

TAJUK: ISU PENGGUNAAN GAJET DALAM KEHIDUPAN SEHARIAN

1. ABSTRAK

Gajet secara umumnya didefinisikan sebagai alat elektronik yang mempunyai corak yang lengkap dan diikuti dengan fungsi yang hebat. Penggunaan gajet adalah untuk memudahkan beban masyarakat. Namun, penggunaan gajet ini telah menimbulkan isu yang amat membimbangkan. Laporan ini adalah untuk mengkaji isu penggunaan gajet yang semakin menular dalam kehidupan seharian masyarakat seperti puncan, impak, kaitan dengan Falsafah, Falsafah Pendidikan Negara dan Rukun Negara serta langkah bagi mengatasinya.

2. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, memang tidak dapat dinafikan bahawa penggunaan gajet dalam kalangan masyarakat semakin meningkat peratusnya. Hal ini kerana teknologi dan komunikasi semakin berkembang dan maju di negara dan hal ini secara tidak langsung menjadikan penggunaan gajet amat penting dalam kehidupan seharian. Telefon bimbit (Smartphone), komputer riba (Laptop), tablet, kamera digital dan headset merupakan antara jenis-jenis gajet. Menurut ("Pengertian Gadget, Fungsi dan Contoh Macam-Macam Gadget," 2020) , fungsi gajet adalah sebagai sebuah platform untuk berkomunikasi, mencari maklumat terkini dan hiburan.

Kini, memiliki sebuah gajet bukan sudah menjadi sebuah kehendak, namun sudah menjadi sebuah keperluan dalam kehidupan seharian. Tambahan pula, negara mahu mengejar dengan negara-negara yang pesat dengan teknologi yang canggih-canggih belaka. Selain itu, penggunaan gajet telah menjadi suatu kebiasaan dalam kehidupan seharian khususnya pada musim pandemik ini. Contohnya, pelajar menggunakan alat untuk mencari bahan yang berkaitan dengan sekolah, ibu bapa menggunakan alat untuk bekerja atau lebih dikenali sebagai “Work from Home”. Maka, jelaslah bahawa penggunaan gajet membawa banyak impak positif kepada manusia. Namun, kita juga harus mempertimbangkan elemen kesan negatif kerana segala perkara di alam semesta ini mesti mempunyai kebaikan dan keburukan. Oleh itu, semua orang harus menggunakan alat secara logik dan membezakan baik dan jahat ketika menggunakan alat tersebut.

3. PERBINCANGAN ISU UTAMA KAJIAN YANG DIKAITKAN DENGAN FALSAFAH, FALSAFAH PENDIDIKAN NEGARA DAN RUKUN NEGARA.

Isu ini dapat dikaitkan dengan falsafah di mana seorang pengguna gajet yang rasional pandai memikirkan tentang akibat dan logik semasa menggunakan gajet. Sebagai contoh, seseorang itu akan menggunakan gajet untuk tujuan yang berfaedah dan bukan sebaliknya.

Selain itu, isu tersebut juga dikaitkan dengan Falsafah Pendidikan Negara. Pada masa yang akan datang, matlamat Falsafah Pendidikan Negara iaitu mewujudkan insan yang seimbang tidak akan dicapai jika masalah terhadap gajet seperti ketagihan gajet tidak dicegah sejak awal lagi. Hal ini kerana penggunaan gajet membawa kesan yang buruk terhadap masyarakat terutamanya dalam kalangan remaja.

Di samping itu, Rukun Negara boleh juga dapat dikaitkan dengan isu penggunaan gajet. Kesopanan dan Kesusilaan yang merupakan Rukun Negara ke-5 dapat dipratikkan dalam komunikasi harian masyarakat majmuk. Sekiranya masyarakat memahami dan mengamalkan Prinsip Rukun Negara tersebut semasa menggunakan gajet, maka masyarakat dapat hidup dalam keadaan harmoni tanpa kacau-bilau.

4. PUNCA

Antara sebab yang mempengaruhi penggunaan gajet adalah jumlah kesibukan ibu bapa. Pada zaman ini, kebanyakan ibu bapa bekerja seharian dan hanya pulang ke rumah pada waktu malam. Pada masa yang sama, mereka sering terlibat dalam menguruskan hubungan keluarga, seperti keperluan asas anggota keluarga, hal peribadi dan urusan rumah tangga dan ini tidak mudah bagi mereka untuk melakukan kerja mereka sambil menjaga anak mereka. Hasilnya, mereka akan menggunakan gajet sebagai alat utama mereka untuk menghiburkan anak mereka ketika mereka menguruskan hal-hal mereka. Sebagai contoh, ibu bapa tertentu dengan sengaja akan memberikan alat untuk anak-anak bermain sehingga mereka dapat menyelesaikan beberapa tugas sementara fikiran anak-anak tertumpu pada alat dan perkara ini secara tidak langsung menjadikan kanak-kanak ketagih dengan alat. Akhirnya, dapat dilihat bahawa kesibukan ibu bapa menyumbang kepada lonjakan isu penggunaan gajet berlaku.

Selain itu, tekanan sosial juga menyebabkan masalah penggunaan gajet berlaku. Remaja adalah kategori orang yang paling mudah dijangkiti dan sering mempunyai minat yang tinggi dan hal ini sangat mengganggu jika mereka terdedah kepada keganasan gadget, seperti buli siber, melihat laman web pornografi, dan sebagainya. Namun, ini dapat diselesaikan sekiranya ibu bapa memerhatikan aktiviti seharian anak-anak mereka. Ibu bapa juga diharapkan untuk meluangkan lebih masa dengan anak mereka. Selain itu, kebanyakan individu terutamanya remaja membazir duit mereka sekadar ingin memiliki sesebuah gajet kerana tidak ingin diiktiraf sebagai ketinggalan zaman. Maka, jelaslah bahawa rakan sebaya merupakan faktor yang mempengaruhi isu penggunaan gajet semakin berleluasa. ("7 Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadge,")

5. KESAN KEPADA INDIVIDU, KELUARGA, MASYARAKAT DAN NEGARA

5.1 Individu

Kesan penggunaan gajet kepada individu adalah masalah kekurangan tidur terutamanya remaja.. Menurut kajian, kira-kira 80 peratus remaja tidur dengan telefon bimbit di sebelah mereka dengan tujuan untuk menggunakannya sebagai jam penggera. Tambahan pula, sebanyak 34 mesej secara purata telah dihantar oleh remaja tersebut setelah berbaring di atas katil. Sebilangan pakar tidur menasihatkan bahawa waktu tidur remaja akan terganggu oleh lampu skrin telefon yang tidak mendorong mereka untuk tidur lena pada waktu malam. Penggunaan gajet cenderung menyebabkan 45 peratus remaja mendapat tidur kurang daripada masa tidur yang diperlukan iaitu sekurang-kurangnya 8 jam. Kekurangan tidur juga mempunyai implikasi neuropsikologi pada remaja, termasuk mudah marah, kurang kemampuan sosial, dan ingatan

yang lemah yang dapat mempengaruhi kejayaan akademik. Hal ini juga secara tidak langsung mendorong kepada masalah kesihatan seperti diabetes, darah tinggi, penambahan berat badan dan sebagainya. Maka, jelaslah bahawa masalah kekurangan tidur merupakan kesan negatif kepada remaja. ("Kesan buruk gajet kepada remaja," 2019)

5.2 Keluarga

Kesan penggunaan gajet kepada keluarga adalah memudaratkan hubungan antara ahli keluarga. Penggunaan gajet telah membazirkan masa emas yang harus digunakan oleh ahli keluarga dan rakan-rakan yang berkumpul bersama bertujuan untuk menjalin hubungan dan berkomunikasi dengan saudara-mara dan rakan. Perkara ini menjadi lebih serius apabila kekurangan berkomunikasi antara ahli keluarga walaupun tinggal dalam satu rumah. Contohnya, ketika mereka sedang menunggu makanan disajikan di restoran, semua orang hanya akan bermain dengan telefon dan bukannya saling berinteraksi. Mereka lebih mementingkan gajet canggih mereka berbanding dengan masa yang diluangkan dengan keluarga. Hal ini kerana mereka begitu taksub dengan telefon mereka sehingga melupakan peranan sebagai ahli keluarga. Tuntasnya, jelaslah bahawa penggunaan menyebabkan kerengangan hubungan antara ahli keluarga. (Agus, 2016; Alias & Parzi, 2015)

5.3 Masyarakat

Kesan penggunaan gajet kepada masyarakat ialah penggunaan gajet dapat mengeratkan hubungan silaturahim antara masyarakat. Matlamat asas penciptaan gajet adalah untuk dijadikan sebagai alat berkomunikasi antara manusia. Penciptaan gajet yang cekap ini membolehkan masyarakat berkomunikasi dengan orang yang jauh dari mereka. Berkat kemajuan teknologi maklumat, jurang antara masyarakat luar bandar dan bandar kini dapat diperkecil. Tambahan pula, hubungan antara dua pihak dapat dipermudahkan dengan sambungan Internet tanpa wayar. Sebagai contoh, ketika musim pandemik ini, masyarakat boleh berkomunikasi secara atas talian dengan kawan, rakan sekerja serta keluarga dengan hanya menggunakan sesebuah gajet. Maka, jelaslah bahawa menjalinkan hubungan sesama manusia merupakan impak penggunaan gajet kepada masyarakat. (Areff, 2019)

5.4 Negara

Kesan penggunaan gajet kepada negara pula meningkatkan ekonomi negara. Seperti yang kita semua tahu, ramai perniagaan perlu ditutup selama musim pandemik ini untuk mengelakkan penularan virus. Oleh itu, ramai peniaga telah menggunakan gajet sebagai suatu medium untuk mereka menjalankan perniagaan. Sebagai contoh, mereka menguruskan perniagaan di platform media sosial seperti Facebook, Twitter dan Instagram. Hal ini kerana media sosial biasanya digunakan dan secara tidak langsung pengguna akan mendengar tentang produk yang dikongsi. Hasilnya, banyak perniagaan telah menghasilkan keuntungan yang lumayan. Selain perkembangan ekonomi mereka sendiri, hal ini secara langsung menyebabkan ekonomi negara untuk berkembang dengan lebih pesat. (Areff, 2019)

6. CADANGAN CARA MENANGANI ISU

Antara langkah yang dicadangkan untuk mengelakkan isu ini berlaku ialah ibu bapa harus memberi contoh positif kepada anak dan teknik itu disebut sebagai imitasi. Ibu bapa merupakan suri teladan kepada anak-anak mereka supaya anak-anak mempunyai sahsiah dan akhlak yang baik. Jika anak-anak melihat ibu bapa mereka menggunakan alat pada waktu yang seimbang, ia akan memberi kesan positif kepada anak-anak mereka untuk dipatuhi. Sekiranya ibu bapa selalu menggunakan gajet di depan anak, maka anak akan sukar memahami sebab mereka tidak boleh menggunakan gajet setiap kali. Bak kata pepatah, seperti ketam mengajar anaknya berjalan lurus. Sebagai contoh, mereka sekeluarga boleh menerapkan amalan meminjam dan memulangkan buku untuk membaca, meluangkan masa di luar ataupun menyimpan peranti ketika berada di meja makan. Maka, jelaslah bahawa langkah untuk mencegah isu ialah ibu bapa memberikan teladan yang baik kepada anak. (Hani, 2018; Kassim, 2016)

Seterusnya, cadangan cara yang boleh menangani isu ini ialah pihak kerajaan boleh mengadakan kempen kesedaran tentang penggunaan gajet. Sebagai contoh, menurut (Jaafar, 2017), sebuah kempen ‘masa tanpa gajet’ telah diadakan oleh Kementerian Pembangunan Wanita, Keluarga dan Masyarakat bagi menyelesaikan isu ketagihan gajet dalam masyarakat. Program ini bersempena dengan festival Bulan Keluarga Nasional 1Malaysia menggesa ibu bapa untuk meluangkan masa yang berkualiti untuk keluarga mereka dengan menjadualkan masa yang sesuai untuk penggunaan alat. Kempen ini secara tidak langsung telah membangunkan kesejahteraan dan kesihatan keluarga. Tambahan pula, dengan pelaksanaan kempen kesedaran, masyarakat sedar akan keburukan penggunaan gajet ini. Tuntasnya, jelaslah bahawa pihak kerajaan memainkan peranan penting dalam mengelakkan masalah ini.

7. KESIMPULAN

Sudah terang lagi bersuluh, gajet mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan seharian kita. Namun, kita harus pandai mengawal penggunaan gajet sebelum kita menjadi taksu terhadapnya. Semua pihak haruslah memainkan peranan masing-masing dalam mencegah isu penggunaan gajet sebelum isu ini menjadi lebih berleluasa. Jika semua pihak menjalankan tanggungjawab masing-masing, maka kita dapat mewujudkan sebuah negara yang aman damai dan harmoni serta dipenuhi dengan rakyat yang sihat-sihat belaka.

8. RUJUKAN

7 Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadge. Retrieved from

<https://www.kirimartikel.com/2018/11/7-faktor-penyebab-anak-kecanduan-gadget.html>

Agus, N. (2016). Guna gajet tanpa kawalan rengangkan silaturahmi keluarga.

Retrieved from <https://sarawakvoice.com/2016/07/10/guna-gajet-tanpa-kawalan-rengangkan-silaturahmi-keluarga/>

Alias, A., & Parzi, M. N. (2015). Gajet rosakkan hubungan anak, ibu bapa. Retrieved

from <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/2015/04/50332/gajet-rosakkan-hubungan-anak-ibu-bapa>

Areff, H. (2019). Gajet Sebenarnya Mampu Memberi Kesan Positif Kepada

Pengguna. Retrieved from <https://wiser.my/gajet-sebenarnya-mampu-memberi-kesan-positif-kepada-pengguna/>

Hani, F. (2018). Langkah menjauhkan penggunaan gajet oleh anak-anak. Retrieved

from <https://toodia.my/2016/11/02/langkah-langkah-untuk-ibu-bapa-bagi-menjauhkan-penggunaan-gadget-kepada-anak-anak-anda/>

Jaafar, N. (2017). Masa tanpa gajet atasi masalah ketagihan telefon. *Berita Harian*.

Retrieved from

<https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2017/11/346402/masa-tanpa-gajet-atasi-masalah-ketagihan-telefon>

Kassim, A. (2016). Kanak-kanak dan Gajet: 8 Langkah Mengawal Anak Daripada

Ketagih. Retrieved from <https://bidadari.my/kanak-kanak-dan-gajet-8-langkah-mengawal/>

Kesan buruk gajet kepada remaja. (2019). Retrieved from

<https://www.sinarharian.com.my/article/29098/LIFESTYLE/Sinar-Aktif/kesan-buruk-gajet>

Pengertian Gadget, Fungsi dan Contoh Macam-Macam Gadget. (2020). Retrieved

from <https://www.jurnalponsel.com/pengertian-gadget/#:~:text=Berikut%20beberapa%20fungsi%20gadget%3A%201.%20Memperlancar%20Komunikasi.%20Fungsi,dalam%20satu%20tempat%20yang%20sama.%202.%20Mengakses%20Informasi.>