BAB 5

PENGARUH RAKAN SEBAYA TERHADAP CORAK PENGGUNAAN GAJET

Siti Suhaila Ihwani, Nur Izzati Mohamad Norzilan dan Siti Nurjanah Mastor Mustafa

5.1 PENDAHULUAN

Bab 3 dan Bab 4 telah mendedahkan kesan ketagihan gajet, keseronokan digital, kelesuan dan kesunyian terhadap remaja yang menggunakan gajet secara intensif. Bab ini pula mengalihkan penelitian kepada satu aspek lain iaitu pengaruh sosial yang menentukan mengapa dan bagaimana remaja mula menggunakan dan mengekalkan corak penggunaan gajet mereka. Rakan sebaya bukan sekadar pemerhati pasif dalam kehidupan digital remaja, tetapi merupakan agen aktif yang membentuk norma, memberi peneguhan sosial dan menciptakan konteks sosial tempat penggunaan gajet berlaku.

Dapatan buku ini mendedahkan gambaran pengaruh rakan sebaya yang bersifat pelbagai dimensi dan bergantung kepada jenis medium digital. Sebanyak 37.2% pelajar bersetuju bahawa rakan-rakan menggalakkan penggunaan gajet secara umum, 39.6% bersetuju tentang galakan melayari media sosial dan 42.0% bersetuju tentang galakan bermain permainan video. Lebih penting lagi, 39.1% mengakui

pengaruh langsung rakan untuk bermain permainan video, angka tertinggi di antara semua bentuk pengaruh langsung yang diukur. Peratusan yang tidak pasti pula berada dalam lingkungan 24.8% hingga 43.8%, mencerminkan tahap kesedaran yang belum sepenuhnya terbentuk dalam kalangan pelajar tentang mekanisme pengaruh sosial yang membentuk tabiat digital mereka sendiri.

Bab ini akan meneliti pengaruh rakan sebaya dalam penggunaan gajet melalui empat dimensi utama: (1) Kerangka teoretikal yang mendasari mekanisme pengaruh sosial; (2) Bukti neurobiologi yang menjelaskan mengapa remaja secara khusus terdedah kepada pengaruh rakan; (3) Aplikasi teori dalam konteks penggunaan gajet, media sosial dan permainan video; dan (4) Analisis mendalam dapatan kajian empirikal dari perspektif Malaysia. Perbincangan akan merentasi batas antara disiplin psikologi, neurosains, sosiologi dan pendidikan untuk menghasilkan pemahaman yang menyeluruh tentang fenomena ini.

5.2 KERANGKA TEORETIKAL PENGARUH SOSIAL DALAM ERA DIGITAL

Bahagian ini menyusun perbincangan kepada tiga subtopik, iaitu Teori Pembelajaran Sosial Bandura; Teori Kesesuaian Sosial dan Tekanan Rakan Sebaya; dan Teori Penggunaan dan Kepuasan. Pembahagian ini bertujuan memudahkan pembaca menelusuri hujah secara tersusun dan menghubungkannya dengan perbincangan bab secara keseluruhan.

5.2.1 Teori Pembelajaran Sosial Bandura

Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1977) merupakan antara kerangka teoretikal yang paling kerap dirujuk dalam kajian pengaruh rakan sebaya terhadap tingkah laku remaja. Teori ini menyatakan bahawa individu dapat memperoleh tingkah laku baharu melalui pemerhatian dan peniruan orang lain, tanpa perlu mengalami sendiri akibat daripada tingkah laku tersebut. Bandura memperkenalkan model *determinisme timbal balik triadis* yang menjelaskan bagaimana sifat

peribadi individu, faktor persekitaran dan tindakan tingkah laku terlibat dalam interaksi berterusan yang saling mempengaruhi antara satu sama lain (Lu, 2025). Model ini amat relevan dalam konteks penggunaan digital kerana ia menjelaskan bagaimana pelajar bukan sahaja memerhatikan rakan menggunakan gajet, tetapi turut memerhatikan ganjaran sosial yang diperoleh, penerimaan kumpulan, popularity dan pengetahuan tentang topik yang sedang hangat dibincangkan, yang kemudiannya mendorong mereka untuk meniru tingkah laku tersebut.

Mekanisme pembelajaran pemerhatian dalam Teori Pembelajaran Sosial beroperasi melalui empat proses kognitif yang saling berkaitan. Pertama, proses perhatian, iaitu individu memberi tumpuan kepada model yang relevan dalam persekitarannya. Kedua, proses penyimpanan yang melibatkan pengekodan tingkah laku yang diperhatikan ke dalam memori. Ketiga, proses reproduksi motor, iaitu tingkah laku yang dipelajari diterjemahkan kepada tindakan sebenar. Keempat, proses motivasi, iaitu individu memilih untuk melakukan atau tidak melakukan tingkah laku berdasarkan jangkaan ganjaran atau hukuman (Bandura, 1977). Bagi konteks digital, rakan sebaya yang secara konsisten menunjukkan penggunaan platform media sosial tertentu dan mendapat ganjaran sosial daripada aktiviti tersebut berfungsi sebagai model yang memenuhi kriteria keempat-empat proses ini.

Konsep efikasi kendiri (keyakinan terhadap keupayaan diri) dalam Teori Pembelajaran Sosial adalah sangat relevan dalam konteks penggunaan gajet. Apabila seseorang pelajar melihat rakan sebaya berjaya menguasai platform baharu atau mencapai tahap permainan video yang lebih tinggi, hal ini dapat meningkatkan efikasi kendiri dan membentuk keyakinan bahawa "jika mereka boleh, saya juga boleh" (Lu, 2025). Peningkatan efikasi kendiri ini kemudiannya mendorong cubaan dan penglibatan dengan teknologi tersebut, yang apabila berjaya, mengukuhkan lagi kepercayaan diri dan mendorong penggunaan yang lebih lanjut. Kitaran pengukuhan ini menjelaskan bagaimana norma penggunaan digital dapat berpindah dengan pantas dalam kalangan kumpulan rakan sebaya.