

## **PUNCA DAN KESAN MEDIA BERUNSUR AGRESIF TERHADAP TINGKAH LAKU REMAJA DI JOHOR BAHRU**

\*Halimah Ma'alip<sup>1</sup>, Azizi Yahaya<sup>2</sup>, Nordin Ajmain<sup>3</sup>,  
Pg. Razmahayati Pg. Hj. Mahmud<sup>2</sup>, Ronnel<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universiti Teknologi Malaysia

<sup>2</sup>Universiti Malaysia Sabah

<sup>3</sup>Kolej International Graduates Studies

\*Corresponding email: ateh\_halimah@yahoo.com

*Received date: 9 December 2022; Accepted date: 20 December 2022*

**Abstract:** This study aims to examine the causes and effects of aggressive media on adolescent behavior. The respondents are adolescent who are also a highschool students in Johor Bahru. A total of 227 respondents consisting of 158 males and 69 females were involved in this study. A set of research instruments in the form of a questionnaire was used for the purpose of data collection. Part A is the demographic part. While part B, it is to explain the research objectives and to test the hypothesis. Questionnaire items in Part B are measured using a five-point Likert scale. The data obtained was processed using the Statistical Package for Social Science, Version 26.0 (SPSS) for descriptive and inferential analysis. A pilot study was conducted to measure the reliability of the questionnaire. The findings show that online games are the most dominant influence towards the aggressive behavior of teenagers in Johor Bahru with a mean of 4.20. The findings also show that the effect of aggressive media, the reasons for watching aggressive, and the form of media programs are not a good predictor of adolescent aggressive behavior because only contribute 15%. This study has implications on the role of media that are to re-evaluate the broadcast programs to minimize aggression and violence elements that can cause adolescent aggressive behavior.

**Keywords:** Adolescents, Aggressive Media, Aggressive Behavior, Violence

**Abstrak:** Kajian ini bertujuan untuk mengkaji punca dan kesan media berunsur agresif terhadap tingkah laku remaja. Responden kajian terdiri daripada remaja yang juga merupakan pelajar sekolah menengah di Johor Bahru. Seramai 227 orang responden yang terdiri daripada 158 orang remaja lelaki dan 69 orang remaja perempuan terlibat dalam kajian ini. Satu set instrument kajian dalam bentuk soal selidik digunakan untuk tujuan pengumpulan data. Bahagian A

adalah bahagian demografi. Manakala untuk bahagian B pula untuk menjelaskan objektif kajian dan menguji hipotesis. Item-item soal selidik pada Bahagian B diukur dengan menggunakan skala Likert lima mata. Data yang diperolehi telah diproses dengan menggunakan Statistical Package for Social Science, Versi 26.0 (SPSS) untuk analisis deskriptif dan inferensi. Kajian rintis telah dijalankan untuk mengukur kebolehppercayaan soal selidik. Antara dapatan kajian adalah yang menunjukkan bahawa permainan atas talian adalah paling dominan yang boleh mempengaruhi tingkah laku agresif remaja di Johor Bahru dengan min sebesar 4.20. Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa kesan media agresif, punca-punca menonton, dan bentuk program media bukan merupakan factor peramal yang baik kepada tingkah laku agresif remaja kerana hanya menyumbang sebanyak 15%. Kajian ini mempunyai implikasi penting tentang peranan media supaya program-program yang disiarkan dapat dinilai kembali agar dapat meminimakan unsur-unsur agresif dan keganasan yang boleh menyebabkan remaja bertingkah laku agresif.

**Kata Kunci: Remaja, Media Agresif, Tingkah Laku Agresif, Keganasan**

## **Pengenalan**

Baik media berbentuk cetak mahupun audio visual umumnya digunakan untuk menyampaikan maklumat. Namun begitu, pada masa kini media tersebut sering disalahgunakan dengan menyalurkan perkara yang tidak patut yang boleh membawa kesan negatif khususnya kepada pembaca atau penonton dalam kalangan kanak-kanak dan remaja. Bahan bacaan dan tontonan yang mempamerkan kisah seperti peperangan, pembunuhan, perlakuan dendam dan aksi-aksi ganas yang dibaca dan ditonton oleh kanak-kanak dan remaja tanpa kawalan ibu bapa atau orang dewasa dapat berpengaruh kepada mereka yang belum matang pemikirannya. Apatah lagi pada masa kini, internet yang memaparkan bahan bacaan dan permainan atas talian, serta pelbagai media interaktif lain mudah diakses melalui telefon pada bila-bila masa kerana telefon merupakan peranti digital yang dipunyai oleh banyak orang termasuklah remaja. Ini ditambah dengan landskap media yang sentiasa berubah mengikut teknologi baharu dengan menghasilkan bahan interaktiviti dan grafik yang lebih baik pada peranti yang lebih kecil seperti telefon bimbit. Teknologi baharu ini dapat menjadi sumber yang baik untuk pembelajaran dan pemerolehan pengetahuan pada masa kini, berbeza dengan media tradisional seperti siaran televisyen kerana media kini memberi kanak-kanak dan remaja cara baharu bermain permainan serta akses kepada pelbagai bentuk kandungan yang merangsang visual dengan hanya sambungan kepada internet (Donnerstein, 2011). Akses kepada internet pada hakikatnya mempunyai

banyak faedah jika digunakan dengan positif, tetapi boleh juga membawa risiko jika disalahgunakan. Ini kerana remaja boleh memuat turun pada bila-bila masa, apa sahaja bahan yang ada seperti permainan atas talian, selain menonton cerita yang berunsur ganas mahupun lucu tanpa disedari oleh ibu bapa mereka. Oleh yang demikian, perkara ini boleh menjadi punca kepada kegiatan jenayah dalam kalangan remaja jika tiada pantauan dibuat.

Remaja merupakan individu yang pemikirannya belum matang dan berada pada tahap transisi kepada usia dewasa yang sedang mencari identiti diri. Dengan yang demikian, pendedahan kepada media yang mempunyai unsur-unsur ganas kepada remaja boleh menjadi salah satu sebab mengapa tingkah laku remaja cenderung menjadi agresif dan ganas. Maka, adalah penting untuk menyedari kesan pengaruh agresif dan keganasan dalam media sebagaimana yang dinyatakan oleh Krahe, (2012) bahawa pendedahan kepada media agresif atau ganas boleh mengakibatkan peningkatan tahap keganasan, penentangan, penurunan terhadap tingkah laku prososial, hubungan dengan rakan sebaya dan ibu bapa serta menimbulkan masalah. Keadaan ini yang dialami oleh remaja, khususnya pelajar sekolah menengah telah menyebabkan masalah dalam membentuk identiti sendiri dan jati diri kerana sering terdedah dengan situasi yang negatif (Ma'rof, 2001). menyimpulkan bahawa "remaja nampaknya merupakan masa di mana belia sangat terdedah kepada kesan media" dan dia menunjukkan bahawa bukti dalam menyokong hubungan antara penggunaan keganasan media dan pencerobohan lebih konsisten untuk remaja daripada tempoh pembangunan lain. Selain itu, Kirsh (2010) pula menyimpulkan bahawa usia remaja merupakan usia di mana individu banyak terdedah kepada media berunsur agresif dan keganasan jika dibandingkan dengan tahap perkembangan usia lain manusia tahap dewasa.

Selanjutnya, Orestes (2002), menyatakan bahawa unsur agresif dalam media merupakan isu utama yang menjejaskan keharmonian keluarga. Beliau menambah bahawa media kini banyak menyebarkan fahaman seks yang keliru, pornografi, pornoaksi, kekerasan, keganasan melampau dan kehidupan yang menyimpang dari budaya dan agama. sehingga akan menyebabkan remaja semakin bermasalah dan melibatkan masalah pelanggaran disiplin di sekolah. Amir Hassan (2002), pula menambah bahawa media seperti internet, media interaktif dan televisyen yang menonjolkan budaya kuning telah menimbulkan masalah dalam

perubahan tingkah laku fizikal, verbal, mahupun nonverbal menyebabkan perlakuan antisosial dan jenayah dalam kalangan pelajar. Dalam bukunya, beliau menjelaskan bahawa babak ganas dan aksi seks yang ditonton dalam media akan menjadikan fikiran remaja keras dan rakus. Beliau juga menyatakan bahawa pada tahap usia remaja, iaitu antara umur 12 hingga 20 tahun, pelajar mudah dirangsang dengan pelbagai perkara kerana mereka berada dalam proses perubahan ke alam baligh. Oleh itu mereka akan menggunakan maklumat yang diadaptasi melalui media untuk diamalkan dalam tingkah laku seharian mereka.

Selain itu, kajian eksperimental, kajian lapangan, kajian keratan rentas, dan kajian meta-analisis menunjukkan hubungan antara pendedahan kepada media agresif dan keganasan dengan tingkah laku dan pemikiran agresif. (Bushman & Anderson, 2002, Krahe, 2012). Kajian mereka mendapati bahawa perlakuan agresif dan keganasan terdapat dalam filem, rancangan televisyen yang menampilkan lakonan orang sebenar mahupun watak kartun atau animasi boleh memberi pengaruh kepada penonton. Remaja akan terpengaruh dengan apa yang mereka tonton sehinggakan memberi kesan kepada tingkah laku mereka yang agresif.

Beberapa teori turut menjelaskan terdapatnya hubungan tingkah laku dengan pemerhatian seseorang sebagaimana yang ditegaskan oleh Bandura (1977) dalam Teori Pembelajaran Sosial bahawa manusia belajar dengan cara memerhati tingkah laku orang lain. Pembelajaran pemerhatian ini juga disebut sebagai pemodelan, iaitu dengan memerhati tindak balas model maka akan berlaku dua bentuk gerak balas iaitu, mempelajarinya dan melakukannya. Oleh itu, apabila remaja memberi tumpuan kepada media berunsur agresif atau keganasan, secara tidak langsung itu akan membawa kebiasaan dalam bertingkah laku agresif.

Sementara itu, Huesman dan Miller (1994) dalam Teori Pembelajaran Pemerhatian menekankan bahawa pendedahan yang berterusan kepada media berunsur agresif akan mempengaruhi kepercayaan dan sikap, persepsi, jangkaan, tingkah laku dan psikomotor individu. Perkara ini akan membentuk personaliti secara keseluruhan yang kemudiannya dijelmakan atau dapat dilihat melalui perubahan kepada personaliti individu yang disesuaikan dengan perubahan situasi agresif yang diterima.

Manakala, Model Agresi Umum (General Aggression Model-GAM) menganggap bahawa tingkah laku agresif terhasil daripada interaksi antara pemboleh ubah personaliti dan pemboleh ubah situasi, yang mempengaruhi beberapa keadaan dalaman yang berkaitan dengan hasil

dan proses penilaian atau keputusan (Anderson & Bushman, 2001). Proses ini berlaku apabila maklumat dan situasi agresif yang yang diterima oleh remaja akan disimpan di dalam nalurinya dan memberi kesan kepada pemikiran yang kemudiannya meransang nalurinya untuk melakukan tingkah laku agresif. Lanjutan daripada model tersebut, (Funk, 2005) menunjukkan bahawa pendedahan berterusan terhadap keganasan media dapat mengurangkan kepekaan emosi terhadap penderitaan orang lain, yang merupakan perkara penting untuk mengenali kesan buruk tindakan agresif terhadap orang lain dan menghalang tingkah laku agresif dalam diri seseorang.

### **Objektif Kajian**

Tujuan kajian ini dijalankan dapat dilihat daripada objektif kajian seperti yang berikut:

- Untuk mengenal pasti bentuk program media yang boleh mempengaruhi tingkah laku agresif remaja.
- Untuk mengenal pasti punca-punca remaja menonton media berunsur agresif.
- Untuk mengenal pasti kesan media berunsur agresif terhadap tingkah laku remaja.

### **Hipotesis Kajian**

Kajian ini mengemukakan dua buah hipotesis seperti yang berikut:

- Ho1: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tingkah laku agresif dengan jantina dalam kalangan remaja.
- Ho2: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara bentuk program media agresif, punca-punca menonton media berunsur agresif, dan kesan-kesan media berunsur agresif dengan kaum dalam kalangan remaja.
- Ho3 Bentuk program media agresif, punca-punca menonton media berunsur agresif, dan kesan-kesan media berunsur agresif bukan merupakan faktor peramal terhadap tingkah laku agresif remaja.

### **METHODOLOGY**

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif deskriptif. Data kajian diperolehi melalui borang soal selidik. Sebanyak 254 orang remaja yang terdiri daripada pelajar sekolah menengah di Johor Bahru telah dijadikan

responden dalam kajian ini. Responden telah dipilih dengan menggunakan kaedah rawak mudah. Daripada 227 orang responden, 158 orang adalah remaja lelaki dan 69 orang adalah remaja perempuan.

Instrumen kajian ini merupakan borang soal selidik yang mengandungi dua bahagian, iaitu Bahagian A yang berkaitan latar belakang responden dan Bahagian B berkaitan ciri-ciri program media agresif, punca-punca menonton media berunsur agresif, dan kesan-kesan media berunsur agresif. Skala Likert lima mata digunakan bagi mendapatkan maklum balas responden. Ini kerana responden lebih mudah untuk memberi maklum balas terhadap aspek yang dikaji selain data yang diperoleh mudah untuk dianalisis.

Proses pengumpulan data dibuat melalui pengedaran soal selidik dengan bantuan kaunselor sekolah. Kaunselor akan mengedarkan borang soal selidik kepada responden semasa menggantikan guru yang berhalangan untuk hadir semasa waktu pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan perisian *Statiscal Package Social Science* (SPSS) versi 26.0. Analisis deskriptif digunakan bagi mengetahui min, kekerapan dan peratusan setiap item. Manakala, statistik inferensial digunakan bagi menguji hipotesis kajian. Oleh itu, pertimbangan bagi min yang diperolehi pada setiap persoalan kajian akan berbandukan kepada rendah (1.00-2.33), sederhana (2.33-3.67) dan tinggi (3.68-5.00).

## **DAPATAN KAJIAN**

Responden kajian ini adalah seramai 227 orang yang terdiri daripada 158 orang lelaki dan 69 orang perempuan. Dapatan kajian menunjukkan responden terdiri daripada 126 orang kaum Melayu (55.5%), 82 orang kaum Cina (36.1%), 17 orang kaum India (7.5%) dan 2 orang yang menyatakan diri mereka dalam kategori lain-lain kaum (0.9%).

Berkaitan objektif pertama, terdapat sepuluh bentuk program media yang telah dikenal pasti dalam kajian ini yang boleh membawa kepada tingkah laku agresif. Bentuk proram media tersebut adalah filem aksi yang penuh dengan perlawanan dan konflik (M1); permainan atas talian berbentuk perlawanan, tembak-menembak dan dendam (M2); drama televisyen berbentuk perlawanan dan konflik (M3); media berunsur lucu (M4); filem berunsur

perdebatan (M5); filem berunsur gangsterisme (M6); media animasi benbentuk perlawanan (M7); filem kisah benar yang berunsur pembunuhan dan peperangan (M8); kisah percintaan yang terdapat aksi perebutan, persaingan, pergaduhan dan konflik (M9); dan kisah seram (M10). Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa permainan atas talian (M2) adalah paling dominan yang boleh mempengaruhi tingkah laku agresif remaja di Johor Bahru dengan min sebesar 4.20. Manakala media berunsur lucah (M4) mempunyai min paling rendah, iaitu 2.57. Jadual 1 menunjukkan perincian dapatan kajian dari aspek bentuk program yang mempengaruhi tingkah laku agresif remaja.

**Jadual 1: Bentuk Program Media Yang Membawa Kepada Tingkah Laku Agresif.**

<b>Bentuk Program Media</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Min</b>	<b>Sisihan Piawai</b>
(M1) Filem aksi yang penuh dengan perlawanan dan konflik	227	3.82	1.31
(M2) Permainan atas talian berbentuk perlawanan, tembak-menembak dan dendam	227	4.20	.939
(M3) Drama televisyen berbentuk perlawanan dan konflik	227	3.36	1.46
(M4) Media berunsur lucah	227	2.57	1.47
(M5) Filem berunsur perdebatan	227	2.76	1.40
(M6) Filem berunsur gangsterisme	227	3.57	1.44
(M7) Media animasi benbentuk perlawanan	227	3.81	1.37
(M8) Filem kisah benar yang berunsur pembunuhan dan peperangan	227	3.56	1.37
(M9) Kisah percintaan yang terdapat aksi perebutan, persaingan, pergaduhan dan konflik	227	3.45	1.40
(M10) Kisah seram	227	4.07	1.31

Sebagai mana yang dinyatakan dalam objektif kedua, kajian ini mengemukakan sebanyak sembilan punca yang mendorong remaja menonton media berunsur agresif iaitu, memberi dorongan untuk menjadi seorang yang hebat, kuat, dan berani (P1); lebih bersemangat untuk melakukan latihan agar boleh menjadi seperti watak utama dalam filem

(P2); dapat menjadikan diri seorang yang boleh menghadapi masalah, konflik, dan halangan dengan berani (P3); boleh memberi semangat untuk menjadi ketua dalam kumpulan (P4); terpengaruh menonton atau bermain permainan atas talian yang agresif (P5); aksi agresif boleh digunakan apabila diri terancam seperti ugutan, buli, dan pertengkaran (P6); dapat mengaplikasikan apa yang dilitonton untuk membantu orang lain yang dibuli atau diugut.oleh kumpulan jahat (P7); menjadi seorang yang terhebat dan berpengaruh iantara rakan-rakan yang lain (P8); diajak oleh kawan-kawan (P9). Dapatan kajian menunjukkan bahawa punca utama remaja menonton media berunsur agresif adalah kerana dapat menjadikan diri seorang yang boleh menghadapi masalah, konflik, dan halangan dengan berani (P3) dengan min sebanyak 3.61. Sebaliknya, pernyataan bahawa lebih bersemangat untuk melakukan latihan agar boleh menjadi seperti watak utama dalam filem adalah punca yang paling kurang dengan min sebanyak 3.01. Jadual 2 di bawah menunjukkan punca-punca remaja menonton media berunsur agresif.

**Jadual 2: Punca-Punca Remaja Menonton Media Berunsur Agresif.**

<b>Punca-punca Menonton Media Agresif</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Min</b>	<b>Sisihan Piawai</b>
(P1) Memberi dorongan untuk menjadi seorang yang hebat, kuat, dan berani	227	3.53	1.30
(P2) lebih bersemangat untuk melakukan latihan agar boleh menjadi seperti watak utama dalam filem	227	3.01	1.46
(P3) dapat menjadikan diri seorang yang boleh menghadapi masalah, konflik, dan halangan dengan berani	227	3.61	1.30
(P4) boleh memberi semangat untuk menjadi ketua dalam kumpulan	227	3.04	1.49
(P5) terpengaruh menonton atau bermain permainan atas talian yang agresif	227	3.06	1.43
(P6) aksi agresif boleh digunakan apabila diri terancam seperti ugutan, buli, dan pertengkaran	227	3.15	1.51
(P7) Dapat mengaplikasikan apa yang dilitonton untuk membantu orang lain yang dibuli atau diugut.oleh kumpulan jahat	227	3.34	1.29



(P8) menjadi seorang yang terhebat dan berpengaruh diantara rakan-rakan yang lain	227	3.26	1.47
(P9) diajak oleh kawan-kawan	227	3.28	1.45

Selanjutnya, objektif ketiga kajian ini adalah untuk mengenal pasti kesan media berunsur agresif terhadap tingkah laku remaja. Untuk itu, sepuluh item telah dikemukakan bagi mendapatkan maklumat berhubung dengan kesan menonton media berunsur agresif. Item-item tersebut ditunjukkan dalam Jadual 3 di bawah. Dapatan kajian mendapati kesan positif, yang ditunjukkan melalui pernyataan, “Saya menolong kawan saya dengan segera apabila dia bertengkar dan disakiti oleh pihak lawannya.” dengan min paling tinggi sebanyak 3.80. Sebaliknya pernyataan, “Saya terdorong untuk menyertai kumpulan haram.” Yang menunjukkan kesan negatif justeru mempunyai min paling rendah, iaitu 2.34.

**Jadual 3: Kesan Media Berunsur Agresif Terhadap Tingkah Laku Remaja**

<b>Kesan Media Berunsur Agresif</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Min</b>	<b>Sisihan Piawai</b>
(K1) Saya akan bergaduh/ berkelahi untuk menyelesaikan masalah yang timbul.	227	2.91	1.57
(K2) Saya mengugut orang.	227	2.79	1.59
(K3) Saya membuli orang.	227	2.62	1.49
(K4) Saya menengking dan memaki orang	227	3.03	1.55
(K5) Saya merosakkan kemudahan awam.	227	2.76	1.40
(K6) Saya terdorong untuk menyertai kumpulan haram.	227	2.44	1.52
(K7) Saya akan bertindak balas dengan segera bila berasa diri dianiaya.	227	3.38	1.43
(K8) Saya menggunakan kata-kata yang kurang sopan/ lucah.	227	2.85	1.54
(K9) Saya memiliki benda atau alat yang boleh membahayakan orang.	227	2.45	1.52
(K10) Saya menolong kawan saya dengan segera apabila dia bertengkar dan disakiti oleh pihak lawannya.	227	3.80	1.37

Ujian hipotesis telah dijalankan dengan menggunakan Ujian-T bagi hipotesis nol pertama, ujian ANOVA satu hala bagi hipotesis nol kedua,

dan ujian Regresi Berganda bagi hipotesis nol ketiga.

Hasil daripada analisis data menunjukkan bahawa hipotesis nol pertama diterima dengan pernyataan bahawa tidak terdapat perbezaan antara tingkah laku agresif dengan jantina dalam kalangan remaja di Johor Bahru. Ini dapat dilihat pada jadual 3 di bawah, iaitu lelaki ( $M = 63.8165$ ,  $SD = 22.09846$ ) dan perempuan ( $M = 67.1884$ ,  $SD = 19.99285$ ),  $t(225) = -1.088$ ,  $p = 0.615$ .

Jadual 4: Analisis Perbandingan Ujian-T ke atas Tingkah Laku Agresif dengan Jantina

Pemboleh Ubah	Jantin	N	Min	Sisihan Piawai	t	df	p
Tingkah Laku Agresif	Lelaki	158	63.8165	22.09846	-1.088	225	.299
	Perempuan	69	67.1884	19.99285			

Sebaliknya, dapatan kajian menunjukkan bahawa hipotesis nol kedua ditolak kerana terdapat perbezaan yang signifikan antara bentuk program media agresif dengan kaum yakni nilai  $p = 0.000$  adalah lebih kecil daripada nilai signifikan  $\alpha = 0.05$ ,  $F(3, 223) = 13.232$ . Di samping itu, punca-punca menonton media berunsur agresif turut menunjukkan perbezaan yang signifikan dengan kaum apabila hasil analisis adalah signifikan, iaitu  $p = 0.004$  adalah lebih kecil daripada nilai signifikan  $\alpha = 0.05$ ,  $F(3, 223) = 4.545$ . Begitu juga dengan kesan media berunsur agresif dengan kaum yang menunjukkan nilai signifikan yakni  $p = 0.000$  adalah lebih kecil daripada nilai signifikan  $\alpha = 0.05$ ,  $F(3, 223) = 2.159$ . Jadual 5 di bawah, menunjukkan perbezaan antara bentuk program media agresif, punca-punca menonton media berunsur agresif, dan kesan media berunsur agresif dengan kaum.

Jadual 5: Perbezaan Antara Bentuk Program Media Agresif, Punca-Punca Menonton Media Berunsur Agresif, dan Kesan Media Berunsur Agresif Dengan Kaum

Pemboleh Ubah		df	Min	F	Sig.
Bentuk Program Media	Antara Kumpulan	3	5.976	13.232	.000
	Dalam Kumpulan	223	.452		
Punca-Punca Menonton	Antara Kumpulan	3	2.533	4.545	.004
	Dalam Kumpulan	223	.557		
Kesan Media Agresif	Dalam Kumpulan	3	5.685	2.159	.000
	Dalam Kumpulan	223	.906		

Ekoran daripada nilai signifikan yang terdapat bagi bentuk program media agresif, punca-punca menonton media berunsur agresif, dan kesan media berunsur agresif dengan kaum maka ujian Post Hoc Tukey dijalankan untuk melihat perbezaan khusus yang terdapat antara kumpulan tersebut. Oleh itu, hasil analisis Perbandingan Berganda Ujian Post Hoc Tukey mendapati bahawa untuk bentuk program media agresif bagi Kaum Melayu menunjukkan perbezaan yang signifikan dengan kaum Cina dan India, iaitu nilai  $p = 0.000$ . Begitu juga dengan punca-punca menonton media berunsur agresif turut menunjukkan perbezaan yang signifikan kaum Cina dengan India, iaitu  $p = 0.047$ ; kaum India dengan Melayu, iaitu  $p = 0.016$  serta kaum India dengan lain-lain kaum, iaitu  $p = 0.018$ . Di samping itu, untuk kesan media berunsur agresif pula kaum turut Melayu menunjukkan perbezaan yang signifikan dengan lain-lain kaum, iaitu  $p = 0.009$  dan kaum Cina dengan India,  $p = 0.016$  serta kaum India dengan lain-lain kaum,  $p = 0.001$ .

Jadual 6: Ringkasan Model Kesan Media Agresif, Punca-Punca Menonton, Bentuk Progra dengan Tingkah Laku Agresif

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	F Change	F	Beta	t	Sig.
1	.123	.015	.002	21.4735	.015	1.13	76.34	9.76	.00
	a			4		4	1	2	0

a. Dependent Variable: Tingkah\_Laku\_Agresif

b. Predictors: (Constant), Kesan\_Media\_Agresif, Punca-punca Menonton, Bentuk\_Program

Jadual 6 di atas, menunjukkan bahawa  $R^2$  bagi model 1 (kesan media agresif, punca-punca menonton, bentuk\_program media) adalah 0.015. Apabila  $R^2$  lebih kecil, ini menunjukkan bahawa faktor peramal, kesan media agresif, punca-punca menonton, bentuk\_program media kurang dapat menjelaskan tingkah laku agresif yang merupakan pemboleh ubah bersandar dalam model ini,  $F(1, 223) = 1.134$ ,  $p < 0.00$ . Daripada jadual tersebut juga, dapat dilihat faktor peramal, kesan media agresif, punca-punca menonton, bentuk program media ( $\beta = 76.341$ ,  $t = 9.762$ ,  $\text{Sig} = 0.000$ ). Di samping itu, analisis varians menunjukkan  $p = 0.000$  adalah jauh lebih rendah daripada aras signifikan yang ditetapkan iaitu 0.05. Ini bermakna model tersebut hanya menyumbang 1.5 peratus sebagai model peramal kepada tingkah laku agresif remaja.

## **PERBINCANGAN**

Permainan atas talian merupakan pengaruh yang paling kuat terhadap tingkah laku remaja daripada bentuk program media yang berunsur agresif dalam kalangan remaja remaja di Johor Bahru. Ini kerana dalam permainan atas talian khususnya yang berbentuk peperangan dan tembak-menembak remaja bukan sekadar menonton tetapi terlibat sendiri dalam permainan tersebut. Semasa bermain permainan ini, remaja merasakan bahawa dirinya berada dalam situasi perlawanan yang nyata seperti benar-benar sedang bertempur. Oleh itu, pengaruh kepada tindakan agresif akan lebih jelas kelihatan kerana dalam permainan atas talian, remaja itu sendiri yang akan bertindak untuk menewaskan musuh dalam pelbagai cara. Selain tingkah laku agresif, terdapat banyak tingkah laku negatif dalam permainan dalam talian, seperti buli siber, penipuan, gangguan dan menyebabkan kesedihan (Kwak et al., 2015). Malah, Faktor-faktor yang berkaitan dengan tingkah laku agresif dalam permainan turut dibahasakan sebagaimana kajian eksperimental yang dijalankan oleh Engelhardt et.al (2011) telah mengaitkan permainan atas talian yang ganas dengan tingkah laku agresif. Sementara itu, kajian meta-analitik menyimpulkan bahawa permainan atas talian yang ganas meningkatkan tingkah laku agresif dalam kanak-kanak dan remaja, di samping meningkatkan rangsangan fisiologi dan pemikiran dan perasaan yang agresif (Anderson & Bushman, 2001a).

Remaja mempunyai sebab untuk menonton media yang berunsur agresif. Kajian ini mendapati bahawa punca utama remaja menonton media berunsur negative kerana dapat menjadikan diri seorang yang boleh menghadapi masalah, konflik, dan halangan dengan berani. Ini kerana apa yang ditonton akan menjadi alat yang dapat merangsang diri mereka untuk menjadi seorang yang baik sama seperti watak utama yang mereka lihat. Hal-hal tersebut mereka pandang baik dan hebat walaupun tindakan itu berunsur agresif namun akan memotivasikan mereka untuk menjadi seperti watak dalam filem yang ditonton. Kebanyakan remaja mudah terikut-ikut dengan apa yang mereka lihat. Anderson et. Al (2003) menyimpulkan kesan sampingan dan serta-merta dengan diperkenalkan program televisyen adalah televisyen merangsang kepada keganasan dan tingkah laku agresif. Oleh itu, dapat disimpulkan bahawa keganasan di televisyen adalah lebih banyak berbanding dengan dunia realiti kerana televisyen dapat menyediakan adegan-adegan bunuh, pukul-memukul, tembak-menembak, menampar, menjerit dan sebagainya yang boleh diistilahkan sebagai ganas.

Lanjutan daripada menonton dan bermain permainan atas talian yang berunsur ganas telah memberi kesan kepada tingkah laku remaja. Selain itu, kesan dari segi verbal yang menggunakan bahasa atau percakapan yang kasar turut terdapat pada diri remaja dalam kajian ini dan menempati kesan ketiga yang kuat daripada sepuluh kesan yang dikenal pasti dengan min sebanyak 3.03. Dapat dilihat bahawa bahasa yang digunakan dalam rancangan televisyen tertentu mempunyai bahasa-bahasa kasar yang dituturkan oleh watak penjahat. Perkataan tersebut akan diikuti oleh kanak-kanak. Ini jelas menunjukkan bahawa media juga mempunyai pengaruh dari sudut verbal. Perkara ini disokong dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1977) dan pembelajaran pemerhatian Krull dan Dill (1996). Berdasarkan teori ini, terdapat beberapa tingkah laku negatif yang terbentuk dalam diri seseorang, akibat pendedahan kognitif dan afektif kepada media berunsur agresif.

Antara remaja lelaki dengan perempuan ternyata tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam kajian ini. Perkara ini dapat dilihat kerana remaja agresif ini secara umumnya mempunyai minat, kecenderungan dan tingkah laku yang hampir sama. Walaupun kajian Moroschan, Hurd & Nicoladis, (2009) telah menunjukkan bahawa lelaki memaparkan tingkah laku agresif yang lebih tinggi, namun kajian lain (Archer, 2004; dan Leenaars & Rinaldi, 2010) tidak menemui perbezaan jantina dalam tingkah laku agresif. Namun begitu, dapat dilihat bahawa perbezaan jantina dalam tingkah laku agresif umumnya berbeza dari segi perlakuan fizikal dan verbal.

Kajian ini menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan antara kaum dengan bentuk program media agresif, punca-punca menonton media berunsur agresif, dan kesan media berunsur agresif dalam kalangan remaja di Johor Bahru. Dapatan kajian ini jelas menyokong kedudukan kaum yang umumnya mempunyai perbezaan antara satu sama lain dari segi norma kehidupan dan kepercayaan malah rupa bentuk fizikal. Selari dengan itu banyak kajian yang dijalankan khususnya yang berkaitan dengan tingkah laku agresif atau antisosial yang melihat perkaitannya dengan dimensi etnik atau kaum hanya dijalankan dalam kalangan populasi umum itu. Dapatan kajian yang konsisten ialah kesan negatif bagi ketidakpercayaan terhadap tingkah laku agresif dengan kaum (Caughy et al., 2006; Hughes et al., 2009).

Analisis regresi berganda menunjukkan bahawa kesan media agresif, punca-punca menonton, bentuk\_program media bukan merupakan peramal yang baik terhadap tingkah laku agresif remaja di Johor bahru. Ini kerana model tersebut hanya menyumbang 1.5 peratus sebagai model peramal kepada tingkah laku agresif remaja. Dapatan kajian ini bertitik tolak dengan dapatan kajian lain. Menurut Anderson dan Bushman (2001), individu yang terdedah kepada media yang berunsur agresif melalui pemodelan pasif mempunyai risiko lebih tinggi untuk terlibat dalam tingkah laku agresif tanpa mengira personaliti, persekitaran keluarga, dan genetik. Oleh itu, berdasarkan GAM yang mereka asas, media berbentuk ganas boleh mengakibatkan kesan jangka pendek dan jangka panjang ke atas tingkah laku agresif kanak-kanak dengan pendedahan kanak-kanak kepada rangsangan perlakuan ganas yang menyebabkan pembentukan kognisi yang agresif, meningkatkan keinginan untuk berkelakuan agresif dari semasa ke semasa (Bushman & Anderson, 2002). Selain itu, pendedahan kepada media berbentuk ganas telah menunjukkan kesan negatif jangka pendek dan jangka panjang terhadapnya penonton atau pemain permainan atas talian, terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan remaja. Kesan jangka pendek adalah berkaitan dengan peningkatan tingkah laku agresif dalam berinteraksi dengan orang lain selepas menonton program media berbentuk keganasan di televisyen manakala kesan jangka panjang boleh berbentuk jenayah (Coyne & Archer, 2005).

## **KESIMPULAN**

Tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar ekoran daripada kesan menonton media dan bermain permainan atas talian yang berunsur agresif merupakan perkara yang semakin serius dan meningkat ketika ini. Oleh itu kajian ini dijalankan untuk melihat punca dan kesan daripada perkara tersebut bagi mencari jalan penyelesaian dan menghuraikan beberapa hal situasi ini berlaku. Seramai 227 orang remaja terlibat dalam kajian ini. Tiga buah objektif kajian telah dijelaskan dan tiga buah hipotesis kajian telah diuji dan dapatan kajian ini turut dibincangkan dan disokong dengan dapatan kajian-kajian lepas.

Dapatan kajian ini bersesuaian dengan Teori Pembelajaran Sosial Bandura (1977) dan Teori Pembelajaran Pemerhatian Huesman dan Miller (1994) yang menyatakan model memainkan peranan dalam peniruan tingkah laku kanak-kanak khususnya remaja yang sedang berada pada fasa pencarian

identity diri.

Dapatan kajian ini patut dijadikan panduan dan ingatan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam menerbitkan dan menyiarkan program-program media supaya dapat menapis pelbagai bentuk kelangsangan dalam media sebelum disiarkan untuk tontonan umum khususnya kanak-kanak dan remaja. Media sepatutnya berperanan menyajikan program-program yang bermanfaat dalam membentuk jati diri kanak-kanak dan remaja khususnya. Selain itu, adalah tanggungjawab kepada semua pihak seperti guru, masyarakat, produser program, stesen televisyen dan Kementerian Komunikasi dan Digital dalam mengawal kelangsangan yang terdapat dalam media bagi mengawal apa jua yang berunsur agresif dan keganasan.

### **Pernyataan Persetujuan Termaklum**

Saya bagi pihak penulis lain bersetuju untuk penulisan ini diterbitkan.

### **Konflik Kepentingan**

Saya bagi pihak penulis lain memaklumkan bahawa tiada konflik kepentingan dalam penerbitan penulisan ini.

### **Pernyataan Etika**

Saya bagi pihak penulis lain memaklumkan bahawa penulisan ini memenuhi kaedah penulisan ilmiah yang sepatutnya dengan menuliskan senarai sumber rujukan bagi kutipan yang dibuat.

### **Sumbangan Pengarang**

Saya bagi pihak penulis lain memaklumkan bahawa setiap orang penulis telah membuat sumbangan yang selayaknya dalam menghasilkan penulisan ini.

### **Dana**

Saya bagi pihak penulis lain memaklumkan bahawa tiada dana khusus yang diperolehi dalam menghasilkan penulisan ini.

### **Penghargaan**

Saya bagi pihak penulis lain ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang terlibat dalam kajian sehingga terhasilnya penulisan ini.

### **Pernyataan Ketersediaan Data**

Saya bagi pihak penulis lain ingin menyatakan bahawa data kajian ini

adalah hak milik pengkaji.

## **RUJUKAN**

- Amir Hasan Dawi (2002). *Penteorian sosiologi dan Pendidikan*.  
Tanjung Malim:Quantum Books.
- Anderson,C.A. & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video  
games on aggressive behavior, aggressive cognition,  
aggressive affect, physiological arousal, and prosocial  
behavior: A meta-analytic review of the scientific literature.  
*Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001a). Effects of violent video  
games on aggressive emerging adults: Associations with  
hostile attribution bias and normative beliefs. *Journal of Youth  
and Adolescence*, 37, 713–722.
- Anderson, C.A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R.,  
Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N.M., & Wartella, E.  
(2003). he influence of media violence on youth.  
*Psychological Science in the Public Interest*. (4) 3: 81-110.
- Archer, J. (2004). Sex differences in aggression in real-world  
settings: A meta-analytic review. *Review of General  
Psychology*, 8, 291-322.
- Bandura, A. 1977. *Social learning theory*. Englewood Hills, NJ:  
Prentice-Hall
- Bushman, B.J., & Anderson, C.A. (2002). Violent video games and hostile  
expectations: A test of the general aggression model. *Personality  
and Social Psychology Bulletin*, 28, 1679-1686.
- Caughy, M.O.B., Nettles, S.M., O'Campo, P.J., Lohrfink, K.F. (2006).  
Neighborhood matters: Racial socialization of African American  
children. *Child Development*, 77(5):1220–1236.
- Donnerstein, E. (2011). The media and aggression: From TV to the  
Internet. In J. P. Forgas, & A.W. Kruglanski (Eds.), *The psychology  
of socialconflict and aggression* (pp. 267–284). New York:  
Psychology Press.
- Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., Kerr, G. T., & Bushman, B. J. (2011).



- This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47, 1033–1036.
- Funk, J.B. (2005). Children's exposure to violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 14, 387-404.
- Gentile, D.A., & Anderson, C.A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. In D.A. Gentile (Ed.), *Media violence and children* (pp.131–152). Westport, CT: Praeger.
- Hughes D, Witherspoon D, Rivas-Drake D, West-Bey N. (2009). Received ethnic–racial socialization messages and youths' academic anbehavioral outcomes: Examining the mediating role of ethnic identity and self-esteem. *Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology*, 15(2):112–124.
- Kirsh, S.J. (2009). *Media and youth: A developmental perspective*. Oxford: John Wiley & Sons.
- Krahé, B. (2012). Report of the media violence commission. *Aggressive Behavior*, 38, 335–341.
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. (2015). Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, April, 3739-3748.
- Leenaars, L., & Rinaldi, C.M. (2010). Male and female university student's experiences of indirect aggression. *Canadian Journal of School Psychology*, 25, 131-148.
- Ma'rof Redzuan (2001). *Psikologi sosial*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Moroschan, G., Hurd P.L., & Nicoladis, E. (2009). Sex differences in the use of indirect aggression in adult Canadians. *Evolutionary Psychology*, 7, 146-159.
- Orestes, P. M. (2002). *Song to avoid after the tragedy*. London: Sage Publication