

# **PUSAT SIBER KAFE: SEJAUH MANA GOLONGAN PELAJAR MEMANFAATKANNYA UNTUK TUJUAN PEMBELAJARAN**

**Dr. Sajap Maswan**  
Jabatan Teknologi Pendidikan  
Institut Perguruan Tuanku Bainun  
[sajap@iptb.edu.my](mailto:sajap@iptb.edu.my)

Dibentangkan di Seminar Penyelidikan IPTB dan JPN Kedah pada 2007

## **ABSTRAK**

Wujudnya pusat-pusat siber kafe adalah seiring dengan perkembangan teknologi Internet yang semakin berkembang pesat pada masa ini. Teknologi internet telah memberikan sumbangan yang besar di dalam membangunkan ekonomi dan tahap hidup masyarakat di negara maju dan negara-negara membangun. Namun demikian kini ramai ibu bapa mula menyatakan kebimbangan mereka kerana anak-anak mereka terutama golongan pelajar semakin kurang menjaga waktu, dan asyik melayari internet atau bermain games di pusat-pusat siber kafe. Kajian ini adalah bertujuan untuk mengkaji sejauh manakah golongan pelajar menghabiskan masa mereka di pusat siber kafe. Seterusnya kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti aktiviti yang dilakukan oleh para pelajar di pusat siber kafe, serta melihat apakah punca-punca yang menyebabkan mereka sering berada di pusat-pusat tersebut. Kajian berbentuk kualitatif ini telah di jalankan di empat pusat siber kafe di kawasan bandar di negeri Pulau Pinang menggunakan reka bentuk kajian Etnografi Kajian Kes (*Ethnographic Case Study*) seperti yang dicadangkan oleh Van Maanaen (1988). Dalam kajian ini pengkaji telah cuba tinggal bersama-sama kumpulan yang dikaji dan menjadi sebahagian daripada kumpulan mereka. Pengkaji telah membuat pemerhatian, menemubual, mendengar serta mencatat segala peristiwa dan pengalaman sepanjang bersama-sama kumpulan yang dikaji. Data berbentuk dokumen juga telah digunakan dalam kajian ini. Data yang dikumpul telah dianalisis menggunakan statistik diskriptif. Dapatan kajian menunjukkan bahawa golongan pelajar adalah kumpulan yang paling ramai mengunjungi pusat-pusat siber kafe di kawasan bandar di negeri Pulau Pinang berbanding dengan kumpulan lain. Sebahagian besar golongan pelajar telah banyak menghabiskan masa di siber kafe untuk tujuan hiburan semata-mata berbanding dengan tujuan pembelajaran. Faktor mencari keseronokan bersama-sama rakan-rakan sebaya adalah merupakan tarikan utama golongan pelajar mengunjungi pusat-pusat siber kafe berbanding faktor-faktor lain.

## **PENGENALAN**

Bagi memastikan tahap hidup rakyat negara ini terus meningkat, pihak kerajaan Malaysia dan juga pihak swasta telah memberikan peruntukan yang besar ke arah menyediakan prasarana dalam bidang ICT. Diharapkan melalui kemudahan teknologi maklumat dan komunikasi terkini rakyat negara ini akan terus dapat bersaing dengan negara-negara maju yang lain. Kini pusat siber kafe sudah tidak asing lagi di negara ini dan mudah ditemui samada di bandar-bandar besar atau pekan-pekan kecil. Kalau di peringkat awal dahulu untuk melayari internet di siber kafe dikenakan bayaran sehingga RM 5.00 untuk satu jam, tetapi kini ada setengah pusat siber kafe yang hanya mengenakan bayaran sebanyak RM 1.50 untuk satu jam. Di dalam bidang pendidikan internet telah digunakan sebagai medium komunikasi dan alat untuk menyampaikan pengajaran yang sangat berkesan (Day, 1996 dan Hambric, 1997). Di samping itu teknologi internet juga adalah antara alat yang paling berguna bagi mendapatkan pelbagai sumber maklumat yang terkini dari seluruh dunia tanpa batasan masa dan tempat.

## **PERNYATAAN MASALAH**

Dari perbincangan awal dengan beberapa orang pelajar dan daripada pemerhatian awal pengkaji di pusat siber kafe, serta laporan-laporan media satu kajian perlu dilakukan terhadap penyalahgunaan internet terutama di pusat-pusat siber kafe yang begitu banyak terutama di kawasan yang menjadi tumpuan orang ramai seperti pusat membeli belah dan sebagainya. Sebagai contoh, pada tahun 2005 seorang ibu di kawasan kediaman Subang Jaya telah mendapati anaknya hilang selama 48 jam. Akhirnya anak tersebut telah dijumpai sedang asyik bermain *games* di sebuah pusat siber kafe. Seperti yang telah dilaporkan pelajar berkenaan tetap tidak berganjak dan berada di pusat siber kafe tersebut sepanjang 48 jam ia dilaporkan hilang. Kes tersebut telah mendorong Majlis Perbandaran Subang Jaya bertindak untuk menghalang pusat siber kafe daripada beroperasi sepanjang malam pada masa-masa akan datang (BBC News, 10 November 2005). Di peringkat yang lebih membimbangkan ialah ketagihan terhadap permainan *games* dan internet ini akhirnya membawa kepada kematian. Sebagai contoh, dua orang pelajar telah mati digilis keretaapi di Chongqing setelah tertidur di atas landasan keretapi selepas semalaman berada di siber

kafe. Di harapkan daripada kajian ini akan dapat memberikan gambaran sebenar keadaan yang berlaku di pusat siber kafe terutama yang melibatkan golongan pelajar.

### **TUJUAN KAJIAN**

Kajian ini adalah bertujuan untuk;

- a. mengkaji sejauh manakah golongan pelajar menghabiskan masa mereka di pusat siber kafe.
- b. mengenalpasti aktiviti yang dilakukan oleh para pelajar di pusat siber kafe.
- c. melihat apakah punca-punca yang menyebabkan para pelajar sering berada di siber kafe.

### **KEPENTINGAN KAJIAN**

1. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang aktiviti pelajar pelajar sekolah yang sering mengunjungi pusat siber kafe.
2. Dapatan kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada ibu bapa, pihak pengusaha dan pihak berwajib memikirkan tanggungjawab masing-masing bagi memastikan segala kemudahan yang terdapat di siber kafe membantu di dalam melahirkan warga negara yang bermaklumat.

### **BATASAN KAJIAN**

1. Kajian ini hanya melibatkan sebahagian pelajar sekolah di sebuah kawasan bandar di Pulau Pinang. Oleh itu dapatan kajian ini tidak menggambarkan fenomena keseluruhan pelajar sekolah di negara ini terhadap penggunaan siber kafe.
2. Kajian ini hanya dijalankan selama sebulan. Waktu yang singkat tidak mencukupi untuk melihat dan memberi satu penerangan dan analisa yang mendalam tentang keadaan sesuatu budaya yang dikaji. Ia hanyalah merupakan gambaran awal tentang aktiviti pelajar di pusat siber kafe.

### **METHODOLOGI KAJIAN**

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian Etnografi Kajian Kes (*Ethnographic Case Study*) seperti yang dicadangkan oleh Van Maanaen (1988). Reka bentuk ini sangat sesuai untuk menganalisis satu kes perorangan, kumpulan, peristiwa, aktiviti atau proses. Kajian etnografi adalah salah satu kajian yang dikelasifikasikan sebagai kajian kualitatif. Melalui kajian etnografi ia akan dapat memberikan satu penerangan dan analisa yang mendalam tentang keadaan sesuatu budaya yang sebenar (Borg and Gall, 1989). Dalam kajian ini pengkaji telah cuba tinggal bersama-sama kumpulan yang dikaji dan menjadi sebahagian daripada kumpulan mereka. Pengkaji telah bersama-sama kumpulan remaja yang di kaji bukan sahaja sewaktu mereka berada di siber kafe, tetapi ketika berada restoran makanan segera, di kompleks membeli belah, di pusat bowling dan juga di sekolah. Pengkaji telah memerhati, menemubual, mendengar dan mencatat segala peristiwa dan pengalaman sepanjang bersama-sama kumpulan yang dikaji.

### **POPULASI DAN SAMPEL**

Populasi yang terlibat di dalam kajian ini ialah pelajar-pelajar sekolah di sebuah daerah di kawasan bandar di negeri Pulau Pinang. Pulau Pinang adalah antara negeri yang mempunyai kepadatan penduduk yang tinggi. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Jabatan Pendidikan Negeri Pulau Pinang jumlah pelajar sekolah yang berdaftar bagi tahun 2005 ialah seramai 154,889 orang.

Sampel yang telah terlibat di dalam kajian ini adalah terdiri daripada sepuluh orang pelajar yang dipilih menggunakan strategi persampelan *Snowball*.

### **INSTRUMENT/TEKNIK KAJIAN**

Dalam kajian ini pengkaji telah cuba tinggal bersama-sama kumpulan yang dikaji dan menjadi sebahagian daripada kumpulan mereka. Pengkaji telah membuat pemerhatian, menemubual, mendengar serta mencatat segala peristiwa dan pengalaman sepanjang bersama-sama kumpulan yang dikaji. Data berbentuk dokumen juga telah digunakan dalam kajian ini. Data yang dikumpul telah dianalisis menggunakan statistik diskriptif.

### **DAPATAN KAJIAN**

Analisis dapatan kajian melalui temubual menunjukkan bahawa ramai golongan remaja yang kebanyakannya terdiri daripada kalangan pelajar sekolah telah menghabiskan masa berada di pusat-pusat siber kafe. Ada sebahagian daripada mereka berada di siber kafe lebih dari 8 jam dalam seminggu. Iaitu 20 % daripada responden yang ditemubual menyatakan bahawa mereka berada di siber kafe lebih daripada 8 jam seminggu. Secara keseluruhan melalui pemerhatian di dapati golongan pelajar sekolah yang paling ramai mengunjungi siber kafe jika dibandingkan dengan golongan dewasa dan kanak-kanak. Golongan pelajar lelaki adalah lebih ramai jika dibandingkan dengan golongan pelajar perempuan. Hasil kajian ini adalah bertepatan dengan dapatan kajian yang telah dijalankan oleh Sharifah Mariam Alhabsi (2004) di 13 pusat siber kafe di Bandar Kota Bharu dan 14 buah siber kafe di Bandaraya Kuala Lumpur. Kajian tersebut mendapati bahawa 41 peratus pengguna di Kota Bharu dan 63 peratus di Bandaraya Kuala Lumpur adalah terdiri daripada golongan pelajar. Sementara dari segi jantina kajian yang telah dijalankan oleh Sharifah

Mariam Alhabsi (2004) juga menunjukkan 63.3 peratus pengunjung siber cafe adalah kaum lelaki dan 35.7 peratus adalah kaum perempuan.

Analisis dapatan kajian melalui pemerhatian menunjukkan bahawa sebahagian besar remaja yang berada di siber kafe adalah untuk bermain *games*. Selain daripada itu mereka *berchatting*, membuka dan menghantar *e-mail* dan melayari internet. Berdasarkan analisis terhadap alamat-alamat laman web yang telah dilawati melalui kemudahan *history* dari sebuah komputer yang biasa digunakan oleh para pelajar sekolah menunjukkan laman-laman yang paling banyak dilawati adalah laman berbentuk lucah, diikuti dengan laman berbentuk pengetahuan dan sukan. Berdasarkan data yang diperolehi melalui temubual dengan pelajar yang dikaji di dapati bermain *games* (25%) adalah aktiviti utama mereka kemudian diikuti dengan aktiviti *chatting* (25%), mencari maklumat berkaitan dengan sukan (12.5%), membaca dan menghantar e-mail (12.5%) melayari laman lucah (7.5%), maklumat hiburan (7.5%), mengemaskini laman web peribadi (5%) dan melakukan tugas sekolah (5%).

Umumnya terdapat dua jenis reka bentuk pusat siber kafe; iaitu meja-meja yang terbuka dan juga meja-meja yang tertutup. Harga sewaan untuk pusat siber yang terbuka adalah lebih murah jika dibandingkan dengan pusat siber yang tertutup. Contoh kedua-dua reka bentuk tersebut di tunjukkan di dalam **Rajah 1** dan **Rajah 2**. Di pusat siber kafe yang mempunyai susunan meja yang terbuka biasanya dipenuhi dengan golongan pelajar yang aysik bermain *games*. Disini komputer disusun secara terbuka dan semua pengunjung bebas melihat aktiviti yang sedang dilakukan oleh pengunjung lain di pusat tersebut. Kebanyakan mereka datang secara berkumpulan dan sebahagiannya berkongsi komputer. Suasana di situ sangat bising dan hingar bingar oleh bunyi *sound effects* berbentuk pertarungan yang dikeluarkan daripada sistem *speaker* komputer yang digunakan oleh pengunjung di situ. Selain daripada itu suasana bising tersebut bertambah hingar bingar apabila para pengunjung juga bergurau sambil bersorak dan menjerit sesama mereka.

Sementara itu di pusat siber yang tertutup suasananya agak tenang dan sepi. Hanya terdengar suara-suara kecil dan juga bunyi pengunjung menekan butang komputer. Di sini meja komputer mempunyai penghadang yang tinggi di bahagian hadapan, tepi dan belakang. Aktiviti utama pengunjung di situ kebanyakannya adalah untuk melayari internet dan juga melakukan tugas di komputer.

Secara keseluruhannya dapatan ini menunjukkan aktiviti utama pelajar-pelajar di siber kafe adalah berkaitan dengan aktiviti hiburan. Dapatan ini juga bertepatan dengan dapatan kajian yang telah dijalankan oleh Sharifah Mariam Alhabsi (2004) yang mendapati bahawa aktiviti hiburan seperti *bermain games*, *mendengar muzik secara online*, *chatting* dan sebagainya adalah yang paling menarik minat golongan pelajar mengunjungi siber kafe berbanding untuk tujuan pendidikan.



**Rajah 1: Susunan meja komputer di pusat siber kafe yang terbuka**



## ***Rajah 2: Susunan meja komputer di pusat siber kafe yang tertutup***

Berdasarkan data yang diperolehi melalui temubual analisis dapat kajian menunjukkan bahawa sebahagian besar remaja yang mengunjungi siber kafe adalah kerana untuk mencari keseronokan (30.6%) dan untuk menghilangkan kebosanan di rumah (25%). Selain itu pengaruh kawan-kawan juga merupakan faktor yang juga boleh mempengaruhi para pelajar menghabiskan masa di siber kafe (22.2%). Perasaan ingin tahu tentang apa yang berlaku di siber kafe juga telah menjadi pendorong pelajar-pelajar sekolah mengunjungi siber kafe (8.3%). Sementara itu ada juga pelajar yang menyatakan bahawa mereka datang ke siber kafe adalah untuk mencari maklumat (8.3%) Sebahagian kecil pelajar mengatakan bahawa ketiadaan komputer di rumah mendorong mereka mengunjungi siber kafe (5.6%). Secara umumnya faktor yang mendorong golongan pelajar mengunjungi pusat-pusat adalah untuk mencari keseronokan dan berhibur. Dapatan ini juga adalah bertepatan dengan dapatan kajian yang diperolehi oleh Sharifah Mariam Alhabsi (2004) yang mendapati bahawa aktiviti hiburan adalah tarikan utama golongan pelajar mengunjungi pusat-pusat siber kafe.

### **PERBINCANGAN DAPATAN KAJIAN**

Daripada pemerhatian pengkaji dan hasil temubual dengan golongan yang terlibat dengan persoalan yang dikaji menjelaskan bahawa apa yang dinyatakan oleh masyarakat di dalam media masa atau forum-forum di dalam internet yang telah dibincangkan di dalam bab satu dan dua adalah benar. Dari pengakuan Man (*key informant*) dan temubual dengan guru Kanan Hal Ehwal Murid (HEM) di sekolah tempat beliau belajar pengkaji telah mendapati bahawa beliau merupakan pelajar yang mempunyai potensi tetapi bermasalah di sekolahnya. Sebenarnya ia baru berpindah ke sekolah yang baru lebih kurang dua bulan. Ia berpindah ke sekolah tersebut kerana mempunyai rekod disiplin yang tidak baik di sekolah lama. Sebelum ini Man pernah ditangkap kerana ponteng sekolah, merokok dan bergaduh. Menurut guru HEM di sekolah yang baru, dalam tempoh dua bulan berpindah ke situ ia telah melakukan kesalahan-kesalahan seperti, membawa rokok ke sekolah, tidak menyiapkan tugas yang diberikan oleh guru, keluar kelas tanpa kebenaran guru dan memecahkan suis loceng penggera keselamatan. Menurut bapa Man, kini perbelanjaan persekolahan harian Man telah dikurangkan dan dikawal supaya Man tidak sebebaskan dahulu. Daripada dapatan ini timbul persoalan baru, adakah dengan menghabiskan masa di siber kafe telah menjejaskan pencapaian Man di sekolah. Mungkinkah juga kerana masalah-masalah di sekolah dan di rumah menyebabkan Man menghabiskan masa di siber kafe.

Dapatan kajian juga mendapati golongan pelajar terpaksa membelanjakan banyak wang untuk memenuhi keinginan berhibur di siber kafe. Dari pemerhatian pengkaji, harga yang paling murah untuk melayari internet atau bermain games ialah RM2.00 sejam, iaitu untuk pusat siber kafe yang terbuka di mana semua orang boleh melihat apa yang mereka sedang lakukan. Bagi siber kafe yang terlindung, iaitu ada penghadang di bahagian kanan, kiri dan hadapan di mana orang lain tidak boleh melihat apa yang sedang mereka lakukan, harganya ialah RM 3.50 sejam. Bagi pelajar yang menghabiskan masa sehingga lapan jam seminggu, tentunya mereka perlu membelanjakan wang yang banyak dalam keadaan mereka belum mempunyai sumber pendapatan sendiri.

### **KESIMPULAN**

Dapatan kajian menunjukkan bahawa golongan pelajar adalah kumpulan yang paling ramai mengunjungi pusat-pusat siber kafe di kawasan bandar di negeri Pulau Pinang. Sebahagian besar golongan pelajar telah banyak menghabiskan masa di siber kafe untuk tujuan hiburan semata-mata berbanding dengan tujuan pembelajaran. Hanya sebahagian kecil remaja yang melakukan perkara-perkara yang lebih bermanfaat semasa berada di siber kafe. Faktor mencari keseronokan bersama-sama rakan-rakan sebaya adalah merupakan tarikan utama golongan pelajar mengunjungi pusat-pusat siber kafe. Berada terlalu lama di siber kafe berkemungkinan besar akan menjejaskan pencapaian mereka di bidang yang lain.

### **IMPLIKASI KAJIAN**

Kini kita berada di dalam zaman ICT, dimana zaman ini berbeza dengan zaman remaja yang dilalui oleh ibu-bapa yang ada sekarang. Kemunculan pusat-pusat siber kafe pada pertengahan tahun 1990an telah mewujudkan budaya baru bagi para remaja. Kalau sebelum itu para remaja sering dikaitkan dengan budaya melepak terutama di pusat-pusat membeli belah dan di pusat-pusat *video games*, kini remaja dikaitkan pula dengan ketagihan siber kafe .

Sebenarnya mengunjungi siber kafe bukanlah satu kesalahan, kerana ini adalah salah satu cara mendedahkan para remaja kepada teknologi komputer dan internet. Teknologi ini memberi peluang kepada

para remaja meneroka berbagai-bagi ilmu pengetahuan yang tidak terbatas dari seluruh pelusuk dunia tanpa sempadan. Bermain *video games* juga tidak boleh dilihat dari sudut yang negatif, kerana walaupun ia berbentuk permainan tetapi ia juga melatih para remaja berfikir dan bagaimana menyelesaikan masalah. Apa yang perlu dilakukan oleh ibu bapa, pengusha dan pihak-pihak tertentu ialah memikirkan bagaimanakah caranya untuk menjadikan pusat siber kafe digunakan oleh masyarakat untuk tujuan yang lebih bermanfaat dan bukan hanya untuk tujuan berhibur semata-mata.

## BIBLIOGRAFI

BBC News (2005). *Malaysian Gamers face night curfew*, [Online]. [Diakses 12 Feb 2007]. Boleh didapati: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4424528.stm>

Borg, W.R. & Gall, M.D. (1989). *Educational research*. New York: Longman.

Caslon Analytics cyberaddiction (2006), [Online]. [Diakses 12 Feb 2007]. Boleh didapati: <http://www.caslon.com.au/addictionnote.htm>

Center for Online Addiction (2006). *Internet addiction test*, [Online]. [Diakses 12 Feb 2007]. Boleh didapati: [www.netaddiction.com/resources/internet\\_addiction\\_test.htm](http://www.netaddiction.com/resources/internet_addiction_test.htm)

Day, T.M. (1996). The effects of www instruction on learning styles on achievement and changes in student attitudes in a technical writing in agricomcommunication course. MSc Thesis, Mississippi State University, *Dissertation Abstract*, [Online], AA113824767, [Diakses 12 Feb w2007]. Boleh didapati: <http://education.ti.com/us/resources/research/parta.html>

Hambric, P.J. (1997). An investigation of World Wide Web use on problem solving of fifth grade students. EdD Dissertation, United States International University. *Dissertation Abstracts International*, AA19809443

Hammersley and Martyn Atkinson, 1983 *Ethnography Principles In Practice*, London: Tavistock Publications Ltd,

Immy, Hol. (1997) *Basic Concepts for Qualitative Research*, London: Black Science,

Internet World Stars (2004). *Top 20 countries with highest number of Internet users*, [Online], [Diakses 24 Jan 2005]. Boleh didapati: [www.InternetWorldStars.com](http://www.InternetWorldStars.com)

Judith, P.G & Margaret, L.E (1984). *Ethnography And Qualitative Design In Educational Rresearch*, London: Academic Press Inc.

LeCompte, M.D, Preissle, J. & Tesch, R. (1993). *Ethnography and Qualitative Design in Educational Research*, 2<sup>nd</sup> edn, Chicago: Academic Press.

Sharifah Mariam Alhabsi (2005), *A case of urban cyber cafes in Malaysia*, [Online]. [Diakses 15 Feb 2007]. Boleh didapati: <http://www.iimahd.ernet.in/egov/ifip/april2005/article3.htm>

Marohaini Yusoff (2001). *Penyelidikan Kualitatif Pengalaman Kerja Lapangan*, Kuala Lumpur: Penerbitan Universiti malaya.