

Prototype

by Zhang Hui

Submission date: 30-Jan-2021 09:32PM (UTC+1100)

Submission ID: 1497654157

File name: Ulasan_Isu_Semasa.docx (63.33K)

Word count: 2268

Character count: 14485



UTM
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

UHS 1022 – FALSAFAH DAN ISU SEMASA

ULASAN ISU SEMASA

TAJUK:

Isu Penggunaan Gajet Dalam Kehidupan Sehari-hari

NAMA:

Heong Yi Qing

NO.MATRIK:

A20EC0043

DISERAHKAN KEPADA:

Dr. Mohd Khairy Kamarudin

SEMESTER 1 2020/2021

ISU PENGGUNAAN GAJET DALAM KEHIDUPAN SEHARIAN

Abstrack

Isu penggunaan gajet dalam kehidupan seharian terutamanya dalam kalangan kanak-kanak telah menjadi serius dalam masyarakat dan perlu diberi perhatian untuk menangani isu ini. Ulasan isu semasa ini berbincang tentang punca-punca serta impak negatif isu ini. Antaranya punca-punca isu ini adalah kekurangan kesedaran ibu bapa atas kesan isu ini kepada kanak-kanak, kecanggihan teknologi dan gajet serta penglibatan penggunaan gajet dalam pendidikan. Isu ini juga membawa ⁴impak yang besar kepada individu, keluarga, masyarakat dan negara. Langkah yang wajar harus diambil dengan segera untuk menangani masalah ini.

1.0 Pendahuluan

Pada era globalisasi ini, kemajuan dalam teknologi yang cepat dan penciptaan gajet yang maju telah memanfaatkan manusia dalam kehidupan. Gajet merupakan alat-alat mechanical atau alat-alat elektronik yang mempunyai fungsi khas berdasarkan definisi yang dinyatakan dalam Cambridge Dictionary. Antaranya gajet seperti telefon bimbit, telefon pintar, komputer, laptop dan konsol permainan telah menjadi alat seharian kepada sesetengah orang. Gejet yang maju sekarang mempunyai pelbagai fungsi dapat memuaskan kehendak manusia, terutamanya telefon pintar yang dapat digunakan sebagai komputer, radio, televisyen dan alat permainan. Oleh ⁵itu, bukan sahaja orang dewasa yang menggunakan gajet dalam kehidupan seharian, malah kanak-kanak juga menggunakan gajet untuk melakukan aktiviti seharian. Gajet menjadi semakin hari semakin penting dalam kehidupan manusia. Gajet digunakan dalam pekerjaan, pendidikan, hiburan, perhubungan dan sebagainya. Tidak dapat dinafikan penggunaan gajet memang mempunyai kelebihannya atas pengurusan seharian kita, tetapi penggunaan gajet yang tidak

dikawal akan membawa kesan secara langsung kepada kita serta kepada keluarga, masyarakat dan negara. Dengan ini, kita haruslah prihatin atas isu yang disebabkan oleh penggunaan gajet yang tidak sesuai dalam kehidupan seharian supaya gajet ini dapat memberi manfaat yang maksima dan impak negatif yang minima kepada manusia.

2.0 Perbincangan Isu

Isu penggunaan gajet dalam kehidupan telah memberi impak positif dan juga negatif kepada manusia, terutamanya kepada kanak-kanak. Kita boleh melihat ² kanak-kanak yang berusia 2 tahun sahaja bermain dengan gajet di mana-mana dan ini telah menjadi satu situasi yang sangat biasa dilihat dan isu ini telah diabaikan oleh masyarakat. Berdasarkan ² Falsafah Pendidikan Kebangsaan, pendidikan di Malaysia bertujuan untuk melahirkan ¹ potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu serta mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2020). Akan tetapi, penggunaan gajet dari awal telah menghalang kanak-kanak untuk melakukan aktiviti lain seperti bersenam, berkomunikasi dan sebagainya kerana asyik menggunakan gajet untuk hiburan serta belajar. Hal ini demikian, Falsafah Pendidikan Kebangsaan tidak dapat dicapai kerana kanak-kanak tidak ¹⁴ seimbang dari segi rohani, jasmani, intelek dan juga emosi. Nilai seperti ²⁰ berketerampilan, berakhlak mulia dan bertanggungjawab yang juga dinyatakan dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2020) tidak dapat dipelajari dari penggunaan gajet sahaja, tetapi perlu dididik oleh ibu bapa serta belajar dari situasi dan perkara yang berlaku di sekeliling. Hal ini demikian juga menyumbang kepada pendidikan yang tidak mengikuti Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Prinsip-prinsip dalam Rukun Negara juga tidak dapat dipelajari dan diamalkan oleh kanak-kanak dengan gajet sahaja. Pendidikan kepada kanak-

kanak haruslah diberi perhatian yang tinggi dalam masyarakat. Jelaslah bahawa keparahan isu penggunaan gajet dalam kehidupan seharian terutamanya atas kalangan kanak-kanak ini yang akan membawa impak yang serius kepada individu, masyarakat serta negara kita.

3.0 Punca-punca

Isu penggunaan gajet dalam kehidupan seharian ini berlaku disebabkan oleh kecanggihan teknologi pada masa kini. Gajet kini mempunyai fungsi yang berbagai-bagai dan memang memanfaatkan kita dalam banyak pengurusan dalam kehidupan seharian. Sebahagian orang juga sentiasa mengejar gajet yang paling maju untuk menggunakan teknologi yang terkini sebagai trend yang baru dalam era ini. Kecanggihan teknologi ini menyebabkan ilusi kepada sesetengah orang bahawa penggunaan gajet ini tidak akan membawa impak negatif secara langsung dan tidak langsung kepada kita, terutamanya kanak-kanak yang tidak tahu membezakan betul dan salah. Bagi kanak-kanak, gajet yang dapat menunjuk imej dan video dengan lancar serta boleh digunakan untuk permainan ini menjadi sesuatu yang sangat menarik kepada mereka. Mereka sering ingat untuk bermain dengan gajet tidak kira di mana. Ibu bapa yang berkemampuan juga membeli gajet kepada kanak-kanak kerana ingin memberi benda yang terbaik untuk anak mereka. Oleh itu, isu penggunaan gajet dalam kehidupan harian adalah disebabkan kemajuan teknologi ini yang menarik.

Di samping itu, punca isu penggunaan gajet ini juga diakibatkan oleh penglibatan gajet dalam pendidikan generasi muda. Sejak beberapa tahun lepas, pendidikan mula diadakan melalui pelantar seperti Google Classroom, Youtube dan sebagainya. Dengan ini, generasi muda diberi peluang untuk menggunakan gajet untuk pelajaran. Ini juga berlaku atas kanak-kanak yang

berumur dua sampai tiga tahun kerana video-video yang mengajar ilmu seperti perkataan asas wujud atas talian. Mereka diberi peluang untuk menghabiskan masa yang banyak atas gajet. Pada masa pandemik ini, isu ini menjadi lebih teruk kerana semua pendidikan dijalankan melalui pelantar online untuk menjamin keselamatan mereka daripada COVID-19. Masa yang terlalu panjang digunakan atas gajet untuk pelajaran. Hal ini demikian telah menyebabkan isu penggunaan gajet dalam kehidupan seharian.

Seterusnya, faktor yang terutama menyebabkan isu penggunaan gajet dalam kehidupan seharian kanak-kanak merupakan kurang kesedaran ibu bapa mengenai kesan isu ini (Parzi, 2019). Ibu bapa yang kurang kesedaran atas kesan issue penggunaan gajet ini dan tidak mengawal kegunaan gajet oleh anak mereka. Banyak ibu bapa juga memberi gajet kepada anak mereka supaya anak tidak membuat bising atau menangis. ¹⁸ Ini merupakan satu tindakan yang tidak bertanggungjawab kerana tidak mempertimbangkan kesan yang akan dihadapi oleh anak hari nanti. Pada masa yang sama, banyak ibu bapa juga menggunakan gajet dengan masa yang terlalu banyak dalam kehidupan seharian dalam perkerjaan atau untuk hiburan. Hal ini demikian telah menjadi contoh yang tidak baik kepada ¹³ anak mereka. Selain itu, ibu bapa yang sibuk dengan perkerjaan ini juga akan memuaskan anak mereka yang ingin bermain dengan gajet kerana mereka tidak ada masa luang untuk menemani anak mereka. Kanak-kanak terlalu kecil dan tidak tahu untuk mengawal diri atas penggunaan gajet dan hal ¹² ini telah menyebabkan mereka menghabiskan masa yang panjang untuk belajar dan bermain dengan gajet tanpa kawalan ibu bapa. Atas isu yang berlaku dalam kalangan kanak-kanak ini, ibu bapa menjadi satu faktor langsung yang menyebabkan keparahan isu penggunaan gajet ini.

4.0 Kesan-kesan

Banyak kesan negatif yang disebabkan oleh penggunaan gajet dalam kehidupan. Kesan-kesan ini boleh dibahagikan kepada impak ke atas individu, keluarga, masyarakat dan negara. Penggunaan gajet memberi kesan yang mendalam terhadap individu terutamanya kanak-kanak. Penggunaan gajet yang terlebih akan menjejaskan kesihatan fizikal kanak-kanak. Dari aspek fizikal, kebanyakan kanak-kanak pada masa kini telah menggunakan gajet sebagai hiburan mereka dan tidak melakukan aktiviti fizikal seperti bersenam. Kekurangan aktiviti fizikal akan menyebabkan kesihatan mereka tidak dapat dijamin dan mungkin akan membawa ke masalah kesihatan seperti obesiti (Nahar, Sangi, Salvam, Rosli, & Abdullah, 2017). Hal ini berlaku disebabkan kanak-kanak menjadi tidak produktif dan duduk atau baring menggunakan gajet secara berterusan dengan jangka masa yang panjang. Impak negatif juga berlaku atas perkembangan saraf motor kanak-kanak (Nahar, Sangi, Salvam, Rosli, & Abdullah, 2017). Menurut kajian, ⁸ otot jari dan tangan kanak-kanak yang diperlukan untuk menulis serta menjalankan aktiviti fizikal akan menjadi lemah. Tambahan pula, penggunaan gajet juga menyebabkan kesan atas kesihatan mata mereka kerana postur yang salah semasa bermain dengan gajet akan mengakibatkan titik fokus mata berubah dan menyumbang kepada peningkatan risiko mengalami masalah rabun silau.

Pada masa yang sama, kesihatan mental kanak-kanak juga dijejaskan dengan penggunaan gajet yang melampau. Menurut kajian (Suhana, 2017), penggunaan gajet yang melampau menyebabkan ketagihan gajet akan menjejaskan perkembangan sosial dan emosi ¹⁷ kanak-kanak. Hal ini demikian kerana zaman kanak-kanak merupakan tempoh yang asas bagi perkembangan emosi dan sosial. Kanak-kanak sepatutnya perlu belajar dari situasi sebenar di sekeliling lebih sesuai daripada belajar dengan screen. Dengan gajet, kanak-kanak kurang memberi perhatian

atas ibu bapa, rakan sebaya dan juga persekitaran mereka dan akan menjadi kurang sosialisasi dalam masyarakat. Kanak-kanak akan menghadapi kesusahan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan juga tidak dapat menyesuaikan diri dalam masyarakat pada masa hadapan. Pada masa yang sama, kesan yang dihadapi oleh kanak-kanak atas kesihatan mental juga menjejaskan hubungan antara ahli keluarga dan rakan sebaya secara langsung. Kanak-kanak yang ketagihan gajet tidak ingin berkomunikasi dan menjadi kurangnya interaksi antara ahli keluarga yang lain (Arabatin, 17 November 2017). Selain itu, kanak-kanak tidak ingin bersosial dengan orang lain juga menyebabkan mereka tidak bergaul dengan rakan sebaya dengan baik, hubungan akan dijejas. Oleh hal demikian, pengaruh penggunaan gajet atas ²kanak-kanak memberi impak yang besar atas personaliti ¹¹kanak-kanak dan masa hadapan mereka.

Dari segi yang lebih luas, ¹¹ibu bapa tidak dapat menjamin kandungan yang ditonton oleh ¹⁰anak mereka dari semasa ke semasa. Maka, kanak-kanak yang tidak mempunyai pertimbangan wajar atas pilihan kandungan akan menyentuh kandungan yang tidak sesuai untuk mereka dan mudah dipengaruhi oleh hiburan yang negatif seperti hiburan hendonistik. Hiburan hendonistik semakin hari semakin serius dalam negara kita juga disebabkan penggunaan gajet yang tidak dikawal dalam kalangan kanak-kanak dan menyebabkan pemikiran mereka yang mementingkan keseronokan sahaja. Sikap materialistik juga satu kesan daripada pengaruh hiburan hendonistik itu yang mementingkan kemewahan sebagai keseronokan. Kanak-kanak juga akan dipengaruhi dengan pornografi melalui penggunaan gajet tanpa pemantauan ibu bapa. ³Menurut Kajian Malaysians Against Pornografi (MAP) pada 2018, kira-kira 80 % kanak-kanak berusia 10 hingga ¹⁰17 telah menonton pronografi dengan sengaja (80 peratus kanak-kanak 10-17 tahun tonton pornografi, 23 March 2019) dan hal ini meningkatkan risiko anak-anak mengalami ketagihan

6
pronografi secara langsung. Gejala seperti keganasan rumah tangga, seks sebelum nikah dan masalah-masalah kerapuhan dan keruntuhan institusi keluarga berpunca daripada ketagihan 6
pronografi yang disebabkan penggunaan kemajuan teknologi media dan komunikasi (Jiffar, 22 Julai 2018). Jelaslah bahawa penggunaan gajet dalam kehidupan harian bagi kalangan kanak-kanak akan menyebabkan pengaruh buruk dalam masyarakat dan mengancam keamanan dalam negara.

Pendidikan Malaysia yang berasaskan Falsafah Pendidikan Kebangsaan juga tidak dapat dijalankan dengan lancar disebabkan penggunaan gajet yang tidak terkawal dalam kalangan kanak-kanak sebagai insan negara pada masa hadapan. Kanak-kanak yang ketagihan gajet menghadapi impak atas kesihatan fizikal dan mental telah menyebabkan mereka tidak seimbang atas intelek, rohani, jasmani dan emosi. Dengan ini, tujuan pendidikan negara tidak dapat dicapai. Selain daripada itu, 16
penggunaan gajet yang melampau dalam kalangan kanak-kanak menyebabkan aktiviti lain tidak dijalankan oleh mereka seperti bersenam, bermain badminton, bermain permainan tradisional dan sebagainya. Potensi kanak-kanak dalam pelbagai permainan tidak dapat dipupuk dan dikembangkan. Pencapaian antarabangsa negara dalam pelbagai bidang akan dipengaruhi dengan isu ini jika tidak dikawal. Permainan tradisional juga akan menjadi sesuatu yang dipinggirkan oleh generasi muda. Semua ini menyebabkan kesusahan negara dalam mengekalkan adat resam dan tradisional setiap kaum dan bangsa di dalam negara.

5.0 Cadangan Cara Menangani Isu

Langkah haruslah diambil untuk mengatasi isu penggunaan gajet ini. Pihak kerajaan dapat menyumbang dengan mengadakan kempen berkaitan dengan kesan isu penggunaan gajet yang terlalu kerap dalam kehidupan seharian untuk meningkatkan kesedaran orang ramai mengenai isu ini, terutamanya ibu bapa. Hal ini demikian dapat menegur orang ramai untuk mengurangkan penggunaan gajet sehari dan melakukan aktiviti yang lebih bermakna. Dengan kempen ini, ibu bapa juga boleh dinasihati supaya meningkatkan interaksi dengan anak-anak tentang penggunaan gajet dan kesan negatif peranti teknologi. Akan tetapi, dalam situasi penyebaran COVID-19 yang masih serius ini, aktiviti fizikal yang boleh dijalankan dengan kawasan yang terhad seperti yoga baru boleh dipupuk untuk mengurang interaksi antara rakyat.

Untuk menangani isu penggunaan gajet dalam kehidupan seharian, ibu bapa memainkan peranan yang penting. Bagi kanak-kanak yang berumur bawah 2 tahun, ibu bapa tidak digalakkan untuk memberi gadget kepada mereka (Suhana, 2017). Ibu bapa haruslah mengawal jangka masa anak menggunakan gajet dalam sehari. Dengan ini, kesihatan mental dan fizikal kanak-kanak boleh dijamin. Selain itu, ibu bapa juga perlu menjadi contoh yang baik kepada kanak-kanak dengan menggunakan gadget secara bersesuaian (Suhana, 2017). Pengawasan atas kandungan yang dilayari dan ditonton oleh kanak-kanak dengan gajet juga perlu dijalankan supaya kanak-kanak tidak dipengaruhi dengan pemikiran dan hiburan yang kurang baik. Di samping itu, ibu bapa juga perlu meluangkan masa untuk menemani kanak-kanak untuk melakukan aktiviti fizikal seperti bersenam, berenang, bermain permainan tradisional dan sebagainya untuk menjamin hubungan yang baik dengan mereka serta untuk menjamin kesihatan fizikal dan mental kanak-kanak.

Tambahan pula, pihak sekolah atau pendidik juga mempunyai tanggungjawab untuk mengambil langkah dalam isu ini (Omar, October 2015). Pendidik haruslah mendidik pelajar atas informasi atau isu semasa tentang penggunaan gajet. Selain itu, kanak-kanak juga perlu dididik atas kesan penggunaan gajet yang melampau yang akan menjejaskan masa hadapan mereka. Cara untuk menggunakan gajet dengan sesuai dan disiplin semasa menggunakan gajet haruslah diajar dalam pendidikan sekolah supaya kanak-kanak sendiri menyedari isu ini dan tidak terjebak dalam isu ini. Pendidik juga tidak dipupuk untuk menggunakan pasif tv, video atau teknologi yang tidak interaktif dalam pembelajaran awal kanak-kanak.

6.0 Kesimpulan

Kesimpulannya, isu penggunaan gajet dalam kehidupan seharian dalam kalangan ¹⁹kanak-kanak haruslah diberi perhatian dalam masyarakat terutamanya ibu bapa untuk menghalang isu ini menjadi lebih teruk. ⁷Semua pihak haruslah berkerjasama ⁷bagai aur dengan tebing untuk mengatasi masalah ini untuk menjamin kesihatan fizikal dan mental kanak-kanak ini yang merupakan aset negara kita ini. Walaupun kemajuan teknologi ini membawa manfaat yang besar kepada kehidupan kita, kita masih perlu peka atas kegunaan teknologi yang melampau ini supaya tidak menjejaskan kehidupan kita, keluarga, masyarakat dan juga negara.

7.0 Rujukan

- (23 March 2019). *80 peratus kanak-kanak 10-17 tahun tonton pornografi*. Kuala Lumpur: BH ONLINE.
- Arabatin, M. A. (17 November 2017). *Usah biar gajet jejas hubungan keluarga*. Malaysia : BH ONLINE.
- Jiffar, S. (22 Julai 2018). *Tangani pornografi, elak salah laku babit anak-anak - TPM*. Tuaran: BH ONLINE.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2020). *Kementerian Pendidikan Malaysia*. Didapatkan dari FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN.
- Nahar, N., Sangi, S., Salvam, D. A., Rosli, N., & Abdullah, A. H. (2017). Impak Negatif Teknologi Moden Dalam Kehidupan Dan Perkembangan. *UMRAN International Journal of Islamic and Civilizational Studies*, 4,5.
- Omar, S. (October 2015). PENGARUH PERANTI TEKNOLOGI KEPADA PERKEMBANGAN SOSIAL DAN PERMASALAHAN KESIHATAN KANAK-KANAK. 7.
- Parzi, M. N. (2019). *Pengaruh gajet terhadap kanak-kanak membimbangkan* . Kuala Lumpur: BH ONLINE.
- Suhana, M. (2017). Influence of Gadget Usage on Children's. 225-227.

Prototype

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

suparlan.org

Internet Source

1%

2

inba.info

Internet Source

1%

3

Submitted to Universiti Teknologi MARA

Student Paper

1%

4

jaserve.blogspot.com

Internet Source

1%

5

Submitted to Monash University

Student Paper

1%

6

mediapermata.com.bn

Internet Source

1%

7

lamentable-princess.blogspot.com

Internet Source

<1%

8

madammaq.blogspot.com

Internet Source

<1%

9

yukkwan-yukkwan.blogspot.com

Internet Source

<1%

10

www.bharian.com.my

Internet Source

<1 %

11

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

12

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

13

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

14

retibasa.blogspot.com

Internet Source

<1 %

15

hairiebmtutor.wordpress.com

Internet Source

<1 %

16

www.ukm.my

Internet Source

<1 %

17

preschoolipgkdri.blogspot.com

Internet Source

<1 %

18

speakforperak.blogspot.com

Internet Source

<1 %

19

kosnansadri.blogspot.com

Internet Source

<1 %

20

cikgurohanimu.blogspot.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Prototype

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11