dalam pelbagai jenis aspek terutamanya dari konteks disiplin mereka. Hal ini kerana, anak-anak yang telah dilatih untuk berdisiplin sejak kecil lagi, mereka akan membawa perbuatan disiplin itu hingga mereka dewasa. Oleh itu, Pemerhatian ibu bapa keatas anak-anak sangatlah penting untuk membentuk etika dalam diri anak mereka.</p> <p>Selain itu, pelajar juga ada menyatakan bahawa ibu bapa perlu mengawal penggunaan komputer ini terhadap anak-anak. Pengawasan komputer ini akan menyebabkan anak-anak tidak sewenangnyanya menggunakan peranti komputer ini jika tidak memerlukan apa-apa keperluan. Anak-anak yang sering menggunakan komputer pada waktu yang tidak diperlukan, akan menyebabkan mereka lebih teransang untuk mencari sesuatu perkara yang melalaikan. Hal ini sangatlah perlu dititikberatkan kerana dari sinilah masalah etika dalam penggunaan komputer ini bermula dan ibu bapa merupakan aset yang penting untuk</p>
--	--

	<p>menghentikan masalah ini daripada berlaku pada masa akan datang.</p> <p>Seterusnya, data yang dikumpulkan oleh pengkaji ialah ibu bapa juga perlu memberikan anak-anak didikan awal tentang penggunaan komputer. Anak-anak diibaratkan seperti kain putih dan ibu bapalah merupakan insan yang bertanggungjawab untuk mewarna dan mencorakkan kain tersebut. Metafora tersebut menerangkan bahawa anak-anak ini tiada ilmu dalam pelbagai hal dan ibu bapa memainkan peranan dalam mendidik mereka khususnya dalam penggunaan komputer ini. Ibu bapa perlulah menerangkan kepada anak-anak tentang kebaikan dan keburukan penggunaan komputer sehinggalah mereka bijak dan faham penggunaan komputer ini. Hal ini pasti akan dapat mencegah masalah etika penggunaan komputer ini terus berleluasa. Oleh itu, peranan ibu bapa merupakan peranan yang sangat penting dalam pembentukan etika dalam diri pelajar dan hal ini telah disetujui oleh sebahagian</p>
--	--

	besar pelajar di Sekolah menengah kebangsaan Balung, Tawau.
Langkah 2: Peranan Guru Bilangan responden: 1 orang responden	
Analisis Data Soal Selidik	Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)
Terdapat seorang pelajar sahaja yang telah menyatakan guru juga berperanan dalam mengatasi masalah penggunaan komputer ini. Walaubagaimanapun, pengkaji tidak boleh mengendahkan penyataan yang diberikan oleh pelajar.	Berdasarkan data yang diperolehi, pelajar menyatakan bahawa peranan guru iaitu mengajar tentang asas komputer dari Sekolah Rendah lagi. Mc keown (1986) berpendapat, jika seseorang itu celik dalam penggunaan komputer, dia bukan sahaja mempelajari tentang komputer tetapi juga pelajari tentang etika dalam penggunaannya. Seseorang guru hendaklah menyelitkan pengajaran tentang asas penggunaan komputer kepada para pelajar biarpun sekolah tersebut tidak menyediakan mata pelajaran yang khusus tentang komputer kerana guru merupakan insan yang mengajari pelbagai hal kepada pelajar mereka dan bukan sahaja tertakluk kepada sillibus di sekolah itu sahaja. Sekiranya guru mengajarkan hal ini kepada pelajar mereka seawall Sekolah Rendah lagi,

	<p>pelajar akan menerapkan apa yang diajarkan tersebut sehingga mereka dewasa dan hal ini pasti akan membendung masalah etika penggunaan komputer, Oleh itu, peranan guru juga tidak kalah pentingnya dalam membendung masalah ini daripada terus berleluasa.</p>
<p>Langkah 3: Peranan masyarakat</p> <p>Bilangan responden: 4 orang responden</p>	
Analisis Data Soal Selidik	<p>Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik</p> <p>Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)</p>
<p>Terdapat empat (4) orang pelajar telah menyatakan bahawa masyarakat juga berperanan dalam membendung masalah ini. pengkaji tidak boleh mengabaikan sepenuhnya kepada penyataan yang telah diberikan oleh para pelajar. Oleh itu, pengkaji akan huraikan langkah ini dengan mendalam lagi pada ruang metateks disebelah.</p>	<p>Empat (4) orang pelajar tersebut telah menyatakan pernyataan yang lebih kurang sahaja iaitu masyarakat perlu membuat suatu advokasi atau kempen kesedaran. Menurut pengkaji, langkah ini merupakan salah satu langkah yang umum untuk mencegah sesuatu perkara. Namun, langkah ini juga tidak patut di pandang dengan sebelah mata kerana untuk sesebuah masalah, kita perlulah memikirkan sebanyak mungkin jalan penyelesaian yang terbaik untuk menyelesaikan masalah tersebut.</p>

	<p>Pihak masyarakat perlu mengadakan tentang kempen etika penggunaan komputer. Kempen tersebut hendaklah diselenggarakan dengan baik dan dalam kempen tersebut perlulah mempunyai pelbagai maklumat seperti kebaikan dan keburukan etika penggunaan komputer ini. Pengkaji juga berfikir bahawa kempen atau program ini pasti akan menarik perhatian banyak pelajar untuk menyertai program ini kerana biasanya program-program yang dilancarkan mengandungi perkara yang menyeronokkan dan hal ini akan dapat menarik minat pelajar untuk menyertai program atau kempen yang dijalankan tersebut.</p>
<p>Langkah 4: Peranan kerajaan</p> <p>Bilangan responden: 2 orang responden</p>	
Analisis Data Soal Selidik	<p>Inteprestasi Analisis Data Soal Selidik</p> <p>Menggunakan Kaedah Hermeneutik (Metateks)</p>
<p>Terdapat dua (2) orang pelajar sahaja yang menyatakan peranan kerajaan juga penting dalam langkah penyelesaian masalah ini. Apabila ianya berkaitan teknologi, pihak kerajaan bukanlah suatu yang baru dalam</p>	<p>Peranan kerajaan juga sama pentingnya dengan peranan-peranan yang lain. Untuk membendung masalah ini, pelajar menyatakan bahawa pihak kerajaan perlulah membuat sekatan laman web yang tidak baik</p>

<p>langkah ini. Oleh itu, pengkaji juga bersetuju dengan pernyataan yang diberikan oleh dua (2) orang pelajar ini.</p>	<p>seperti laman web lucah, keganasan dan banyak lagi. Pihak kerajaan perlulah membuat pelbagai sekatan keatas laman web seperti ini dan bukan sahaja hanya satu sekatan. Antara sekatan yang telah dilaksanakan oleh pihak kerajaan ialah menyekat remaja yang berumur 18 tahun kebawah daripada menyekat mereka untuk melayari laman web tersebut dan hal ini sangatlah kurang untuk melakukan pencegahan sepenuhnya. Oleh itu, pihak kerajaan perlulah membuat sekatan yang lebih menyeluruh dan perlu lagi untuk diketatkan agar dapat menyekat para pelajar yang terjebak dalam masalah etika penggunaan komputer ini untuk tidak lagi melayari laman sesawang tersebut.</p> <p>Selain itu, pihak kerajaan juga perlu menggubah semula undang-undang siber yang sedia ada seperti apa yang telah dinyatakan oleh pelajar SMK Balung, Tawau ini. Pihak kerajaan perlu menggubah secara keseluruhan undang-undang siber yang sedia ada dan perkara yang perlu dititikberatkan dalam penggubahan tersebut ialah memberi</p>
--	---

	<p>hukuman yang lebih berat lagi kepada pelaku jenayah siber yang berasal daripada masalah etika penggunaan komputer ini. Hal ini pasti akan dapat mengurangkan lagi pelaku jenayah siber ini akibat takut dengan hukuman yang akan diberikan.</p> <p>Pernyataan pelajar yang setersunya ialah pihak kerajaan perlulah membina satu polisi yang baharu iaitu menghadkan penggunaan komputer terhadap pelajar yang berumur 18 tahun kebawah kecuali penggunaan komputer untuk tujuan sekolah sahaja. Hal ini mungkin suatu perkara yang berat untuk dilaksanakan oleh pihak kerajaan, tetapi tidak salah untuk melakukan polisi seperti ini agar dapat mencegah masalah ini untuk terus berleluasa dan akan membawa implikasi yang lebih buruk lagi kepada generasi akan datang.</p>
--	---

Jadual 4.8: Langkah Penyelesaian Masalah Etika Dalam Penggunaan Komputer

4.8 Perbincangan

Pada bahagian ini, pengkaji telah menganalisis jawapan yang telah diberikan oleh para pelajar dan hasilnya dapat dilihat pada jadual 4.8 diatas. Pengkaji hanya menerima dua belas (12) daripada lapan belas (18) jawapan yang relevan untuk dianalisis. Sebanyak lima (5) orang pelajar lebih kepada peranan ibu bapa dalam pernyataan mereka dan ini merupakan langkah utama. Empat (4) orang pelajar pula menyatakan bahawa masyarakat juga berperanan dalam langkah untuk menyelesaikan masalah ini. Terdapat dua (2) orang pelajar yang menyatakan pihak kerajaan perlu mengambil tanggungjawab atas masalah ini dan pelajar yang selebihnya pula menyatakan peranan guru juga penting dalam langkah mengatasi masalah etika dalam penggunaan komputer ini.

4.9 Rumusan

Kesimpulannya, bab ini membincangkan secara terperinci tentang kajian analisis masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar SMK Balung Tawau, Sabah. Melalui pendekatan Hermeneutik, pengkaji dapat menganalisis data kajian ini dengan lebih terperinci dan lebih mudah untuk mendapatkan maklumat yang lebih tepat lagi. Selepas menganalisis data soal selidik, pengkaji mendapati bahawa faktor utama yang menyebabkan masalah ini terus berleluasa ialah kurangnya pengetahuan yang mendalam terhadap penggunaan komputer. Pengkaji juga telah mendapati bahawa kesan yang paling memberi impak yang negatif ialah dapat meracuni pemikiran para pelajar. Untuk langkah penyelesaiannya pula, peranan ibu bapa merupakan peranan yang utama dalam pencegahan masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar di SMK Balung Tawau, Sabah.

BAB 5

RUMUSAN

5.1 Pengenalan

Bab ini akan menumpukan perbincangan tentang masalah yang dihadapi serta kesimpulan kepada kajian yang telah dijalankan. Setiap persoalan kajian berdasarkan hasil kajian diterangkan mengikut kajian literatur. Bab ini juga akan menerangkan lebih lanjut tentang kesimpulan bagi keseluruhan kajian yang berkaitan masalah etika dalam penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah.

5.2 Perbincangan Tentang Masalah

Pengkaji telah menjalankan kajian atas masalah penggunaan komputer di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung Tawau, Sabah ini kerana tidak ada lagi kajian yang dijalankan tentang masalah ini apatah lagi yang merujuk kepada kalangan pelajar. Berdasarkan kajian yang telah dijalankan, pengkaji telah mengetahui faktor utama, kesan yang memberi impak secara menyeluruh dan langkah-langkah penyelesaian kepada masalah yang dikaji ini.

Pertama sekali, pengkaji telah mengetahui bahawa faktor utama yang menyebabkan masalah ini terjadi iaitu pengetahuan dan penggunaan yang kurang dalam bidang komputer. Sepertimana yang kita ketahui, wujudnya masalah ini sudah tentu akibat wujudnya teknologi

yang begitu pesat berkembang iaitu melibatkan peranti elektronik khususnya komputer. Sebanyak empat belas (14) orang pelajar iaitu (77.8%) telah memilih faktor ini untuk dinyatakan sebagai faktor utama dalam masalah ini. Dari statistik data yang telah diperolehi ini, dapat kita ketahui bahawa ilmu pengetahuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam semua bidang. Menurut Noraziah Sharuddi (2002), ilmu didefinisikan sebagai pengetahuan dan kepandaian tentang sesuatu bidang yang disusun secara bersistem menurut kaedah dan metod tertentu yang dapat digunakan untuk menerangkan sesuatu yang berkait dengan bidang ilmu tersebut. Oleh itu, pentingnya sebuah ilmu pengetahuan akan dapat menunjukkan seseorang tersebut tentang baik dan buruk sesuatu perkara. Kurangnya ilmu pengetahuan dalam diri pasti akan mengundang banyak masalah terutamanya masalah etika penggunaan komputer ini. Orang yang berilmu sudah pasti akan mempunyai etika yang baik dan apabila seseorang itu mempunyai etika yang baik, semua perkara yang dilakukan mestilah berpandukan etika yang mereka ada tersebut. Oleh itu, adanya ilmu pengetahuan yang mendalam tentang komputer, masalah ini akan dapat diatasi dengan mudah.

Selain itu, pengkaji juga telah mengetahui bahawa masalah ini akan dapat meracuni pemikiran banyak remaja. Sebanyak dua belas (12) orang pelajar iaitu (66.7%) telah memilih kesan ini sebagai kesan yang utama akibat dari terjadinya permasalahan etika penggunaan komputer. Terdapat banyak kesan yang akan diundang akibat masalah ini, akan tetapi meracuni pemikiran remaja ini merupakan kesan yang paling utama yang diperolehi dalam kajian ini. Apabila seseorang itu telah diracuni pemikiran mereka, banyak lagi kesan sampingan yang mereka akan hadapi kelak. Sebagai contoh, mereka akan sentiasa berfikiran secara negatif, mereka akan berbuat sesuatu perkara yang diluar jangkaan dan sebagainya. Oleh itu, kesan negatif ini tidak akan terhenti apabila seseorang tersebut terkena impak yang dasyat, tetapi mereka akan menerima pelbagai lagi kesan sampingan. Perkara ini dapat dicegah apabila kita mengambil Tindakan yang cepat untuk membelenggu masalah ini daripada terus berleluasa.

Akhir sekali, pengkaji juga telah mengkaji tentang langkah-langkah penyelesaian yang sesuai untuk mencegah masalah ini daripada terus berlaku. Langkah utama yang pengkaji dapat keluarkan daripada kajian ini ialah melalui peranan ibu bapa. Sebanyak lima (5) orang pelajar telah bersetuju dengan Langkah ini. Peranan ibu bapa sangatlah penting dalam membendung masalah ini. Banyak peranan ibu bapa yang telah dinyatakan oleh pelajar di SMK Balung Tawau ini antaranya ialah memberi perhatian sepenuhnya kepada anak-anak, mengawal penggunaan komputer kepada anak-anak dan memberikan didikan awal tentang penggunaan komputer kepada anak-anak. Hal ini tidak dapat disangkal lagi kerana ibu bapa merupakan insan nombor satu yang terdekat dengan pelajar. Dengan dorongan ibu bapa, masalah ini sudah pasti akan dibendung dengan sepenuhnya, namun ramai ibu bapa diluar sana yang tidak mengambil kisah tentang kehidupan anak mereka dan hal inilah yang telah membawa kepada terjadinya masalah ini.

5.3 Kesimpulan

Pandemik covid-19 yang melanda memberi impak besar kepada negara sejak tahun 2019 lagi dan dari sini kita dapat lihat bahawa penggunaan teknologi sangatlah penting bagi kehidupan seharian sewaktu pandemik ini melanda. Penggunaan peranti elektronik juga menjadi platform utama untuk menjalankan sesebuah pekerjaan seperti hanya menghadiri kelas secara atas talian dan bekerja dari rumah sahaja. Menurut Nur Akalili Mohd Amin & Nurfaradilla Mohamad Nasri (dalam Afriyanti et al. 2018), pembelajaran dalam talian adalah salah satu kaedah pembelajaran yang menerapkan penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran. Nur Akalili Mohd Amin & Nurfaradilla Mohamad Nasri turut menjelaskan (dalam Md Noor

Salleh, 2019), pembelajaran dalam talian adalah satu-satunya cara untuk memastikan sesebuah pembelajaran itu masih boleh dilaksanakan tanpa mengira tempat dan masa. Dari sini kita dapat lihat betapa pentingnya sesebuah teknologi itu kerana dapat membantu kita dalam pelbagai hal.

Bab ini telah membahaskan secara mendalam mengenai perbincangan tentang permasalahan yang dihadapi. Dalam kajian ini, pengkaji telah menganalisis kesemua objektif kajian iaitu faktor, kesan dan langkah-langkah penyelesaian masalah etika dalam penggunaan komputer. Persoalan kajian ini juga telah dijawab dan dianalisis daripada soal selidik yang telah diedarkan kepada kalangan pelajar di SMK Balung Tawau, Sabah. Untuk mendapatkan analisis data yang lebih tepat lagi, pengkaji juga telah menggunakan kaedah Hermeneutik iaitu metateks untuk memudahkan pengkaji mendapatkan maklumat dengan lebih tepat lagi.

RUJUKAN

- Ahmad Zamil Zakaria, Ismail Hafiz Salleh (2013), Keberkesanan Penggunaan Komputer dalam Proses Merekabentuk Landskap: Persepsi Terhadap Graduan yang Dihasilkan oleh Universiti Tempatan (*The Effectiveness of Computer Usage in Landscape Design Process: Perceptions of the Graduates Produced by the Local University*), Jurnal Personalia Pelajar, No. 16, 65-76, <http://www.ukm.my/personalia/wp-content/uploads/2015/06/Jurnal-Personalia-Pelajar-8-Ahmad-Zamil-Zakaria.pdf>
- Selvamarry Uvakaram, Nor'ain Tajudin dan Halim Amat (2012), Analisis Jenis Kesilapan dan Strategi Penyelesaian masalah Berayat Matematik dalam Kalangan Pelajar Tingkatan Dua: Satu Kajian Kes (*Types of Errors and Mathematical Word Problems Solving Strategies Analyses among Form Two Students: A Case Study*), Jurnal Sains dan Matematik, Vol.4, No.1, 60-74, <https://ejournal.upsi.edu.my>
- Ruslan Hassan, Farid Zain, Kaseh Abu Bakar dan Azmul Fajimi (2020), kefahaman Nilai Etika dan Moral Pelajar di Institusi Pengajian Tinggi: Sorotan Literature (*Understanding of The Dimensions of Ethical and Moral Values in Higher Learning Institutions: A Literature Review*), Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara, No. 21, 126-141, <https://doi.org/10.17576/malim-2020-2101-10>

Abdul Wahab, Kamaliah Siarap, Hasrina Mustafa (2006), Penggunaan Komputer Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Kalangan Guru Sekolah Menengah: Satu Kajian Kes di Pulau Pinang (*Computer Usage in Teaching and Learning Among Secondary School Teachers: A Case Study in Penang*), Vol. xxiv, No. 1, 1-23, <https://web.archive.org/web/20180515224819id>

Suppiah Nachiappan (2021), Kaedah Hermeneutik: Kaedah interpretasi Teks secara Kualitatif, 35900 Tanjong Malim, Perak Darul Ridzuan, Malaysia, Universiti Pendidikan Sultan Idris, www.upsi.edu.my

Fatin Liayana dan Zainudin Othman (2016), Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyalahgunaan ICT di Kalangan Pelajar di UUM Sintok Kedah Darul Aman, 06010 UUM Sintok, Kedah, Pusat Pengajian Pengurusan Teknologi dan Logistik, No. 10, 240-248, <https://stmlportal.net/stmlgogreen2016/pdf/p240.pdf>

Asyraf Ahmad Termimi, Ikhlas Rosele, Azhar Meerangani, Azizul Marinsh dan Anuar Ramli (2013), 11, Jenayah Siber: Pengelasan di Antara Al-Jaraim dan Al-Jina'i Menurut Sistem Peurundangan Islam, *Conference: International Seminar on Islamic Jurisprudence in Contemporary Society (ISLAC)*, Universiti Sultan Zainal Abidin, https://www.researchgate.net/publication/322883549_Jenayah_Siber_Pengelasan_Di_Antara_Al-Jaraim_Dan_Al-Jina'i_Menurut_Sistem_Perundangan_Islam

Yusmawati Yusof dan Dalbir Singh (2021), *Civil Servants Awareness Guideline Towards Computer Security Policy: A Vase Study at The Manpower Department, Ministry of*

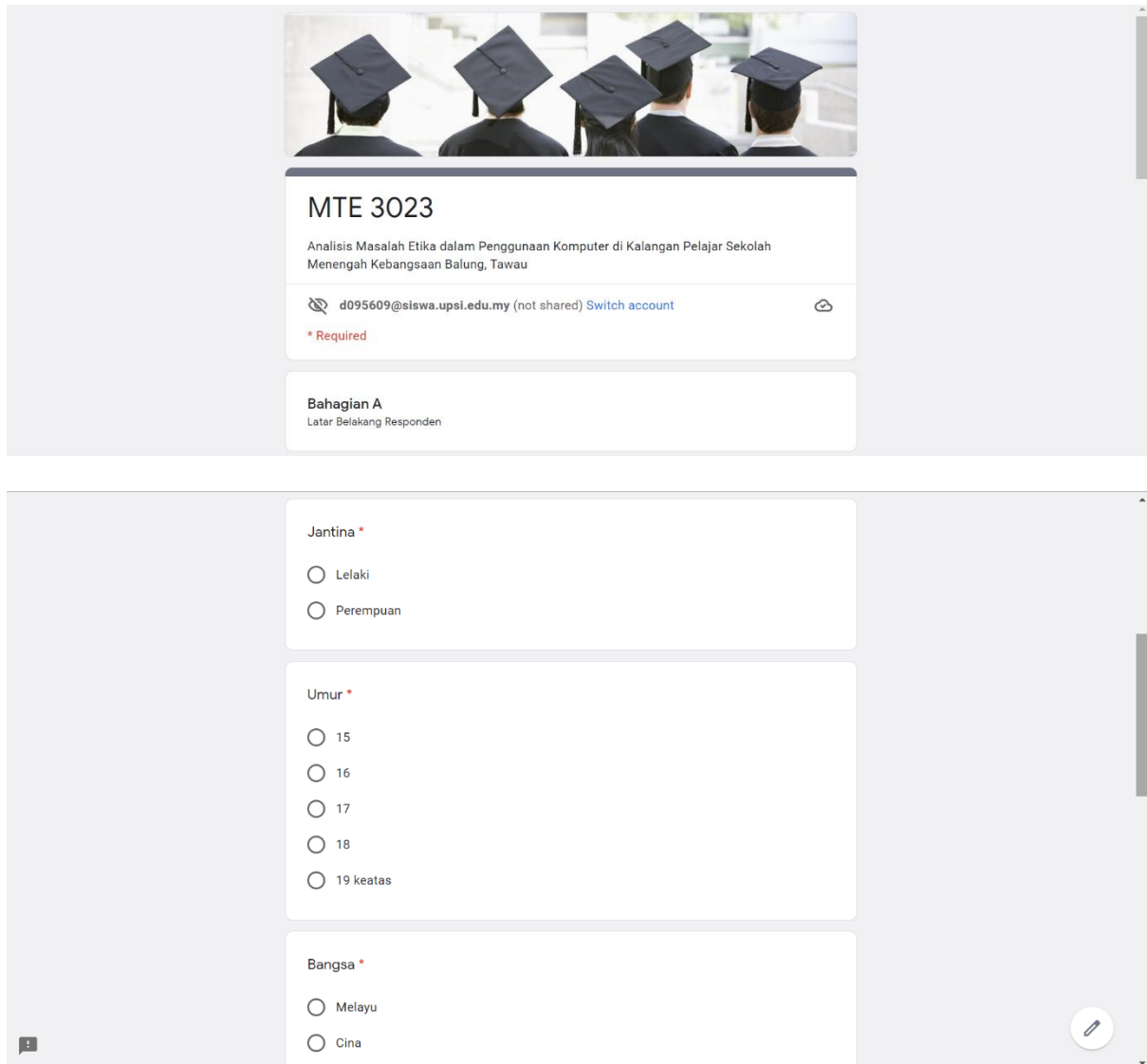
Human Resources, Journal of Information Technology and Multimedia, Vol. 10, No. 8, 86-99, <http://journalarticle.ukm.my/16847/1/08.pdf>

S. Z. Abdul Manaf, R. Din, A. Hamdan, N. S. Kamsin dan J. Abdul Aziz (2015), Penggunaan Komputer dan Internet Web 2.0 dalam Kalangan Generasi Y Pelajar Universiti (*The Usage of Computers and Internet Web 2.0 in Generation Y among University Students*), *Journal of Advanced Research Design*, Vol. 7, No. 1, 10-19, https://www.akademiabaru.com/doc/ARDV7_N1_P10_18.pdf

Izham Hamzah dan Notaini Attan (2007), Tahap Kesiapan Guru Sains Dalam Penggunaan Teknologi Maklumat Berasaskan Komputer Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran, *Jurnal Teknologi*, Vol. 46, No. 1, 45-60, <https://sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/321>

LAMPIRAN

Borang Soal Selidik (*google form*)



The image shows a Google Form titled "MTE 3023" with a header image of five graduates in black caps and gowns. The form is divided into two main sections. The first section, titled "Bahagian A", contains a sub-header "Latar Belakang Responden". It includes a text field for the respondent's name, followed by two radio button options for gender: "Lelaki" and "Perempuan". Below these are five radio button options for age: "15", "16", "17", "18", and "19 keatas". The final question in this section is "Bangsa", with two radio button options: "Melayu" and "Cina". The form is set to "Required" for all fields. A "Switch account" link is visible next to the email address "d095609@siswa.upsi.edu.my". A small chat icon is located in the bottom left corner, and a circular icon with a pencil is in the bottom right corner.

MTE 3023
Analisis Masalah Etika dalam Penggunaan Komputer di Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung, Tawau

d095609@siswa.upsi.edu.my (not shared) [Switch account](#)

* Required

Bahagian A
Latar Belakang Responden

Jantina *

☐ Lelaki

☐ Perempuan

Umur *

☐ 15

☐ 16

☐ 17

☐ 18

☐ 19 keatas

Bangsa *

☐ Melayu

☐ Cina

☐ India

☐ Bumiputera Sabah

☐ Other: _____

Agama *

☐ Islam

☐ Kristian

☐ Hindu

☐ Buddha

☐ Other: _____

Aliran *

☐ Sains

☐ Sastera

Pendidikan *

☐ Pentaksiran Tingkatan 3 (PT3)

☐ Sijil Pelajaran Malaysia (SPM)

☐ Sijil Tinggi Pelajaran Malaysia (STPM)

Next

Clear form

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Sultan Idris Education University. [Report Abuse](#)

Google Forms

Bahagian B

Faktor Masalah Etika dalam Penggunaan Komputer di Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung, Tawau

Apakah Faktor yang Sering Menjadi Punca Dalam Masalah Etika Penggunaan Komputer? *

Responden Hanya Dibenarkan Maximum Tiga(3) Pilihan sahaja!

☐ Pengguna tidak nampak kesan dan masalah moral daripada aspek sosial pengkomputeran.

☐ Pengetahuan dan penggunaan yang kurang mendalam terhadap bidang komputer.

☐ Kurang arif mengenai undang-undang siber.

☐ Tidak menerima impak yang hebat apabila isu etika komputer ini berlaku kepada diri mereka sendiri.

☐ Kurangnya pendedahan kepada peranti komputer ini sejak kecil lagi.

☐ Other: _____

Back

Next

Clear form

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Sultan Idris Education University. [Report Abuse](#)

Bahagian C

Kesan Masalah Etika dalam Penggunaan Komputer di Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung, Tawau

Apakah kesan yang akan dialami sekiranya tiada etika dalam penggunaan komputer? *

Responden Hanya Dibenarkan Maximum Tiga(3) Pilihan sahaja!

- ☐ Dapat meracuni pemikiran remaja dengan melayari laman sesawang yang tidak sesuai.
- ☐ Menjejaskan keharmonian dan perpaduan dengan menyebarkan berita palsu dan fitnah.
- ☐ Kes jenayah akan bertambah kerana terjerumus kedalam pelaku jenayah siber.
- ☐ Pergaulan bebas kerana melayari laman sesawang lucah.
- ☐ Menjadi anti sosial.
- ☐ Other: _____

Back
Next
Clear form

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Sultan Idris Education University. [Report Abuse](#)

Bahagian D

Langkah-langkah Penyelesaian Masalah Etika dalam Penggunaan Komputer di Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Balung, Tawau

Cadangkan Langkah-langkah penyelesaian untuk membelenggu masalah etika dalam penggunaan komputer ini? *

Your answer

Back
Submit
Clear form

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Sultan Idris Education University. [Report Abuse](#)

