

IMPACT OF PRELIMINARY EXPOSURE IN TECHNOLOGY TO CHILDREN**IMPAK PENDEDAHAN AWAL PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP KANAK-KANAK**

Zulkiflee Haronⁱ, Arieff Salleh Rosmanⁱⁱ, Mohd Nasir Ripinⁱⁱⁱ, Aminudin Hehsani^{iv}, Juhazren Junaidi^v, Al-Ikhsan Ghazali^{vi}, Nurul Bahiah Mohd Noor^{vii} & Rabiatal Hidayah Mokhtar^{viii}

ⁱ Felo Penyelidik, Pusat Penyelidikan Fiqh Sains dan Teknologi, UTM, Malaysia. zulkiflee@utm.my

ⁱⁱ Felo Penyelidik, Pusat Penyelidikan Fiqh Sains dan Teknologi, UTM, Malaysia. aswar@utm.my

ⁱⁱⁱ Felo Penyelidik, Pusat Penyelidikan Fiqh Sains dan Teknologi, UTM, Malaysia. nasiripin@utm.my

^{iv} Felo Penyelidik, Pusat Penyelidikan Fiqh Sains dan Teknologi, UTM, Malaysia. ahehsan@utm.my

^v Felo Penyelidik, Pusat Penyelidikan Fiqh Sains dan Teknologi, UTM, Malaysia. juhazren@utm.my

^{vi} Felo Penyelidik, Pusat Penyelidikan Fiqh Sains dan Teknologi, UTM, Malaysia. alikhsan.kl@utm.my

^{vii} Pascasiswazah, Fakulti Sains, UTM, Malaysia. hidayatjamil@yahoo.com.my

^{viii} Pascasiswazah, Fakulti Komputeran, UTM, Malaysia. noreenmhdhashim@gmail.com

Abstract	<p><i>The use of technology through various gadgets such as computers and mobile phones has become the latest trend in the world. The introduction of this technology has been adapted by many individuals regardless of age to help launch and facilitate businesses and meet the needs of everyday life. However, preliminary exposure to the use of technology will have a great impact especially on children. The initial disclosure of its use can be seen from a positive point of view especially as a learning tool and others. However, freedom without control and attention to the use of the gadgets will also have a negative impact as they will be more vulnerable to immoral behaviour and will result in deterioration in their academic and also affect health. Parents, educators, the general public or the government need to take responsibility and assist each other to control the use of this technology among children. As such, the objective of this study is to identify the impact of early exposure to technology among children as well as to identify the approaches that can be taken to overcome and control the use of technology among children. The method used in this study is based on readings from various sources such as journals, books, theses, websites and articles.</i></p> <p><i>Keywords: Film, Globalization, Film Influence, Morality Collapse, Social Symptom.</i></p>
Abstrak	<p><i>Penggunaan teknologi melalui pelbagai gajet seperti komputer dan telefon bimbit menjadi tren terkini di seluruh dunia. Kecanggihan teknologi yang diperkenalkan ini telah digunapakai oleh ramai individu tanpa mengenal peringkat usia bagi membantu melancarkan dan memudahkan urusan dan memenuhi keperluan kehidupan seharian. Namun, pendedahan awal penggunaan teknologi ini akan memberikan impak yang besar terutama sekali bagi golongan kanak-kanak. Pendedahan awal penggunaannya dapat dilihat dari sudut positif terutamanya sebagai alat pembelajaran dan lain-lain. Akan tetapi, kebebasan tanpa kawalan dan perhatian terhadap penggunaan gajet juga akan memberikan impak yang negatif kerana mereka akan lebih terdedah kepada gejala yang tidak bermoral serta akan menyebabkan kemerosotan dalam bidang akademik dan turut menjejaskan kesihatan. Beberapa pihak seperti ibu bapa, pendidik, orang awam mahupun kerajaan perlulah memikul tanggungjawab dan saling</i></p>

	<p><i>bahu membahu agar penggunaan teknologi ini dapat dikawal penggunaannya dalam kalangan kanak-kanak. Oleh hal yang demikian, objektif kajian ini adalah untuk mengenalpasti impak pendedahan awal penggunaan teknologi terhadap kanak-kanak serta mengenalpasti pendekatan yang boleh diambil bagi mengatasi serta mengawal penggunaan teknologi terhadap kanak-kanak. Kaedah yang digunakan dalam kajian ini adalah berdasarkan pembacaan dari pelbagai sumber seperti jurnal, buku, tesis, laman web dan artikel.</i></p> <p>Kata Kunci: <i>Filem, Globalisasi, Pengaruh Filem, Keruntuhan Akhlak, Gejala Sosial</i></p>
--	--

PENDAHULUAN

Teknologi telah diperkenalkan kepada manusia sejak jutaan tahun yang lalu atas dorongan keperluan hidup yang lebih nyaman, makmur dan sejahtera. Teknologi bermaksud aktiviti atau kajian yang menggunakan pengetahuan sains bagi tujuan praktikal dalam industri, pertanian, perubatan, perniagaan, sains gunaan dan lain-lain (Kamus Dewan (Edisi Keempat), 2005). Perkataan teknologi dari segi bahasa berasal dari perkataan Greek (technologia) dan (techne) bermaksud 'seni, kemahiran, rekaan' manakala (logía) bermaksud 'pembelajaran dan kajian'. Istilah teknologi mencakupi konsep yang sangat luas dan mempunyai pelbagai takrifan antaranya ialah pembangunan dan penggunaan alat, mesin, bahan dan proses untuk menyelesaikan masalah manusia.

Teknologi sebagai sebuah sistem komunikasi dan informasi ini boleh dilihat perkembangannya sejak dari zaman prasejarah lagi. Pada zaman prasejarah, manusia melukis beberapa gambar di dinding-dinding gua terutamanya untuk menyampaikan informasi. Pada zaman ini juga dapat dilihat penggunaan beberapa alat seperti terompet, api dan asap untuk menghasilkan bunyi dan isyarat serta menyampaikan pesanan kepada individu lain yang jauh jaraknya (Y. Maryono & B. Patmi Istiana, 2008). Teknologi ini terus berkembang sehingga wujudnya kemudahan internet yang dapat memenuhi keperluan bagi memudahkan lagi komunikasi dan urusan kegunaan harian pada masa kini.

Kepesatan perkembangan teknologi ini lebih terserlah lagi di zaman globalisasi dan modenisasi. Pada era moden ini, perkembangan teknologi lebih cepat dan dapat dilihat dengan lebih jelas menerusi penghasilan alat-alat komunikasi yang serba canggih. Penyebaran teknologi ini tidak mengenal jarak, waktu mahupun usia. Oleh yang demikian, penggunaannya adalah lebih menyeluruh dan tidak hanya tertumpu kepada golongan dewasa semata-mata malah ia turut melibatkan golongan remaja dan juga kanak-kanak. Perkara ini dapat dibuktikan melalui pemerhatian umum bahawa hampir setiap individu memiliki telefon bimbit dan hampir keseluruhan keluarga mempunyai televisyen di rumah masing-masing di Malaysia. Menurut kajian oleh Annenberg Public Policy Center (APPC) mendapati seramai 416 daripada 1235 ibu bapa yang mempunyai anak berumur dalam lingkungan 2-17 tahun mempunyai pelbagai media di rumah mereka seperti komputer, permainan video dan lain-lain (Wan Anita Wan Abas, 2013).

Terdapat kajian lain juga yang menunjukkan pemilikan beberapa gajet berteknologi dalam sesebuah keluarga menghampiri 100 peratus seperti komputer riba, telefon bimbit, pemain VCD dan lain-lain media (Narimah Ismail & Musa Abu Hassan, 2008). Malah, komputer riba pula dijadikan sebagai satu alat utama dalam sesi pembelajaran terutamanya kepada pelajar universiti yang dimana ianya berfungsi untuk mencari maklumat berkenaan tugas yang diberikan. Oleh hal yang demikian, teknologi ternyata amatlah penting dalam kehidupan seharian seseorang individu pada masa kini.

METODOLOGI

Bagi mencapai objektif kajian ini, pendekatan kualitatif digunakan dengan analisis kandungan terhadap sumber literatur seperti teks al-Quran dan hadis, buku-buku, jurnal dan literatur lain berkaitan impak teknologi terhadap kanak-kanak (AS Long, 2006: 26). Metode ini disebut sebagai penentuan subjek dengan data atau fakta yang ditemui dianalisis menggunakan pendekatan induktif atau deduktif. Induktif adalah analisis suatu fakta atau hal-hal khusus impak teknologi dan perkembangan kanak-kanak yang dinyatakan kepada kesimpulan umum. Manakala deduktif pula merujuk kepada cara meneliti pernyataan umum perkara halal atau dakwah dianalisis kepada kesimpulan khusus. Metode ini penting dalam kajian ini terutama apabila berkaitan dengan nas, teori atau gagasan idea bagi menilai atau membandingkan idea atau fakta tersebut untuk diterima atau ditolak (MB Miles and MHuberman, 1984:130-134).

IMPAK PENDEDAHAN AWAL TERHADAP KANAK-KANAK

Kanak-kanak secara umumnya di negara ini didefinisikan sebagai seseorang yang berumur di bawah 18 tahun mengikut Akta Kanak-Kanak. Namun, jika mengikut perundangan Islam, kanak-kanak didefinisikan berdasarkan jantina. Bagi kanak-kanak lelaki adalah sehingga mereka mencapai baligh manakala kanak-kanak perempuan pula sehingga mereka mengeluarkan haid. Secara mudahnya, dalam Islam kanak-kanak merujuk kepada mereka yang belum mencapai baligh. Golongan inilah yang sering terdedah dengan pelbagai teknologi yang wujud pada masa kini seperti tablet, permainan video dan sebagainya. Pendedahan teknologi terlalu awal mampu meninggalkan kesan terhadap mereka mahupun baik ataupun buruk.

IMPAK POSITIF

Pendedahan awal terhadap penggunaan teknologi kepada kanak-kanak memberi kesan positif terhadap golongan ini terutamanya pada era globalisasi ini. Berikut adalah antara kesan-kesan positif terhadap pendedahan teknologi kepada kanak-kanak.

Proses pembelajaran kepada kanak-kanak

Penggunaan "*Information and communication technology*" ICT dalam pengajaran dan pembelajaran dapat dilihat dari segi dua aspek iaitu aspek pengajaran dan aspek pembelajaran. Dalam konteks pengajaran, ICT digunakan oleh guru sebagai alat persembahan dan alat demonstrasi. Manakala dalam konteks pembelajaran, penggunaan ICT boleh dikategorikan sebagai alat tutorial, alat penerokaan atau eksplorasi, alat aplikasi dan alat komunikasi (Ilias, M. F., Ismail, M. F., Jasmi, K. A., Ilias, M. F., Ismail, M. F., & Jasmi, K. A., 2013).

Kanak-kanak telah didedahkan dengan penggunaan ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran membolehkan minda kanak-kanak berkembang melalui kaedah yang lebih inovatif. Ini kerana kanak-kanak lebih mudah untuk memahami, cepat belajar dan ingat apa yang dilihat melalui imej yang bergerak serta bunyi yang dihasilkan. Penggunaan pelbagai warna, bunyi-bunyian dan pelbagai visual ini akan menarik perhatian kanak-kanak serta membantu perkembangan intelektual dan pemahaman kanak-kanak. Mereka juga lebih fokus serta teruja untuk lebih memahami apa yang dilihat dan didengar dengan bantuan teknologi ini (Puteh, S. N., & Salam, K. A. A. (2011).

Jika dilihat pada telefon bimbit atau peranti yang canggih, terdapat pelbagai aplikasi yang boleh dimuat turun untuk tujuan pembelajaran. Sebagai contoh penggunaan "Youtube" sangat terkenal dalam kalangan kanak-kanak kerana terdapat video dengan tujuan untuk mengenal huruf, nombor, dan sebagainya. Ibu bapa juga menggalakkan anak mereka untuk menonton video ini kerana ingin anak mereka terdedah lebih awal terhadap dunia pendidikan. Jika pada masa dahulu, kita mengenal huruf di tadika. Tetapi kini mereka telah didedahkan lebih awal dengan bantuan teknologi ini. Ini memudahkan tugas guru-guru untuk mengajar pada masa akan datang.

Mahir penggunaan ICT

Pada masa di awal kemunculan teknologi, terdapat banyak kempen kesedaran penggunaan teknologi seperti “celik IT” yang telah dianjurkan oleh kerajaan dengan tujuan untuk mempertingkatkan kesedaran masyarakat terhadap kepentingan teknologi dalam kehidupan seharian kita. Penggunaan teknologi bukan sahaja memudahkan urusan-urusan di rumah malahan di tempat kerja juga. Dengan adanya teknologi, setiap pekerjaan yang dilakukan lebih efektif dan cepat. Oleh itu, pendedahan awal penggunaan teknologi terhadap kanak-kanak sangat penting untuk mendidik masyarakat pada masa akan datang yang tidak buta dengan teknologi. Di samping itu, kanak-kanak ini telah dilatih untuk mahir dalam menggunakan kemudahan ICT akan melahirkan generasi yang lebih bijak menggunakan kemudahan ICT dalam mencari maklumat serta mengurangkan penyalahgunaan ICT (Ariffin, N. B., & Mohamed, M., 2004).

Penggunaan peralatan ICT sangat penting dalam proses pembelajaran dan menjelajah dunia internet. Melalui internet, mereka dapat membuat banyak aktiviti yang mampu merangsang perkembangan kognitif kanak-kanak. Selain itu, penggunaan internet memudahkan mereka untuk memperolehi maklumat dan bahan yang sukar mereka dapati di sekolah. Sebagai contoh, di sekolah maklumat yang diperolehi mungkin tidak mencukupi bagi mereka, dan untuk mendapatkan lebih informasi mengenai sesuatu, penggunaan internet lebih mudah dan cepat bagi mencapai apa yang dikehendaki. Penggunaan ICT juga banyak membantu untuk menyelesaikan projek kelas. Bukan itu sahaja, penggunaan internet juga mampu melatih kanak-kanak untuk berinteraksi dan melatih mereka untuk berkomunikasi dengan dunia luar seperti kanak-kanak yang menetap di negeri atau negara lain (Kamal, S. A. B. S. Y., & Tasir, Z., 2008).

Penerapan nilai-nilai murni

Animasi adalah salah satu medium teknologi yang digunakan untuk mendidik kanak-kanak. Ianya adalah salah satu metodologi pendidikan yang berasaskan hiburan. Animasi bukan lagi perkara baharu dalam industri hiburan antarabangsa mahupun tempatan. Malah di Malaysia, bidang ini semakin berkembang dengan pesat dengan lahirnya bakat dan idea lebih kreatif selari dengan kecanggihan teknologi dunia pada masa kini. Animasi yang dihasilkan oleh produksi-produksi animasi ini bukan sahaja sesuai untuk kanak-kanak, malahan mampu menarik minat orang dewasa.

Setiap karya animasi yang dihasilkan seperti Upin & Ipin, Boboiboy dan sebagainya mempunyai jalan cerita tersendiri dan nilai-nilai murni yang cuba disampaikan melalui watak-watak dan susunan plot yang mampu memberi kesan positif terutamanya kepada kanak-kanak (<http://www.sinarharian.com.my/rencana/penerapan-nilai-murni-dalam-animasi-malaysia-1.531444>). Nilai-nilai murni seperti tolong menolong, berbudi bahasa, menghormati orang tua dan sebagainya dapat ditonton melalui animasi ini. Sebagai contoh, dalam animasi Upin & Ipin, menggambarkan hubungan erat dalam kekeluargaan, kaum dan masyarakat. Malahan plot cerita yang disampaikan menggambarkan kepekaan, keharmonian dan keunikan masyarakat. Ini boleh menjadi contoh tauladan yang baik kepada kanak-kanak (Abdullah, S., Sawai, R. P., Baharudin, D. F., & Ismail, N., 2009).

Meningkatkan daya kreativiti dan imaginasi

Penggunaan ICT yang menghasilkan visual yang terdiri daripada pelbagai warna dan bunyi mampu melahirkan kanak-kanak yang berdaya kreatif dan imaginasi yang tinggi. Ini disebabkan kanak-kanak akan lebih cepat bertindak balas terhadap sesuatu yang nyata dan mempunyai daya tarikan warna yang menarik, bunyi dan gambar. Di samping itu, visual yang dihasilkan dapat memberi gambaran yang jelas mengenai sesuatu objek atau situasi. Oleh itu, kanak-kanak akan lebih peka dan cepat berfikir untuk menyelesaikan masalah yang dilihat mereka (Kamarudin, H. A. (2014).

Selain itu, penggunaan teknologi turut membantu untuk memperbaiki kemahiran motor dengan meningkatkan koordinasi mata dan tangan kanak-kanak apabila melakukan pergerakan seperti menekan kekunci atau menggunakan tetikus. Terdapat

pelbagai aplikasi yang dapat membantu kanak-kanak ini dalam proses memahirkan lagi kemahiran motor mereka seperti dengan melihat pergerakan objek yang bergerak, menekan objek yang muncul pada skrin gajet dan lain-lain.

Penguasaan Bahasa

Penggunaan bahasa Inggeris menjadi 'lingua franca' di zaman serba moden ini. Ianya digunakan sebagai bahasa perantaraan tidak kira untuk urusan rasmi atau tidak rasmi di dalam dan luar negara. Oleh itu, kemahiran berbahasa Inggeris adalah penting untuk dipupuk dalam kalangan anak-anak untuk menghadapi cabaran masa akan datang.

Pendedahan teknologi kepada kanak-kanak dapat membantu mereka untuk menguasai bahasa Inggeris. Di samping mempertingkatkan penguasaan bahasa ini kerana hampir keseluruhan teknologi menggunakan bahasa Inggeris sebagai bahasa pengantaraan. Sebagai contoh, laman sesawang di internet menggunakan bahasa Inggeris sebagai bahasa pengantar yang membolehkan mereka untuk belajar secara tidak langsung. Bukan itu sahaja, mereka juga mampu untuk melihat dan belajar cara penyusunan ayat serta belajar perkataan baru setiap hari (Habib Mat Som, M. A. (2007). Malahan sebutan untuk setiap perkataan bahasa inggeris juga mampu dipertuturkan dengan adanya alat teknologi ini (Ahmad, N. A. (2014). Ibu bapa juga turut selesa untuk membenarkan anak-anak ini menggunakan kemudahan teknologi apabila melihat anak mereka mampu menguasai bahasa Inggeris pada usia yang muda.

Sudah menjadi tanggungjawab ibu bapa untuk mempersiapkan anak mereka dalam menghadapi dunia masa akan datang yang penuh dengan persaingan. Jika dahulu bahasa Inggeris hanya diperkenalkan kepada kanak-kanak semasa memulakan sesi persekolahan, tetapi tidak kini. Ibu bapa turut boleh mendedahkan bahasa asing kepada mereka. Ini turut memudahkan tugas-tugas guru bahasa Inggeris untuk mengajar mereka apabila sesi persekolahan bermula.

IMPAK NEGATIF

Perkembangan dan kecanggihan teknologi sememangnya tidak dapat disangkal lagi kelebihannya kepada kehidupan seharian manusia kini. Namun, harus diingatkan setiap kelebihan yang ada pada sesuatu perkara akan wujudnya juga kekurangannya. Ini juga dapat dilihat dalam aspek teknologi. Perkembangan dan kecanggihan teknologi juga mempunyai kelemahan serta impak negatif. Perkara ini juga telah diperkatakan dalam kajian Wartella dan Robb (2008) yang menyatakan bahawa dominasi televisyen serta media skrin yang lain dalam kehidupan kanak-kanak akan lebih kekal lama berbanding dengan peranan utama teknologi itu sendiri dan potensi kesannya mungkin juga akan jadi lebih kuat (Wartella, E. & M. Robb (2008).

Menurut Akademi Pediatrik Amerika dan Persatuan Pedaitrik Kanada, kanak-kanak yang berumur dari 0-2 tahun tidak seharusnya didedahkan teknologi kepada mereka, manakala kanak-kanak yang berumur 3-5 tahun pula hanya dibenarkan selama satu jam sehari dan bagi mereka yang berumur 6-18 tahun pula hanya disarankan untuk didedahkan kepada teknologi selama dua jam sehari (Cris Rowan (2015). Namun, dapat dilihat ramai pihak terutamanya ibu bapa mengambil lewa akan masalah ini dengan membenarkan anak-anak mereka untuk menggunakan gajet dalam jangka masa yang lama dan melebihi masa yang telah disarankan.

Perkara ini seharusnya diambil serius kerana penggunaan gajet yang melampau memberi kesan negatif sehinggakan boleh mengancam nyawa kanak-kanak tersebut. Kesan penggunaan teknologi terhadap kanak-kanak ini boleh dilihat dalam pelbagai aspek antaranya ialah aspek kesihatan, sosial dan pendidikan.

Kesihatan

Kesihatan merupakan perkara yang harus dititik beratkan dalam kehidupan seharian. Pendedahan yang keterlaluan terhadap teknologi juga mampu untuk menjejaskan kesihatan kanak-kanak. Kini, ramai ibu bapa yang mengambil jalan mudah untuk menggembirakan mahupun memujuk anak mereka yang sedang menangis dengan

menghulurkan gajet sebagai umpan. Hal ini demikian kerana, kanak-kanak akan merasa terhibur terutamanya dengan bunyi serta grafik yang menarik. Namun, perkara ini tidak seharusnya dijadikan amalan oleh ibu bapa kerana ianya akan mempengaruhi perkembangan kanak-kanak tersebut terutamanya dari segi perkembangan fizikal mereka. Misalnya, mereka akan menghadapi masalah kesihatan pada bahagian tengkuk dan belakang badan jika menggunakan komputer, permainan video dan telefon pintar dalam jangka masa yang panjang (Salmah Omar & Malisah Latip, 2015).

Sementara itu, kanak-kanak juga terdedah kepada masalah obesiti. Ini telah dibuktikan melalui kajian oleh Thompson dan Christakis (2005) yang melaporkan hubungan antara penggunaan media berkaitan teknologi dan kegemukan dalam kalangan kanak-kanak (Thompson, D. A., & Christakis, D. A., 2005). Peratusan kanak-kanak yang obesiti di negara ini juga semakin meningkat tahun demi tahun menurut Kementerian Kesihatan Malaysia. Satu kajian yang dijalankan di Amerika Syarikat juga mendapati kanak-kanak di negara mereka yang berumur dalam lingkungan 2-5 tahun iaitu seramai 10 peratus mengalami masalah berat badan. Malah seramai 15% kanak-kanak yang berumur dalam lingkungan 6-19 tahun juga mengalami masalah yang sama (Ogden, C. L., M. D. Carroll, L. R. Curtin, M. A. McDowell, C. J. Tabak, & K. M. Flegal., 2006).

Kenyataan ini jelas menunjukkan bahawa obesiti amat berkait rapat dengan penggunaan teknologi sehinggakan ada kajian yang dijalankan mengandaikan terdapat tiga mekanisme utama yang berkaitan dengan penggunaan media elektronik dan obesiti (Robinson, T. N., 2001). Mekanisme yang dimaksudkan ialah penurunan kadar metabolisme, penggantian aktiviti fizikal dan juga peningkatan pengambilan makanan berkalori. Jadi, dapat disimpulkan bahawa teknologi merupakan penyumbang kepada peningkatan masalah kesihatan dalam kalangan kanak-kanak terutamanya masalah obesiti.

Bukan itu sahaja, malah beberapa penyakit juga mungkin akan diperoleh kanak-kanak tersebut antaranya ialah rabun. Penglihatan mata seorang kanak-kanak akan merosot kerana tumpuan terhadap skrin komputer, televisyen atau alat elektronik yang lain adalah terlalu lama. Perkara ini dianggap sebagai satu masalah serius yang melibatkan teknologi pada masa kini sehingga wujud artikel bertajuk "Gajet canggih rabunkan anak Malaysia" yang dapat dirujuk di bahagian muka hadapan akhbar Kosmo bertarikh 5 Oktober 2014 (Nurul Anuar Kari dan Noraini Hassan Basri, 2014).

Menurut artikel akhbar itu lagi, hampir sejuta kanak-kanak berusia bawah 12 tahun telah dikesan mengalami masalah rabun akibat penggunaan peralatan elektronik. Bukan itu sahaja, seorang pakar kanta sentuh di Fakulti Sains Kesihatan, Universiti Kebangsaan Malaysia juga menyatakan bahawa kuasa kanta kaca mata yang digunakan kanak-kanak kini amat mengejutkan kerana ianya mampu mencecah sehingga 8.00 Diopter (800).

Sosial

Kemahiran sosial merupakan salah satu kemahiran yang penting. Kepentingannya dapat dilihat dalam membentuk seseorang mahir dalam berkomunikasi dan bagi seorang pelajar pula, ianya amat membantu dalam pembangunan sahsiah pelajar selain bertujuan membina ahli masyarakat yang mempunyai keupayaan berhubungan dengan baik dan sesuai (Ab. Rahim Selamat, 2000). Namun begitu, perkembangan sosial seorang kanak-kanak akan terganggu akibat dari penggunaan teknologi yang tidak terkawal. Akibat daripada terlalu obses dengan gajet dan teknologi, menyebabkan kurangnya interaksi antara kanak-kanak dengan orang luar. Perkara ini dapat dibuktikan melalui sebuah kajian yang mendapati kebanyakan keluarga menjadikan televisyen sebagai penanda masa untuk pelbagai aktiviti keluarga seperti masa makan, tidur, membuat kerja sekolah dan juga aktiviti lain yang berkaitan (Wan Anita Wan Abas, 2013).

Kekurangan interaksi dengan orang lain akan menyukarkan mereka apabila mula memasuki alam persekolahan dimana pada usia ini lah merupakan fasa mula berdikari

tanpa kehadiran ibu bapa mahupun pengasuh. Perkara sebegini juga turut melibatkan tahap pendidikan ibu bapa dimana kebanyakan ibu bapa yang berpendidikan tinggi berpendapat bahawa masa kanak-kanak itu sebagai satu sumber yang harus digunakan secara bijak oleh kanak-kanak itu sendiri (Wan Anita Wan Abas, 2013). Oleh hal yang demikian, terbuktilah bahawa teknologi yang terhasil kini telah 'merencatkan' perkembangan kanak-kanak kerana mereka seharusnya mampu untuk bersosial dengan kanak-kanak lain dan bukannya hanya menjadikan gajet sebagai peneman sejati mereka walau dimana mereka berada.

Di samping itu, kanak-kanak juga akan cenderung untuk bersikap lebih agresif jika terlampau didedahkan dengan teknologi. Misalnya, mereka akan cenderung untuk menjadi seperti ikon ataupun watak yang mereka tonton dalam televisyen. Perkara ini dibuktikan menerusi kajian yang dijalankan oleh Eron (1982) mendapati pelajar yang kerap menonton media yang berunsur ganas akan lebih cenderung untuk berkelakuan agresif kerana terpengaruh dengan model-model ganas yang mereka tonton (Zaleha Yaacob, 2010).

Kini, banyak animasi di Malaysia adalah bersifat 'ganas'. Perkataan 'ganas' yang dimaksudkan ini dilihat sebagai sesuatu yang hebat dimata kanak-kanak yang dimana hero dalam cerita tersebut akan dijadikan idola oleh mereka. Filem *Boboiboy* misalnya yang mempamerkan hero mempunyai kuasa yang luar biasa serta mampu untuk menyelamatkan dunia daripada ancaman bahaya. Contoh lain ialah filem *The Amazing Awang Kenit*, *Ultraman* dan banyak lagi. Kanak-kanak amat dikenali dengan sifat mudah terpengaruh. Oleh hal yang demikian, mereka akan mudah untuk berkelakuan agresif kerana minda mereka sudah terpengaruh dengan tontonan tersebut. Perkara ini dibuktikan melalui kajian oleh Anderson & Dill (2000) mendapati bahawa keganasan yang dipamerkan oleh televisyen dan permainan video mengakibatkan kanak-kanak menjadi lebih agresif selepas menggunakannya (Anderson, C. A., & K. E. Dill, 2000).

Tambahan lagi, ramai kanak-kanak kini mampu mengingat setiap bait dialog yang dituturkan oleh watak tersebut. Ini adalah kerana kekerapan pihak media massa mengulangi cerita tersebut di kaca televisyen. Kebolehan mengingat setiap dialog yang dituturkan oleh watak tersebut turut meninggalkan kesan terhadap kanak-kanak. Hal ini demikian kerana, terdapat sesetengah watak di dalam sesebuah cerita menggunakan perkataan yang kurang sesuai untuk digunakan oleh kanak-kanak dalam percakapan seharian mereka. Perkara ini dapat dilihat dalam sebuah model oleh Anderson (2000) iaitu *Model General Aggression* (GAM) menyatakan kanak-kanak mempelajari skrip keganasan melalui pendedahan kepada media yang mempunyai unsur ganas (Anderson, C. A., & K. E. Dill, 2000).

Bukan itu sahaja, malah kewujudan teknologi ini juga akan menyebabkan kanak-kanak terdedah kepada kegiatan sosial yang tidak bermoral. Misalnya, kewujudan pelbagai laman web yang negatif dan tidak sesuai untuk tontonan mereka seperti laman web lucah. Ketagihan terhadap laman web negatif akan menyebabkan berlakunya perubahan dalam nilai dan gaya hidup mereka. Contohnya laman web lucah akan mendorong seseorang untuk melakukan perkara terkutuk seperti zina. Seharusnya, perkara ini tidak boleh dibiarkan dan dipandang remeh kerana di dalam Islam sendiri telah melarang perlakuan menghampiri zina sebagaimana firman Allah SWT dalam al-Quran:

﴿وَكَمْ أَهْلَكْنَا مِنَ الْقُرُونِ مِنْ بَعْدِ نُوحٍ وَكَفَىٰ بِرَبِّكَ بِذُنُوبِ عِبَادِهِ خَبِيرًا بَصِيرًا﴾

Maksudnya : "Dan berapa banyaknya kaum sesudah Nuh telah Kami binasakan. Dan cukuplah Tuhanmu Maha Mengetahui lagi Maha Melihat dosa hamba-hamba-Nya". (al-Quran. al-Isra': 17)

Pendidikan

Salah satu punca kemerosotan dalam bidang akademik di kalangan kanak-kanak juga merupakan kesan negatif pendedahan awal teknologi terhadap mereka. Kini, pelbagai aplikasi boleh dimuat turun secara mudah melalui gajet. Pada peringkat awal, perkara

ini mungkin dapat dilihat kebaikannya akan tetapi apabila seorang kanak-kanak tersebut mula sesi persekolahan, keburukan teknologi mungkin dapat dilihat. Apabila mereka sudah terbiasa dengan grafik yang ditonjolkan dalam aplikasi-aplikasi tersebut, mereka sukar untuk menerima pengajaran yang diberikan oleh guru di sekolah kerana ia berbeza dengan perkara yang mereka telah pelajari melalui aplikasi tersebut. Ini akan menimbulkan kekeliruan dalam sesi pembelajaran mereka.

Seterusnya, kemerosotan dalam bidang akademik juga dipengaruhi oleh lambakan maklumat yang mampu diperoleh secara mudah dengan wujudnya internet. Kebanyakan maklumat di internet adalah tidak ditapis isi kandungannya dan ianya amat tidak sesuai terutamanya bagi golongan kanak-kanak. Perkara ini juga menjurus kepada wujudnya sikap malas dalam kalangan mereka. Kini, kemudahan menyiapkan kerja sekolah yang diberikan oleh pihak guru juga boleh diperoleh dengan hanya menekan 'Copy' dan 'Paste'. Ini menyebabkan mereka tidak perlu untuk bersusah payah dan memerah otak untuk memperoleh dan menyiapkan tugas yang diberikan. Oleh hal yang demikian, masalah plagiarisme semakin meningkat dalam kalangan pelajar kini.

Sebagaimana yang diketahui umum, teknologi juga amat berguna dalam menyebarkan ilmu. Kini, dengan kemudahan yang ada seperti *Facebook*, *Twitter* dan sebagainya mampu membantu mempercepatkan ilmu itu tersebar dengan meluas di seluruh pelosok dunia dengan hanya perlu menekan butang 'Share'. Namun begitu, maklumat yang hendak disampaikan seharusnya perlu mendapat kesahihannya terlebih dahulu bagi mengelakkan orang ramai tertipu dengan maklumat yang tidak benar. Jika sesuatu perkara yang tidak benar disebar secara meluas, ianya dikhuatiri mampu mempesongkan akidah seseorang terutamanya kanak-kanak yang dimana mereka merupakan golongan yang baru untuk mengenali dan mendalami ilmu agama. Perkara ini boleh dirujuk berdasarkan ayat al-Quran:

﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهْلَةٍ فَتُصِبْحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ﴾

Maksudnya: "Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu" (al-Quran. al-Hujurat: 6).

Bukan itu sahaja, maklumat yang salah juga akan menjurus kepada penyebaran fitnah. Fitnah adalah salah satu kesalahan yang sangat besar di dalam Islam kerana ianya akan memberi kesan terhadap maruah dan kedudukan seseorang individu mahupun keluarganya. Ini sebagaimana firman Allah dalam Al-Quran:

﴿وَأَقْتُلُوهُمْ حَيْثُ تَقْتُلُوهُمْ وَأَخْرِجُوهُمْ مِّنْ حَيْثُ أَخْرَجْتُمُوهُمْ وَالْفِتْنَةُ أَشَدُّ مِنَ الْقَتْلِ وَلَا تُقْتُلُوهُمْ عِنْدَ

الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ حَتَّىٰ يُقْتَلُوا فِيهِ فَإِن قُتِلُوا فَاقْتُلُوهُمْ كَذَلِكَ جَزَاءُ الْكٰفِرِينَ﴾

Maksudnya : "Dan bunuhlah mereka di mana saja kamu jumpai mereka, dan usirilah mereka dari tempat mereka telah mengusir kamu (Mekah); dan fitnah itu lebih besar bahayanya dari pembunuhan, dan janganlah kamu memerangi mereka di Masjidil Haram, kecuali jika mereka memerangi kamu di tempat itu. Jika mereka memerangi kamu (di tempat itu), maka bunuhlah mereka. Demikianlah balasan bagi orang-orang kafir". (al-Quran. al-Baqarah: 191)

KAEDAH MENGATASI MASALAH

Kanak-kanak memerlukan bimbingan dalam penggunaan teknologi. Pada usia yang muda, mereka tidak dapat mengenal pasti cara penggunaan teknologi yang betul. Oleh itu, ibu bapa, pendidik, dan kerajaan berperanan untuk membimbing mereka.

Peranan Ibu Bapa

Pendedah terhadap penggunaan teknologi mampu melahirkan kanak-kanak yang bijak dan kreatif dalam pembelajaran dalam usia yang muda. Namun begitu, penggunaan

teknologi tanpa pemantauan boleh membawa keburukan kepada mereka. Oleh itu, peranan ibu bapa sangat penting untuk mengatasi unsur-unsur yang boleh membawa kesan negatif terhadap kanak-kanak. Pengurusan dan penggunaan teknologi di dalam rumah menuntut kebijaksanaan ibu bapa dalam menangani masalah ini. Terdapat beberapa bidang pendidikan yang harus disampaikan oleh ibu bapa dengan bijak seperti pendidikan teknologi, seksual, psikologi, dan akhlak.

Pendidikan Teknologi

Teknologi sangat diperlukan dalam kehidupan seharian untuk pembelajaran, pekerjaan dan sebagai hiburan. Anak-anak kecil telah diberi peranti yang canggih untuk mengisi masa lapang mereka. Jika dahulu, kanak-kanak ini menunggu masa untuk bermain bersama rakan-rakan mereka, tetapi kini mereka lebih gemar menghabiskan masa bersama gajet mereka. Kadang-kala, terdapat ibu bapa yang lebih selesa membiarkan anak-anak ini bermain bersama gajet berbanding melakukan aktiviti di luar rumah. Tanpa disedari, sikap ini membawa kepada keburukan kepada anak-anak kecil tersebut. Disini peranan ibu bapa sangat penting untuk menyeimbangkan aktiviti anak-anak.

Penggunaan teknologi tidak salah jika ibu bapa dapat mengawal anak-anak mereka dengan baik. Sebagai contoh, ibu bapa memperkenalkan penggunaan telefon pintar dan kemudahan internet sebagai medium untuk pembelajaran. Terdapat pelbagai aplikasi yang dapat dimuat turun untuk tujuan pendidikan. Penggunaan gajet bukan sahaja untuk pembelajaran, malahan boleh digunakan sebagai hiburan. Tetapi pemantauan ibu bapa sangat penting kerana kanak-kanak berisiko tinggi menjadi lebih agresif selepas menonton kandungan ganas atau siaran yang tidak bermoral. Ibu bapa perlu mengehadkan dan mengawasi rancangan yang ditonton oleh mereka (Abas, W. A. W., & Hamzah, A., 2014). Ibu bapa boleh menggalakkan anak mereka untuk menonton rancangan yang berkaitan dengan sukan, sains, muzik dan sejarah untuk menambah ilmu pengetahuan mereka. Justeru, ibu bapa haruslah sentiasa mengingatkan anak-anak mereka bahawa teknologi yang diberikan adalah untuk tujuan yang betul seperti untuk mencari maklumat, berkomunikasi dan hiburan yang sesuai.

Selain itu, ibu bapa juga perlu memastikan penggunaan teknologi oleh anak-anak adalah seimbang dengan aktiviti lain seperti bersukan, riadah dan bermain di luar rumah. Ini adalah penting untuk melahirkan generasi yang sihat tubuh dan minda. Ibu bapa boleh membawa anak-anak ini keluar ke taman, atau melakukan aktiviti seperti beridaha di taman, memancing dan sebagainya. Jika anak-anak terlampau asyik bersama gajet sehingga lupa untuk beridaha ini akan menyebabkan mereka lemah dari segi berkomunikasi bersama keluarga dan rakan-rakan. Malahan melalui kajian mendapati kanak-kanak obesity disebabkan oleh penggunaan alat teknologi yang tidak memerlukan mereka untuk banyak bergerak.

Ibu bapa juga seharusnya meluangkan masa bersama anak-anak serta memantau permainan atau aktiviti yang dilakukan oleh anak-anak adalah bermanfaat atau tidak. Sekiranya permainan yang dilakukan membawa keburukan, sudah menjadi tanggungjawab ibu bapa untuk menjauhkan dan melarang mereka untuk bermain lagi. Aktiviti seperti bercerita mengenai hikayat yang mengandungi nilai-nilai terpuji juga haruslah sentiasa diperdengar agar mereka dapat mengenal pasti sifat yang harus dicontohi dan dilarang. Walau bagaimanapun, ibu bapa turut harus menjadi "*role model*" kepada anak-anak agar mereka lebih memahami dan mengikut contoh yang baik (Al-Hasan, Y. M., 1998). Perubahan kepada tabiat buruk yang akan membawa keburukan pada anak-anak seperti meluangkan masa lebih bersama gajet berbanding anak-anak sendiri juga haruslah diubah dengan segera.

Pendidikan Seksual

Gejala salah laku seksual seperti sumbang mahram, zina dan sebagainya kerap dipampangkan di dada-dada akhbar. Di antara faktor yang menyebabkan berlakunya perkara ini adalah penggunaan medium sosial seperti "*wechat*", "*whatsapp*" dan sebagainya. Selain itu, penggunaan internet turut menyumbang ke arah gejala sosial.

Di mana laman-laman sensawang yang berunsurkan pornografi boleh diakses dengan mudah. Baru-baru ini, kita dikejutkan dengan animasi “Upin & Ipin”, “Frozen” dan beberapa animasi lagi, dimana watak mereka telah dieksplotasi kepada watak dan cara pemakaian yang tidak sepatutnya. Ini turut mempengaruhi pemikiran kanak-kanak. Oleh itu, ibu bapa haruslah memantau anak-anak semasa menggunakan kemudahan internet. Dengan adanya pemantauan ibu bapa, segala laman sesawang yang mengandungi unsur-unsur seksual dapat dielakkan. Selain itu, ibu bapa juga boleh menyekat serta mengawal laman-laman sesawang yang berunsurkan negatif sebagai langkah mengelak daripada pengguna mengakses laman-laman tersebut.

Walau bagaimanapun mungkin ibu bapa terlepas pandang akan sesetengah laman-laman sesawang seperti penggunaan aplikasi “Youtube”. Ibu bapa menggunakan medium ini kerana terdapat banyak visual imej dan bunyi yang menarik, tetapi kadang kala video yang ditunjukkan tidak bersesuaian dengan umur kanak-kanak tersebut. Ini mendedahkan bahaya kepada mereka kerana pada usia yang muda mereka tidak mampu membezakan antara perkara yang betul dan salah. Disebabkan itulah, ibu bapa perlu memberikan pendidikan seksual kepada anak-anak ini. Peranan ibu bapa untuk memahami isu ini adalah sangat penting kerana ibu bapa adalah orang yang paling hampir dengan anak-anak secara zahir dan batinnya. Anak-anak merupakan anugerah serta rezeki kurniaan Allah kepada pasangan suami isteri yang secara fitrahnya berhajat dan sentiasa mengharapkan kurniaan ini. Anugerah itu diturunkan beserta dengan kewajipan ke atasnya sebagaimana Hadis Nabi Muhammad SAW:

{ مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ }

Maksudnya: "Tidak ada seorang anak pun yang baru lahir kecuali dilahirkan dalam keadaan suci. Kedua orang tuanyalah yang menyebabkan anak itu menjadi Yahudi, Nasrani atau Majusi" (Sahih Bukhari, kitab al-Janaiz, bab idza aslama al Shobiy, no. hadis: 1270) (Zakaria, Z. B., 2009).

Pendidikan seks ini perlu disampaikan secara bertahap mengikut peringkat umur anak-anak. Pada usia 7-10 tahun, anak-anak perlu diajar tentang adab meminta izin dan adab-adab penglihatan. Kemudian pada usia 10-14 tahun, mereka haruslah dijauhkan dari perkara yang boleh menimbulkan nafsu berahi. Seterusnya, pada usia 14-16 tahun, mereka didedahkan kepada adab-adab perhubungan seks dan akhirnya pada usia baligh mereka perlu diajar untuk memelihara diri terutamanya bagi anak-anak yang belum mampu untuk berkahwin.

Apabila kanak-kanak ini melihat perkara yang berunsur seksual, mereka lebih gemar bertanyakan kepada orang yang hampir dengan mereka seperti ibu bapa. Di sini, ibu bapa seharusnya memberi penjelasan yang bersesuaian dengan tahap penerimaan kanak-kanak tersebut. Jawapan yang diberi mestilah tidak terlalu ringan atau tidak terlalu berat untuk diterima kerana pada usia yang muda, anak-anak ini berada diperingkat sekadar ingin tahu. Kemudian, ibu bapa haruslah mengelak daripada sikap berbohong dan mengelak untuk menjawab pertanyaan anak-anak ini. Pendedahan perbezaan kaum lelaki dan perempuan juga sangat penting agar anak-anak ini mengerti akan perbezaan anggota kelamin lelaki dan perempuan serta batasan pergaulan antara lelaki dan perempuan. Dengan cara ini, gejala sosial yang terjadi dalam kalangan masyarakat kita dapat dibendung apabila mereka telah diajar pendidikan seks oleh ibu bapa mereka (Yahaya, A., & Gan, L. N., q2010).

Pendidikan rohani dan Keimanan

Kepesatan pembangunan teknologi tidak dapat dihalang tetapi sebagai ibu bapa, mereka mampu membendung anak mereka dari terpesong dari jalan yang lurus. Peranan ibu bapa untuk mengatasi kesan-kesan negatif akan pendedahan awal terhadap teknologi seterusnya adalah dengan memberi pendidikan rohani dan keimanan. Asas utama dalam pendidikan anak-anak adalah aspek pembangunan rohani. Apabila rohani anak itu dididik dengan baik oleh ibu bapa, nescaya tingkah

lakunya turut baik. Pendidikan rohani juga boleh membendung anak-anak dari terpengaruh dari perkara yang tidak elok. Anak-anak lebih terdedah kepada bahaya dengan adanya gajet, telefon pintar dan sebagainya. Ibu bapa tidak mampu memberi sepenuh perhatian dan pemantauan kepada anak-anak kerana tuntutan kerja dan sebagainya. Oleh itu, dengan memberi pendidikan rohani dan keimanan, anak-anak ini boleh dilindungi serta mereka mampu membezakan perkara yang betul dan salah. Terdapat enam prinsip dalam pendidikan rohani (Muhammad, M., & Nawi, N. H. M., 2011).

- 1) Manusia terdiri daripada unsur roh, akal dan jasad.
- 2) Manusia diasuh secara berperingkat untuk menyembah dan beribadah kepada Allah.
- 3) Sifat-sifat yang buruk dapat dihapuskan dengan pendidikan rohani. Malahan menimbulkan sifat bertanggungjawab dan peka terhadap agama Islam.
- 4) Sifat-sifat yang terpuji dapat diasuh dan menghindari sifat-sifat tercela.
- 5) Melahirkan anak-anak yang sentiasa merasakan mereka memerlukan Allah.
- 6) Pendidikan rohani mengajar anak-anak untuk mencintai Allah SWT, Rasulullah s.a.w. dan keluarga baginda, orang yang soleh dan beriman di samping membaca al-Quran.

Terdapat pelbagai cara untuk ibu bapa mendidik rohani anak-anak. Di antaranya ialah dengan menanam rasa cinta terhadap syurga dan takutkan neraka, mengajak anak-anak solat secara berjemaah, mengajak anak-anak menghafal al-Quran sentiasa menjauhi perkara yang dimurkai oleh Allah SWT dan mengamalkan perkara yang diperintahkan dan dalam Islam. Dengan adanya teras rohani yang kuat, anak-anak dapat menghindari perkara-perkara negatif yang mungkin tersebar melalui penggunaan teknologi dalam kehidupan seharian mereka.

Peranan Pendidik

Dewasa ini, penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran bukan sahaja melibatkan pelajar dewasa tetapi turut diperkenalkan kepada pembelajaran kanak-kanak di prasekolah dan sekolah rendah. Oleh begitu, multimedia memainkan peranan yang penting kerana kanak-kanak memerlukan satu pembelajaran yang menarik bagi memastikan mereka dapat menerima proses pembelajaran dengan cara lebih berkesan. Disebabkan itu, guru-guru haruslah bijak dalam menggabungkan pelbagai media dalam satu produk multimedia untuk tujuan pendidikan yang melibatkan reka bentuk grafik, pemilihan audio, cara mempersembahkan animasi dan pemilihan warna (Esa, A., Mohamad, B., & Mukhtar, S. N., 2007). Namun begitu, guru-guru haruslah berwaspada kerana pendedahan teknologi kepada kanak-kanak turut membawa kesan negatif jika disalah pakai kemudahan ini.

Pendidik atau pihak sekolah haruslah menganjurkan kempen bertemakan penggunaan teknologi secara positif. Kempen yang dianjurkan boleh dilakukan dengan penerangan melalui ceramah, menampal poster dan risalah. Melalui kempen ini, para pelajar lebih jelas mengenai mengenai kesan daripada penyalahgunaan teknologi yang menjurus kearah jenayah siber. Di mana, jika terbabit dengan jenayah siber boleh dikenakan hukuman di bawah Akta Jenayah Komputer 1997 dan Akta Multimedia 1998. Kempen yang dianjurkan ini juga dapat memberi ilmu pengetahuan untuk memanfaatkan teknologi. Jika tiada kempen sebegini, para pelajar mungkin tidak menyedari perbuatan mereka yang sememangnya salah dan akibat yang mereka akan terima. Oleh itu, dengan penerangan berkaitan undang-undang dalam kempen ini, membantu para pelajar untuk sentiasa berhati-hati dalam menggunakan kemudahan teknologi.

Selain itu, pihak sekolah juga boleh membuat peraturan di mana penggunaan komputer tanpa kebenaran guru adalah dilarang. Tanpa pemantauan guru, para pelajar akan terdedah kepada kesan-kesan negatif dalam penggunaan teknologi. Guru haruslah menerangkan cara penggunaan laman sesawang yang betul dalam membantu mencari maklumat. Seperti yang kita sedia maklum, terdapat banyak laman sesawang yang mengandungi unsur-unsur seperti gengsterism, pronografi dan sebagainya. Oleh itu, sebagai langkah awal sebelum membenarkan para pelajar menggunakan kemudahan

ini, pihak sekolah haruslah menyekat semua laman sesawang yang mengandungi unsur-unsur tersebut.

Peranan Kerajaan

Penggunaan gajet haruslah dikawal selia oleh pihak yang tertentu dan antaranya adalah pihak kerajaan. Bagi mengawal penggunaan gajet yang keterlaluan dalam kalangan pelajar misalnya, pihak kerajaan haruslah memperketatkan lagi larangan membawa telefon bimbit ke sekolah. Larangan yang telah ditetapkan oleh kerajaan ini seharusnya juga disokong secara tidak langsung oleh para pendidik dan ibu bapa. Hal ini demikian kerana masih ada segelintir pelajar yang membawa telefon bimbit ke sekolah walaupun ianya telah dilarang. Larangan oleh pihak kerajaan ini sememangnya tepat kerana penggunaan telefon bimbit ke sekolah akan menyebabkan berlakunya peningkatan dalam masalah disiplin seperti kecurian. Sesetengah pelajar akan merasa iri hati terhadap kawannya yang lain yang mempunyai gajet yang lebih canggih dan perkara ini akan menjurus untuk berlakunya kecurian di sekolah. Dengan larangan oleh pihak kerajaan untuk tidak membenarkan pelajar membawa telefon bimbit dapat mengurangkan masalah sosial dan disiplin dalam kalangan mereka. Denda juga amatlah digalakkan bagi mereka yang mengingkari arahan ini. Justeru, mereka akan memperoleh pengajaran dari kesalahan yang telah mereka lakukan.

Selain itu, bagi memastikan penggunaan teknologi dalam kalangan pelajar dapat dikawal, pihak kerajaan terutamanya Kementerian Pendidikan haruslah menyediakan satu subjek yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dimana melalui pembelajaran tersebut, para pelajar dapat menggunakan teknologi seperti komputer dengan cara yang betul dan mencegah ketagihan dalam melayari laman web yang negatif. Sewajarnya juga pihak kerajaan hendaklah memperuntukkan sejumlah wang untuk penggunaan teknologi di sekolah seperti pembinaan makmal komputer dan pembelian beberapa buah komputer untuk penggunaan pelajar di sekolah. Dengan wujudnya makmal komputer di sekolah, ianya membolehkan pengurangan tingkah laku dalam kalangan pelajar itu sendiri terutamanya dalam penggunaan telefon bimbit di sekolah. Hal ini demikian kerana, penggunaan komputer secara percuma di sekolah memudahkan pelajar dalam menyiapkan tugas yang diberikan oleh guru dan penggunaannya dapat dikawal oleh pihak sekolah.

Tambahan lagi, pihak kerajaan juga terutamanya yang melibatkan komunikasi dan multimedia haruslah membuat pelbagai kempen berkenaan kesedaran penggunaan teknologi dalam kehidupan seharian. Ini boleh dilakukan dengan mengadakan iklan di kaca televisyen dan sebagainya. Kempen ini juga secara tidak langsung dapat memupuk kesedaran dalam diri kanak-kanak tentang penggunaan teknologi dengan betul. Bagi menambah dan menarik minat kanak-kanak dalam kempen sebegini, kreativiti dalam membuat iklan amatlah diperlukan. Sebagai contoh, pihak yang berkenaan dalam pembuatan iklan bolehlah menggunakan beberapa watak yang mampu menarik minat kanak-kanak untuk ditonton iklannya. Antaranya ialah penggunaan watak Upin dan Ipin dalam memberi nasihat berkenaan penggunaan teknologi kerana watak yang ditonjolkan dalam iklan juga mampu mempengaruhi kanak-kanak.

Bagi penggunaan internet pula, pihak kerajaan perlu memainkan peranan dalam memastikan setiap laman web yang dibenarkan untuk akses di negara ini adalah terkawal. Ini bermakna, pihak yang terlibat seharusnya menapis dahulu isi kandungannya sebelum ianya dibenarkan untuk diakses oleh semua pihak termasuklah kanak-kanak. Bagi memastikan laman web yang berunsur negatif tidak diakses secara berleluasa, pihak kerajaan seharusnya mengharamkan secara terus pengaksesannya di negara ini. Perkara ini amat berguna terutamanya untuk menghalang kanak-kanak dari terjebak dengan perkara yang tidak elok seperti laman web yang berunsur lucah. Larangannya juga seharusnya diharamkan secara terus dan bukannya mengikut faktor umur.

Sesetengah laman web memerlukan umur sebagai jaminan untuk meneruskan akses isi kandungannya. Walaupun ianya merupakan salah satu tindakan yang dilihat

bagus bagi kanak-kanak bawah umur, ianya tetap mempunyai keburukannya sendiri. Hal ini demikian kerana wujudnya segelintir golongan kanak-kanak yang menipu dan berlaku tidak jujur dalam pemberian maklumat diri. Penipuan yang dilakukan oleh mereka ini secara tidak langsung membolehkan mereka untuk mengakses sesetengah laman web yang tidak sepatutnya. Justeru, perkara ini haruslah ditegah sejak dari awal lagi.

PENUTUP

Perkembangan teknologi di era ini sangat pantas terutamanya dalam bidang "Information and communication technology" (ICT). Antara teknologi ICT yang telah dibangunkan adalah komputer, telefon, televisyen, permainan digital, telefon pintar dan sebagainya. Teknologi ini dicipta untuk kemudahan kita dalam pekerjaan dan membantu menguruskan kehidupan seharian. Walau bagaimanapun, penggunaan teknologi ini tidak hanya tertumpu kepada orang dewasa sahaja, tetapi turut melibatkan golongan kanak-kanak juga.

Pendedahan teknologi terhadap kanak-kanak ini mendatangkan banyak implikasinya antaranya baik dan buruk. Implikasi yang wujud ini membawa kepada kesan-kesan yang positif dan negatif bergantung kepada cara penggunaan teknologi tersebut. Oleh itu, beberapa pihak seperti ibu bapa, pendidik dan kerajaan haruslah memainkan peranan masing-masing bagi memastikan penggunaan teknologi terkawal dalam kalangan kanak-kanak.

RUJUKAN

- Ab. Rahim Selamat. 2000. *Kemahiran Dalam Sekolah Bestari*. Johor Bahru: Badan Cemerlang Sdn Bhd.
- Abas, W. A. W., & Hamzah, A. 2014. Media dalam Kehidupan dan Perkembangan Kanak-Kanak. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 15(2).
- Abdullah, S., Sawai, R. P., Baharudin, D. F., & Ismail, N. 2009. Penerapan Nilai-Nilai Islam Melalui Penggunaan Media Dalam Pendidikan. Seminar Kebangsaan Media dan Pemikiran Islam (MIST2009), pada 21-22 Julai 2009, di Hotel Equatorial, Bangi, Malaysia.
- Ahmad, N. A. 2014. Mengintergrasi teknologi komunikasi dan maklumat sebagai media pengajaran bahasa dalam kalangan kanak-kanak awal umur. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 4(2), 36-43.
- Ahmad Sunawari Long. 2006. *Pengenalan Metodologi Penyelidikan Pengajian Islam*. Bangi: Jabatan Usuluddin dan Falsafah, UKM.
- Al-Hasan, Y. M. 1998. Pendidikan Anak dalam Islam. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan*, 13.
- Anderson, C. A., & K. E. Dill. 2000. Video games and aggressive thoughts, feeling, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.
- Ariffin, N. B., & Mohamed, M. 2004. Pembinaan perisian pembelajaran berbantuan komputer (pbk) bertajuk "the living things and non-living things" bagi mata pelajaran sains pra sekolah (Doctoral dissertation, Universiti Teknologi Malaysia).
- Cris Rowan. 2015. 10 Reasons Why Handheld Devices Should Be Banned. Retrieved November 6, 2015, from <http://www.huffingtonpost.com>.
- Esa, A., Mohamad, B., & Mukhtar, S. N. 2007. Peranan multimedia di dalam pembelajaran kanak-kanak. Seminar Kebangsaan JPPG 2007: Teknologi Dalam Pendidikan, 18- 20 November 2007, Hotel Royal Adelphi, Seremban.
- Habib Mat Som, M. A. 2007. Globalisasi dan cabaran pendidikan di Malaysia. *Masalah Pendidikan*, 31(1).
- Ilias, M. F., Ismail, M. F., Jasmi, K. A., Ilias, M. F., Ismail, M. F., & Jasmi, K. A. 2013. Faktor Dorongan dan Halangan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar oleh Guru

- Pendidikan Islam di Sekolah Bestari. In *3rd International Conference on Islamic Education*.
- Kamal, S.A.B.S.Y., & Tasir, Z. 2008. Pembelajaran Masa Depan—Mobile Learning (M-Learning) di Malaysia. In *Seminar Penyelidikan Pendidikan Pasca Ijazah* (pp. 25-27).
- Kamarudin, H. A. 2014. *Impak penggunaan multimedia dalam pengajaran topik isometrik terhadap pencapaian dan motivasi pelajar Tingkatan 2* (Doctoral dissertation, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia).
- Kamus Dewan*. 2005. Edisi Keempat. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mathew B Miles dan Micheal Huberman. 1984. *Qualitative Data Analysis*. Beverly Hill: Age Publication.
- Muhammad, M., & Nawi, N.H.M. 2011. *Indahnya didikan awal anak cara Islam*. PTS Media Group Sdn Bhd.
- Narimah Ismail & Musa Abu Hassan. 2008. Family Use of ICT. Dlm. Mohd Nizam Osman, Siti Zobidah Omar, Hamisah Hassan, dan Narimah Ismail (pyt.) *Dimensions of Communication: Malaysian Experience*. Serdang: Penerbit UPM, 47- 58.
- Nurul Anuar Kari dan Noraini Hassan Basri. 2014. Gajet Canggih Rabunkan Anak Malaysia. *Kosmo* 5 Oktober 2014.
- Ogden, C.L., M.D. Caroll, L.R. Curtin, M.A. McDowell, C.J. Tabak & K.M. Flegal. 2006. Prevalence of overweight and obesity in the United Stated, 1999-2004. *Journal of the American Medical Association*, 295, 1549-55.
- Puteh, S.N., & Salam, K.A.A. 2011. Tahap kesediaan penggunaan ICT dalam pengajaran dan kesannya terhadap hasil kerja dan tingkah laku murid prasekolah (Level of readiness in using ICT for teaching and its effect on the work and behaviour of preschool pupils). *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 36(1), 25-34.
- Robinson, T.N. 2001. Television viewing and childhood obesity. *Childhood and Adolescent Obesity*, 48(4), 1017-1025.
- Salmah Omar dan Malisah Latip. 2015. Pengaruh peranti teknologi kepada perkembangan sosial dan permasalahan kesihatan kanak-kanak.
- Thompson, D. A., & Christakis, D. A. 2005. *The association between television viewing and irregular sleep schedules among children less than 3 years of age*. Pediatrics, Retrieved from <http://pediatrics.aappublications.org>.
- Wan Anita Wan Abas (2013), Media Dalam Kehidupan dan Perkembangan Kanak-Kanak. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 15, 27-39.
- Wartella, E. & M. Robb. 2008. Historical and recurring concerns about children's use of the mass media. Dlm S. L. Calvert & B. J. Wilson (editors). *The Handbook of Children, Media, and Development*. Singapore: Blackwell Publishing.
- Y. Maryono & B. Patmi Istiana. 2008. *Teknologi Informasi & Komunikasi 1*. Indonesia: Penerbit Yudhistira Quadra.
- Yahaya, A., & Gan, L.N. 2010. Peranan Ibu Bapa. <http://eprints.utm.my>
- Zakaria, Z.B. 2009. *Persediaan Ibu Bapa Dalam Pendidikan Rohani Terhadap Anak-Anak: Kajian Di Taman Batu Permai, Kuala Lumpur* (Doctoral Dissertation, Universiti Teknologi Malaysia).
- Zaleha Yaacob. 2010. *Pengaruh keganasan dalam media terhadap tingkah laku agresif remaja*. Doctoral dissertation, Universiti Teknologi Malaysia.

Penafian

Pandangan yang dinyatakan dalam artikel ini adalah pandangan penulis. Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies tidak akan bertanggungjawab atas apa-apa kerugian, kerosakan atau lain-lain liabiliti yang disebabkan oleh / timbul daripada penggunaan kandungan artikel ini.