

**KEGUNAAN DAN KEPUASAN APLIKASI *FACEBOOK* DALAM
KALANGAN PELAJAR SEKOLAH MENENGAH
KEBANGSAAN SEGALIUD DI
SANDAKAN.**

HARMIA BINTI ABDUL HALIM



**TESIS INI DISERAHKAN UNTUK MEMENUHI
KEPERLUAN PENGIJAZAHAN
SARJANA MUDA**

**FAKULTI SAINS SOSIAL DAN KEMANUSIAAN
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
2021**

UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
BORANG PENGAKUAN STATUS TESIS

JUDUL : KEGUNAAN DAN KEPUASAN APLIKASI FACEBOOK DALAM KALANGAN
PELAJAR SEKOLAH MENENGAH KEBANGSAAN SEGALIUD.
IJAZAH : IJAZAH SARJANA MUDA SAINS SOSIAL
BIDANG : KOMUNIKASI

Saya **HARMIA BINTI ABDUL HALIM**, sesi **2019/2022**, mengaku membenarkan tesis ini disimpan di Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

1. Tesis ini adalah hak milik Universiti Malaysia Sabah
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dibenarkan membuatsalinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagaibahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
4. Sila tandakan (/):

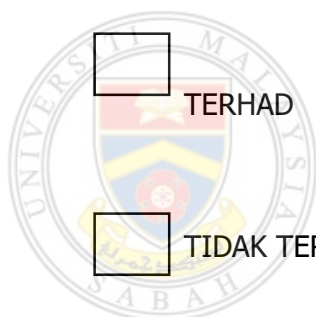
SULIT

(Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub di dalam AKTA RAHSIA 1972)

TERHAD

(Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi/badan dimana penyelidikan dijalankan)

TIDAK TERHAD



UMMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

Disahkan Oleh,
ANITA BINTI ARSAD
PUSTAKAWAN KANAN
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

HARMIA BINTI ABDUL HALIM
BA19110667

(Tandatangan Pustakawan)

Tarikh: 12 Ogos 2022

(DR. LEE KUOK TIUNG)

Penyelia

PENGAKUAN

Karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan, ringkasan dan rujukan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

12 Ogos 2022

HARMIA BINTI ABDUL HALIM

BA19110667



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

PENGESAHAN

NAMA : HARMIA BINTI ABDUL HALIM

NO. MATRIK : BA19110667

TAJUK : KEGUNAAN DAN KEPUASAN APLIKASI FACEBOOK DALAM KALANGAN PELAJAR
SEKOLAH MENENGAH KEBANGSAAN SEGALIUD, SANDAKAN.

IJAZAH : SARJANA MUDA SAINS SOSIAL

DISAHKAN OLEH:

1. PENYELIA UTAMA

Tandatangan

Dr. Lee Kuok Tiung

2. PENYELIA BERSAMA (Jika ada)



PENGHARGAAN

Syukur ke hadrat Ilahi kerana atas limpah kurnia dan izinNya saya dapat menyiapkan tugas Latihan Ilmiah ini. Pertama sekali, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Prof. Madya, Dr. Lee Kouk Tiung yang telah memberikan bimbingan dan tunjuk ajar yang tidak terhingga dalam membantu saya untuk menyiapkan Latihan Ilmiah ini. Berdasarkan kepada panduan dan cadangan yang diberikan oleh beliau, saya mampu untuk menyiapkan tugas ini. Walaupun terdapat beberapa halangan sepanjang proses menyiapkan tugas ini.

Tidak dinafikan juga, saya ingin memberikan ucapan ribuan terima kasih kepada ahli keluarga saya khasnya untuk ibu saya kerana telah banyak memberikan bantuan dan dorongan kepada saya seperti bantuan kewangan, sokongan mental dan fizikal sepanjang proses menjalankan kajian ini. Segala nasihat yang diberikan oleh mereka juga adalah salah satu faktor kepada saya untuk terus kekal bersemangat dalam menyiapkan Latihan Ilmiah ini. Hal ini kerana, penggunaan Online Distancing Learning (ODL) agak sukar dilaksanakan disebabkan pandemik wabak Covid-19 yang masih melanda negara.

Selain itu juga saya ingin mengucapkan terima kasih kepada rakan-rakan seperjuangan saya diatas segala pertolongan yang diberikan seperti perkongsian maklumat, idea, tunjuk ajar dan dorongan dalam menyiapkan kajian ini. Tidak dilupa juga saya ingin mengucapkan terima kasih kepada kesemua responden yang telah terlibat dalam membantu saya untuk menjawab borang soal selidik ini bagi proses pengumpulan dan menganalisis data.

Akhir sekali, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada sesiapa sahaja yang telah terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam menjayakan kajian ini. Tanpa kerjasama dan bantuan yang diberikan oleh anda, agak mustahil untuk saya menyiapkan tugas Latihan Ilmiah ini. Terima kasih.

Harmia Binti Abdul Halim
Taman Airport, Batu 7
90000, Sandakan,
Sabah.

ABSTRAK

Kajian ini dilakukan adalah untuk mengkaji Kegunaan dan Kepuasan Aplikasi Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan. Kajian ini menggunakan teori komunikasi iaitu teori Kegunaan dan Kepuasan (U&G). Kajian ini memfokuskan 3 objektif kajian iaitu mengenalpasti keperluan aplikasi Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud. Selain itu, objektif kajian ini juga mengenalpasti penggunaan Facebook dalam kalangan pelajar. Objektif kajian lain adalah untuk mengenalpasti kepuasan yang diperolehi dalam menggunakan Facebook bagi pelajar sekolah menengah. Seramai 100 sampel responden telah terlibat dalam menjawab soal selidik kajian ini yang terdiri daripada pelajar tingkatan 3 sehingga tingkatan lima sekolah menengah kebangsaan Segaliud. Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif dalam borang soal selidik menggunakan *Google form* untuk diedarkan kepada responden. Hasil kajian mendapati bahawa aplikasi Facebook digunakan untuk berkomunikasi dengan rakan-rakan yang lain adalah tujuan utama penggunaan Facebook dalam kalangan responden. Kepuasan utama yang diperolehi daripada penggunaan Facebook adalah membantu untuk merapatkan hubungan sesama ahli keluarga, saudara dan kenalan yang jauh. Secara khususnya, aplikasi Facebook ini digunakan untuk berkomunikasi disamping ia dapat merapatkan hubungan sesama manusia walaupun dari jarak yang jauh.

Kata kunci: Facebook, Keperluan, Kegunaan, Kepuasan

ABSTRACT

This study was conducted to examine the use and gratification of Facebook application among students of Sekolah Menengah Kebangsaan Segaliud, Sandakan. This study uses communication theory namely theory of Uses and Gratification (U&G). This study focuses on three objectives that is to identify the needs of Facebook applications among school student. In addition, to identify the uses of Facebook application among high school students. Another objective was to identify the gratification gained in using Facebook among high school students. A total of 100 samples of respondents involved in answering the questionnaire of this study consisting of form three to form five students of Sekolah Menengah Kebangsaan Segaliud. This study uses a quantitative method in a questionnaire using Google form to be distributed to respondents. The results of the study found that the Facebook application used to communicate with other friends was the main purpose of Facebook use among the respondents. The main gratification gained from the use of Facebook to get closer ties among family members, relatives and distance acquaintances. In particular, this Facebook application is used to communicate as well as it can strengthen human relationships even from a distance.

Keywords: Facebook, needs, uses, gratification.



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

ISI KANDUNGAN

BAB	PERKARA	MUKASURAT
	TAJUK	
	PENGESAHAN	I
	PENGAKUAN	II
	PENGHARGAAN	IV
	ABSTRAK	V
	ABSTRACT	VI
	ISI KANDUNGAN	VII
	SENARAI JADUAL	X
	SENARAI RAJAH	XII
	SENARAI SINGKATAN	XIV
	SENARAI LAMPIRAN	XV
BAB 1	1.1 PENGENALAN	1
	1.2 Latar belakang	3
	1.3 Permasalahan Kajian	5
	1.4 Objektif kajian	6
	1.5 Persoalan kajian	6
	1.6 Batasan kajian	6
	1.7 Kepentingan Kajian	7
	1.8 Skop kajian	7
	1.9 Tujuan kajian	8
	1.10 Definisi secara operasional	9
	1.11 Rumusan Bab	10
BAB 2	SOROTAN LITERATUR	11
	2.1 Pengenalan	11
	2.2 Sorotan literature	12
	2.2.1 Keperluan	16
	2.2.2 Kegunaan	18
	2.2.3 Kepuasan	19
	2.2.4 Demografik	21
	2.3 Media Massa	22
	2.4 Media Sosial	23
	2.5 Penggunaan Facebook dalam kalangan pelajar	24
	2.6 Keperluan teknologi terhadap pelajar	26
	2.7 Kepuasan Facebook terhadap pelajar	27

2.8 Kerangka teoritikal	28
2.9 Kerangka konseptual	29
2.10 Kesimpulan Bab	31
BAB 3 METODOLOGI KAJIAN	32
3.1 Pengenalan	32
3.2 Teknik pengumpulan data	34
3.2.1 Kaedah penyelidikan	34
3.2.2 Reka bentuk kajian	34
3.2.3 Instrumen kajian	35
3.2.4 Pembentukan instrument kajian	36
3.2.5 Soal selidik	37
3.2.6 Prosedur analisis data	38
3.2.7 Kaedah analisis data	39
3.3 Lokasi kajian	40
3.4 Persampelan	41
3.5 Populasi kajian	41
3.6 Kesimpulan Bab	42
BAB 4 DAPATAN KAJIAN	43
4.1 Pengenalan	43
4.2 Bahagian A- Analisis maklumat demografi responden	44
4.2.1 Jantina	44
4.2.2 Umur	45
4.2.3 Bangsa	46
4.2.4 Agama	47
4.2.5 Anggaran masa yang diambil melayari internet setiap Hari	49
4.3 Bahagian B- Analisis maklumat tentang keperluan Facebook dalam kalangan responden	50
4.3.1 Facebook adalah untuk tujuan bersosial	51
4.3.2 Keperluan facebook adalah untuk pembelajaran	52
4.3.3 Facebook diperlukan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baru	53
4.3.4 Melayari Facebook adalah rutin harian saya	54
4.3.5 Facebook digunakan bagi meningkatkan keyakinan saya	55
4.3.6 Berkomunikasi dengan orang lain melalui chat room di Facebook	57
4.3.7 Facebook adalah tempat saya melepaskan tekanan	58

4.3.8	Keperluan Facebook adalah salah satu aplikasi hiburan	59
4.3.9	Keperluan Facebook untuk mengetahui isu semasa berlaku masa kini	60
4.4	Bahagian C- Kegunaan aplikasi Facebook dalam kalangan pelajar Sekolah menengah kebangsaan Segaliud.	61
4.5	Bahagian D- Kepuasan yang diperolehi daripada aplikasi Facebook dalam kalangan pelajar sekolah Menengah kebangsaan Segaliud.	64
4.6	Kesimpulan Bab	67
BAB 5	PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN	68
5.1	Pengenalan	68
5.2	Perbincangan dapatan kajian	68
5.2.1	Perbincangan berdasarkan persoalan	69
A)	Apakah keperluan penggunaan Facebook dalam Kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud	69
B)	Apakah kegunaan aplikasi facebook dalam kalangan Pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud.	71
C)	Apakah kepuasan yang diperolehi daripada Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah Kebangsaan Segaliud.	74
5.3	Limitasi kajian dan Keterbatasan Kajian	77
5.3.1	Masa	77
5.3.2	Komunikasi	78
5.3.3	Persekitaran	78
5.3.4	Sumber	78
5.4	Cadangan Kajian Akan Datang	79
5.5	Kesimpulan	80
	RUJUKAN	82
	LAMPIRAN	85

SENARAI JADUAL

JADUAL		HALAMAN
Jadual 4.2.1	: Kekerapan Responden mengikut jantina	44
Jadual 4.2.2	: Kekerapan Responden mengikut umur	45
Jadual 4.2.3	: Kekerapan Responden mengikut bangsa	46
Jadual 4.2.4	: Kekerapan Responden mengikut agama	47
Jadual 4.2.5	: Kekerapan Responden dalam melayari internet setiap hari	49
Jadual 4.3.1	: Facebook bertujuan untuk bersosial	51
Jadual 4.3.2	: Keperluan Facebook adalah untuk pembelajaran	52
Jadual 4.3.3	: Facebook diperlukan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baru	53
Jadual 4.3.4	: Melayari Facebook adalah rutin harian saya	54
Jadual 4.3.5	: Facebook perlu digunakan bagi meningkatkan keyakinan saya	55
Jadual 4.3.6	: Dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui chat room di Facebook	57
Jadual 4.3.7	: Facebook adalah tempat saya melepaskan tekanan atau stress	58
Jadual 4.3.8	: Keperluan Facebook adalah salah satu aplikasi untuk hiburan	59
Jadual 4.3.9	: Keperluan Facebook untuk mengetahui isu semasa yang berlaku masa kini	60

Jadual 4.4	:	Kegunaan aplikasi Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan.	62
Jadual 4.5	:	Kepuasan penggunaan aplikasi Facebook	64



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI RAJAH

RAJAH		HALAMAN
Rajah 2.2	: Model Pembelajaran Teori Kegunaan dan Kepuasan	28
Rajah 2.1	: Model Teori Kegunaan & Kepuasan (U&G)	29
Rajah 4.2.1	: Peratusan responden mengikut jantina	44
Rajah 4.2.2	: Peratusan responden mengikut umur	45
Rajah 4.2.3	: Peratusan responden mengikut bangsa	47
Rajah 4.2.4	: Peratusan responden mengikut agama	48
Rajah 4.2.5	: Peratusan responden mengikut anggaran masa yang diambil dalam melayari internet setiap hari	49
Rajah 4.3.1	: Peratusan keperluan Aplikasi Facebook untuk bersosial	51
Rajah 4.3.2	: Peratusan keperluan Facebook adalah untuk pembelajaran	52
Rajah 4.3.3	: Peratusan keperluan Facebook untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baru	54
Rajah 4.3.4	: Peratusan bagi keperluan melayari Facebook adalah rutin harian saya	55
Rajah 4.3.5	: Peratusan bagi keperluan Facebook dapat meningkatkan keyakinan saya	56
Rajah 4.3.6	: Peratusan keperluan Facebook dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui chat room di Facebook	57

Rajah 4.3.7 :	Peratusan keperluan Facebook adalah tempat melepaskan tekanan dan stress	58
Rajah 4.3.8 :	Peratusan keperluan Facebook adalah salah satu aplikasi untuk hiburan	60
Rajah 4.3.9 :	Peratusan keperluan Facebook adalah untuk mengetahui isu semasa	61



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI SINGKATAN

SMK SG : SEKOLAH MENENGAH KEBANGSAAN SEGALIUD

SPSS : STATITICAL PACKAGE FOR SOCIAL SCIENCE

U&G : USES AND GRATIFICATION



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI LAMPIRAN

Lampiran A: Borang soal selidik

Lampiran B: Statistik Kebolehpercayaan

Lampiran C: Contoh Akaun Facebook Milik Pengkaji



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pengenalan

Facebook merupakan satu kemudahan sosial yang dapat membantu individu untuk berkomunikasi secara efisien dengan sahabat, ahli keluarga dan rakan-rakan. Facebook juga menyediakan profil peribadi kepada pengguna yang memiliki pelbagai kegunaan menerusi secara atas talian. Menurut Ghaifhan (2003) menjelaskan internet adalah sebutan untuk sebuah kelompok jaringan bersifat akademik, pemerintahan, komersial, organisasi mahupun perseorangan. Globalisasi yang berlaku kerana teknologi komunikasi, teknologi maklumat dan internet yang membawa pengaruh sosial kepada perubahan dan perkembangan kehidupan manusia. Komunikasi antara individu juga berubah arah kerana kemunculan media baharu disebut sebagai media sosial. Penggunaan media sosial ini menggunakan data internet yang laju apabila diakses di setiap gadget. Sejak media ini diperkenalkan kepada masyarakat dunia, tahap penggunaan kian meningkat saban tahun. Media sosial merupakan platform yang terpenting pada zaman moden. Menurut Nurul et.al (2015) menjelaskan kemunculan media sosial ini telah membawa kepada ke arah penyertaan masyarakat secara atas talian (*online*). Kemunculan gadget seperti telefon pintar, *iPad*, *Tablet* dan komputer riba memudahkan lagi pengaksesan media sosial dengan data internet yang laju. Dalam erti kata, semua maklumat boleh didapati melalui hujung jari sahaja berkaitan dengan isu semasa dalam negara mahupun luar negara.

Menurut Kamus Dewan Bahasa Dan Pustaka edisi keempat menjelaskan media adalah alat atau pengantara dalam komunikasi ataupun sesuatu perhubungan. Menurut Teuku Iskandar (2007) sosial pula bermaksud segala hal yang berkaitan dengan kemasyarakatan. Menurut Andreas Kaplan & Michael (2010) menjelaskan media sosial sebagai satu rangkaian aplikasi yang berasaskan internet yang berkembang berdasarkan ideologi dan teknologi Web 2.0 serta penciptaan dan pertukaran '*User-generated content*'. Melalui media sosial, pengguna boleh berkomunikasi dengan seluruh dunia tanpa ada sempadan. Media sosial juga memudahkan proses penyampaian maklumat dilakukan dengan pantas. Menurut Ali Salman (2017) mengatakan komunikasi yang berlaku dengan melibatkan perbezaan geografi dapat

membantu membina kefahaman yang baru bagi pengguna (*users*) untuk memahami budaya lain.

Berdasarkan portal berita BBC (2021) yang menjelaskan aplikasi Facebook secara rasmi telah menukar nama kepada '*Metaverse*'. *Metaverse* merujuk kepada dunia dalam talian yang membolehkan orang ramai untuk melayari internet, membuat pekerjaan dan berkomunikasi secara alam maya. Perkataan '*meta*' adalah daripada perkataan Yunani yang bermaksud 'di luar'. Menurut Harley (2018) menjelaskan Facebook antara salah satu rangkaian sosial umum yang memberi manfaat kepada pengguna dengan membolehkan individu meluangkan masa bersama orang tersayang, berkongsi maklumat dan berkawan secara global. Sejak daripada kemunculannya pada tahun 2004, terdapat lebih daripada satu billion pengguna di seluruh dunia pada tahun 2012 dan hampir 80% penggunaanya adalah masyarakat Amerika Syarikat dan Kanada.

Media juga sebagai tempat untuk melakukan pertukaran maklumat yang terkini dan terbaru yang mana ia telah mewujudkan saluran media (*channel*) yang banyak disebabkan dengan perkembangan teknologi maklumat serta revolusi industri 4.0. Menurut kepada McQuail menjelaskan fungsi utama media terhadap masyarakat adalah informasi bertujuan untuk idea yang berinovasi, kemajuan dan adaptasi. Seterusnya kolerasi iaitu menjelaskan serta menganalisis maklumbalas peristiwa dan maklumat. Fungsi lain adalah untuk kesinambungan seperti mengekspresikan budaya yang dominan dan mengakui keberadaan sub-budaya serta perkembangan budaya baru selain berfungsi sebagai hiburan iaitu tujuan untuk menghiburkan minda dan berfungsi mobilisasi iaitu terlibat dalam berkempen yang berkait dengan bidang politik serta pembangunan ekonomi dan hal yang lain.

Menurut kepada Haus, Nauvaliana & Irwansyah (2021) menjelaskan media ini dapat dibezakan melalui kategori media seperti media elektronik mewakili televisyen, radio, media sosial dan media cetak seperti surat khabar, majalah, poster dan sebagainya. Dalam pada itu juga, media sosial ini dapat didefinisikan sebagai kategori aplikasi berasaskan kepada internet yang dikembangkan atas dasar perkembangan ideologi dan teknologi web 2.0 dan memungkin penciptaan media sosial itu sendiri. Terdapat 6 jenis media sosial yang dijelaskan dalam laporan Haus, Nauvaliana dan Irwansyah (2021) iaitu projek kolaborasi, *Microblogs* seperti Twitter, kandungan komunikasi seperti *YouTube*, *Twitch*, laman rangkaian sosial seperti aplikasi *Facebook*, *Instagram*, *Virtual Game* seperti *World of Warcraft* dan *Virtual* sosial seperti *Second Life*. Dengan adanya perkembangan teknologi membuat media turut berkembang.

Selain *Facebook*, rangkaian sosial seperti *Instagram*, *WhatsApp* dan *Youtube* antara aplikasi yang semakin mendapat perhatian daripada masyarakat dunia. Menurut Harley (2018) mengatakan kelebihan yang terdapat pada media baru ini berbanding media tradisional seperti penyebaran kandungan maklumat dalam bentuk multimedia yang tidak dapat dibuat oleh media lain serta penyampaian kandungan yang lebih mendalam dan murah.

1.2 Latar belakang

Perkembangan rangkaian media sosial telah mencipta satu fenomena di internet yang membantu dalam mengekalkan hubungan pengguna internet yang lain. Severin dan Tankard (2001) menjelaskan media sosial menyediakan satu ruang untuk masyarakat di seluruh dunia bagi berkomunikasi dengan cara yang paling mudah dan pantas. Perkembangan ini juga memberi manfaat dalam semua bidang khususnya dalam bidang pendidikan yang mana media sosial dapat memudahkan proses pembelajaran dan pengajaran pelajar sekolah. Sebagai contoh, kemajuan internet ini memudahkan komunikasi antara guru dengan para pelajar serta guru dapat memuatnaik bahan bacaan kepada pelajar dengan mudah.

Media yang digunakan dalam kajian tersebut adalah media sosial iaitu aplikasi *Facebook*. Facebook diciptakan oleh Mack Zuckerberg pada tahun 2004. Aplikasi media sosial yang paling ramai digunakan oleh masyarakat dunia kini adalah *Facebook*. Hal ini turut dibuktikan oleh Mohd Zaidi & Bahiyah (2013) menjelaskan tentang Facebook merupakan laman sosial yang sangat popular digunakan di Malaysia. Aplikasi Facebook juga terserlah disebabkan oleh populariti penggunaannya adalah kalangan pelajar yang menggunakan sebagai medium penyampaian maklumat. Menurut Nurhazlina, Abdul Malek et.al (2012) menjelaskan Facebook membolehkan seseorang mencari rakan melalui emel, *Yahoo* dan *Hotmail* yang mempunyai akses kepada internet. Facebook telah menjadi sebahagian daripada aktiviti harian pengguna.

Menurut Ali Salman (2017) menyatakan bahawa golongan muda seperti pelajar sekolah mahupun remaja ialah kumpulan yang begitu aktif dalam menggunakan teknologi baharu menerusi alam maya. Menurut kepada Bumgarner (2007) menjelaskan jumlah pengguna berdaftar semakin dari masa ke semasa sehingga mencapai 124 juta orang yang berdaftar dan ia menghasilkan 1.6 bilion akaun pengguna. Tujuan pelajar menggunakan Facebook adalah hiburan, melepaskan tekanan (*release tention*) berkomunikasi dengan rakan lain untuk membuat tugas yang diberikan oleh guru-guru dan perbincangan selain dari kepentingan

untuk pencarian maklumat. Pelajar sekolah menengah biasanya akan melanggan data internet bagi memastikan kelajuan internet mereka laju untuk mengakses Facebook pada bila-bila masa.

Aplikasi Facebook juga mudah untuk dimuat turun bagi kesemua jenama telefon pintar ataupun gadget lain. Keistimewaan Facebook yang menyebabkan penggunaannya bertambah kerana ia boleh memuatnaik gambar seberapa banyak yang mungkin dan kongsi di Facebook mereka. Aplikasi Facebook juga yang sentiasa dikemaskini (*upgrade*) menyebabkan semakin ramai pengguna gemar mengaksesnya berbanding aplikasi yang lain. Dalam aplikasi Facebook, terdapat banyak halaman (*page*) yang disediakan untuk pengguna seperti halaman perniagaan dan halaman untuk bermain '*game online*'. Ini boleh menarik perhatian pengguna (pelajar) untuk meluangkan masa lebih dengan melayari Facebook.

Menurut Natascha (2014) menjelaskan laman rangkaian sosial telah mewujudkan peluang peningkatan komunikasi media yang mempunyai kesan terhadap penggunaannya. Kumpulan sasaran kepada penyelidikan ini adalah tertumpu kepada pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan, Sabah. Golongan pelajar sekolah menengah ini didapati menggunakan Facebook dalam masa yang lama dengan tujuan yang tertentu. Hal ini terbukti dalam kajian Ellison et. al (2007) mendapati kebiasaannya pelajar meluangkan masa sekurang-kurangnya dalam 4 jam dalam sehari untuk melayari Facebook dan mendapat 81% responden untuk kajiannya.

Di Malaysia, aplikasi media sosial yang memiliki pengguna terdaftar banyak adalah Facebook. Penggunaan internet terkini di negara ini meningkat kepada 89.3 peratus berbanding 80 peratus pada tahun 2016. Beberapa kajian berkaitan dengan pengguna media sosial mendapati 15.5 peratus adalah dalam kalangan remaja yang berusia 19 tahun dan ke bawah. Dalam portal berita Berita Harian Online (2021) menjelaskan berdasarkan laporan NapoleonCat.com, terdapat 28 juta pengguna Facebook direkodkan di Malaysia sehingga bulan Mei 2021. Ia mewakili 85.6 peratus populasi terkini rakyat Malaysia yang dianggarkan berjumlah 32.7 juta orang. Menerusi laman web Facebook pengguna paling ramai adalah lelaki sebanyak 15 juta (53.5%) yang berusia antara 25 hingga 34 tahun.

Menurut kajian Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia (SKMM) (2020) sebanyak 88.7% populasi pengguna internet pada tahun 2020 yang menunjukkan peningkatan sebanyak 1.3% berbanding sebanyak 87.4% pada tahun 2018.

Dalam kertas penyelidikan ini memfokuskan tentang keperluan penggunaan Facebook yang mempengaruhi kepuasan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan dalam interaksi sosial dan komunikasi. Aplikasi Facebook merupakan antara salah satu keperluan dalam kehidupan pelajar dengan tujuan untuk pengajaran dan pembelajaran (PdP) secara langsung ataupun secara tidak langsung. Lokasi kajian yang dipilih adalah Sekolah Menengah Kebangsaan Segaliud, Sandakan. Kumpulan sasaran bagi penyelidikan ini adalah pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud. Antara sebab penyelidikan terhadap Facebook dijalankan kerana kewujudan pelbagai laman web telah memberikan satu cara alternatif baru dalam interaksi dan komunikasi melalui ruang maya. Hal ini disebabkan pelajar sekolah menengah aktif dalam melayari laman web dengan pelbagai tujuan serta untuk mendapatkan kepuasan.

Selain itu, dalam penyelidikan ini juga memfokuskan kepuasan yang diperolehi daripada penggunaan Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah. Manusia menggunakan media sosial untuk berkomunikasi bagi memenuhi kepuasan mereka seperti untuk berhibur dan pembelajaran sehingga menyebabkan ketagihan. Salah satu kepuasan yang pelajar dapati adalah pengguna (pelajar) dapat melayari Facebook sehingga ia menjadi suatu tabiat yang menjadi kebiasaan dalam seharian. Pelajar juga melayari media sosial ini tanpa ada had masa dalam sehari dimana mereka melayari Facebook dengan sesuka hati pada bila masa sahaja.

1.3 Pernyataan masalah

Penggunaan Facebook dalam jangka masa yang lama boleh menyebabkan ketagihan kepada aplikasi tersebut terutama bagi pelajar. Menurut laporan Nadia Fauzi (2017) dijelaskan dalam akhbar Harian Metro melaporkan Malaysia muncul sebagai negara ketiga tertinggi untuk penggunaan internet selepas Singapura dan Brunei daripada jumlah keseluruhan penggunaan internet di seluruh Asia Tenggara. Berdasarkan Dr. Susan Greenfield menekankan mereka yang sangat obses dalam menggunakan Facebook akan menjejaskan fungsi otak sehingga memberikan implikasi yang negatif kepada pelajar. Kira-kira dalam 60,000 pelajar sekolah berusia antara 12 hingga 18 tahun yang dikesan melayari Facebook setiap hari. Pelajar yang ketagih dengan media sosial ini boleh menyebabkan mereka menjadi 'antisosial'. Ketagihan Facebook telah menjadi sindrom yang tidak sihat kerana boleh menyebabkan gaya hidup seseorang bergantung kepada Facebook untuk apa jua status dan dunia fantasi. Apa yang

menjadi persoalan adalah adakah ini satu bentuk penghambaan atau penjajahan minda era baru kepada para pelajar? Maka dengan itu, kajian ini memfokuskan kepada keperluan, kegunaan dan kepuasan yang diperolehi pelajar sekolah daripada melayari media Facebook tersebut.

1.4 Objektif kajian

Berikut adalah objektif kajian yang telah disasarkan oleh pengkaji:

- I. Mengenalpasti keperluan penggunaan Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan.
- II. Mengenalpasti penggunaan Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan.
- III. Mengenalpasti kepuasan yang diperolehi dari Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan

1.5 Persoalan kajian

Secara keseluruhannya, kajian ini dilaksanakan untuk menjawab tiga persoalan seperti di bawah:

- I. Apakah keperluan penggunaan Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan.
- II. Apakah penggunaan Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan.
- III. Apakah kepuasan yang diperolehi dari Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan

1.6 Batasan Kajian

Kajian ini dilakukan hanyalah berfokuskan kepada kawasan Sandakan dan ianya tertumpu di Sekolah Menengah Kebangsaan Segaliud (SMK SG) sahaja. Pengkaji juga menumpukan kepada pelajar Tingkatan tiga (3) hingga lima (5) sebagai kumpulan sasaran. Fokus utama

pengkaji adalah keperluan, penggunaan dan kepuasan aplikasi Facebook terhadap pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud.

1.7 Kepentingan kajian

Kepentingan kajian ilmiah dilakukan adalah untuk mengisi keperluan yang terdapat hasil daripada penyelidikan penulis terdahulu. Penggunaan aplikasi Facebook juga boleh memberikan implikasi kepada pengguna yang boleh membawa kepada ketagihan internet. Menurut Che Su & Nan Zakiah (2014) menjelaskan penggunaan intensif peralatan moden seperti telefon pintar dan komputer yang mempunyai akses kepada internet menyebabkan komunikasi secara bersemuka menjadi kurang penting. Penciptaan kepada peralatan sedemikian bagi memudahkan berdepan dengan permasalahan ketagihan internet. Apabila pelajar ketagihan dengan Facebook maka mereka melayarinya sehingga berasa puas tanpa mengira masa.

Seterusnya, kajian ini dapat membantu penyelidik akan datang untuk membuat rujukan berkaitan dengan penyelidikan yang dilakukan. Ini kerana, kerja penyelidikan ini dapat membantu dari segi aspek komunikasi yang berkaitan dengan penggunaan media sosial iaitu Facebook. Penyelidikan ini juga memiliki maklumat yang informatif dengan merujuk fakta yang benar berdasarkan daripada sumber rujukan yang betul. Maklumat yang didapati berdasarkan daripada hasil penyelidikan yang lepas sebagai panduan kepada penyelidik membuat rangka bagaimana melakukan proses penyelidikan. Penyelidikan ini boleh menjadi panduan bahawa internet dan media sosial sangat berguna dalam kalangan pelajar dalam memenuhi ruang mereka untuk menyuarakan pendapat serta lebih berani dalam menyatakan kepentingan mereka di masa hadapan.

1.8 Skop kajian

Kajian ini menumpukan kepada tahap kepuasan dalam penggunaan Facebook dari segi keperluan dan kepuasan Facebook terhadap keterlibatan interaksi sosial dan pola komunikasi dalam kalangan pelajar sekolah menengah kebangsaan Segaliud, Sandakan, Sabah. Fokus utama kajian ini adalah kegunaan dan kepuasan aplikasi Facebook. Kajian ini juga terbatas kerana tajuk yang dipilih oleh pengkaji pada suatu kawasan dan kumpulan sasaran. Sampel

kumpulan sasaran memfokuskan kepada pelajar tingkatan tiga hingga lima bagi sekolah menengah Segaliud.

Segala maklumat dan data didapati daripada pelajar sekolah menengah tersebut. Dalam skop kajian ini juga menjelaskan tentang apakah Facebook benar memberikan kepuasan kepada mereka (pelajar) apabila melayari aplikasi tersebut. Berpandukan kepada kajian-kajian lepas seperti Ishii & Sejrup (2008) menjelaskan tujuan atau motif penggunaan Facebook adalah untuk mengekalkan hubungan, meluangkan masa, menyertai komuniti alam maya, mencari kawan, selain daripada mencari maklumat. Kajian ini juga mengkaji tentang penggunaan Facebook dalam kalangan pelajar sekolah menengah dalam kawasan negara Malaysia. Dengan menggunakan teori Kegunaan dan Kepuasan (*Uses and Gratification*) untuk mengkaji keperluan dan kepuasan keterlibatan pelajar ketika menggunakan Facebook dalam kehidupan seharian.

1.9 Tujuan kajian

Antara tujuan kajian ini dijalankan untuk memberikan perubahan baharu kepada pelajar sekolah menengah dalam konteks berkomunikasi di era teknologi moden. Memang tidak dinafikan, Facebook adalah antara platform media untuk seseorang atau pelajar mengenali individu lain yang mereka tidak kenal untuk berkomunikasi bersama. Perkembangan pesat yang berlaku dalam teknologi komunikasi maklumat berjaya yang menjurus kepada penggunaan saluran internet dengan lebih meluas dalam komunikasi seharian. Hal ini kerana, kesemua perkara termasuklah komunikasi dapat dilakukan secara atas talian menggunakan internet di era teknologi moden ini. Tujuan kajian ini adalah untuk mengetahui sejauhmanakah penggunaan Facebook boleh memberikan kepuasan kepada pelajar sekolah menengah ketika melayari laman web tersebut.

Dapatan ini dapat diketahui melalui dengan penggunaan metodologi kajian yang digunakan oleh pengkaji ketika melakukan penyelidikan tersebut. Dalam hal ini, dapat diketahui bahawa Facebook memberikan kepuasan sepertimana yang diinginkan oleh pelajar sekolah menengah dengan tujuan yang berlainan dalam ruang maya. Sehubungan itu, tujuan kajian ini adalah untuk mengetahui matlamat penggunaan internet dan media dalam memberikan kepuasan yang diperolehi oleh pelajar sekolah menengah dalam bersosial secara alam maya.