

ULASAN ISU SEMASA

1.0 Tajuk: Penggunaan gajet dalam kehidupan seharian

2.0 Abstrak:

Berdasarkan tajuk di atas, kita akan membincangkan tentang sejarah kewujudan gajet dan fungsinya pada masa kini. Gajet adalah suatu alat yang sangat berguna pada masa ini untuk kegunaan seharian. Akan tetapi gajet ini boleh memberi fungsi yang baik atau fungsi yang negatif. Terdapat beberapa rujukan diambil untuk mengukuhkan isi dalam ulasan ini. Di dalam ulasan ini terdapat pendahuluan, perbincangan, punca, kesan, cadangan untuk memperbaiki, kesimpulan, dan rujukan.

3.0 Pendahuluan:

Pada masa kini kita boleh lihat bahawa setiap generasi tak kira budak kecil, dewasa, dan juga orang tua memiliki sesuatu alat yang menjadi bualan hangat berkenaan tajuk kita iaitu gajet. Perkembangan gajet sudah berkembang sangat maju berbanding dengan dahulu. Ambil contoh daripada pembuatan telefon bimbit yang pertama yang mempunyai hanya nombor dial dan fungsinya hanya untuk komunikasi jarak jauh tanpa wayar. Betul, jika dilihatkan dulu, fungsi telefon bimbit ini hanyalah untuk berkomunikasi dengan orang yang duduk jauh dengan kita, tapi ia sangat berbeza daripada sekarang bila kita lihat telefon bimbit ini atau dikenali sebagai telefon pintar, ia mampu berbuat apa-apa sahaja dengan gerakan jari kita.

Seperti pakej semua dalam satu kita boleh menghubungi, menghantar mesej, mengambil gambar menggunakan camera yang telah tersedia dengan telefon pintar, dan melayan aplikasi atas talian seperti Facebook, Twitter, dan lain-lain lagi. Walau bagaimanapun, sehebat manapun alat ini, pasti ada baik dan buruknya. Ia bergantung kepada penggunaan seharian kita. Jika kita terlalu obses ia boleh menyebabkan ketagihan yang teruk kepada seseorang manusia sehingga boleh menyebabkan kesan negatif kepada kehidupan kita. Tetapi jika kita menggunakan dengan baik teknologi ini, maka ia akan membawa kepada kesan positif kepada kehidupan kita. Jadi mari kita bincangkan kebaikan dan keburukan gajet ini.

4.0 Perbincangan isu utama kajian yang dikaitkan dengan falsafah, FPN, dan Rukun Negara:

Berdasarkan kajian yang telah dibuat, gajet ini adalah suatu teknologi. Secara falsafahnya, teknologi dihasilkan bersebabkan dua perkara yang pertamanya untuk meringankan tugas harian berdasarkan peniruan terhadap perkara-perkara berlaku di alam sekelilingnya contohnya, manusia mencipta jarum bersebabkan meniru fungsi duri. Keduanya adalah manusia berusaha untuk memudahkan tugas jangka pendek dan jangka panjangnya yang bermaksud menambah baik keadaan teknologi contohnya seperti kewujudan kereta, kapal terbang, dan kapal adalah suatu pembaikan daripada segi pengangkutan (Mazlan Halim MH, 2016). Seterusnya, teknologi dapat dikaitkan dengan Falsafah Pendidikan Negara iaitu, pendidikan di Malaysia adalah satu usaha untuk mewujudkan insan yang mempunyai intelek iaitu mempunyai daya pemikiran yang kreatif dan inovatif, logik dan analitis dan dapat menggunakan ilmu itu dengan bermanfaat. Dan teknologi juga dapat dikaitkan dengan Rukun Negara Bahagian Pertama iaitu membina sebuah masyarakat yang progresif yang akan menggunakan sains dan teknologi moden.

5.0 Punca:

Sebelum mengenal pasti masalah, kita mestilah mengenali punca kepada masalah tersebut. Jadi apakah yang membuatkan seseorang itu mudah terpengaruh atau ketagih dengan gajet ini. Seperti yang saya katakan setiap peringkat umur mempunyai alat ini lebih-lebih lagi kanak-kanak yang belum menjadi dewasa ataupun akil baligh. Mengapakah ia terjadi adalah akibat peredaran masa yang terlalu pantas. Teknologi sentiasa bertambah baik. Hal demikian menyebabkan kegunaan gajet ini menjadi suatu perkara yang wajib contohnya kelas di atas talian. Kelas di atas talian ini adalah satu inisiatif yang bagus yang telah diimplimentasikan kepada seluruh pelajar di dunia ini adalah kerana virus Covid-19 yang telah melanda seluruh dunia. Ini menyebabkan proses pelajaran terganggu akibat para pelajar tidak dapat hadir ke sekolah atau pusat pengajian dengan biasa. Jadi kelas atas talian ini ataupun kelas 'online' telah menjadi salah satu punca kenapa gajet ini diperlukan bagi setiap murid atau pelajar yang mempunyai pelajaran. Kita boleh lihat juga betapa senang kegunaan gajet ini diimplimentasikan oleh guru untuk memberi ilmu kepada anak muridnya untuk mendidik bangsa masa hadapan. Jadi disebabkan itulah gajet ini menjadi sesuatu yang penting di dalam dunia pada waktu kini. Walaupun ini adalah satu benda baik namun masih ada yang

menggunakan gajet ini dengan cara yang salah, seperti mereka tidak menggunakan platform pembelajaran ‘online’ ini dengan sebetulnya, malahan mereka menggunakan perkara ini dengan benda lain contohnya kanak-kanak menggunakan gajet ini dengan bermain ‘video game’ daripada menggunakannya untuk pelajaran.

Selain itu, punca yang dapat dikenal pasti adalah pengaruh rakan sebaya. Kita mungkin mempunyai rakan-rakan yang suka menunjuk barang kepunyaannya dan ini adalah satu perkara yang biasa. Tetapi perkara inilah yang akan menyebabkan terdetik hati kanak-kanak atau remaja untuk mempunyai barang seperti rakannya itu. Bukan itu sahaja, rakan sebaya juga menjadi faktor penting kepada ketagihan rakan sebaya mereka akan sesuatu. Contohnya permainan online. Banyak remaja menyatakan bahawa sebab mereka ketagih dengan gajet ini adalah disebabkan rakan mereka suka mengajak mereka untuk bermain bersama-sama dan tidak belajar.

Dan punca penggunaan gajet yang seterusnya ialah tekanan realiti hidup (iPendidikan, 2020). Apabila remaja memasuki fasa remaja, mereka mula memahami keadaan hidup mereka. Mereka memikirkan pelan masa hadapan mereka, peperiksaan, universiti, kerja, dan banyak lagi. Ini boleh membuatkan remaja berasa gelisah dengan masa depan mereka. Tambahan lagi kerja yang telah diberikan guru menambahkan kegelisahannya. Jadi salah satu cara untuk remaja ini melepaskan perasaan ini dengan menggunakan gajet. Ini adalah kerana gajet mempunyai media sosial di mana remaja boleh mengekspresikan masalahnya di atas talian. Walaupun remaja itu mempunyai ibu bapa, dia berasa tidak selesa untuk berkongsi masalah beliau kerana takut bahawa mereka tidak memahami apa perasaannya. Disebabkan itu remaja giat bersosial di media sosial untuk melepaskan fikirannya kadang kala leka dengan kehidupan sebenar kerana mereka berasa bebas dan kuat di dalam media sosial (Kamarudin, 2017).

6.0 Kesan kepada individu, keluarga, masyarakat dan negara:

Setelah kita mengetahui punca kenapa berlakunya penggunaan gajet dalam kehidupan seharian, mestilah kita membincangkan kesan-kesan yang berlaku kepada seseorang yang kerap menggunakan gajet dalam kehidupan mereka. Terdapat dua kesan iaitu kesan baik atau kesan buruk.

Dari segi kesan kebbaikannya adalah gajet ini adalah satu alat yang moden dan haruslah difahami. Ini kerana peredaran masa adalah terlalu pantas dan kita mestilah mengetahui tentang pembaharuan yang ada setiap hari di dalam 'internet'. Internet ini adalah salah satu penghubung kita bukan sahaja di dalam negara malahan sehingga keseluruhan pelusuk dunia. Ini bagus kerana seseorang itu dapat mengetahui isu-isu yang timbul setiap hari. Kalau masa dahulu, manusia masih menggunakan akhbar seperti Harian Metro, Sinar dan macam-macam lagi. Kini semua itu ada pada gajet dengan menggunakan hujung jari anda, berita-berita terkini sudah boleh diakses oleh individu termasuklah berita di luar negara. Ini sangat baik kerana kita dapat menambah baik pengetahuan kita tentang isu di luar negara dan boleh mengimplementasikan kebaikan ke atas negara kita. Bukan itu sahaja, keluarga juga dapat berkomunikasi dengan jarak jauh menggunakan aplikasi di gajet seperti Whatsapp, Telegram Skype, dan lain-lain lagi. Ini sangat berguna untuk menyampaikan maklumat terbaharu kepada keluarga. Lebih-lebihan lagi terhadap isu semasa Covid-19 bagaimana kita dapat mengetahui perkembangan kes dan keadaan negeri-negeri di Malaysia. Ini merupakan kesan baik penggunaan gajet dalam kehidupan sehari.

Namun, di mana ada kebaikan disitu juga ada keburukan. Walaupun gajet ini membawa banyak fungsi yang baik kepada penggunanya, tetapi banyak juga kesan negatifnya kepada seseorang. Antara kesannya adalah individu itu akan menjadi ketagih ke atas kegunaan gajet yang berlebih-lebihan. Ini boleh dilihat daripada kesan gajet itu kepada seseorang remaja sehingga beliau sanggup meninggalkan hobi lain untuk fokus kepada aktiviti internet. Kini kita kurang nampak aktiviti futsal sebelum berlakunya pandemik. Aktiviti seperti ini semakin hilang akibat peredaran masa dan kemantapan 'videogames' yang wujud di dalam telefon bimbit dan komputer. Sebagai contoh, aplikasi Mobile Legends (ML) ini adalah salah satu 'videogame' yang berunsurkan "Multiplayer Online Battle Arena" (MOBA) iaitu perlawanan lima lawan lima sehingga salah satu pasukan kalah. Ini adalah salah satu permainan yang mengasyikkan sehingga seseorang itu boleh leka dengan dunia sebenar. Bukan sahaja itu, kesan negatif menyumbang kepada keruntuhan sosial keluarga. Ini kerana mereka selalu menggunakan gajet sehingga tiada komunikasi di dunia sebenar sehingga mereka tidak berupaya untuk berkomunikasi dengan betul (Parzi, 2015). Perangai ini akan dibawa sehingga mereka dewasa. Malahan dari kesan kepada masyarakat pula, kita boleh lihat ramai orang mula hilang nilai murni daripada hidup mereka sehingga mereka sanggup melontarkan kata-kata yang boleh mengakibatkan kesan yang negatif kepada seseorang (Jabar, 2019). Jika ini diteruskan kesan yang teruk boleh dilihat kepada negara kita

seperti orang luar negara memandang rendah kepada negara kita akibat akhlak yang hilang akibat tiada pengawalan penggunaan gajet dengan sepatutnya.

7.0 Cadangan cara menangani isu:

Kita sudah lihat punca-punca dan kesan-kesan penggunaan gajet dalam kehidupan seharian. Terdapat kesan-kesan yang positif, tetapi ada juga kesan-kesan yang negatif. Jadi kita mestilah mencari solusi untuk mengatasi kesan-kesan yang negatif. Daripada punca kita mengetahui bahawa gajet adalah keperluan yang diperlukan sekarang semestinya untuk pembelajaran atas talian, jadi kita sebagai pengguna mestilah menggunakan gajet ini dengan keperluan yang sebetulnya. Kita boleh bermain 'videogame' ataupun aktif di media sosial, tetapi kita mestilah mengetahui had penggunaan kita seperti waktu penggunaan gajet untuk sehari adalah 5 atau 6 jam sahaja dan jangan tidur lebih daripada pukul 12 (Meva Nareza, 2018). Badan kita memerlukan rehat yang cukup supaya kita dapat melakukan aktiviti keesokan harinya dengan cergas dan bersemangat.

Cara kedua adalah berkomunikasi dengan masyarakat sekeliling. Kewujudan gajet atau media sosial membuatkan kita menjadi 'introvert' iaitu orang yang sukar untuk berbicara atau membuka dirinya kepada orang. Sepatutnya kita tidak mengharapkan media sosial untuk sentiasa mencerikan hati kita, malahan kita mestilah berkomunikasi dengan orang lain kemungkinan kawan kita, keluarga, ataupun sesiapa sahaja. Ini adalah kerana interaksi di dunia sebenar adalah lebih baik daripada di dalam alam maya. Apabila kita mempunyai masalah, kita hendaklah berkongsi masalah dengan kawan kita dan bukan di media sosial kerana ia adalah satu perkara yang bahaya apabila informasi yang kita kongsi itu boleh dijadikan senjata untuk memusnahkan kita. Jadi cari yang terbaik adalah mencari kawan yang memahami kita dan tempat kita boleh berkongsi masalah tidak kira banyak atau sedikit. Kita juga mestilah melibatkan diri dalam aktiviti sosial jika mempunyai peluang kerana ia dapat memantapkan skil komunikasi malah membantu kita untuk merebut peluang yang akan datang pada masa hadapan.

8.0 Kesimpulan:

Kesimpulannya sebagai pengguna gajet kita mestilah pandai menggunakan alat ini dengan sebaiknya kerana jika kita salah menggunakannya ia akan menjadi duri dalam daging

kita. Janganlah kita menjadi seperti nasi yang telahpun menjadi bubur barulah kita hendak menyesal dengan perbuatan kita. Gajet adalah satu anugerah yang sangat berharga kepada kita, kita mestilah bangga dengan kemajuannya dan menggunakan anugerah ini dengan sebaiknya. Jadi kita boleh membuat kesimpulan tentang penggunaan gajet dalam kehidupan seharian adalah penting jika kita menggunakan ia dengan betul malah ia boleh memberikan lebih banyak kebaikan untuk manusia pada masa hadapan, namun jika digunakan dengan sebaliknya ia menyebabkan kita menjadi manusia yang mundur.

9.0 Rujukan:

Jabar, B. H. A. (2019, December 27). Taasub gajet makin menghakis nilai murni. Berita Harian. <https://www.bharian.com.my/kolumnis/2019/12/641833/taasub-gajet-makin-menghakis-nilai-murni>

iPendidikan. (2020, August 31). Punca Ketagihan Media Sosial Dalam Kalangan Remaja. Ipendidikan.my. <https://www.ipendidikan.my/ketagihan-media-sosial.html>

Parzi, O. A. A. dan M. N. (2015, April 28). Gajet rosakkan hubungan anak, ibu bapa. BH Online. <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/2015/04/50332/gajet-rosakkan-hubungan-anak-ibu-bapa>

Mazlan Halim MH. (2016, April 4). Teori dan Falsafah Teknologi – MajalahSains. Majalah Sains. <https://www.majalahsains.com/teori-dan-falsafah-teknologi/>

Meva Nareza. (2018, July 6). Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari? Alodokter. <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>

Kamarudin, A. (2017, February 13). Remaja dan Ketagihan Internet. PORTAL MyHEALTH. <http://www.myhealth.gov.my/remaja-dan-ketagihan-internet/>