

Kesan penggunaan gajet terhadap kanak-kanak semasa pengajaran dan pembelajaran dalam norma baharu

The effects of gadget use on children during teaching and learning in new norms

Hanisah Mat^{1*}, Azizah Zain²

^{1,2}Jabatan Pendidikan Awal Kanak-kanak, Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900, Tanjong Malim, Perak, MALAYSIA

Corresponding author: d080451@siswa.upsi.edu.my^{1}, azizah.zain@fpm.upsi.edu.my²

Published: 28 June 2022

To cite this article (APA): Mat, H., & Zain, A. (2022). The effects of gadget use on children during teaching and learning in new norms. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 15, 29-37. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol15.sp.4.2022>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/bitara.vol15.sp.4.2022>

Abstrak

Penggunaan gajet dalam kalangan kanak-kanak semakin meningkat apabila pengajaran dan pembelajaran dilakukan di atas talian. Kajian ini bertujuan mengenal pasti kesan penggunaan gajet terhadap kanak-kanak semasa pembelajaran dalam norma baharu. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kaedah tinjauan. Instrumen kajian yang digunakan adalah soal selidik dan diedarkan melalui aplikasi *google form*. Sampel yang terlibat dalam kajian ini adalah seramai 70 orang guru prasekolah. Data kajian ini dianalisis secara deskriptif berdasarkan kekerapan dan peratusan. Dapatan kajian menunjukkan peratusan guru bersetuju 93% (n=65). Gajet memudahkan kanak-kanak mendapatkan maklumat. Dapatan mengenai kesan penggunaan gajet menunjukkan 94% (n= 66) guru bersetuju penggunaan gajet dalam jangka masa yang lama boleh menyebabkan masalah penglihatan dan kanak-kanak yang terlalu obses dengan gajet dan boleh menyebabkan punca kepada gaya hidup yang tidak sihat. Kesimpulannya, penggunaan gajet kepada kanak-kanak perlu dikawal supaya tidak digunakan dalam jangka masa yang lama. Implikasi kajian ini dapat memberi pendedahan kepada pendidik dalam melaksanakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran semasa pandemik Covid-19.

Kata kunci: Gajet, Norma Baharu, Pengajaran Dan Pembelajaran

Abstract

The use of gadgets among children is increasing when teaching and learning are online. This study aimed to identify the impact of gadget use on children during learning in the new norm. This study uses a quantitative approach with a survey method. The research instrument used is a questionnaire and distributed through the google form application. The sample involved in this study was a total of 70 preschool teachers. The data of this study were analyzed descriptively based on frequency and percentage. The findings showed that teachers who agreed were 93% (n = 65). gadgets make it easier for children to get information. The effect of gadget use showed that 94% (n = 66) of teachers agreed that used gadget over a long period cause vision problems. Children who are too obsessed with gadgets can cause unhealthy lifestyles. In conclusion, the gadgets used by children should be controlled so that they don't use them in the long term. The implications of this study can provide exposure to educators in implementing teaching and learning activities during the Covid-19 pandemic.

Keywords: Gadget, New Norm, Teaching And Learning

PENGENALAN

Kecanggihan teknologi pada masa kini terlalu cepat sehingga tidak terkejar oleh masyarakat. Penggunaan gajet pada masa kini dianggap sesuatu yang wajib dimiliki oleh setiap individu. Teknologi seperti gajet merupakan salah satu item yang membantu memudahkan kerja individu dalam seharian seperti menjadi penghubung komunikasi, medium untuk mencari maklumat, menyiapkan tugas, alat pembelajaran dan sebagainya. Perkembangan pesat teknologi terutamanya gajet tidak disangkal lagi kerana manusia menggunakan peranti tersebut sebagai salah satu keperluan penting harian yang dapat menghubungkan masyarakat dengan dunia luar. 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 begitu, penggunaan gajet juga mempunyai kesan baik dan kesan buruk jika disalahgunakan. Pada tahun 2020, penggunaan gajet dan peranti teknologi dilihat lebih penting kepada kanak-kanak dalam meneruskan pembelajaran disebabkan oleh pandemik Covid-19.

PERNYATAAN MASALAH

Seperti yang diketahui, semua negara kini berdepan dengan penularan pandemik covid 19. Semua orang mempunyai kekangan masing-masing dalam menghadapi pandemik ini. Terdapat sesetengah masyarakat yang kehilangan kerja, pelajar tidak dapat hadir ke sekolah malahan taska dan tadika terpaksa ditutup untuk menghentikan penularan wabak tersebut. Kanak-kanak tadika terutamanya perlu belajar sesuatu yang baru kerana pada peringkat tadika, mereka akan diperkenalkan dengan sesi pengajaran dan pembelajaran secara beramai-ramai dan berkumpul di sekolah. Guru perlu menggunakan platform pembelajaran secara atas talian untuk pengajaran, berinteraksi dengan pelajar dan memberi latihan secara maya.

Oleh itu, pendidik menggunakan platform pembelajaran secara maya sebagai satu sesi pengajaran kepada kanak-kanak tadika. Pembelajaran secara maya memerlukan bimbingan dan pantauan daripada ibu bapa semasa kanak-kanak menggunakan gajet untuk menghadiri kelas yang dijadualkan oleh pendidik. Menurut Azizah Zain (2020), ibu bapa atau penjaga perlu mendidik dan mengajar anak-anak tentang tanggungjawab mereka dalam menggunakan gajet. Oleh itu, penetapan peraturan dan pemantauan daripada ibu bapa atau penjaga amat penting bagi memastikan kanak-kanak menggunakan gajet ketika diperlukan sahaja. Hal ini demikian untuk mengelakkan kanak-kanak daripada tersilap menggunakan gajet secara bebas dan menggunakan untuk perkara lain. Terdapat beberapa kesan positif yang boleh diambil dan kesan negatif jika menggunakan gajet dalam tempoh masa yang berlebihan.

Pembelajaran atas talian merupakan salah satu bentuk pengajaran yang disampaikan melalui penggunaan teknologi digital. Bahan pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui atas talian berbentuk video, audio, grafik dan sebagainya. Berdasarkan situasi pada masa kini, guru perlu mengambil inisiatif dengan mengajar kanak-kanak secara atas talian supaya kanak-kanak dapat meneruskan pembelajaran mereka walaupun tidak hadir ke sekolah. Hal ini disokong oleh Deli Marlina (2021), gajet kini banyak digunakan oleh guru mahupun pelajar bagi menjalankan sesi pengajian secara atas talian disebabkan oleh pandemik covid-19. Penggunaan gajet ini membantu dalam memberikan maklumat untuk proses pengajian. Bagi sesetengah individu yang kurang berkemampuan pula, mereka tidak dapat menyediakan kemudahan seperti gajet atau komputer kepada anak-anak untuk meneruskan pembelajaran secara atas talian.

Disebabkan penularan pandemik Covid-19, kebanyakan taska, tadika dan sekolah terpaksa ditutup bagi mengelakkan penularan virus ini secara lebih besar. Pada 18 Mac 2020, sebanyak 107 buah negara di seluruh dunia menguatkuasakan penutupan sekolah (UNESCO, 2020). Penularan Covid-19 memburukkan keadaan di mana hampir 90 peratus kanak-kanak di seluruh dunia terkesan dengan penutupan sekolah tersebut. Oleh itu, guru dan pendidik terpaksa menggunakan platform baru untuk meneruskan pengajaran mereka kepada kanak-kanak. Namun begitu, terdapat rintihan dan pendapat daripada ibu bapa yang menginginkan taska dan tadika dibuka disebabkan kekangan kerja mereka.

Terdapat taska dan tadika swasta yang dibenarkan beroperasi mengikut SOP yang telah ditetapkan oleh pihak kerajaan bagi menjaga kesihatan dan keselamatan kanak-kanak.

Selain itu, terdapat sesetengah kawasan yang tidak dibenarkan beroperasi disebabkan peningkatan kes jangkitan Covid-19 di kawasan tersebut. Oleh itu, pendidik dan guru di kawasan tersebut terpaksa menggunakan gajet sebagai salah satu medium pengajaran kepada kanak-kanak. Penggunaan medium pengajaran atas talian memerlukan bimbingan dan perhatian daripada ibu bapa kerana kanak-kanak prasekolah masih belum cekap menggunakan gajet dengan baik. Oleh itu, ibu bapa terpaksa membenarkan anak-anak mereka menggunakan gajet untuk sesi pembelajaran pada hari sekolah.

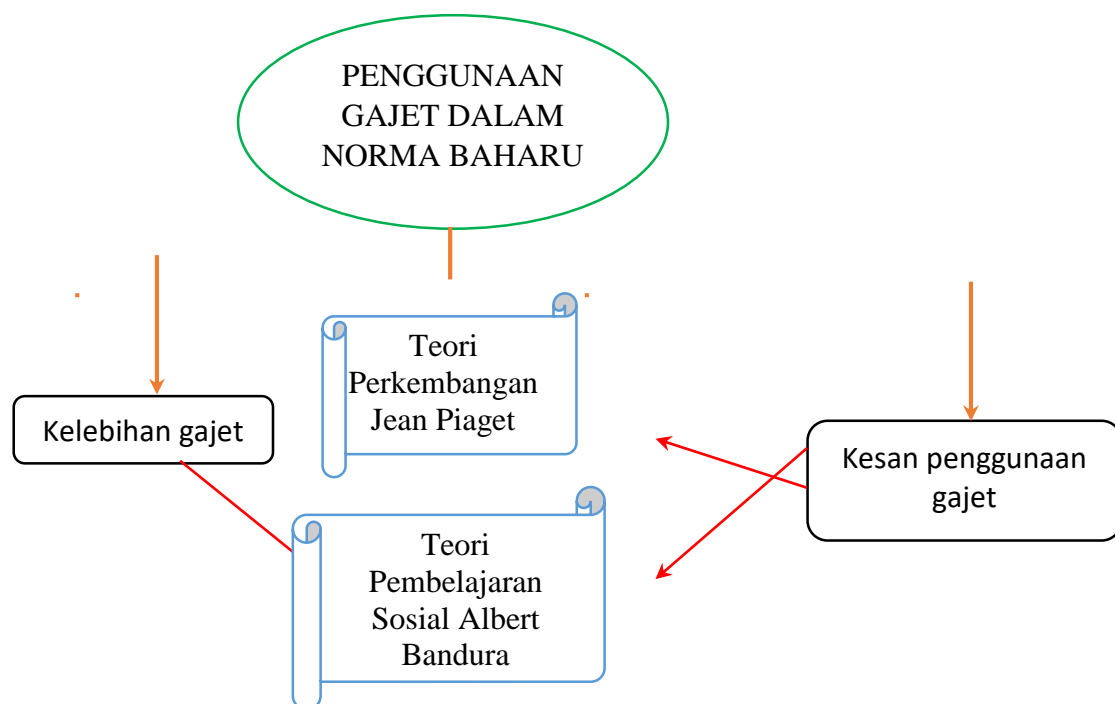
Perubahan yang baru ini merupakan norma baru yang terpaksa dihadapi oleh setiap masyarakat tidak kira kanak-kanak mahupun orang dewasa. Menurut Norzamira (2021), Perintah Kawalan Pergerakan dilaksanakan bagi mengekang penularan pandemik Covid-19. Oleh itu, perubahan yang berlaku perlu diambil perhatian sebagai salah satu langkah kerajaan untuk mengurangkan dan menghentikan penularan Covid-19. Oleh itu, kanak-kanak juga perlu diberikan pendedahan awal terhadap penggunaan gajet untuk memastikan mereka dapat meneruskan pembelajaran walaupun berada di rumah. Oleh itu, ibu bapa perlu sentiasa memerhati dan membimbing kanak-kanak dalam aktiviti dan tugas yang diberikan oleh guru bagi memastikan mereka tidak ketinggalan dalam pelajaran.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan gajet dalam pembelajaran secara atas talian semasa norma baharu dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Secara khususnya, kajian ini dijalankan untuk memenuhi objektif-objektif kajian seperti berikut:

1. Mengetahui pasti kelebihan gajet yang digunakan dalam pembelajaran atas talian.
2. Mengetahui pasti kesan penggunaan gajet dalam pembelajaran atas talian dalam norma baharu kepada kanak-kanak.

KERANGKA KONSEPTUAL



Rajah 1 Kerangka Konseptual

KAJIAN LITERATUR

Teori perkembangan Jean Piaget

Jean Piaget merupakan tokoh bapa psikologi kanak-kanak, psikologi perkembangan dan kognitif. Menurut Kendra Cherry (2016), teori perkembangan Jean Piaget menunjukkan bahawa kanak-kanak melalui empat fasa perkembangan mental. Beliau telah mengkaji tentang tingkah laku kanak-kanak yang ditinjau dari aspek struktur, operasi tingkah laku cerdas dan peringkat perkembangan berturutan iaitu dari segi penaakulan, pemikiran dan kematangan intelek. Piaget menjalankan kajian berdasarkan pendekatan epistemologi genetik yang mengkaji biologi dan psikologi perkembangan tingkah laku cergas. Beliau memulakan pemerhatian dan kajian terhadap anak-anaknya dan kemudiannya dilakukan kepada kanak-kanak lain.

Untuk memahami tingkah laku dan perkembangan kognitif, Piaget telah memperkenalkan aspek penting skema dan skemata, asimilasi, akomodasi dan perimbangan. Skema merupakan struktur-struktur kognitif yang digunakan oleh individu untuk mendapatkan pengetahuan dalam persekitaran. Skemata pula merupakan aspek kiasan bagi pemikiran yang merupakan struktur-struktur kognitif yang berubah dan berkembang melalui interaksi dengan persekitaran.

Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura

Teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura merupakan penekanan terhadap perilaku individu dipengaruhi oleh persekitaran melalui peneguhan dan pembelajaran melalui pemerhatian, cara melihat, berfikir individu terhadap sesuatu maklumat yang diterima. Menurut Firdaus Zailan (2012), Berdasarkan teori permodelan, Bandura menjelaskan bahawa kanak-kanak meniru model yang dilihat dengan gaya yang lebih agresif. Di sini membuktikan bahawa kanak-kanak belajar melalui persekitaran dan meniru gaya atau perilaku model yang terdekat.

Kanak-kanak akan meniru secara langsung tingkah laku dan kegiatan yang dilakukan oleh individu atau model terdekat dengan mereka. Sebagai contoh selepas mereka menonton video, cerita, melihat gambar dan mendengar percakapan individu lain, mereka akan meniru gaya model tersebut. oleh itu, pada peringkat kanak-kanak, penjaga, ibu bapa mahupun keluarga yang lain perlu menunjukkan contoh dan menjadi model yang baik kepada kanak-kanak bagi mengelakkan mereka meniru perilaku yang kasar dan tidak baik.

Kajian-kajian lepas

Menurut Siti Aisyah (2014), penggunaan gajet seperti ipad, tablet dan telefon bimbit dalam kalangan kanak-kanak berumur dua tahun dan ke atas tidak sesuai kerana melemahkan otot jari dan tangan yang perlu mereka gunakan untuk menulis pada peringkat umur tersebut berdasarkan dapatan kajian daripada Amerika Syarikat. Kanak-kanak pada peringkat umur tersebut perlu diajarkan dan diterapkan penggunaan otot mereka seperti memegang pensel, menconteng, mengoyak kertas, menggumpal benda dan sebagainya. Penggunaan gajet kepada kanak-kanak akan membantutkan perkembangan kemahiran motor halus yang perlu mereka kuasai pada peringkat umur tersebut.

Menurut Naquiah *et al.* (2017), kanak-kanak di Malaysia menghabiskan masa mereka lebih kurang 19 jam seminggu menggunakan gajet untuk melayari internet. Perkara ini memberi kesan negatif terhadap perkembangan tumbesaran mereka dan dapat merosakkan minda mereka jika mereka terdedah kepada perkara negatif yang dipaparkan pada skrin telefon tersebut. Oleh itu, ibu bapa atau penjaga perlu mengawasi dan melarang kanak-kanak daripada menggunakan gajet untuk mengelakkan pelbagai masalah kesihatan dan pembelajaran mereka terganggu. Namun begitu, penggunaan gajet pada masa pandemik covid 19 adalah sebagai satu keperluan untuk kanak-kanak meneruskan sesi pembelajaran mereka yang tergendala akibat penutupan sekolah disebabkan penyakit ini. Ibu bapa perlu mengawasi dan menghadkan masa kanak-kanak menggunakan gajet untuk keperluan pembelajaran sahaja.

Oleh yang demikian, penggunaan gajet kepada kanak-kanak perlu dihadkan untuk keperluan pembelajaran mereka sahaja dan tidak boleh digunakan untuk jangka masa yang panjang. Ibu bapa perlu mencari inisiatif untuk memastikan kanak-kanak tidak menjadi ketagih gajet. Pada peringkat umur kanak-kanak tadika atau prasekolah, mereka perlu didedahkan dengan penerokaan alam sekitar untuk pembelajaran mereka. Hal ini demikian kerana kanak-kanak belajar melalui persekitaran yang merangsang perkembangan fizikal dan estetika kanak-kanak.

METODOLOGI

Reka bentuk kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif kajian tinjauan. Kajian kuantitatif merupakan suatu kajian yang menggunakan analisis statistik yang lebih bersifat objektif dan berorientasikan kepada hasil. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian tinjauan. Kajian ini menggunakan kaedah tinjauan iaitu pensampelan dan kutipan data.

Sampel Kajian

Teknik kajian yang digunakan adalah kaji selidik secara rawak. Populasi guru yang berada di sekitar kawasan tersebut adalah seramai 85 orang termasuk guru lelaki dan guru perempuan. Kajian ini dijalankan di negeri Kelantan. Sampel kajian ini melibatkan 70 orang guru prasekolah.

Instrumen Kajian

Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah soal selidik. Soal selidik yang dibina mengandungi tiga bahagian iaitu Bahagian A: Demografi, Bahagian B : Kelebihan Gajet dan Bahagian C: Kesan Penggunaan Gajet. Dalam bahagian A, terdapat enam item untuk mendapatkan maklumat guru. Manakala bahagian B dan C mengandungi lapan item. Setiap bahagian B dan C mempunyai lima peringkat pilihan iaitu “sangat tidak setuju”, “tidak setuju”, ”tidak pasti”, “setuju” atau “sangat setuju”.

Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk kajian ini dilakukan melalui dua kaedah iaitu soal selidik dan temu bual. Setelah borang soal selidik disahkan, pengumpulan borang soal selidik telah dilakukan terhadap 70 orang responden dalam jangka masa 15 hari di tempat yang dikaji. Seluruh proses pengumpulan data melalui soal selidik dilakukan oleh pengkaji. Soal selidik merupakan salah satu cara berkesan untuk memperoleh data dalam jangka masa yang singkat namun kesahan yang diperolehi bergantung kepada instrumen kajian dan motivasi responden semasa menjawab soal selidik tersebut.

Responden boleh menjawab soal selidik ini pada bila-bila masa yang mereka berkecenderungan. Target responden yang dipilih adalah secara suka rela tanpa paksaan dari mana-mana pihak. Oleh itu, responden bebas menjawab soal selidik tersebut mengikut kekecenderungan. Selepas soal selidik diedarkan, responden diberitahu untuk menjawab dengan jujur manakala segala maklumat yang mereka masukkan dalam data tersebut adalah sulit dan tidak akan didedahkan. Responden bebas menjawab soal selidik mengikut pengalaman dan persepsi mereka sendiri.

Kaedah Analisis Data

Skor ini dianalisis dengan menggunakan *percentage* (%). Semua data tersebut dianalisis secara deskriptif menggunakan peratusan.

DAPATAN KAJIAN

Kelebihan Gajet Yang Digunakan Dalam Pembelajaran Online

Hasil dapatan kajian yang diperolehi berdasarkan jadual 1, kebanyakan guru memilih setuju pada kelebihan gajet. Nilai peratusan tertinggi (setuju dan sangat setuju) adalah pada item pertama dan kedua. Item pertama adalah gajet merupakan alat penghubung kepada saya untuk menyampaikan maklumat kepada kanak-kanak mempunyai nilai peratusan sebanyak 96% (n=41). Item tertinggi kedua gajet memudahkan kanak-kanak mendapatkan maklumat sebanyak 93% (n=65).

Nilai peratusan sederhana pula berada pada skala setuju dan sangat setuju yang berada pada item tiga dan empat dengan peratusan yang sama iaitu 75% (n=53). Item ketiga iaitu gajet membantu kanak-kanak belajar secara interaktif dan kanak-kanak mendapat arahan tugas yang diberikan melalui video yang telah disediakan.

Nilai peratusan paling rendah berada pada skala setuju dan sangat bersetuju adalah pada item ke lapan iaitu gajet membantu menggalakkan deria auditori kanak-kanak semasa menggunakan teknologi tersebut dengan 67% (n=47).

Jadual 1 Kelebihan Gajet Yang Digunakan Dalam Pembelajaran Online

Bil	Item	STS % (n)	TS % (n)	TP % (n)	S % (n)	SS % (n)
1.	Gajet merupakan alat perhubungan kepada saya untuk menyampaikan maklumat kepada kanak-kanak.	-	3 (2)	3 (2)	58 (41)	36 (25)
2.	Gajet memudahkan kanak-kanak untuk mendapatkan pelbagai maklumat.	-	3 (2)	4 (3)	46 (32)	47 (33)
3.	Gajet membantu kanak-kanak belajar secara interaktif.	3 (2)	6 (4)	16 (11)	53 (37)	22 (16)
4.	Kanak-kanak mendapat arahan tugas yang diberikan melalui video yang telah disediakan.	2 (1)	10 (7)	13 (9)	51 (36)	24 (17)
5.	Kanak-kanak dapat mencari maklumat tambahan dengan lebih mudah untuk belajar.	4 (3)	2 (1)	8 (6)	51 (36)	34 (24)
6.	Video pembelajaran berbentuk hiburan dalam gajet senang difahami oleh kanak-kanak.	2 (1)	6 (4)	14 (10)	58 (41)	20 (14)
7.	Gajet membantu kanak-kanak untuk mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran.	3 (2)	6 (4)	13 (9)	48 (32)	30 (21)
8.	Gajet membantu menggalakkan deria auditori kanak-kanak semasa menggunakan teknologi tersebut.	4 (3)	6 (4)	23 (16)	54 (38)	13 (9)

Kesan Penggunaan Gajet Dalam Pembelajaran Online Dalam Norma Baharu Kepada Kanak-Kanak

Jadual 2 di bawah menunjukkan hasil dapatan kajian berkaitan kesan penggunaan gajet dalam pembelajaran online dalam norma baharu kepada kanak-kanak. Nilai peratusan tertinggi yang dapat dilihat pada jadual merupakan item pertama dan item keempat dengan jumlah peratusan yang sama iaitu 94% (n= 66). Item pertama ialah penggunaan gajet dalam jangka masa yang lama boleh menyebabkan masalah penglihatan dan item keempat iaitu kanak-kanak yang terlalu obses dengan gajet boleh menyebabkan punca kepada gaya hidup tidak sihat.

Nilai peratusan paling rendah pula dapat dilihat pada item ke tujuh dengan peratus 84% (n=58) iaitu penggunaan gajet secara berlebihan merupakan punca terjadinya tantrum kepada kanak-kanak.

Jadual 2 Kesan Penggunaan Gajet Dalam Pembelajaran Online Dalam Norma Baharu Kepada Kanak-Kanak

Bil	Item	ST S % (n)	TS % (n)	TP % (n)	S % (n)	SS % (n)
1.	Penggunaan gajet dalam jangka masa yang lama boleh menyebabkan masalah penglihatan.	-	-	6 (4)	53 (37)	41 (29)
2.	Gajet memberi kesan dan mengganggu waktu tidur kanak-kanak.	-	2 (1)	10 (7)	54 (38)	34 (24)
3.	Penggunaan gajet secara berlebihan akan menyebabkan kanak-kanak tidak pandai bersosial dan berinteraksi dengan orang lain.	3 (2)	-	10 (7)	44 (31)	43 (30)
4.	Kanak-kanak yang terlalu obses dengan gajet boleh menyebabkan punca kepada gaya hidup tidak sihat.	2 (1)	-	4 (3)	48 (34)	46 (32)
5.	Penggunaan gajet secara keterlaluan mendatangkan pelbagai masalah terutamanya kepada kesihatan.	2 (1)	-	6 (5)	48 (34)	44 (31)
6.	Penggunaan gajet memberi kesan terhadap perkembangan otak kanak-kanak.	-	3 (2)	13 (9)	53 (37)	31 (22)
7.	Penggunaan gajet secara berlebihan merupakan punca terjadinya tantrum kepada kanak-kanak.	-	-	17 (12)	49 (34)	34 (24)
8.	Gajet menyebabkan masalah postur badan seperti sakit belakang dan masalah berkaitan otot.	-	2 (1)	11 (8)	56 (39)	31 (22)

PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan gajet ini mempunyai kebaikan dan keburukannya. Penggunaan gajet secara terkawal memberi kesan positif dan membantu sesuatu kerja individu, namun ia akan mendatangkan kesan buruk jika disalahgunakan dan digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Menurut Egitayanti (2021), gajet pada masa kini tidak dapat dipisahkan dengan masyarakat termasuk kanak-kanak. Ibu bapa kini lebih cenderung memujuk kanak-kanak dengan memberikan gajet sebagai alat bantu menenangkan kanak-kanak daripada meragam. Ia dilihat sebagai suatu keperluan kepada setiap individu tidak kira peringkat umur pada masa ini.

Seterusnya, hasil kajian mendapati bahawa gajet membantu sebagai alat perhubungan. Hal ini disokong oleh Ikhwan Attamimi (2016), beliau menyatakan bahawa gajet masa ini sentiasa mengalami perubahan dan penambahbaikan dari segi reka bentuk. Penggunaan gajet ini menjadi sebagai salah satu alat penghubung di mana individu perkembangan teknologi membawa kepada perubahan besar pada setiap rekaan gajet terbaru. Pelbagai pembaharuan dan aplikasi baru yang dicipta dengan pelbagai kegunaan untuk semua lapisan masyarakat. Gajet dapat menghubungkan individu yang berada jauh dan membantu mendapatkan maklumat mengenai sesuatu perkara atau berita. Teknologi yang dicipta bukan sahaja dapat menghubungkan individu dalam negara, malah sampai ke luar negara.

Selain itu, hasil dapatan kajian mendapati bahawa gajet membawa kesan yang mudarat terhadap individu atau kanak-kanak jika digunakan secara berlebihan. Berdasarkan satu kajian yang dijalankan oleh Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO, 2011) individu lebih terdedah kepada penyakit kanser disebabkan oleh radiasi yang dihasilkan ketika menggunakan gajet tanpa wayar seperti telefon bimbit atau tablet. Hal ini amat membimbangkan kerana kanak-kanak yang tidak dipantau ketika menggunakan

gajet boleh terdedah kepada risiko masalah kesihatan yang teruk. Hal ini disokong oleh Farah Aziz (2021), penggunaan gajet oleh kanak-kanak perlu dikawal oleh ibu bapa atau penjaga bagi mengelakkan mereka ketagih sekali gus merencatkan kemahiran sosial mereka.

Dapatan kajian ini memberikan implikasi terhadap sistem pendidikan disebabkan oleh penularan virus covid-19. Pengajaran dan pembelajaran yang dulunya dilaksanakan di sekolah kini dilaksanakan secara online di rumah masing-masing. Pendidik perlu mengajar menggunakan aplikasi *google meet*, *zoom*, *google classroom* ataupun menggunakan *whatsapp* bagi menyampaikan maklumat kepada murid. Pendidik perlu mempelbagaikan tugas yang mudah dilaksanakan oleh murid-murid di rumah. Implikasi pendidik dalam menghadapi pembelajaran secara atas talian semasa pandemik covid-19 adalah kebolehcapaian akses internet (USIM, 2021). Tidak semua Kawasan mempunyai capaian internet yang baik terutamanya kawasan luar Bandar dan pedalaman. Oleh itu, pendidik perlu mencari cara lain bagi memastikan kanak-kanak dan murid tidak ketinggalan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, terdapat kebaikan dan keburukan penggunaan gajet kepada kanak-kanak. Namun dalam masa ini, penggunaan gajet dilihat sebagai satu keperluan disebabkan kanak-kanak perlu meneruskan pembelajaran secara atas talian disebabkan oleh penularan pandemik Covid-19. Dari segi kesan positif adalah kanak-kanak dapat belajar menggunakan teknologi ke arah pembelajaran dan mendapat maklumat berkaitan perkembangan mereka. Dari segi negatif pula, penggunaan gajet secara berlebihan dan dalam jangka masa yang panjang pada setiap hari menyebabkan perkembangan fizikal, sosial dan emosi kanak-kanak terbantut. Hal ini disebabkan oleh kanak-kanak hanya duduk dan fokus terhadap gajet tanpa melakukan aktiviti lain yang lebih berfaedah. Pendidik dan guru perlu berdepan dengan perubahan baru yang perlu dijalani dalam sistem pendidikan.

Kesimpulannya, pandemik covid-19 merubah segala perkara biasa yang dialami oleh manusia. Dari segi pendidikan, guru mahupun murid perlu belajar tanpa bersemuka. Murid-murid mahupun kanak-kanak didedahkan dengan cara belajar menggunakan gajet untuk meneruskan sesi pengajaran dan pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan secara bersemuka di sekolah. Setiap individu mempunyai tanggungjawab untuk belajar dan hadir ketika guru melaksanakan sesi pengajaran dan pembelajaran secara atas talian. Hal ini adalah untuk memastikan kanak-kanak dan murid tidak ketinggalan dalam pembelajaran.

RUJUKAN

- Attamimi, I. (2016, November 25). *Hati Mengatasi Gajet Sebagai Alat Penghubung*. <http://ikhwanattamimi.blogspot.com/2016/11/hati-mengatasi-gajet-sebagai-alat.html>.
- Aziz, F. (2021, Februari 5). *Tidak Salah Untuk Biarkan Anak Anda Bermain Gajet, Namun Kena Kawal!* Hello Doktor. <https://hellodoktor.com/keibubapaan/kanakkanak/perkembangan/penggunaan-gajet-buat-anak-anda/>
- Cherry, K. (2016, Mei 18). *Piaget's 4 Tahap Pembangunan Kognitif Dijelaskan*. 4 Tahap Pembangunan Kognitif. <https://ms.reoveme.com/teori-piaget-4-tahap-pembangunan-kognitif/>
- Egiyanti (2021, Mac 17). *Artikel – PENGARUH GADGET/GAWAI UNTUK KESEHATAN ANAK – HIMPUNAN MHS PGSD*. <https://Himapgsd.Umsida.Ac.Id/Artikel-Pengaruh-Gadgetgawai-Untuk-Kesehatan-Anak/>. <https://himapgsd.umsida.ac.id/artikel-pengaruh-gadgetgawai-untuk-kesehatan-anak/>
- Hafidzin, S. N. (2018, Ogos 10). *Gajet, ibu bapa pengaruhi sikap anak*. Harian Metro. <https://www.hmetro.com.my/hati/2018/08/366784/gajet-ibu-bapa-pengaruhi-sikap-anak>
- Kamarudin, D., & Mohd Nasaruddin, N. I. (2020). A qualitative case study on handling electronic media-exposed kindergarten children: Challenges and strategies. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 13(1), 9-16. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPB/article/view/3307>
- Marlina, D. (2021, Mac 8). *DUA SISI GADGET PADA MASA PANDEMI*. Artikel Guru. <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/dua-sisi-gadget-pada-masa-pandemi/>
- Naquiah, A. N., Marikkar, J. M. N., Mirghani, M. E. S., Nurrulhidayah, A. F., & Yanty, N. (2017). Differentiation of fractionated components of lard from other animal fats using different analytical techniques. *Sains Malaysiana*, 46(2), 209-216.

- Norzamira, C. N. (2021, Mei 19). *Perjelas tujuan, nilai semua faktor sebelum kuat kuasa PKP - Amirudin [METROTV]*. Harian Metro. <https://www.hmetro.com.my/mutakhir/2021/05/707813/perjelas-tujuan-nilai-semua-faktor-sebelum-kuat-kuasa-pkp-amirudin-metrotv>
- Siti Aisyah Yusoff. (2014). GADGET IBARAT PENGASUH KEDUA. *Utusan Online*. http://ww1.utusan.com.my/utusan/Keluarga/20140102/ke_01/Gajetibaratpengasuhkedua.
- UNESCO (2020a). COVID-19 education response. <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/globalcoalition>
- Usim, S. (2021, Jun 3). *COVID19: Implikasi Pengajaran dan Pembelajaran Atas Talian*. USIM | UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA. <https://www.usim.edu.my/news/in-our-words/covid19-implikasi-pengajaran-dan-pembelajaran-atas-talian/>
- Zailan, F. (2012, Oktober 24). *teori pembelajaran sosial*. Slideshare. <https://www.slideshare.net/fido3530/teori-pembelajaran-sosial>
- Zain, A. (2020, November 1). *9 Kesan Ketagihan Gajet dalam Kalangan Kanak-Kanak*. Root of Science. <https://rootofscience.com/blog/2020/perkembangan-kanak-kanak/kesan-ketagihan-gajet-dalam-kalangan-kanak-kanak/>