

Dr Mastura Badzis →

btinita@bharian.com.my



Ketagih gajet

» Anak pintar IT, tapi **awas ada kesan negatif** dari segi kesihatan

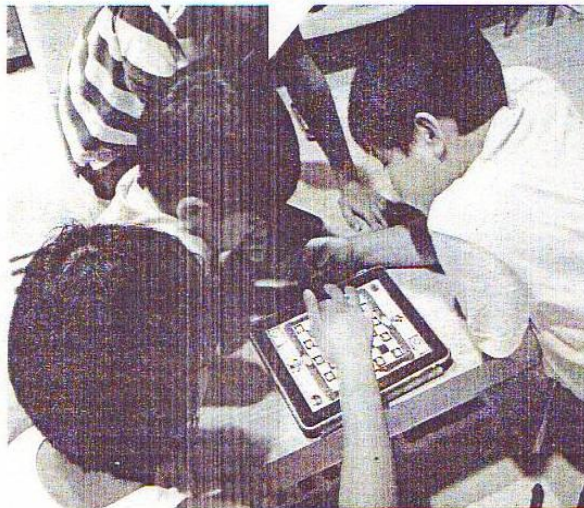
Ana Jasmin: Saya ada tiga anak berusia 6, 4 dan setahun. Sulung perempuan dan dua lagi lelaki. Yang merisaukan saya ialah sikap anak lelaki berusia empat tahun bertubuh kecil, tetapi lincah dan cerdik termasuk mengendalikan komputer dan Ipad. Dia ketagih gajet elektronik, boleh menghadap skrin sepanjang hari bermain pelbagai 'games'. Saya risau dia terus leka dan ketagih dengan permainan itu. Jika tidak diberi laptop atau Ipad, dia suka melompat dan berlari sekeliling rumah selain mengusik adik dan kakaknya. Apakah harus saya lakukan?

Ketagih gajet seperti dalam Ipad, tablet, Play Station (PS1 dan 2) dan MP3 dilihat sudah menular di kalangan kanak-kanak. Gajet elektronik ini mudah dibawa ke mana-mana lalu tumpuan mereka di situ.

Inilah antara cabaran utama dihadapi ibu bapa dalam mendidik dan membesarkan anak pada era globalisasi ini.

Memang tidak dapat dinafikan permainan komputer ada manfaat kepada kanak-kanak termasuk menambahkan pembelajaran si kecil, penerokaan pelbagai maklumat dan perhubungan sosial dalam konteks maya.

ia juga dapat merangsang kemahiran kanak-kanak untuk menumpukan perhatian dan latihan amat baik untuk perkembangan kemahiran motor halus. Ada sebahagian permainan dicipta dapat merangsang perkembangan kemahiran intelek dan daya berfikir kanak-kanak.



Namun begitu, pengalaman pembelajaran dirasakan kanak-kanak melalui perisian ini bukanlah suatu pengalaman konkrit sedangkan kanak-kanak sewajarnya diberi peluang menjalani pengalaman pembelajaran yang bermakna, melalui penerokaan dan membuat 'eksperimen' bagi membantunya pada aspek penglihatan dan ketegangan urat saraf dalam tempoh jangka panjang. Kanak-kanak juga berpotensi menjadi obesiti kerana mereka tidak banyak menggunakan pergerakan fizikal ketika bermain.

Manfaat 5 derita
Ibu bapa wajar merangsang anak memanfaatkan lima deria rasa mereka, tetapi

apabila bermain dengan komputer, hanya dua saja yang terlalu kerap digunakan iaitu mata dan telinga.

Permainan komputer akan menjauhkannya daripada perhubungan alam semula jadi dan dunia sekitarnya. Permainan ini juga mendatangkan kesan dari aspek kesihatan terutamanya pada aspek penglihatan dan ketegangan urat saraf dalam tempoh jangka panjang. Kanak-kanak juga berpotensi menjadi obesiti kerana mereka tidak banyak menggunakan pergerakan fizikal ketika bermain.

Amat kurang ciri-ciri

kemanusiaannya kerana tiada sentuhan, belaian dan ciri-ciri yang menunjukkan kasih sayang dapat dipelajari secara semula jadi dari gajet elektronik sedangkan aspek utama dalam perkembangan dan pendidikan anak terutama di peringkat awal usia ialah pembentukan sahsiah, peningkatan kemahiran sosial, pemantapan aspek sosio-emosi dan penerapan nilai kerohanian.

Kanak-kanak ketagih gajet elektronik ini dibimbangi akan hilang kemahiran sosial seperti perhubungan akrab sesama rakan sebaya bermain mereka tidak perlu bermain

di luar rumah. Bila si kecil asyik dengan komputer atau TV, tiada hubungan kemanusiaan berlaku dan komunikasi juga berlaku secara sehalu.

Pengaruh tingkah laku
Paling ditakuti, hilang tanggungjawab sosial seperti bersalam apabila berjumpa saudara-mara, sepupu, datuk dan nenek atau ahli keluarga perlu dihormati kerana mereka hanya teringat mencari ruang dan masa melunaskan kegiatan bermain permainan berkenaan.

Hanya ibu bapa, pendidik atau kanak-kanak 'sebenar' dapat membantu memberi pengalaman bersosial kanak-kanak atau merangsang keupayaannya bersosial sebagai manusia.

Memang selalu diperkatakan apabila kanak-kanak didedahkan dengan permainan komputer mereka mungkin dianggap pintar kerana sejak kecil didedahkan dengan peralatan itu sejajar perkembangan teknologi terkini, tetapi secara tidak sedar corak permainan dipelajari dari perisian sesuatu Ipad atau komputer mempengaruhi tingkah laku mereka.

Kita mungkin pernah melihat kanak-kanak menjerit atau menendang pintu tanpa sebarang sebab kukuh dalam situasi tidak diduga.

Mereka akan mengacau atau melakukan kekerasan kepada orang lain dan ini tidak mustahil dipelajari daripada perisian komputer yang mungkin ada unsur keganasan dan tiada penonjolan hubungan kemanusiaan.

Apabila tingkah laku sebegini berlaku, ibu bapa wajar memberikan perhatian segera terhadap anak mereka kerana jika dibiarkan berterusan ia akan mendatangkan akibat lebih buruk.

INFO

Tip kurangkan kanak-kanak ketagih gajet

⊗ **Jadikan** permainan komputer sebagai cara memberikan pengukuhan kepada anak bukan 'tabiat' atau amalan harian.

⊗ **Belikan** si kecil permainan dapat merangsang kreativiti dan menjadikan mereka banyak berfikir atau bergerak contohnya puppet, blok, anak patung, alat melukis dan sebagainya.

⊗ **Cuba** buat satu 'sudut kreatif' di rumah di mana si kecil boleh belajar mencuba 'merekacipta' sesuatu daripada bahan terbuang atau semula jadi, kemudian dipamerkan bagi merangsang kemahirannya untuk berfikir dan menjadi seorang yang kreatif.

⊗ **Biasakan** anak melakukan 'nature walk' bagi menggalakkan mereka berinteraksi dengan alam semula jadi dan menghargai persekitaran sebagai cara mendapat ilmu dan ketenangan.

⊗ **Bacakan** buku untuk anak dan bercerita dengan cara yang mampu menarik minatnya sebagai salah satu cara tertumpu kepada gajet.

⊗ **Tunjukkan** contoh baik dengan ibu bapa sendiri menggunakan komputer sebagai cara mendapatkan maklumat atau menyiapkan tugas tetapi bukan bermain dengan perisian ada di dalamnya.

Pemenang peraduan FAMILI/TOLLYJOY

- 1. Nama: **Leela Balakrishnan**
Alamat: Pandan Perdana, Kuala Lumpur.
- 2. Nama: **Hazlina Falina Hasban**
Alamat: Ipoh, Perak.
- 3. Nama: **Zarina Karia**
Alamat: Sungai Buloh, Selangor
- 4. Nama: **Noora-zilah Azizah**
Alamat: Baling, Kedah.
- 5. Nama: **Rokiah**

- 6. Nama: **Mohd Nazri Ali**
Alamat: K. Terengganu.
- 7. Nama: **Noor Hidayah Abdul Rashid**
Alamat: Marang, Terengganu.
- 8. Nama: **Ismail Hussin**
Alamat: Sekinchan, Selangor.
- 9. Nama: **Noorazi-linda Hamzah**
Alamat: Timn Desa

- 10. Nama: **Zulkifele Soh**
Alamat: Kota Bharu, Kelantan.
- 11. Nama: **Lijah Mohd**
Alamat: Temerloh, Pahang.
- 12. Nama: **Kamal Hitam**
Alamat: Jengka, Pahang.
- 13. Nama: **Noor Zakiah**
Alamat: Mahkota Cheras
- 14. Nama: **Mariati Omar**
Alamat: Wangsa

- 15. Nama: **Kamal Hitam**
Alamat: Jengka, Pahang.
- 16. Nama: **Lijah Mohd**
Alamat: Temerloh, Pahang.
- 17. Nama: **Sufiyah Hadi Sayuti**
Alamat: Klang, Selangor.
- 18. Nama: **Ismail Yahya**
Alamat: Bentong, Pahang.
- 19. Nama: **Samsudin Kahar**

- 20. Nama: **Roza-lina Saini**
Alamat: Kepong Kuala Lumpur.
- 21. Nama: **Mariah Bachok**
Alamat: Durian Tunggal, Melaka.
- 22. Nama: **Mohd Taufiq Mat Isa @ Abu Bakar**
Alamat: Bagan Serai, Perak.

- 23. Nama: **Ang Swe Ling**
Alamat: Tig. Tokong, Pulau Pinang.
- 24. Nama: **Zubaidah Mat Hasan**
Alamat: Batu Pahat, Johor.
- 25. Nama: **Syamizah Shamsudien**
Alamat: Cheras, Kuala Lumpur.
- 26. Nama: **Nuri Sulaiman**
Alamat: Balakong, Selangor.

- 27. Nama: **Norfazillah Zahari**
Alamat: Asahan, Melaka.
- 28. Nama: **Rosita Mohamad**
Alamat: Jln Ipoh, Kuala Lumpur.
- 29. Nama: **Hammina Samat**
Alamat: Jinjang Utara, Kuala Lumpur.
- 30. Nama: **Zailiani Taslim**
Alamat: Aji, Terengganu