

Students' Attitudes Toward Technology of Gadgets and The Implications on Student's Socioemotional: Meta-Analysis Study

Sikap Terhadap Gajet Teknologi Dan Kesannya Kepada Sosio-Emosi Pelajar: Kajian Meta-Analysis

Alifa Aliya Ngadiman, Zakiah Mohamad Ashari*

School of Education, Faculty of Social Sciences and Humanities, University Teknologi Malaysia, 81310 UTM Johor Bahru, Johor, Malaysia

*Corresponding author: zakiahma@utm.my

Abstract

The purpose of this research being done is to investigate systematic literature review related to students' attitude towards technological gadget and its effects towards students' socio-emotional. There are a few articles being published between the year 2007 until 2016 by using Science Direct, Springer Link database and search from Research Gate. Researcher used keywords such as "digital devices" "students attitude on technologies use" and "socio-emotional" to identify articles that are related. The findings of the previous research showed that there are various positive and negative perspectives about technology usage towards students' development especially from the aspects of students' attitude, social and emotion. In social context, many research showed positive effect on gadget usage towards students' social development if the gadget usage is being supervised by parents and it is being used in group. However, the effects of gadget usage towards students' emotion are still vague because of the lack of research being done related to emotional aspect inside and outside of this country. Therefore, the implication of this research is important in providing information and understanding to everyone including parents, school and society on the importance of students' social and emotional development apart from solely stressing on the development in students' cognitive or motor skills aspects.

Keywords: Gadget; technology; attitude; socio-emotional; children; students

Abstrak

Tujuan kajian ini dijalankan bagi mengkaji kajian literatur secara sistematik berkaitan dengan sikap pelajar terhadap penggunaan gajet teknologi serta kesannya kepada sosio-emosi pelajar. Terdapat beberapa artikel yang diterbitkan antara tahun 2007 hingga 2016 menerusi pangkalan data Science Direct, Springer Link dan carian daripada ResearchGate. Penyelidik menggunakan kata kunci seperti "digital devices" "students attitude on technologies use" dan "socio-emotional" bagi mengenalpasti artikel yang berkaitan. Hasil analisis kajian-kajian yang lepas mendapati bahawa terdapat pelbagai perspektif yang positif dan negatif mengenai penggunaan teknologi kepada perkembangan pelajar terutama dari aspek sikap, sosial dan emosi pelajar. Dalam konteks sosial, banyak kajian yang menunjukkan kesan yang positif penggunaan gajet terhadap perkembangan sosial pelajar sekiranya penggunaan gajet dipantau oleh ibu bapa dan digunakan secara berkumpulan. Ini bagi membolehkan pelajar untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain. Namun, kesan penggunaan gajet terhadap emosi pelajar masih tidak jelas oleh kerana kurang kajian yang dijalankan berkaitan aspek emosi di dalam dan luar negara. Oleh yang demikian, implikasi kajian ini penting dalam memberi maklumat serta pemahaman kepada semua pihak termasuk ibu bapa, pihak sekolah dan masyarakat mengenai kepentingan perkembangan sosial dan emosi pelajar selain hanya menekankan perkembangan daripada sudut kognitif atau kemahiran motor pelajar sahaja.

Kata kunci: Gajet, teknologi; sikap; sosio-emosi; kanak-kanak; pelajar

© 2018 Penerbit UTM Press. All rights reserved

1.0 PENGENALAN

Teknologi kini merupakan salah satu keperluan yang penting dalam kehidupan manusia. Majoriti masyarakat menggunakan kemudahan teknologi gajet sebagai alat untuk berkomunikasi, pembelajaran serta medium untuk mencari sesuatu maklumat selari dengan tujuan teknologi dibangunkan. Hasil kemajuan teknologi bukan sekadar memberi manfaat dalam sektor industri malah turut membantu dalam bidang pendidikan negara. Namun begitu, jika kemudahan teknologi ini disalahgunakan, boleh memberi kesan yang negatif ke atas individu atau penguna.

Gajet menurut Salmah dan Malisah (2015), adalah sebuah objek atau alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus serta dapat menjadikan gaya hidup manusia menjadi lebih mudah dan praktis. Sebagai contoh, telefon pintar, telefon bimbit, tablet dan iPods yang sememangnya didatangkan dengan pelbagai fungsi dan reka bentuk sehingga menjadi kegilaan masyarakat terutama golongan muda.

Tamayo dan dela Cruz (2014), menyatakan bahawa kanak-kanak pada generasi ini menjadikan gajet teknologi sebagai peneman setia serta rakan sepermainan mereka terutama apabila disambungkan dengan rangkaian internet. Melalui rangkaian internet, kanak-kanak lebih terdedah dengan pelbagai hiburan serta permainan yang mampu menarik minat mereka untuk menggunakannya dan boleh mempengaruhi kepada proses perkembangan kanak-kanak.

Pada dasarnya, penggunaan gajet teknologi sebenarnya memberi banyak faedah kepada pelajar terutama berkaitan dengan pembelajaran. Banyak kajian lepas yang menyatakan kesan positif gajet teknologi disamping dapat membantu proses perkembangan diri pelajar. Salmah dan Malisah (2015) berpendapat bahawa penggunaan gajet teknologi merupakan medium yang efektif untuk pendidikan, kerana memberi peluang kepada pembelajaran secara sendiri dan mendidik kanak-kanak untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Tambahan lagi, pembelajaran melalui gajet teknologi juga dapat meningkatkan motivasi diri pelajar untuk belajar serta memberi kebaikan kepada perkembangan intelektual pelajar. Mioduser, Tur-Kaspa dan Leitner (2000) turut menyatakan bahawa pembelajaran melalui gajet teknologi ini dapat memberi peluang kepada pelajar yang mempunyai masalah pembelajaran untuk belajar dan dianggap sebagai alat pembelajaran (Ebbeck et al., 2016). Hal ini kerana gajet teknologi mengandungi pelbagai jenis perisian dan aplikasi berkaitan pendidikan serta merupakan salah satu daya tarikan kepada anak-anak untuk lebih gemar belajar melalui kaedah yang lebih menarik.

Selain itu, penggunaan gajet teknologi merupakan antara cara yang efektif dalam membantu kepada proses perkembangan pelajar dari aspek kemahiran motor halus. Menurut Howard-Jones (2011), permainan video boleh memberi kebaikan kepada perkembangan kemahiran serta penyelarasan motor halus melalui tindak balas kinestetik serta tumpuan visual terhadap permainan tersebut. Disamping itu, permainan video juga dapat meningkatkan kemahiran berfikir pelajar serta kemahiran menyelesaikan masalah pelajar (Ernest et al., 2014) melalui aktiviti yang disediakan dalam permainan video tersebut.

Walau bagaimanapun, penggunaan gajet teknologi juga boleh mendatangkan kemudatan kepada golongan pelajar jika digunakan tanpa kawalan. Kanak-kanak berisiko mempunyai masalah perkembangan fizikal serta kesihatan disebabkan struktur badan yang tidak betul ketika menggunakan gajet teknologi (Ebbeck et al., 2016). Ini berkemungkinan disebabkan penggunaan gajet teknologi secara berlebihan menyebabkan kanak-kanak berada dalam posisi yang statik serta kurang berlaku pergerakan tubuh dalam tempoh masa yang lama. Pendedahan kepada cahaya skrin yang terlalu lama turut menjejaskan tahap tumpuan kanak-kanak. Oleh yang demikian, ianya mengundang kepada permasalahan obesiti, gangguan tidur, prestasi pembelajaran yang lemah serta menghalang hubungan sosial antara rakan sebaya (Campaign for a Commercial-Free Childhood & Alliance for Childhood, 2012) di dalam (Ernest et al., 2014). Kajian yang dilaporkan oleh Lembaga Kesihatan Universiti Morgannwg mendapati bahawa kebanyakan generasi muda berhadapan dengan masalah kesihatan di bahagian tengkuk dan belakang badan dalam tempoh setahun, kesan daripada penggunaan gajet teknologi seperti telefon pintar, komputer dan permainan video (Salmah & Malisah, 2015).

Tambahan lagi, para pelajar juga berhadapan dengan masalah dari aspek tingkah laku serta hubungan dengan persekitarannya yang disebabkan pendedahan gajet teknologi di awal usia kanak-kanak. Menurut Christakis (2009), kanak-kanak gemar meniru kembali tingkah laku atau keganasan yang mereka pelajari melalui pengamatan orang lain. Hal demikian kerana tahap pemikiran pada peringkat kanak-kanak adalah sangat terhad dan mereka masih tidak dapat menilai sama ada tingkah laku tersebut sama ada salah atau betul. Pendedahan kepada tingkah laku yang berisiko dan berbahaya menyebabkan kanak-kanak turut menunjukkan tingkah laku yang sama (Ernest et al., 2014; Ray & Jat, 2010). Pendedahan dan penggunaan gajet teknologi terhadap pelajar sudah semestinya mendatangkan kesan dan pengaruh kepada kehidupan harian pelajar. Hujah dan pendapat mengenai peranan atau fungsi gajet teknologi terhadap perkembangan kanak-kanak masih didebatkan (Ebbeck et al., 2016) sehingga kini. Namun begitu, Dr. Mohammad Iqbal Mohammad Sarwar (Konsultan Paedetrik dan Neonatologist) di dalam utusan berpendapat bahawa penggunaan gajet atau teknologi seperti telefon pintar, komputer dan sebagainya mempunyai lebih banyak kesan negatif berbanding positif kepada kanak-kanak jika digunakan tanpa pemantauan daripada ibu bapa (Yusoff, 2014).

Di Malaysia, penggunaan gajet teknologi bukan hanya daripada golongan dewasa tetapi golongan muda seperti kanak-kanak dan pelajar turut sudah diberi kebenaran untuk menggunakannya. Menurut Salmah dan Malisah (2015), pendedahan dan penggunaan gajet teknologi bagi kanak-kanak seawal usia dua tahun dan ke bawah merupakan suatu kebiasaan bagi masyarakat Malaysia selain daripada pengguna dalam golongan pelajar dan individu yang bekerja. Hal ini disebabkan sesetengah masyarakat beranggapan bahawa memberi pendedahan awal gajet teknologi kepada kanak-kanak dapat membantu kepada proses perkembangan diri kanak-kanak dan pelajar iaitu dari aspek pemikiran, pembelajaran, fizikal, tingkah laku dan kemahiran sosial kanak-kanak. Terdapat juga ibu bapa dan pendidik yang menyatakan bahawa kanak-kanak dan pelajar perlu mempunyai kecekapan serta mahir dalam menggunakan teknologi bagi membantu dalam membina kerjaya apabila sudah meningkat dewasa (Ebbeck et al., 2016) dan ini menjadi salah satu punca ibu bapa memberi pendedahan awal kepada anak-anak menggunakan gajet teknologi.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat membangun ini juga mula mendatangkan kebimbangan dalam kalangan masyarakat. Hal demikian kerana, penggunaan gajet ini tidak hanya tertumpu kepada golongan dewasa sahaja malahan kanak-kanak sudah biasa didedahkan dengan gajet. Tidak dinafikan, setiap rumah juga pasti mempunyai lebih daripada satu alat teknologi seperti televisyen, komputer riba, telefon pintar, tablet dan sebagainya untuk digunakan dengan pelbagai tujuan. Berdasarkan laporan daripada Jabatan Statistik Malaysia (2016), kadar penggunaan gajet teknologi bagi seorang individu seperti komputer, telefon bimbit dan internet menunjukkan peningkatan sejak tahun 2013 hingga ke tahun 2015 dengan kadar peratusan 14.1 bagi internet, 12.7 peratus bagi komputer dan 3.3 peratus bagi telefon bimbit. Penggunaan telefon bimbit di kebanyakan negara juga dilaporkan hampir 100 peratus dengan anggaran 600 juta pengguna telefon bimbit di China dan hampir 400 juta pengguna di India (Blanchard & Moore, 2010). Ini membuktikan bahawa penggunaan gajet teknologi merupakan satu kepentingan dalam kehidupan individu masa kini.

Tambahan lagi, peningkatan penggunaan gajet teknologi dalam tempoh dua tahun turut memberi kerisauan kepada ibu bapa, guru mahupun masyarakat. Penggunaan gajet pada masa kini tidak hanya tertumpu dalam kalangan dewasa tetapi turut melibatkan golongan muda seperti kanak-kanak atau pelajar. Isu berkaitan dengan gajet di Malaysia berada di peringkat kritikal dan masih dalam perdebatan di antara semua pihak khususnya kementerian dan ibu bapa. Isu yang paling hangat dibincangkan kini adalah mengenai kebenaran untuk para pelajar membawa alat teknologi seperti telefon bimbit ke sekolah mendapat pelbagai reaksi serta pendapat daripada masyarakat termasuk para guru. Kebenaran untuk pelajar membawa telefon bimbit ke sekolah adalah satu cabaran untuk warga pendidik dan majoriti para guru meluahkan rasa tidak bersetuju dengan cadangan tersebut (Jari, 2015). Hal ini kerana, para guru turut mengalami kesukaran untuk mengawal penggunaan gajet teknologi ketika sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Tumpuan pelajar juga turut terganggu disebabkan terlalu leka bermain dengan telefon bimbit sehingga tidak menghiraukan waktu pembelajaran (Shuib, 2015).

Dalam hal ini, terdapat pelbagai faktor yang menyumbang kepada penggunaan gajet teknologi dalam kalangan pelajar. Pendedahan gajet daripada masyarakat terutama ibu bapa merupakan salah satu faktor yang menyumbang kepada penggunaan gajet teknologi dalam kalangan pelajar. Majoriti ibu bapa membenarkan penggunaan teknologi untuk tujuan pembelajaran anak-anak (Ebbeck et al., 2016; Highfield, 2010; Salmah & Malisah, 2015) disamping dapat membantu dalam perkembangan dari aspek intelektual, kemahiran motor dan interaksi sosial (Ernest et al., 2014; Howard-Jones, 2011; Mioduser et al., 2000). Selain itu, terdapat juga ibu bapa yang menjadikan gajet teknologi ini sebagai salah satu alat “penenang” untuk mengawal tingkah laku anak-anak serta menyerahkan urusan penjagaan anak-anak dengan gajet (Salmah & Malisah, 2015; Vittrup et al., 2016). Strategi daripada syarikat pemasaran antara faktor lain yang turut menyumbang kepada penggunaan gajet dalam kalangan pelajar. Slutsky dan DeShetler (2016), menyatakan bahawa sesetengah syarikat pemasaran menjadikan kanak-kanak atau remaja sebagai target pemasaran produk mereka dengan mencipta produk atau pakej yang berkaitan dengan pendidikan anak-anak. Melalui strategi ini, syarikat tersebut berupaya untuk memujuk ibu bapa membeli produk mereka. Kini, terdapat pelbagai gajet teknologi telah dicipta dengan harga yang murah serta mampu milik dan ianya akan meningkatkan lagi jumlah penggunaan atau akses harian pelajar terhadap gajet teknologi.

Oleh yang demikian, penggunaan gajet teknologi ini secara tidak langsung akan memberi kesan kepada perkembangan para pelajar atau kanak-kanak. Kebanyakan kajian lepas lebih menitikberatkan tentang kesan penggunaan teknologi terhadap kognitif, tingkah laku dan sosial pelajar. Kajian mengenai kesan gajet teknologi terhadap emosi pelajar masih kurang ditekankan. Justeru itu, kajian ini memberi fokus kepada sikap terhadap penggunaan gajet teknologi dan kesannya kepada sosio-emosi pelajar.

2.0 METODOLOGI

Kajian ini merupakan kajian literatur yang bertujuan untuk mengkaji berkaitan dengan sikap pelajar terhadap penggunaan gajet teknologi serta kesannya kepada sosio-emosi pelajar. Terdapat beberapa kajian-kajian lepas yang diterbitkan antara tahun 2007 hingga 2016 diperolehi menerusi pangkalan data dalam talian seperti *ScienceDirect*, *Springer Link* dan *ResearchGate*. Penyelidik menggunakan kata kunci seperti “*digital devices*” “*students attitude on technologies use*” dan “*socio-emotional*” bagi mengenalpasti kajian-kajian yang berkaitan. Kriteria utama yang digunakan penyelidik dalam mencari kajian-kajian lepas adalah i) Kajian yang dijalankan berkaitan dengan gajet teknologi, sikap dan sosio-emosi; ii) Kajian diterbitkan dalam tempoh 10 tahun (2007-2017); dan iii) Kajian berfokuskan kepada kanak-kanak dan pelajar. Berikut merupakan kajian meta-analisis yang dikategorikan mengikut kepada domain kajian.

Jadual 1 Kajian meta-analisis berkaitan sikap terhadap gajet dan sosio-emosi pelajar

Domain	Objektif Kajian	Dapatan Kajian	Kajian
Sikap	Sikap terhadap penggunaan gajet teknologi	Kanak-kanak mahupun para pelajar menunjukkan sikap yang positif terhadap penggunaan gajet dalam sesi pengajaran dan pembelajaran.	(Laili Farhana et al., 2013; Muduli, 2014; White & Mills, 2014)
Sosial	Kesan penggunaan gajet teknologi kepada sosial pelajar	<p>i) Perspektif Positif Mengekalkan hubungan dengan rakan yang jauh, Meningkatkan kerjasama dan interaksi dengan rakan atau ahli keluarga, membantu dalam perkembangan kanak-kanak mengenai pelbagai kebudayaan (<i>multiculturalism</i>)</p> <p>ii) Perspektif Negatif Kanak-kanak mempunyai masalah dalam penerimaan sosial, mendorong kepada pengasingan peribadi dan kurang berinteraksi dengan rakan-rakan atau ahli keluarga.</p>	(Hatch, 2011; Heim et al., 2007; Hsin et al., 2014; McGranath, 2012; Ray & Jat, 2010)
Sosial & Emosi	Kesan dan pengaruh gajet teknologi kepada sosial dan emosi pelajar	<p>Dapat membentuk semangat berpasukan dan sikap kerjasama setiap individu</p> <p>Kekurangan dari segi penguasaan bahasa, kemahiran bersosial, kurang berkeyakinan untuk bercakap depan umum serta masalah dalam kestabilan emosi</p>	(Salmah & Malisah, 2015; White & Mills, 2014)

Jadual 1 menunjukkan objektif kajian dan hasil dapatan kajian yang dijalankan dalam kajian-kajian lepas berdasarkan kepada domain yang dikaji.

■3.0 PERBINCANGAN

Berdasarkan kepada kajian meta-analisis yang dijalankan, berikut merupakan hasil dapatan kajian yang diperolehi.

Pendedahan dan Penggunaan Gajet Teknologi dalam Kalangan Pelajar

Hasil kajian Ebbeck et al. (2016) mendapati bahawa kebanyakan pelajar di Singapura yang terdiri daripada kanak-kanak yang berusia 7 tahun ke bawah telah terdedah dengan alat teknologi seperti telefon pintar dan tablet. Pendedahan teknologi kepada kanak-kanak ini dengan keizinan dan kerelaan ibu bapa sendiri atas tujuan untuk menenangkan anak-anak ketika membeli belah atau ketika keluar menggunakan pengangkutan awam di Singapura. Penyelidik mendapati bahawa kanak-kanak menggunakan alat teknologi tersebut secara harian (kerap), manakala kanak-kanak yang berusia 3 tahun meluangkan masa bermain dengan telefon bimbit paling lama adalah 6 jam sehari secara purata. Walau bagaimanapun, ibu bapa berpendapat bahawa penggunaan teknologi skrin sentuh ini memberi kesan positif dan negatif kepada perkembangan intelektual dan fizikal kanak-kanak. Selain itu, kajian mengenai penggunaan teknologi dalam kalangan kanak-kanak turut dilakukan oleh Vittrup et al. (2016) di United States. Tujuan kajian ini dijalankan untuk mengkaji sikap, penglibatan dan persepsi ibu bapa mengenai pengetahuan teknologi anak-anak serta mengenal pasti pengetahuan sebenar dan pengalaman kanak-kanak terhadap penggunaan alat teknologi. Hasil kajian menunjukkan kebanyakan kanak-kanak mempunyai akses peribadi ke atas pelbagai jenis teknologi dan mendapati bahawa televisyen merupakan teknologi yang sering didedahkan kepada kanak-kanak dengan anggaran hampir 3 jam sehari secara purata. Tambahan lagi, rata-rata kanak-kanak mempunyai tahap pengetahuan yang tinggi tentang alat teknologi seperti telefon bimbit, kamera digital, permainan video. Hal ini turut disokong oleh ibu bapa yang berpendapat bahawa kanak-kanak sejak usia muda telah terdedahkan dengan penggunaan teknologi tidak kira di mana jua sama ada di sekolah mahupun dirumah. Penggunaan teknologi oleh ibu bapa seperti televisyen, komputer, permainan video dan telefon bimbit juga dilaporkan hampir 7 jam setiap hari (di luar waktu kerja) dan ini membuktikan bahawa kekerapan penggunaan teknologi oleh ibu bapa boleh menjadi salah satu faktor kanak-kanak terlalu terdedah kepada gajet teknologi.

Berdasarkan kepada kedua-dua kajian yang dijalankan, penggunaan teknologi dalam golongan muda seperti kanak-kanak bukan merupakan suatu benda yang asing. Rata-rata kanak-kanak telah didedahkan dengan penggunaan teknologi sejak dari peringkat awal kanak-kanak dan ini mempunyai kaitan dengan peranan ibu bapa. Persepsi ibu bapa mengenai teknologi mempengaruhi kepada pendedahan teknologi terhadap anak-anak. Ibu bapa beranggapan bahawa penggunaan teknologi dapat membantu kepada perkembangan anak-anak namun sebaliknya turut mendatangkan kesan serta risiko kepada mereka. Oleh itu, penggunaan gajet teknologi ini sememangnya memberi kebaikan tetapi peranan ibu bapa dalam memantau serta mengawal penggunaan teknologi anak-anak perlu dititik beratkan. Ibu bapa juga perlu menunjukkan contoh yang baik supaya tidak menjadi ikutan kepada anak-anak.

Sikap Pelajar Terhadap Gajet

Kajian-kajian lepas mengenai sikap pelajar terhadap gajet lebih tertumpu dalam suasana pengajaran dan pembelajaran berbanding penggunaan dalam kehidupan seharian pelajar. Majoriti pelajar mahupun kanak-kanak akan menunjukkan sikap yang positif terhadap penggunaan gajet teknologi disebabkan terdapat pelbagai aplikasi serta hiburan yang tersedia di dalam gajet tersebut. Melalui kajian Laili Farhana et al. (2013), pendedahan dan penggunaan gajet skrin sesentuh (iPad) kepada kanak-kanak dilihat berada di tahap yang baik dan positif melalui interaksi mereka dalam mengendali iPad dan aplikasi permainan menggunakan pergerakan sentuhan walaupun terdapat sesetengah kanak-kanak yang tidak biasa dalam menggunakan gajet dan ini merupakan pengalaman pertama mereka bermain dengan gajet tersebut. White dan Mills (2014) juga mendapati kebanyakan pelajar di peringkat universiti menunjukkan sikap yang positif terhadap penggunaan telefon bimbit di dalam pembelajaran disebabkan mereka dapat mengakses pelbagai aplikasi berkaitan pelajaran seperti kamus, permainan video dan aplikasi peta. Namun begitu, terdapat juga segelintir pelajar yang kurang berasa selesa untuk menggunakan gajet peribadi mereka dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di kelas dan lebih memilih untuk menggunakannya dengan tujuan peribadi berbanding pelajaran (Muduli, 2014; White & Mills, 2014). Justeru, berdasarkan kepada 11 kajian yang dikaji, hanya tiga kajian sahaja yang didapati menjalankan kajian berkaitan dengan sikap pelajar terhadap gajet teknologi.

Kesan Penggunaan Gajet Teknologi Kepada Sosial Pelajar

Secara Amnya, penggunaan gajet teknologi secara kerap dalam kalangan kanak-kanak atau pelajar menunjukkan kesan yang negatif terhadap perkembangan sosial mereka. Berdasarkan kajian Heim et al. (2007), kesan penggunaan teknologi bagi kanak-kanak yang *heavy usage* dan *gamer's* menunjukkan penerimaan sosial yang rendah disebabkan kurangnya pergaulan dan interaksi bersama rakan-rakan. Kanak-kanak akan lebih memilih untuk meluangkan masa dengan teknologi seperti menonton televisyen daripada berinteraksi dengan ahli keluarga atau rakan sebaya dan ini memberi kesan kepada pengasingan sosial dalam kalangan kanak-kanak (Ray & Jay, 2010). McGrath (2012), turut menyatakan bahawa walaupun gajet teknologi diletakkan di kawasan yang umum atau terbuka supaya dapat digunakan secara beramai-ramai namun interaksi antara individu dengan ahli keluarga yang lain masih kurang berlaku.

Walaupun begitu, terdapat juga kajian yang menyatakan secara positif mengenai penggunaan gajet teknologi terhadap sosial pelajar. Hatch (2011) melalui kajiannya mendapati bahawa terdapat perspektif yang positif dan negatif tentang penggunaan gajet teknologi kepada kanak-kanak atau pelajar dan majoriti ibu bapa menunjukkan rasa bimbang dengan penggunaan teknologi dan kesannya kepada kehidupan sosial anak-anak. Walhal, teknologi juga boleh bertindak sebagai salah satu cara atau medium komunikasi untuk kanak-kanak membina dan mengekalkan emosi dengan rakan-rakan yang jauh melalui medium sosial media yang terdapat di dalam gajet tersebut. Perkara ini turut disokong oleh Hsin et al. (2014) dalam kajiannya dan menyatakan terdapat tiga aspek dari sudut positif mengenai penggunaan gajet yang boleh membantu dalam perkembangan sosial kanak-kanak, i) Penggunaan pelbagai teknologi dapat meningkatkan kerjasama dan interaksi antara kanak-kanak dengan rakan sebaya; ii) Teknologi yang digunakan di rumah memudahkan interaksi antara orang dewasa dan hubungan keluarga; dan iii) Teknologi adalah berkaitan dengan perkembangan kanak-kanak multikulturalisme. Hsin et al. (2014) menekankan penggunaan gajet kanak-kanak secara berkumpulan supaya dapat membantu dalam perkembangan sosial kanak-kanak

berbanding penggunaan gajet secara bersendirian. Oleh itu, berdasarkan 11 kajian yang dianalisis, 6 kajian daripada kajian lepas banyak menekankan berkaitan dengan kesan penggunaan gajet teknologi kepada sosial pelajar.

Kesan Penggunaan Gajet Teknologi Kepada Emosi Pelajar

Salmah dan Malisah (2015) melalui kajiannya menyatakan daripada sudut yang positif penggunaan gajet teknologi dapat membentuk semangat berpasukan serta sikap kerjasama setiap individu. Namun, daripada sudut negatif terdapat kekurangan dari segi penguasaan bahasa dan kemahiran bersosial. Pelajar juga berasa kurang berkeyakinan untuk bercakap di depan umum oleh kerana kurang berinteraksi dengan rakan-rakan sebaya dan lebih yakin untuk berkomunikasi melalui media sosial berbanding komunikasi secara terus (White & Mills, 2014). Tambahan lagi, kanak-kanak akan mempunyai permasalahan dalam kestabilan emosi di mana emosi mereka mudah terganggu dan boleh menyebabkan kanak-kanak ketagihan, mengamuk dan bertindak agresif sehingga mendatangkan kecederaan apabila keinginannya untuk bermain dengan gajet tidak dipenuhi. Justeru itu, hanya dua sahaja daripada 10 kajian yang dianalisis menekankan berkaitan dengan aspek emosi pelajar.

4.0 CADANGAN

Penggunaan gajet dalam era pemodenan teknologi ini sememangnya penting sejajar dengan kemajuan masa kini. Malahan dalam bidang pendidikan juga penggunaan teknologi ini sudah diterapkan supaya dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang efektif dan mendidik pelajar untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Walau bagaimanapun, penggunaan secara bebas tanpa kawalan ibu bapa boleh memberi impak yang negatif kepada perkembangan pelajar. Justeru, penggunaan gajet teknologi terutama kepada kanak-kanak dan pelajar perlu digunakan secara sistematik dan kawalan oleh orang dewasa selari dengan tujuan digunakan supaya dapat memberi kesan yang positif kepada perkembangan anak-anak. Tambahan lagi, kesan penggunaan gajet teknologi terhadap emosi pelajar masih kurang dijalankan di dalam dan luar negara. Oleh yang demikian, kajian mengenai perkara ini perlu dipertingkatkan agar dapat memberi impak yang positif kepada masyarakat terutama ibu bapa dan pengajar mengenai perkembangan emosi pelajar.

5.0 RUMUSAN

Secara kesimpulan, rata-rata pelajar atau kanak-kanak menunjukkan sikap yang positif atau minat yang tinggi terhadap penggunaan gajet dalam kehidupan harian mereka disebabkan daya tarikan yang terdapat di dalam gajet seperti kemudahan pelbagai aplikasi, hiburan, permainan dan sebagainya. Pemerhatian ini disokong melalui kajian ini dan pengkaji-pengkaji lepas. Walau bagaimanapun, sebahagian pembentukan negatif sosio emosi terhadap kanak-kanak juga tidak dapat dinafikan sehingga boleh mendatangkan rasa ketagihan atau obses dalam diri mereka. Hal ini turut memberi kesan yang negatif kepada perkembangan sosial pelajar sekiranya tidak dikawal di peringkat awal usia kanak-kanak. Pihak penjaga kanak-kanak perlu memainkan peranan penting dalam menjaga dan memantau penggunaan gajet mereka supaya keobsesan atau pembentukan sosio emosi negatif mereka tidak sampai ke tahap yang kritikal. Justeru itu, dengan melimitasikan dan mengawal penggunaan gajet dan seterusnya diganti dengan mempelbagaikan aktiviti-aktiviti yang menggalakkan perkembangan motor kanak-kanak tanpa bergantung pada gajet dalam kebanyakan masa pada awal usia merupakan pilihan yang baik untuk pembentukan sosio emosi yang positif.

Rujukan

- Blanchard, J., & Moore, T. (2010). *The Digital World Of Young Children: Impact On Emergent Literacy: A White Paper*: Pearson Foundation.
- Christakis, D. A. (2009). The Effects Of Infant Media Usage: What Do We Know And What Should We Learn? *Acta Paediatrica*, 98(1), 8-16.
- 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.
- Ernest, J. M., Causey, C., Newton, A. B., Sharkins, K., Summerlin, J., & Albaiz, N. (2014). Extending the Global Dialogue About Media, Technology, Screen Time, And Young Children. *Childhood Education*, 90(3), 182-191.
- Hatch, K. E. (2011). Determining the effects of technology on children. Retrieved from digitalcommons.uri.edu/srhonorsprog/260
- Heim, J., Brandtzaeg, P. B., Kaare, B. H., Endestad, T., & Torgersen, L. (2007). Children's usage Of Media Technologies And Psychosocial Factors. *New Media & Society*, 9(3), 425-454.
- Highfield, K. (2010). Possibilities and pitfalls of techno-toys and digital play in mathematics learning.
- Howard-Jones, P. (2011). *The impact Of Digital Technologies On Human Wellbeing: Evidence From The Sciences Of Mind And Brain*: Nominet Trust.
- Hsin, C.-T., Li, M.-C., & Chin-Chung, T. (2014). The Influence Of Young Children's Use Of Technology On Their Learning: A Review. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(4), 85.
- Jari, N. I. M. (2015). Bawa Telefon Bimbit Ke Sekolah Sukarkan Guru, *Sinar Harian*.
- Laili Farhana, M., Norhayati, B., & Maizatul Hayati, M. (2013). *A Field Study of Understanding Child's Knowledge, Skills and Interaction Towards Capacitive Touch Technology (iPad)*. Paper presented at the 2013 8th International Conference on Information Technology in Asia (CITA 2013). IEEE.
- Malaysia, L. W. R. J. S. (2016). ICT Use and Access by Individuals and Households Survey Report Malaysia, 2015. from https://www.dosm.gov.my/v1/index.php?r=column/cthemeByCat&cat=395&bu_id=Q3I3WXJFbG1PNjRwcHZQTVISR1UrQT09&menu_id=amVoWU54UTl0a2lNWmdhMjFMMWcyZz09
- McGrath, S. (2012). The Impact Of New Media Technologies On Social Interaction In The Household. *Electronic Culture and Social Change*.
- Mioduser, D., Tur-Kaspa, H., & Leitner, I. (2000). The Learning Value Of Computer-Based Instruction Of Early Reading Skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, 16(1), 54-63.
- Muduli, J. R. (2014). Addiction to technological gadgets and its impact on health and lifestyle: a study on college students . Retrieved From : http://ethesis.nitrkl.ac.in/5544/1/e-thesis_19.pdf
- Ray, M., & Jat, K. R. (2010). Effect of electronic Media On Children. *Indian pediatrics*, 47(7), 561-568.
- Salmah, O., & Malisah, L. (2015). Pengaruh Peranti Teknologi Kepada Perkembangan Sosial Dan Permasalahan Kesihatan Kanak-Kanak, 1-12.

- Shuib, S. (2015). Murid Boleh Bawa Telefon Bimbit Asas Sahaja - Media Sosial. *Berita Awani*. Retrieved from <http://www.astroawani.com/berita-malaysia/murid-boleh-bawa-telefon-bimbit-asas-sahaja-media-sosial-51838>
- Slutsky, R., & DeShetler, L. M. (2016). How Technology Is Transforming The Ways In Which Children Play. *Early Child Development and Care*, 1-9.
- Tamayo, J. D., & dela Cruz, G. S. G. (2014). The Relationship of Social Media with the Academic Performance of Bachelor of Science in Information Technology Students of Centro Escolar University-Malolos. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 4(5), 1-10.
- Vittrup, B., Snider, S., Rose, K. K., & Rippy, J. (2016). Parental Perceptions Of The Role Of Media And Technology In Their Young Children's Lives. *Journal of Early Childhood Research*, 14(1), 43-54.
- Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A. R., & Connell, S. (2013). Parenting in the Age Of Digital Technology. *Report for the Center on Media and Human Development School of Communication Northwestern University*.
- White, J., & Mills, D. J. (2014). Examining Attitudes Towards And Usage Of Smartphone Technology Among Japanese University Students Studying EFL. *CALL-EJ*, 15(2), 1-15.
- Yusoff, S. A. (2014). Gajet Ibarat Pengasuh Kedua, Utusan. Retrieved from http://ww1.utusan.com.my/utusan/Keluarga/20140102/ke_01/Gajet-ibarat-pengasuh-kedua