

PENGUNAAN GAJET TERHADAP PERKEMBANGAN KANAK-KANAK PRASEKOLAH

Gadget Usage on the Development of Preschool Children

Aina' Rasyidah Samsuddin¹, Hapsah Md Yusof^{2*}

¹Tabika Perpaduan Teluk Intan, 36000 Teluk Intan, Perak, Malaysia

^{1,2}Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

aina.asna@gmail.com.my¹, hapsah@fpm.upsi.edu.my²

* Corresponding Author

Received: 27 Oktober 2020; Accepted: 08 Disember 2020; Published: 15 Disember 2020

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan mengenal pasti penggunaan gajet terhadap perkembangan kanak-kanak prasekolah. Seramai 65 orang ibu bapa yang mempunyai anak berusia lima dan enam tahun telah menjadi responden kajian. Kajian dijalankan merupakan kaedah tinjauan yang menggunakan soal selidik untuk melihat jenis gajet yang sering digunakan oleh kanak-kanak, tempoh masa penggunaan gajet dan kesan penggunaan gajet terhadap perkembangan kanak-kanak prasekolah. Dapatan kajian menunjukkan telefon bimbit merupakan jenis gajet yang menjadi pilihan utama kanak-kanak untuk menonton kartun dan bermain 'game'. Selain itu, tempoh masa penggunaan gajet dalam kalangan kanak-kanak juga melebihi tempoh masa yang disarankan oleh pakar. Kajian juga mendapati penggunaan gajet memberi impak kepada aspek perkembangan sosial dan emosi serta menjejaskan tahap penglihatan mereka kanak-kanak. Kesimpulannya, gaya didikan ibu bapa sangat penting dalam mengatasi isu penggunaan gajet berlebihan dalam kalangan kanak-kanak. Implikasi kajian ini dapat memberi kesedaran kepada ibu bapa terhadap kesan penggunaan gajet yang berlebihan dalam kalangan kanak-kanak.

Kata kunci: gajet, penggunaan gajet, kesan gajet, perkembangan, kanak-kanak, prasekolah

ABSTRACT

This study aims to identify the use of gadgets on the development of preschool children. A total of 65 parents with children aged five and six have been survey respondents. The study conducted is a survey method that uses a questionnaire to see the types of gadgets that are often used by children, the time period of gadget use and the impact of gadget use on the development of preschool children. Findings show that mobile phones are a type of gadget that is the main choice of children to watch cartoons and play games. In addition, the time period for the use of gadgets among children also exceeds the time period recommended by experts. Studies have also found that the effects of the use of gadgets have an impact on aspects of social and emotional development as well as affect their visual level of children. In conclusion, parenting style is very important in reducing the use of excessive gadgets among children. Implications of the study can provide awareness to parents on the effects of excessive use of gadgets among children.

Keywords: gadget, gadget use, effects of gadget, development, children, pre-schooler

PENGENALAN

Kecanggihan teknologi tidak dinafikan kehebatannya kerana ia mempunyai pelbagai manfaat dan kebaikan serta dapat memudahkan segala urusan harian terutama dalam urusan komunikasi, menyiapkan tugas, alat pembelajaran dan sebagainya. Teknologi merupakan salah satu keperluan yang berkembang dengan semakin pesat dan pantas menjadikan dunia berhubung tanpa sempadan dan batasan. Ledakan teknologi kini telah membawa kepada perubahan yang amat besar dalam kehidupan seharian kita. Hari ini, penggunaan gajet boleh dimiliki oleh setia kumpulan masyarakat merentasi peringkat umur, taraf ekonomi dan juga bangsa. Jika dilihat di persekitaran kita kanak-kanak kecil seawal setahun sudah dibenarkan oleh ibu bapa untuk bermain telefon pintar ataupun tablet kepunyaan ibu bapa (Nor Azah, 2013).

Menurut Farah Aziz (2020), hasil kajian pakar pendidikan kanak-kanak di *Michael Cohen Group* mendapati seramai 60 peratus daripada ibu bapa yang mempunyai anak yang berusia 12 tahun sering menggunakan gajet, 30 peratus sangat kerap menggunakannya, dan 36 peratus daripada kanak-kanak tersebut memiliki gajet mereka sendiri. Namun, terdapat segelintir ibu bapa yang mungkin tidak tahu kesan jangka masa panjang terhadap penggunaan gajet secara berlebihan dalam kalangan kanak-kanak menyebabkan mereka mengambil jalan pintas dengan memberikan gajet kepada anak-anak sebagai pengganti mereka. Menurut Putri Afzan Maria, kesan penggunaan gajet secara berlebihan memberi impak kepada kesihatan dan perkembangan kanak-kanak terutamanya kanak-kanak yang masih dalam proses perkembangan neuron (Razis Ismail, 2020). Hal ini kerana penggunaan gajet yang terlalu lama dan berlebihan boleh mengganggu perkembangan seimbang yang melibatkan fizikal, emosi, mental (kognitif) dan sosial (Abdul et al. 2019).

Penyataan Masalah

Kajian oleh *Malaysian Communications and Multimedia Commission* (MCMC) mendapati 83.2 peratus pengguna internet adalah kanak-kanak yang berumur 5 hingga 17 tahun. Malah, 93 peratus pengguna internet kanak-kanak ini menggunakan *smartphone* untuk akses komunikasi teks, media sosial, mendapatkan maklumat dan menonton video (MCMC, 2017).

Pelbagai kajian telah dilakukan bagi meninjau kesan penggunaan gajet dalam kalangan kanak-kanak. Menurut Naquiah et al. (2017), kanak-kanak di Malaysia banyak menghabiskan masa melayari internet secara purata selama 19 jam seminggu. Manakala, sembilan daripada sepuluh kanak-kanak di Malaysia telah terdedah kepada pengalaman negatif semasa melayari internet. Tambahan lagi, penggunaan gajet turut memberi impak yang negatif kepada perkembangan saraf motor kanak-kanak. Menurut Siti Aisyah (2014), dapatan kajian daripada Amerika Syarikat yang menyatakan bahawa penggunaan gajet seperti *iPad* dan *tablet* dalam kalangan kanak-kanak yang berumur dua tahun ke atas adalah tidak sesuai kerana boleh melemahkan otot jari dan tangan mereka yang diperlukan untuk menulis. Contohnya, aktiviti menyentuh skrin telefon dan *tablet* serta gajet secara berlebihan menyebabkan kemahiran motor halus, iaitu pergerakan jari mereka kurang berkembang.

Penggunaan gajet tanpa wayar secara berlebihan mampu melumpuhkan sistem imunisasi kanak-kanak akibat terdedah kepada radiasi yang tinggi iaitu penggunaan gajet yang terlalu lama terdedah sejak bayi lagi bahkan gajet juga menyebabkan pengguna yang gemar bermain alat permainan video yang dipegang boleh mendatangkan masalah tulang



belakang (Shima Dyana & Siti Marziah, 2018). Di samping itu, perkembangan kemahiran motor dan kemahiran sensori kanak-kanak tidak dapat berkembang dan akan memberi kesan kepada perkembangan fizikal mereka apabila meningkat usia remaja. Menurut Naquiah *et. al* (2017), penggunaan gajet juga berpotensi untuk mengganggu waktu tidur kanak-kanak dan remaja. Hal ini kerana, setiap hari kanak-kanak memerlukan sekurang-kurangnya 12 jam waktu tidur untuk memastikan mereka dapat membesar dengan sihat. Karow (2014) dalam kajiannya juga mendapati 75 peratus kanak-kanak tidak cukup tidur disebabkan oleh penggunaan gajet elektronik dan hal ini boleh mengganggu proses tumbesaran kanak-kanak serta menjejaskan perkembangan mereka.

Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan dengan objektif berikut;

- i) Untuk mengetahui jenis gajet yang sering digunakan oleh kanak-kanak.
- ii) Untuk mengetahui tempoh penggunaan gajet oleh kanak-kanak.
- iii) Untuk mengetahui kesan penggunaan gajet terhadap perkembangan kanak-kanak prasekolah.

Kajian Literatur

Gajet dalam kehidupan kanak-kanak memainkan peranan yang kritikal dalam pembentukan konteks zaman kanak-kanak. Terdapat dua teori yang digunakan dalam kajian ini iaitu teori Ekologi Perkembangan Manusia oleh Bronfenbrenner (1979) dan teori Baumrind (1967).

Pendekatan model Ekologi Bronfenbrenner mengambil kira “jaringan persekitaran” dalam kehidupan kanak-kanak. Model ini amat berguna dalam konteks kesan gajet terhadap perkembangan kanak-kanak kerana model ini memberikan pengaruh secara langsung dalam kehidupan kanak-kanak. Model ini juga menekankan bahawa seseorang individu melalui proses pertumbuhan dan perkembangan terangkum dalam sistem persekitaran yang mementingkan interaksi antara satu sama lain. Interaksi antara kanak-kanak dengan persekitaran mereka mempunyai pengaruh yang besar dalam proses perkembangan dan pertumbuhan mereka. Menurut Bronfenbrenner (1979), terdapat lima sistem persekitaran iaitu mikrosistem, mesosistem, exosistem, makrosistem dan kronosistem.

Gaya keibubapaan yang diketengahkan oleh Baumrind (1991) ini digunakan untuk melihat gaya didikan yang digunakan oleh ibu bapa dalam mengawal penggunaan gajet dalam kalangan kanak-kanak. Gaya keibubapaan merupakan cara ibu bapa berinteraksi dengan anak-anak dan memberikan respons terhadap tingkah laku mereka (Wan Anita, 2016). Baumrind (1967) telah mewujudkan tiga jenis gaya keibubapaan iaitu, authoritarian, autoritatif dan permisif. Manakala, Maccoby dan Martin (1983) telah mengemukakan gaya keibubapaan kepada satu lagi tambahan iaitu gaya pengabaian. Justeru empat gaya ini adalah hasil daripada interaksi antara dua faktor utama, iaitu; (i) keibubapaan responsif atau kemesraan; dan (ii) keibubapaan kawalan atau permintaan (Baumrind, 1991; Maccoby & Martin, 1983; Wan Anita, 2016).

Pendedahan gajet terlalu awal dalam kalangan kanak-kanak mampu meninggalkan kesan terhadap mereka mahupun baik ataupun buruk. Menurut Laporan Tinjauan Kebangsaan



Kesihatan dan Morbiditi (NHMS) 2017 oleh Institut Kajian Umum (IKU), Kementerian Kesihatan melalui Berita Nasional (2018) menunjukkan peralatan yang digunakan bagi melayari internet adalah telefon pintar sebanyak 94%, komputer 62% dan peranti tablet 31%. Perkara ini disokong oleh satu tinjauan dilakukan oleh Lembaga Penduduk dan Pembangunan Keluarga Negara (LPPKN) di Lembah Klang iaitu, 78.3% ibu bapa membenarkan anak-anak memiliki gajet (Berita Nasional, 2018).

Penggunaan gajet yang membimbangkan ialah apabila kanak-kanak mencapai tahap 'ketagihan' dan menggunakan gajetnya 'berjam-jam'. Kajian Ebbeck *et al.* (2016) menunjukkan kebanyakan kanak-kanak yang berusia 7 tahun ke bawah di Singapura telah terdedah dengan alat teknologi seperti telefon pintar dan tablet. Pendedahan penggunaan gajet ini adalah atas kerelaan ibu bapa sendiri atas tujuan untuk menenangkan anak-anak ketika berada di luar rumah. Lebih membimbangkan lagi apabila ibu bapa memberikan alasan terpaksa membiarkan anak bermain gajet kerana tidak mempunyai masa untuk melayan kerenah anak-anak. Pendedahan gajet yang terlalu awal akan memberi kesan negatif terhadap rangsangan otak dan mengganggu perkembangan otak seseorang kanak-kanak. Menurut Naquih Nahar *et. al.*, (2017), pengeluaran radiasi dari telefon bimbit dan kebanyakan gajet tanpa wayar akan menyebabkan gangguan pada pertumbuhan otak kanak-kanak yang akan mempengaruhi keupayaan otak untuk menerima pembelajaran sekaligus akan mempengaruhi pencapaian anak-anak dari sudut perkembangan kognitif dan akademik mereka.

Penggunaan gajet turut akan melemahkan perkembangan fizikal. Menurut Salmah dan Malisah (2015), kanak-kanak akan menghadapi masalah pada bahagian tengkuk dan belakang badan jika menggunakan komputer, permainan video dan telefon bimbit secara berlebihan. Penggunaan gajet dalam jangka masa panjang juga akan melemahkan kekuatan fizikal dan kemahiran motor halus dan akibatnya kelak kanak-kanak lambat untuk menulis. Menurut Sundus (2018), kurangnya pergerakan anggota badan semasa menggunakan gajet akan menyebabkan perkembangan kanak-kanak terbantut dan memberikan kesan terhadap pencapaian akademik dan literasi. Penggunaan gajet juga boleh menyebabkan kanak-kanak berhadapan masalah rabun jauh dalam usia yang masih muda (Bernama, 2020). Kenyataan ini disokong dengan kajian di Asia Timur, Singapura dan Taiwan mendapati kanak-kanak yang mengalami masalah rabun meningkat sehingga 85%. Kanak-kanak dan remaja akan mengalami masalah rabun silau atau 'astigmatism' yang berpunca daripada tabiat bermain gajet dalam keadaan berbaring, mengiring atau meniarap dalam tempoh masa yang lama. Isu kanak-kanak rabun juga meningkat kepada 25% kepada 41.6% di Amerika Syarikat (Noraziah & Fazliatun, 2014; Naquih Nahar *et. al.*, 2017).

Selain itu, kanak-kanak yang menggunakan gajet secara berlebihan sukar berinteraksi dengan orang sekeliling, tidak mempunyai aktiviti riadah seperti sukan dan bermain dengan kawan-kawan yang menyebabkan kanak-kanak bersikap 'introvert' (Noraziah & Fadzliatun, 2014). Perkara ini disokong oleh Fauziah Hanim (2013), antara kesan negatif penggunaan gajet terhadap kanak-kanak ialah menghalang kecergasan interpersonal, iaitu hubungan sesama manusia dan menyebabkan kurangnya komunikasi dengan orang di sekeliling. Kanak-kanak juga berpotensi untuk menghadapi masalah pertuturan dan komunikasi iaitu 'oral motor' yang menyebabkan berlakunya masalah lambat bercakap dan perkara ini akan memberi kesan kepada interaksi sosial apabila mereka meningkat remaja (Naquih Nahar *et. al.*, 2017).

METODOLOGI

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini berbentuk kuantitatif yang dijalankan melalui kaedah tinjauan dengan menggunakan soal selidik sebagai kaedah pengumpulan data kajian. Soal selidik boleh didefinisikan sebagai satu set soalan atau pernyataan untuk mendapatkan maklumat objektif sesuatu penyelidikan. Soal selidik merupakan cara yang ringkas bagi mendapatkan maklumat (Noor Amy Afiza *et al.*, 2018).

Populasi dan Sampel Kajian

Populasi ialah kumpulan sasaran pengkaji supaya sesuatu dapatan kajian dapat diaplikasikan (Fraenkel & Wallen, 2009; Hou Yin, 2018). Populasi kajian ini adalah ibu bapa yang mempunyai anak-anak pra sekolah yang berumur lima hingga enam tahun yang menggunakan gajet di sekitar Teluk Intan, Perak. Seramai 65 orang responden dipilih untuk kajian kerana memenuhi keperluan kajian.

Instrumen Kajian

Instrumen yang digunakan bagi tujuan kajian ialah soal selidik yang dibina berdasarkan kajian asal mengenai pandangan ibu bapa terhadap kesan berpanjangan digital screen dalam kalangan kanak-kanak oleh Asif Sadri (2018) bagi mengukur kesan penggunaan gajet terhadap perkembangan kanak-kanak.

Jadual 1

Maklumat Soal Selidik

Instrumen		
Responden	Ibu bapa	
Kandungan	Bahagian A	Demografi responden.
	Bahagian B	6 item berkaitan jenis dan tempoh penggunaan gajet.
	Bahagian C	6 item berkaitan kesan penggunaan gajet. 10 item berkaitan pemerhatian.

Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dijalankan secara berperingkat supaya berjalan dengan lancar dan telus. Langkah pertama pengkaji mendapatkan kesahan daripada tiga orang pakar dalam 26 bidang pedagogi dan keibubapaan, penyelidikan dan pendidikan awal kanak-kanak serta menjalankan kajian rintis agar mendapatkan kebolehpercayaan soal selidik dalam kajian. Pengkaji telah menjalankan kajian rintis melibatkan 10 orang ibu bapa di sekitar Teluk Intan, Perak yang mempunyai persamaan dengan sampel kajian. Apabila kelulusan kesahan dan kebolehpercayaan telah diperolehi, pengkaji telah mengedarkan soal selidik melalui aplikasi *google form* selama dua minggu.

Kaedah Analisis Data

Data dianalisis berdasarkan analisis deskriptif dengan menggunakan perisian SPSS. Analisis deskriptif digunakan bagi menghuraikan secara menyeluruh tentang status responden yang dikaji. Statistik deskriptif yang digunakan adalah dalam bentuk kekerapan, peratus, min dan sisihan piawai. Seterusnya, analisis ini digunakan untuk menganalisis kesan penggunaan gajet terhadap perkembangan kanak-kanak prasekolah.

DAPATAN KAJIAN

Latar Belakang Responden

Maklumat demografi termasuk jantina responden, umur responden, bangsa, hubungan responden dengan kanak-kanak, umur anak dan tahap pendidikan responden. Hasil dapatan kajian maklumat demografi responden adalah seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 2 berikut;

Jadual 2
 Taburan Faktor Demografi Reponden

Latar Belakang Responden	Kekerapan (N)	Peratus (%)
Jantina		
Lelaki	12	18.5
Perempuan	53	81.5
Jumlah (N)	65	100.0
Umur		
20 – 29	10	15.4
30 – 39	30	46.2
40 – 49	8	12.3
50 dan keatas	17	26.2
Jumlah (N)	65	100.0
Bangsa		
Melayu	52	80
Cina	4	6.2
India	8	12.3
Lain-lain	1	1.5
Jumlah (N)	65	100.0
Hubungan Dengan Anak		
Ibu/Bapa Kandung	54	83.1
Ibu/Bapa Angkat	3	4.6
Penjaga	4	6.2
Lain –lain	4	6.2
Jumlah (N)	65	100.0

Tahap Pendidikan		
Sekolah Rendah	1	1.5
SPM	17	26.2
STPM/Matrikulasi/Diploma	20	30.8
Sarjana Muda (Degree)	20	30.8
Sarjana (Master)	7	10.8
Jumlah (N)	65	100.0
Umur Anak Responden		
5 Tahun	22	33.8
6 Tahun	43	66.2
Jumlah (N)	65	100.0

Jadual 2 menunjukkan daripada 65 orang ibu bapa yang terlibat dalam kajian ini, bilangan responden perempuan yang terlibat seramai 53 orang (81.5%) dan responden lelaki ialah seramai 12 orang (18.5%). Sementara itu, didapati golongan berusia 30-39 tahun merupakan bilangan responden teramai iaitu seramai 30 orang (46.2%). Responden berusia 50 dan ke atas merupakan kedua teramai iaitu sebanyak 17 orang (26.2%). Ini diikuti oleh responden berusia lingkungan 20-29 tahun (15.4%). Lingkungan umur responden yang paling sedikit ialah 40-49 tahun (12.3%) daripada keseluruhan responden.

Dalam kajian ini, taburan paling ramai ialah bangsa Melayu iaitu seramai 52 orang (80%). Diikuti dengan bangsa India hanya 8 orang (12.5%) dan bangsa Cina 4 orang (6.2%). Manakala hanya seorang responden merupakan bangsa lain-lain (1.5%). Hubungan responden dengan anak sebagai ibu bapa kandung adalah yang paling ramai iaitu 54 orang (83.1%). Bagi hubungan penjaga dan lain-lain pula masing-masing hanya 4 orang (6.2%). Manakala bagi hubungan ibu bapa angkat hanya 3 orang (4.6%).

Hasil dapatan kajian mendapati responden yang terlibat paling ramai ialah tahap pendidikan STPM/Matrikulasi/Diploma dan Sarjana Muda iaitu seramai 20 orang (30.8%). Kedua tertinggi ialah tahap pendidikan SPM iaitu 26.2%. Manakala kelulusan yang terendah ialah tahap pendidikan Sekolah Rendah iaitu hanya 1.5%. Kajian ini mendapati bahawa peratus bagi umur anak responden yang tertinggi ialah yang berumur 6 Tahun ialah 43 orang (66.2%). Manakala umur anak responden yang terendah berumur 5 tahun iaitu 22 orang (33.8%).

Jenis Gajet yang Sering Digunakan oleh Kanak-kanak Prasekolah

Kajian ini untuk mengetahui jenis gajet yang sering digunakan oleh kanak-kanak prasekolah berdasarkan beberapa item. Data-data akan dianalisis bagi mendapatkan kekerapan (N) dan peratus (%). Hasil ditunjukkan dalam Jadual 3 berikut;

Jadual 3

Jenis Gajet yang Sering Digunakan oleh Kanak-kanak Prasekolah

Item	Kekerapan (N)	Peratus (%)
Jenis Gajet yang Digunakan		
Televisyen	20	30.8
Telefon Bimbit	31	47.7
Tablet/Ipad	11	16.9
Komputer	1	1.5
Lain-lain	2	3.1
Jenis Aplikasi yang Digunakan		
Kartun	44	38.9%
Pendidikan	16	14.2%
Hiburan	11	9.7%
Permainan	36	31.9%
Lagu	6	5.3%

Jadual 3 menunjukkan bahawa Telefon Bimbit merupakan gajet yang sering digunakan oleh kanak-kanak apabila berada di dalam atau luar rumah iaitu dengan nilai peratus tertinggi 47.7%. Jenis gajet kedua tertinggi ialah televisyen iaitu dengan 30.8%. Manakala nilai peratus bagi komputer merupakan gajet yang paling rendah iaitu 1.5%.

Bagi jenis aplikasi yang digunakan, hasil kajian menunjukkan sebanyak 38.9% menggunakan gajet untuk menonton kartun. Seramai 31.9% menggunakan gajet untuk bermain permainan. Manakala hanya 5.3% sahaja yang menggunakan aplikasi lagu untuk mendengar muzik. Aplikasi khas untuk pendidikan mencecah sebanyak 14.2%. kategori lain iaitu hiburan pula mencecah sebanyak 9.7%.

Tempoh Penggunaan Gajet oleh Kanak-kanak

Untuk melihat tempoh masa yang digunakan oleh kanak-kanak semasa menggunakan gajet pengkaji telah melihat dari segi kekerapan masa yang digunakan dalam seminggu, tempoh masa penggunaan dalam sehari, kekerapan hari penggunaan gajet dan waktu penggunaan gajet dalam sehari. Hasil kajian ditunjukkan dalam Jadual 4 berikut;

Jadual 4

Tempoh Penggunaan Gajet oleh Kanak-Kanak

Item	Kekerapan (N)	Peratus (%)
Tempoh Masa dalam Seminggu		
Setiap hari	33	50.8
Satu hingga dua hari seminggu	13	20.0
tiga hingga empat hari seminggu	14	21.5
lima hingga enam hari seminggu	5	7.7
Tempoh Masa dalam Sehari		
Kurang daripada satu jam	11	16.9
Dua jam ke atas	40	61.5
Tiga jam ke atas	14	21.5

Kekerapan Hari Penggunaan gajet		
Setiap hari	34	39.5%
Hujung minggu	23	26.7%
Hari persekolahan	1	1.2%
Cuti persekolahan	19	22.1%
Cuti umum	9	10.5%
Waktu Penggunaan Gajet		
Pagi	11	10.9%
Tengahari	14	13.9%
Petang	42	41.6%
Malam	33	32.7%
Tengah malam	1	1.0%

Hasil analisis berdasarkan Jadual 4 menunjukkan tempoh masa yang digunakan oleh kanak-kanak semasa menggunakan gajet. Didapati, tempoh masa penggunaan gajet setiap hari dalam seminggu menunjukkan peratus yang tertinggi iaitu 50.8%. Manakala tempoh masa penggunaan gajet dalam lima hingga enam hari seminggu menunjukkan peratus yang terendah iaitu 7.7%. Selain itu, didapati, tempoh masa penggunaan gajet kurang daripada satu jam mempunyai peratus yang paling rendah iaitu 16.9%. Manakala tempoh masa penggunaan dua jam ke atas sehari mempunyai peratus yang tertinggi iaitu 61.5%.

Selain itu, bagi kekerapan hari penggunaan gajet hasil dapatan kajian mendapati kanak-kanak sering menggunakan gajet setiap hari yang menunjukkan peratus tertinggi iaitu 39.5%. Diikuti dengan penggunaan gajet pada setiap hujung minggu iaitu 26.7%. Manakala, pada hari persekolahan kanak-kanak kurang menggunakan gajet yang menunjukkan peratus terendah iaitu 1.2%. Hasil kajian juga mendapati kanak-kanak sering menggunakan gajet pada waktu petang yang mencatatkan peratus tertinggi iaitu 41.6%. Kemudian diikuti dengan waktu malam sebanyak 32.7%. Manakala pada waktu tengah malam telah mencatatkan peratus yang paling rendah iaitu 1.0%.

Kesan Penggunaan Gajet terhadap Perkembangan Kanak-kanak Prasekolah

Analisis ini melihat kepada tahap kepekaan ibu bapa, perasaan ibu bapa apabila anak menggunakan gajet, perubahan tingkah laku anak selepas bersekolah, aspek perkembangan yang terjejas, akibat penggunaan gajet secara berlebihan, tingkah laku anak apabila dilarang menggunakan gajet dan pemerhatian ibu bapa terhadap penggunaan gajet. Berikut merupakan dapatan kajian bagi kesan penggunaan gajet secara berlebihan terhadap perkembangan kanak-kanak.

Jadual 5

Kesan Penggunaan Gajet terhadap Perkembangan Kanak-kanak Prasekolah

Item	Kekerapan (N)	Peratus (%)
Tahap Kepekaan Ibu Bapa		
Sangat peka	20	30.8
Peka	26	40.0
Sederhana	18	27.7
Tidak peka	1	1.5

Perasaan Apabila Anak Menggunakan Gajet		
Positif	19	29.2
Negatif	26	40.0
Neutral	20	30.8
Perubahan Tingkah Laku		
Positif	25	38.5
Negatif	19	29.2
Tiada perubahan	8	12.3
Tidak tahu	9	13.8
Lain-lain	4	6.2
Aspek Perkembangan Yang Akan Terkesan		
Fizikal	25	12.9
Intelektual	33	17.0
Personaliti	44	22.7
Sosial	14	7.2
Kognitif	11	5.7
Persepsi	44	22.7
Emosi		
Kesan Penggunaan Gajet Secara Berlebihan		
Tahap penglihatan	53	26.9
Sakit belakang	11	5.6
Tahap kesihatan otak	19	9.6
Kefasihan bercakap	24	12.2
Obesiti	8	4.1
Tumbesaran kanak-kanak	15	7.6
Ketidaktentuan emosi	36	18.3
Depresi dan sukar tidur	31	15.7
Tingkah Laku Anak Apabila Dilarang Menggunakan Gajet		
Menipu	7	5.0
Membantah	21	14.9
Menunjukkan sikap tidak hormat	18	12.8
Merengek/merungut	50	35.5
Bersikap agresif	20	14.2
Panas baran	11	7.8
Normal/tiada perubahan sikap	10	7.1
Tidak tahu	4	2.8

Hasil daripada analisis berdasarkan Jadual 5 menunjukkan bahawa ibu bapa peka terhadap kesan penggunaan gajet yang mencatatkan peratus tertinggi iaitu 40%. Manakala terdapat ibu bapa yang tidak peka dengan mencatatkan peratus terendah iaitu 1.5%. Seterusnya, sebanyak 40% ibu bapa mempunyai perasaan negatif apabila anak mereka menggunakan gajet. Manakala hanya 29.2% mempunyai perasaan positif apabila anak mereka menggunakan gajet. Perubahan tingkah laku anak terhadap penggunaan gajet selepas mereka mula bersekolah pula menunjukkan majoriti perubahan tingkah laku anak adalah positif dengan nilai peratus tertinggi iaitu 38.5%. Manakala, bagi perubahan tingkah laku bagi kategori lain-lain merupakan yang terendah iaitu 6.2%.

Seterusnya, hasil kajian juga menunjukkan sebanyak 22.7% berpendapat perkembangan sosial dan emosi akan terjejas akibat penggunaan gajet berlebihan yang

mencatatkan peratus tertinggi. Diikuti dengan aspek perkembangan personaliti sebanyak 17%. Manakala hanya 5.7% aspek perkembangan persepsi yang mencatat peratus paling rendah. Tambahan lagi, Kesan dan akibat penggunaan gajet secara berlebihan dalam kalangan kanak-kanak yang paling tertinggi ialah kesan terhadap tahap penglihatan dengan 26.9%. Kemudian kesan terhadap ketidaktentuan emosi yang mencatat peratus kedua tertinggi 18.3%. Manakala kesan yang mendapat peratus terendah ialah kesan obesiti iaitu dengan 4.1%. Hasil kajian juga mendapati anak-anak akan merengek atau merungut apabila dilarang menggunakan gajet peratus tertinggi iaitu 35.5%. Kemudian peratus kedua tertinggi ialah 14.9% dimana kanak-kanak mula membantah sekiranya tidak dibenarkan menggunakan gajet. Manakala ibu bapa yang tidak tahu dengan perubahan tingkah laku anak mendapat peratus terendah iaitu 2.8%.

Pemerhatian Ibu Bapa Ke Atas Anak-anak

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan statistik deskriptif min dan sisihan piawaian bagi mendapatkan hasil dapatan yang sah dan boleh dipercayai. Interpretasi data dibuat berdasarkan nilai min yang diperoleh sama ada rendah, sederhana dan tinggi sebagaimana yang ditunjukkan di dalam Jadual 6 berikut.

Jadual 6

Pemerhatian Ibu Bapa Ke Atas Anak-anak

Bil	Pernyataan	Min (M)	Sisihan Piawaian (SP)
1	Adakah anak anda mengalami kekecewaan?	2.69	0.83
2	Adakah anak anda akan menjadi marah terhadap perkara-perkara kecil?	2.90	0.76
3	Adakah anak anda menjadi semakin degil dan bersikap melawan?	2.95	0.72
4	Adakah anak anda menjadi mudah marah apabila disuruh berhenti bermain <i>game</i> (permainan) atau berhenti menggunakan gajet?	3.70	0.91
5	Adakah anak anda pernah mengadu tentang tahap penglihatan mereka?	2.04	0.72
6	Adakah anak anda mempunyai masalah menyertai aktiviti harian? (contoh: aktiviti sukan, bermain bersama kawankawan)	2.23	0.79
7	Adakah anak anda mempunyai masalah untuk berkenalan atau berkawan dengan orang lain disebabkan tingkah laku tidak matang?	2.19	0.77
8	Adakah minat anak anda hanya tertumpu kepada gajet sahaja?	2.46	0.89
9	Adakah anak anda kelihatan sangat letih dan tidak bermaya?	2.25	0.88
10	Adakah anak anda kelihatan kurang motivasi dan tidak memberi perhatian?	2.52	0.92

Hasil daripada analisis dalam Jadual 6 memberi penjelasan berkaitan dengan analisis min dan sisihan piawaian bagi melihat pemerhatian ibu bapa ke atas anak-anak kesan



daripada penggunaan gajet berlebihan. Hasil dapatan daripada kajian ini mendapati item 4 iaitu ‘Adakah anak anda menjadi mudah marah apabila disuruh berhenti bermain game (permainan) atau berhenti menggunakan gajet?’ mempunyai nilai min yang tertinggi iaitu min 3.70. Manakala, nilai min yang terendah dalam bahagian ini ialah 2.04 pada item 5 iaitu ‘Adakah anak anda pernah mengadu tentang tahap penglihatan mereka?’.

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Hasil kajian menunjukkan bahawa telefon bimbit merupakan gajet yang sering digunakan oleh kanak-kanak semasa di rumah. Kajian ini disokong oleh Hamzah dan Khiu (2018) bahawa 88.3% pengguna dalam kalangan rakyat Malaysia mempunyai gajet telefon bimbit di rumah manakala gajet yang sering digunakan dalam kalangan kanak-kanak prasekolah ialah 86.5% daripadanya telefon bimbit. Seterusnya, dalam kajian ini juga menunjukkan 46.3% kanak-kanak prasekolah menggunakan telefon bimbit untuk menonton aplikasi kartun dan permainan ‘game’.

Seterusnya hasil dapatan kajian mendapati bahawa kanak-kanak menggunakan gajet setiap hari. Kajian ini disokong oleh *Grunwald Associates* (2013) yang telah melaporkan bahawa kanak-kanak menggunakan gajet secara atas talian ialah 60% dalam masa sehari dan 93% dalam seminggu iaitu 87% menggunakannya di rumah dan 63% di sekolah. Hasil kajian bagi tempoh masa penggunaan gajet bagi kanak-kanak prasekolah berumur 5 hingga 6 tahun adalah melebihi 2 jam sehari. Perkara ini bertentangan dengan garis panduan yang telah ditetapkan oleh *American Academy of Pediatrics* (AAP) yang mensarankan bahawa penggunaan gajet bagi kanak-kanak di bawah 6 tahun adalah kurang daripada 2 jam sehari (AAP, 2013). Dapatan kajian juga mendapati bahawa kanak-kanak sering menggunakan gajet pada waktu siang terutamanya waktu petang.

Seperti yang ditunjukkan dalam dapatan kajian, ibu bapa peka terhadap kesan penggunaan gajet secara berlebihan terhadap perkembangan kanak-kanak tetapi mereka juga beranggapan bahawa penggunaan gajet ini akan membawa kesan negatif terhadap perkembangan kanak-kanak. Ibu bapa turut melihat perubahan positif terhadap penggunaan gajet dalam kalangan anak-anak selepas mereka mula bersekolah. Hasil kajian ini disokong oleh kajian *The Asian Parent Insights* dan *Samsung Kidstime* (2014) iaitu 98 peratus daripada ibu bapa di Asia Tenggara membenarkan anak-anak mereka menggunakan gajet sebagai sumber hiburan supaya kanak-kanak ini berasa seronok dengan adanya gajet dan internet. Namun, hasil kajian mendapati bahawa aspek perkembangan yang akan terkesan dalam kalangan kanak-kanak akibat pendedahan gajet yang berlebihan ialah perkembangan sosial dan emosi. Kajian ini disokong oleh Asif Sadri (2018) di dalam kajiannya di Dhaka, mendapati bahawa kesan terhadap penggunaan gajet yang berlebihan menyebabkan 70 peratus perkembangan sosial kanak-kanak terjejas dan 60 peratus melibatkan perkembangan emosi.

Penggunaan gajet secara berlebihan terhadap kanak-kanak juga akan menyebabkan tahap penglihatan mereka terjejas. Kajian ini bertepatan dengan kajian oleh Asif Sadri (2018) di Dhaka, menunjukkan bahawa ibu bapa berpendapat 75 peratus kanak-kanak mempunyai masalah terhadap tahap penglihatan mereka apabila menggunakan gajet. Tambahan lagi, kanak-kanak akan mula merengek atau merungut apabila dilarang menggunakan gajet. Selain itu, hasil kajian ini juga menunjukkan pemerhatian ibu bapa apabila membiarkan anak-anak



menggunakan gajet tanpa kawalan menyebabkan anak-anak menjadi mudah marah apabila diminta berhenti menggunakan gajet

Secara umumnya, dapatan kajian ini akan memberikan impak yang besar kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam bidang pendidikan di negara ini khususnya dalam pendidikan awal kanak-kanak. terdapat banyak isu semasa sekarang mengenai ketagihan gajet terutamanya dalam kalangan kanak-kanak. Diharapkan kajian ini dapat menjadi petunjuk kepada pihak kerajaan dan swasta dalam merancang program atau kursus-kursus langkah pengawalan dan penggunaan gajet sebagai medium pendidikan yang positif kepada perkembangan kanak-kanak. Program-program yang dirancang oleh kerajaan, NGO, dan swasta juga perlu mengambil kira kesan penggunaan gajet bagi mengelakkan masalah perkembangan daripada kehidupan kanak-kanak. Khususnya Kementerian Kesihatan Malaysia yang bertanggungjawab dalam meningkatkan taraf kesihatan rakyat Malaysia melalui peraturan polisi yang efisien iaitu dengan membina atau melaksanakan satu garis panduan mengenai tempoh masa penggunaan gajet supaya ia tidak membahayakan kesihatan dan perkembangan diri kanak-kanak. Namun garis panduan ini perlu seiring dengan kerancangan era teknologi kini agar kurikulum pendidikan pada abad ke-21 tidak ketinggalan.

KESIMPULAN

Kajian ini diharapkan dapat memberikan kesedaran yang tinggi kepada ibu bapa terhadap kesan penggunaan gajet dalam kalangan kanak-kanak serta bagaimana ibu bapa membentuk gaya asuhan dan langkah pengawasan yang sesuai bagi mengelakkan masalah yang makin teruk berterusan terutamanya dalam perkembangan kanak-kanak. Ibu bapa harus menjadi lebih proaktif dalam menangani isu dalam era ‘super-wayar’ ini dengan sentiasa berada selangkah ke hadapan bagi menghadapi ledakan teknologi dalam kehidupan kanak-kanak. Penggunaan gajet sememangnya mampu memberikan kebaikan tetapi peranan ibu bapa dalam memantau serta mengawal penggunaan gajet anak-anak perlu dititik beratkan.

Kesimpulannya, dapat dirumuskan bahawa kesan penggunaan secara berlebihan akan memberi kesan yang negatif terhadap perkembangan kanak-kanak prasekolah sekiranya tiada kawalan dan pengawasan daripada ibu bapa dan penjaga. Oleh itu, semua pihak diharapkan dapat memainkan peranan masing-masing untuk memastikan kanak-kanak memperoleh manfaat daripada banjir teknologi kini dan memberikan sumbangan dalam konteks perkembangan kanak-kanak.

RUJUKAN

- Abdul, M. A., Ismail, H., Mohamad, I., & Osman, Z. (2019). Perkembangan emosi kanak-kanak menggunakan kaedah pengajaran berasaskan aktiviti muzik. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 8, 17-23.
- American Academy of Pediatrics. (2013). Children, adolescents and the media. *Pediatrics*, 132(5), 958-96.
- Asif Sadri. (2018). *Prolonged digital screen effect on preschool children: An analysis from the perception of parents of Dhaka*. [Unpublished Master of Developmental Studies Thesis]. BRAC University.
- Baumrind, D. (1967). Child care practices anteceding three patterns of preschool behavior. *Genetic Psychology Monographs*, 75, 43-88.
- Baumrind, D. (1991). The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. *Journal of Early Adolescence*, 11(1), 56-95.

- Berita Nasional. (2018, Mac 30). Hadkan anak guna gajet elak rosak penglihatan. *Berita Harian Online*.
<https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2018/03/405643/hadkan-anak-guna-gajet-elak-rosak-penglihatan>
- Bernama. (2020, Januari 5). *Padah menanti jika berikan anak gajet lebih dua jam sehari*.
<https://berita.mediacorp.sg/mobilem/gayahidup/padah-menanti-jika-berikan-anak-gajet-lebih-dua-jam-sehari/4385644.html>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Ebbeck, M., Yim, H. Y. B., Chan, Y., & Goh, M. (2016). Singaporean parents' views of their young children's access and use of technological devices. *Early Childhood Education Journal*, 44(2), 127-134.
- Farah Aziz. (2020, Jun 17). *Gajet: Membantu atau merosakkan perkembangan anak anda?*
<https://hellodoktor.com/ms/keibubapaan/tips-keibubapaan/gajet-membantu-atau-merosakkan-perkembangan-anak-anda/>
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2009). *How to design and evaluate research in education* (7th Ed.). McGraw Hill Higher Education.
- Grunwald Associates. (2013). *Living and learning with mobile devices: What parents think about mobile devices for early childhood and k-12 learning*.
- Hamzah, H., & Khiu, A. L. (2018). *Gadget usage: Trends and its relationship with psychosocial adjustment among pre-schoolers in Malaysia*.
- Hou Yin, T. (2018). Tahap kepuasan ibu bapa terhadap kualiti pendidikan prasekolah di daerah Maran, Pahang. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 7, 83-100.
<https://doi.org/10.37134/jpak.vol7.8.2018>
- Karow, E. (2014). *Childhood cognitive development & media use*. <http://www.oakhall.org/>
- Maccoby, E. E., & Martin, J. A. (1983). Socialization in the context of the family: Parent-child interaction. In *Handbook of Child Psychology*, Mussen, P. H. (Ed.). Wiley
- Malaysian Communications and Multimedia Commission. (2017, September 29). Communications multimedia: Facts figures. <https://www.mcmc.gov.my>
- Naquiah, Sahrunitam, Dharsigah, Nurhidayu, & Abdul Hafiz. (2017). Negative impact of modern technology to the children's life and their development. *UMRAN-International Journal of Islamic and Civilizational Studies*, 5(1).
- Noor Amy Afiza Mohd Yusof, Saedah Siraj, Mariani Md Nor, & Azli Ariffin (2018). Mengenal pasti keperluan pembinaan model kandungan kurikulum pendidikan keamanan berasaskan multibudaya untuk kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 7, 12-18.
<https://doi.org/10.37134/jpak.vol7.2.2018>
- Nor Azah. (2013). Gerakan jari yang digunakan untuk aplikasi kanak-kanak pada skrin sesentuh ipad. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 2, 101-114.
<https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/769>
- Noraziah Ali, & Fadzliatun Sahdan. (2014). Implikasi penggunaan melampau gajet teknologi dan media sosial ke atas kesihatan. *Buletin Persatuan Wanita UKM*, 69.
- Razis Ismail. (2020, Mei 2). Kawal tempoh 'screen time'. *MyMetro*.
<https://www.hmetro.com.my/WM/2020/05/573595/kawal-tempoh-screen-time>
- Salmah, O., & Malisah, L. (2015). *Pengaruh peranti teknologi kepada perkembangan sosial dan permasalahan kesihatan kanak-kanak*, 1-12.
- Shima Dyana, & Siti Marziah. (2018). Kesan penggunaan gajet kepada perkembangan kognitif dan sosial kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Wacana Sarjana*, 2(4), 1-6.
- Siti Aisyah Yusoff. (2014). Gadget ibarat pengasuh kedua. *Utusan Online*.
http://ww1.utusan.com.my/utusan/Keluarga/20140102/ke_01/Gajetibaratpengasuhkedua
- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of Depression and Anxiety*, 7(1), 1-3.
- The Asian Parent Insights, & Samsung Kidstime. (2014). Mobile device usage among young kids.
- Wan Anita Wan Abas. (2016). Hubungan antara gaya keibubapaan dengan penggunaan internet kanak-kanak. *Global Media Journal- Malaysian Edition*, 6(1), 15-30.