

**SULIT**

---

**UNIVERSITI MALAYSIA PERLIS**

Peperiksaan Akhir Semester Pertama  
Sidang Akademik 2025/2026

Januari 2026

**SMM30203 –Research Methodology**  
**[Kaedah Penyelidikan]** ✓

Masa : 2 jam

---

Please make sure that this question paper has **FIVE (5)** printed pages including the front page before you start the examination.

*[Sila pastikan kertas soalan ini mengandungi **LIMA (5)** muka surat yang bercetak termasuk muka hadapan sebelum anda memulakan peperiksaan ini.]*

This question paper has **THREE (3)** questions. Answer **ALL** questions. Question 1 and Question 2 contributes 30 marks each. Questions 3 contribute 40 marks.

*[Kertas soalan ini mengandungi **TIGA (3)** soalan. Jawab **SEMUA** soalan. Soalan 1 dan soalan 2 menyumbang 30 markah bagi setiap satu. Soalan 3 menyumbang 40 markah].*

**SULIT**

**Question 1***[Soalan 1]*

a) Explain the meaning of the following terms:

*[Jelaskan maksud istilah-istilah berikut:]*

i) Independent variable

*[Pembolehubah tidak bersandar]*

(2 Marks/Markah)

ii) Dependent variable

*[Pembolehubah tidak bersandar]*

(2 Marks/Markah)

iii) Hypothesis

*[Hipotesis]*

(2 Marks/Markah)

iv) Population

*[Populasi]*

(2 Marks/Markah)

v) Research instrument

*[Instrumen penyelidikan]*

(2 Marks/Markah)

b) Elaborate **TWO (2)** types of probability sampling and provide an appropriate example for each type.

*[Huraikan DUA (2) jenis persampelan kebarangkalian dan berikan contoh yang sesuai bagi setiap jenis.]*

(10 Marks/Markah)

c) Elaborate **TWO (2)** types of non-probability sampling and provide an appropriate example for each type.

*[Huraikan DUA (2) jenis persampelan bukan kebarangkalian dan berikan contoh yang sesuai bagi setiap jenis.]*

(10 Marks/Markah)

....3/-

SULIT

**Question 2***[Soalan 2]*

- a) Explain **TWO (2)** types of quantitative research designs and give a suitable example for each design.  
*[Jelaskan DUA (2) jenis reka bentuk penyelidikan kuantitatif dan berikan contoh yang sesuai bagi setiap jenis reka bentuk.]*

(10 Marks/Markah)

- b) Explain **TWO (2)** types of qualitative research designs and give a suitable example for each design.  
*[Jelaskan DUA (2) jenis reka bentuk penyelidikan kualitatif dan berikan contoh yang sesuai bagi setiap jenis reka bentuk.]*

(10 Marks/Markah)

- c) A researcher wants to investigate the relationship between exposure to violent video games and aggressive behavior among teenagers. Explain the most suitable research approach, research design, sampling strategy, and data collection method for this study.  
*[Seorang penyelidik ingin mengkaji hubungan antara pendedahan kepada permainan video ganas dan tingkah laku agresif dalam kalangan remaja. Jelaskan pendekatan penyelidikan, reka bentuk penyelidikan, strategi persampelan dan kaedah pengumpulan data yang paling sesuai.]*

(10 Marks/Markah)

...4/-

SULIT

**Question 3***[Soalan 3]*

Answer the following question based on the situation given.

*[Jawab soalan berikut berdasarkan situasi yang diberikan.]*

In today's technology-driven academic environment, the use of Artificial Intelligence (AI) tools such as ChatGPT, Gemini, Copilot, and other generative AI platforms has become increasingly common among university students. These tools are designed to assist students in completing assignments, generating ideas, summarizing information, and enhancing their learning experiences. AI provides instant responses and personalized support, making it easier for students to access information anytime and anywhere. However, AI cannot replace real learning processes that involve critical thinking, deep understanding, and independent knowledge construction. Educators and researchers have raised concerns that excessive dependence on AI may reduce students' cognitive engagement and weaken essential skills such as problem-solving, creativity, and self-regulated learning.

Ironically, while AI is intended to improve learning efficiency, its excessive use can also lead to negative impacts on students' mental and academic well-being. Many students begin to feel pressured to produce high-quality work comparable to AI-generated output. Those who struggle to use AI effectively may experience anxiety, academic stress, and a sense of inferiority compared to peers. Studies have shown that misuse of AI may lead to procrastination, poor study habits, low academic confidence, and even academic dishonesty. When students rely too much on AI to complete tasks instantly, their motivation to learn decreases, making them more passive and disengaged in the learning process. Therefore, the higher the dependency on AI tools, the greater the potential for students to experience reduced academic performance and negative psychological outcomes.

*[Dalam persekitaran akademik yang dipacu teknologi hari ini, penggunaan alat Kecerdasan Buatan (AI) seperti ChatGPT, Gemini, Copilot dan platform AI generatif lain semakin meluas dalam kalangan pelajar universiti. Alat ini direka untuk membantu pelajar menyiapkan tugas, menjana idea, meringkaskan maklumat dan meningkatkan pengalaman pembelajaran. AI menyediakan respons segera dan sokongan peribadi, menjadikan akses maklumat lebih mudah pada bila-bila masa dan di mana sahaja. Namun, AI tidak dapat menggantikan proses pembelajaran sebenar yang melibatkan pemikiran kritis, pemahaman mendalam dan pembinaan pengetahuan secara berdikari. Para pendidik dan penyelidik bimbang bahawa kebergantungan berlebihan terhadap AI boleh mengurangkan penglibatan kognitif pelajar dan melemahkan kemahiran penting seperti penyelesaian masalah, kreativiti, dan pembelajaran sendiri.*

*Ironinya, walaupun AI bertujuan meningkatkan kecekapan pembelajaran, penggunaan yang melampau juga boleh memberi kesan negatif terhadap kesejahteraan mental dan akademik pelajar. Ramai pelajar mula berasa tertekan untuk menghasilkan tugas berkualiti tinggi setanding output AI. Mereka yang kurang mahir menggunakan AI mungkin mengalami kebimbangan, tekanan akademik, dan rasa rendah diri berbanding rakan lain. Kajian menunjukkan bahawa salah guna AI boleh menyebabkan sikap bertangguh, tabiat belajar yang lemah, keyakinan akademik yang rendah, serta ketidakjujuran akademik. Apabila pelajar terlalu bergantung kepada AI untuk menyiapkan tugas dengan cepat, motivasi mereka untuk belajar semakin menurun dan menjadikan mereka pasif dalam proses pembelajaran. Oleh itu, semakin tinggi kebergantungan terhadap AI, semakin besar potensi pelajar mengalami prestasi akademik yang merosot dan kesan psikologi negatif.]*

....5/-

SULIT

Based on the situation above, produce a research proposal based on the following guidelines using **either** quantitative or qualitative study.

*[Berdasarkan fenomena di atas, hasilkan satu cadangan kajian berdasarkan garis panduan berikut sama ada kajian kuantitatif atau kualitatif.]*

1. Proposed Research Topic  
*[Cadangan Tajuk Kajian]* (2 Marks/Markah)
2. Research Objective  
*[Objektif Kajian]* (4 Marks/Markah)
3. Research Question  
*[Soalan Kajian]* (4 Marks/Markah)
4. Significance of the Study  
*[Signifikan Kajian]* (2 Marks/Markah)
5. Conceptual Framework  
*[Kerangka Konseptual]* (4 Marks/Markah)
6. Research Approach  
*[Pendekatan Kajian]* (4 Marks/Markah)
7. Research Design  
*[Reka bentuk Kajian]* (4 Marks/Markah)
8. Population and Sampling  
*[Populasi dan persampelan]* (4 Marks/Markah)
9. Research Instrument  
*[Instrumen Kajian]* (4 Marks/Markah)
10. Data Collection Process  
*[Proses Pengumpulan Data]* (4 Marks/Markah)
11. Data Analysis  
*[Analisis data]* (4 Marks/Markah)

-000000-