



**PUSAT PENGAJIAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITI SAINS MALAYSIA**

**SEMESTER 1
SIDANG AKADEMIK 2021/2022**

HTV 201– TEKNIK BERFIKIR

TUGASAN [03] (30%)



NUR ATHIRAH BINTI CHE ZAMBELI

148249

NAMA PENSYARAH : DR FADZILAH BINTI AMZAH

TARIKH : 25 JANUARI 2022

Dewasa ini, penggunaan peranti (gajet) dalam kalangan kanak-kanak semakin meningkat. Penggunaan peranti ini didapati dapat membantu bagi pembelajaran awal kanak-kanak. Namun begitu, penggunaan peranti yang berlebihan akan mewujudkan jurang interaksi antara anak-anak dan ibubapa. Analisiskan isu ini berdasarkan kaedah **6 TOPI BERFIKIR** beserta contoh-contoh sesuai yang boleh dilakukan bagi mengurangkan kebergantungan ibubapa terhadap peranti dalam mendidik anak-anak.

[100 markah]

Pengenalan

Dewasa ini, penggunaan peranti (gajet) dalam kalangan kanak-kanak semakin meningkat. Penggunaan peranti ini didapati dapat membantu bagi pembelajaran awal kanak-kanak. Namun begitu, penggunaan peranti yang berlebihan akan mewujudkan jurang interaksi antara anak-anak dan ibubapa. Kanak-kanak yang menghabiskan masa lebih dari dua jam di hadapan skrin atau peranti digital lain lebih cenderung mengalami masalah psikologi dan perkembangan otak mereka terganggu. Ini termasuk kemurungan, kegelisahan, kekurangan perhatian dan tingkah laku anak yang bermasalah. Kanak-kanak juga terdedah kepada defisit perhatian, berlakunya kelewatan dalam perkembangan kognitif, gangguan kepada pembelajaran dan menyebabkan kemampuan mengurus serta mengawal diri yang terbatas. Kebergantungan yang keterlaluan kepada peranti dari usia kecil dapat membantutkan kreativiti kanak-kanak dalam mencari jalan keluar untuk penyelesaian masalah kerana mereka tidak dibiasakan untuk berfikir dan mengalami realiti di luar kotak peranti digital.

Analisis

Penggunaan **6 topi berfikir** dalam menyelesaikan isu penggunaan peranti (gajet) dalam kalangan kanak-kanak semakin meningkat adalah sangat sesuai. Terdapat tiga langkah bagi menyelesaikan sesuatu isu iaitu analisis faktor, menjana idea dan menilai idea. Topi putih digunakan untuk menganalisis faktor kerana penggunaan topi putih memberi tumpuan kepada pengumpulan data dan fakta berkaitan dengan sesuatu masalah. Topi putih membantu mendapatkan maklumat yang ada, analisa maklumat masa lalu dan membuat jangkaan. Dalam isu ini, **topi putih** amat sesuai digunakan untuk membuat analisis faktor yang

menyebabkan penggunaan peranti (gajet) dalam kalangan kanak-kanak semakin meningkat. Lembaga Penduduk dan Pembangunan Keluarga Negara (LPPKN) merekodkan 78.3 peratus ibu bapa di Lembah Klang sahaja membenarkan anak-anak memiliki gajet pada 2019. Hal ini bertambah kritikal selepas negara berhadapan pandemik Covid-19 apabila penggunaan dan akses digital yang maksimum terutama membabitkan kanak-kanak. Menurut kajian yang dilakukan, hampir 21 juta rakyat Malaysia menggunakan internet setiap hari di mana 18 juta rakyat Malaysia memiliki akaun media sosial dan hampir lebih 41 juta merupakan pengguna aktif telefon pintar. Berdasarkan data yang dikemukakan, jelaslah bahawa kanak-kanak menggunakan gajet berpunca daripada ikutan masyarakat terutama orang yang dekat dengan mereka iaitu ibu bapa. Ibu bapa yang sibuk menghabiskan masa dengan media sosial secara tidak langsung akan menjadi teladan oleh anak-anak ketagih menggunakan gajet. Selain itu, faktor penggunaan peranti (gajet) dalam kalangan kanak-kanak semakin meningkat juga berpunca daripada pengaruh rakan sebaya. Rakan sebaya menggunakan gajet untuk bermain permainan internet ketika bermain bersama membuatkan kanak-kanak lain turut ingin mempunyai gajet. Permainan di internet lebih menyeronokkan kerana mempunyai visual yang menarik, realistik dan mencabar. Keadaan ini menjadikan kanak-kanak ingin bermain permainan di internet menggunakan telefon pintar. Hal ini menyebabkan mereka mendesak ibu bapa untuk membeli gajet kepada mereka.

MENJANA IDEA

Bagi menyelesaikan masalah ini, penggunaan **topi hijau** amat sesuai untuk menjana idea-idea yang kreatif. Topi hijau mewakili kreativiti. Pemikiran topi hijau mampu untuk memikirkan tentang cara atau langkah yang kreatif untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi tanpa perlu memikirkan halangan ataupun kekurangan sumber yang bakal dihadapi. Penjanaan idea akan membuka peluang yang lebih luas dalam mencari keputusan atau pun menghadapi masalah. Penggunaan topi hijau amat sesuai digunakan dalam memikirkan langkah yang boleh dilakukan bagi mengurangkan kebergantungan ibu bapa terhadap peranti dalam mendidik anak-anak. Antara langkah yang boleh diambil adalah dengan memperbanyakkan masa bersama anak-anak. Ibu bapa yang sibuk bekerja tanpa meluangkan masa bersama anak-anak mendorong anak-anak belajar dan mencari maklumat tentang pembelajaran mereka menggunakan gajet. Hal ini kerana mereka tidak dapat bertanya soalan dan belajar bersama ibu bapa kerana ibu bapa sibuk bekerja. Ibu bapa perlu merancang masa

bersama anak-anak agar dapat memberi perhatian sepenuhnya kepada mereka sama ada pada hari cuti mahupun pada hari bekerja. Dengan ini, ibu bapa sendiri dapat mendidik anak-anak dalam pembelajaran mereka tanpa perlu mengharapkan mereka mencari maklumat di dalam telefon. Rancang aktiviti sepanjang minggu untuk menyibukkan diri anak-anak daripada gajet seperti bermain di taman permainan, bersenam atau boleh juga pergi melancong. Aktiviti seperti ini membolehkan anak-anak berasa dekat dengan ibu bapa dan lupa tentang gajet kerana sibuk menghabiskan masa dengan aktiviti yang berfaedah. Keadaan ini membolehkan ibu bapa dapat mendidik anak-anak secara langsung di depan mata mereka sendiri.

Selain itu, langkah yang boleh dilakukan bagi mengurangkan kebergantungan ibu bapa terhadap peranti dalam mendidik adalah dengan membudayakan budaya membaca buku di rumah. Budaya membaca buku di rumah mendorong anak-anak belajar dan memperoleh ilmu melalui pembacaan. Hal ini akan membuatkan anak-anak tidak akan berfikir tentang gajet kerana budaya membaca di rumah sudah menjadi seperti rutin harian. Keadaan ini dapat membantu ibu bapa mendidik anak-anak tanpa mengharapkan gajet. Ibu bapa juga boleh menyediakan sudut bacaan atau perpustakaan mini yang selesa di rumah untuk menggalakkan anak-anak membaca seperti menyediakan penghawa dingin, kerusi dan meja. Hal ini dapat memberi keselesaan untuk anak-anak belajar dan menghabiskan masa mereka di dalam perpustakaan mini di rumah. Melalui pembacaan, ilmu yang diperolehi oleh anak-anak jauh lebih baik dan bermanfaat daripada penggunaan gajet. Hal ini dapat meringankan tugas ibu bapa dalam mengajar sesuatu perkara kerana anak-anak dapat belajar melalui hasil pembacaan mereka.

Langkah seterusnya bagi mengurangkan kebergantungan ibu bapa terhadap peranti (gajet) dalam mendidik adalah dengan menetapkan masa dan peraturan penggunaan gajet di rumah. Ibu bapa berhak menghadkan masa penggunaan gajet di rumah seperti 2 jam sahaja sehari ataupun pada waktu dan hari tertentu. Keadaan ini membuatkan kanak-kanak akan memanfaatkan masa yang diperuntukkan dengan sebaik-baiknya. Anak-anak akan lebih menghargai penggunaan gajet dengan hanya menggunakannya untuk mencari bahan rujukan di internet tentang pelajaran di sekolah. Penetapan masa penggunaan gajet dapat mengelakkan anak-anak lalai menghabiskan masa bersama gajet sahaja. Ibu bapa juga perlu menetapkan peraturan semasa menggunakan gajet seperti hanya aplikasi tertentu sahaja yang boleh dibuka. Sebagai contoh, aplikasi pembelajaran seperti i-tutor, openlearning dan sebagainya. Hal ini bagi

memudahkan mereka dalam pembelajaran untuk mendapatkan maklumat. Sekiranya mereka tidak dididik dengan peraturan yang ditetapkan, mereka mungkin akan terpengaruh dan ketagih untuk melayari aplikasi yang boleh mendatangkan keburukan. Penetapan peraturan ini juga dapat melatih diri anak-anak menjadi disiplin di samping dapat mengelakkan mereka membuang masa dengan gajet. Walau bagaimanapun, ibu bapa tetap harus memantau sama ada anak-anak mengikut peraturan yang ditetapkan ataupun sebaliknya.

MENILAI IDEA

Selepas menjana idea-idea dalam mengurangkan kebergantungan ibu bapa terhadap peranti (gajet) dalam mendidik, idea-idea yang dikemukakan perlulah dinilai terlebih dahulu sebelum menemukan idea atau langkah yang terbaik dalam menangani masalah ini. Proses penilaian melihat kepada kesan daripada idea atau langkah yang dikemukakan. Semasa proses menilai, topi yang sesuai digunakan adalah topi merah, topi hitam dan topi kuning. Topi merah melihat masalah dan isu dengan menggunakan gerak hati dan emosi. Teknik topi merah juga mengambilkira pandangan orang lain atau pihak luar serta bagaimana mereka bertindak balas dari segi emosi. Topi merah membolehkan seseorang menggunakan gerak hati dan perasaan dalam membuat keputusan tanpa perlu memberikan beberapa sebab. Memandang kita hidup dengan manusia yang mempunyai perasaan, jadi aspek emosi juga perlu diambil kira cuma tidak boleh terlalu mengikut perasaan. Topi hitam pula berkaitan dengan pengurusan risiko. Topi hitam melihat dari sisi negatif sesuatu idea untuk mengelakkan berlakunya risiko atau kesalahan dalam idea tersebut. Hal ini adalah penting kerana merupakan proses mengenalpasti kelemahan idea dan dapat membantu memperkukuhkan sesuatu idea atau perancangan yang bakal dilakukan. Topi hitam dapat membantu seseorang untuk berfikir secara realistik. Jika topi hitam melihat dari sisi negatif, topi kuning pula melihat dari sudut pandangan positif. Ia adalah pandangan optimis yang membantu seseorang melihat semua manfaat idea dan nilai di dalamnya. Pemikiran melalui topi kuning membantu untuk terus berjalan apabila semuanya kelihatan suram dan sukar. Ketiga-tiga topi ini amat sesuai digunakan untuk menilai idea-idea atau langkah-langkah yang boleh dilakukan bagi mengurangkan kebergantungan ibu bapa terhadap peranti (gajet) dalam mendidik.

Langkah pertama iaitu memperbanyakkan masa bersama anak-anak akan dinilai melalui penggunaan topi merah, topi hitam dan topi kuning. Dengan menggunakan **topi merah**, kesan daripada langkah ini daripada aspek emosi memperlihatkan kanak-kanak berasa gembira kerana mendapat perhatian sepenuhnya daripada ibu bapa. Mereka dapat meluangkan masa belajar dan bermain bersama ibu bapa tanpa memikirkan tentang peranti (gajet). Walau bagaimanapun, terdapat ibu bapa yang mungkin berasa tertekan kerana tidak mempunyai masa yang cukup untuk meluangkan masa bersama anak-anak. Mereka yang sibuk bekerja tidak mempunyai masa yang cukup untuk dibahagikan sebaiknya antar anak-anak dan kerja. Emosi menjadi tidak stabil akibat tekanan kerja dan juga perlu beri perhatian kepada anak-anak. Keadaan ini akan mendorong sifat marah dalam diri ibu bapa kerana terlalu penat yang menyebabkan anak-anak berasa takut dan sedih. Kesan daripada langkah pertama ini dari aspek **topi hitam** ialah berkemungkinan ibu bapa akan diberi amaran atau dibuang atau kehilangan kerja. Hal ini berkemungkinan kerana ibu bapa menanggung kerja atau tidak menyiapkan tugas di tempat kerja hanya untuk menghabiskan masa bersama anak-anak di rumah. Kegagalan ibu bapa untuk membahagikan tugas dengan baik menyebabkan kerja mereka terbengkalai. Hal ini pasti akan menimbulkan kemarahan orang atasan di tempat kerja. Selain itu, ibu bapa yang ingin meluangkan masa bersama anak-anak pasti akan memohon cuti. Ibu bapa yang mengambil terlalu banyak cuti lebih dari yang diperuntukkan adalah tidak dibenarkan. Keadaan ini mendorong ibu bapa untuk ponteng kerja atau memberikan banyak alasan untuk tidak hadir ke tempat kerja. Selain itu, dengan meluangkan masa belajar bersama anak-anak, pengetahuan yang dimiliki oleh ibu bapa mungkin terhad. Hal ini menyebabkan ibu bapa tidak dapat memberi maklumat yang tepat kepada anak-anak sekiranya ibu bapa mendidik anak-anak dengan menggunakan pengetahuan mereka semata-mata. Dari aspek **topi kuning**, kesan positif daripada pelaksanaan langkah pertama iaitu memperbanyakkan masa bersama anak-anak dapat dilihat dari segi kemahiran komunikasi anak-anak. Kemahiran komunikasi anak-anak dapat dilatih sekiranya ibu bapa berinteraksi dan mendidik anak-anak secara langsung. Ibu bapa dapat memperbetulkan cara komunikasi anak-anak sekiranya salah. Kemahiran sosial anak-anak juga dapat berkembang dengan baik melalui aktiviti beriadah, bermain di taman permainan dan bersukan. Keadaan ini membolehkan ibu bapa dapat mendidik anak-anak bersosial untuk menjalin hubungan baik dengan masyarakat setempat. Hal ini justeru dapat mendidik adab dan akhlak anak-anak dapat berkomunikasi dan bersosial dengan orang lain. Kesannya, anak-anak mengalami perkembangan emosi dan sosial yang baik dalam kehidupan yang dapat menjadikannya manusia yang seimbang. Kemahiran komunikasi dan bersosial tidak dapat

dipelajari di dalam internet kerana ia perlu praktis di dalam kehidupan. Aktiviti ibu bapa bersama anak-anak dapat mengeratkan hubungan dan juga interaksi antara kedua-duanya.

Langkah kedua pula yang akan dinilai melalui topi merah, topi hitam dan topi kuning iaitu membudayakan budaya membaca buku di rumah. Melalui **topi merah**, kesan emosi daripada langkah kedua ini ialah langkah ini mengurangkan perasaan bimbang dalam diri ibu bapa kerana anak-anak tidak terdedah dengan perkara yang melalaikan. Ibu bapa berasa tenang dan gembira dapat melihat anak-anak membaca buku dan mendapat ilmu pengetahuan melalui pembacaan. Hal ini dapat membantu ibu bapa mendidik dan mengawal anak-anak daripada terus hanyut dengan peranti (gajet) yang melalaikan. Emosi ibu bapa juga akan stabil kerana kurang tekanan dan kerisauan dalam diri mereka. Namun begitu, hal ini mungkin menyebabkan kanak-kanak berasa sunyi kerana tidak mempunyai hiburan yang menyeronokkan dan menggembarakan hati. Keadaan ini boleh mendorong anak-anak itu memberontak untuk mendapatkan hiburan kerana terlalu bosan. Emosi anak-anak mungkin menjadi tidak stabil sekiranya kehidupan mereka hanya menghabiskan masa dengan membaca tanpa ada sesuatu yang dapat menggembarakan hati mereka. Penilaian langkah kedua ini dari aspek **topi hitam** menunjukkan kanak-kanak akan menghadapi kesukaran bersosial kerana mereka hanya lebih gemar membaca buku daripada bergaul atau bermain dengan orang lain. Kemahiran komunikasi mereka akan terganggu walaupun mereka mempunyai ilmu pengetahuan yang luas. Keadaan ini menjadikan kanak-kanak tidak seimbang dari aspek sosial mereka. Walaupun mereka tidak menghabiskan masa dengan peranti (gajet), namun membaca sahaja tidak dapat membantu melatih kemahiran sosial kanak-kanak. Kanak-kanak akan cenderung menjadi murid yang pasif dan pendiam. Langkah kedua ini juga menyebabkan badan kanak-kanak menjadi lemah kerana kurang aktiviti fizikal. Mereka tidak banyak bergerak dan hanya duduk di atas kerusi dengan membaca. Keadaan ini sangat tidak sihat untuk fizikal kanak-kanak. Mereka akan lebih cenderung mendapat penyakit jika hanya duduk membaca tanpa melakukan aktiviti fizikal yang dapat mengeluarkan peluh dari badan. Keadaan ini juga mendorong kanak-kanak tersebut mendapat obesiti sekiranya tidak melakukan aktiviti yang dapat membakar lemak. Kesan positif dari aspek **topi kuning** pula dapat dilihat melalui penguasaan ilmu pengetahuan kanak-kanak melalui pembacaan buku. Budaya membaca buku di rumah dapat menambah ilmu pengetahuan yang amat berguna kanak-kanak. Tidak semestinya ilmu pengetahuan hanya dapat diperolehi melalui pembacaan di dalam internet sahaja namun pembacaan buku-buku juga dapat membantu kanak-kanak mempelajari ilmu yang bermanfaat. Budaya membaca di rumah membolehkan minda kanak-kanak berkembang dan dapat berfikir dengan logik. Pembacaan di

internet belum tentu ditapis dan mendorong kanak-kanak membaca artikel yang belum sesuai dengan usia kanak-kanak. Namun, buku sudah pasti telah ditapis dan disemak agar sesuai dengan pembacaan oleh semua lapisan masyarakat. Selain itu, budaya membaca di rumah menjadikan kanak-kanak seorang yang luas pemandangan. Mereka tidak akan bertindak melulu mengikut emosi dalam sesuatu perkara kerana mereka dapat berfikir secara matang. Mereka tidak cepat melatah atau terganggu sekiranya berlaku sesuatu masalah kerana mereka sedang berfikir menggunakan ilmu pengetahuan yang diperolehi melalui hasil pembacaan. Dalam pada itu, membaca buku dapat mengelakkan kanak-kanak membaca perkara yang pelik dan tidak berfaedah. Berbeza sekiranya kanak-kanak menggunakan peranti (gajet) untuk membaca, mereka mungkin akan mengambil kesempatan untuk melayari perkara yang melalaikan dan tidak berfaedah.

Langkah ketiga iaitu menetapkan masa dan peraturan penggunaan gajet akan dinilai melalui topi merah, topi hitam dan topi kuning. Kesan emosi daripada langkah ini dari aspek **topi merah** adalah kanak-kanak berasa tidak bebas dan tertekan dengan peraturan yang ditetapkan oleh ibu bapa. Mereka tidak dapat menikmati kepuasan dan keseronokan bermain gajet dengan masa yang singkat dan aplikasi yang terhad. Keadaan ini akan membuatkan kanak-kanak memberontak apabila ibu bapa mengganggu ingin mengambil semula gajet tersebut. Mereka menjadi kanak-kanak yang agresif dan suka menangis apabila kepuasan mereka terhalang. Ibu bapa pula akan berasa kasihan terhadap anak-anak dan akan berlembut dengan mereka. Keadaan ini membuatkan anak-anak dapat bermain bersama gajet dengan lebih masa tanpa ada kawalan. Ibu bapa semestinya akan berlembut dengan anak-anak apabila mereka menangis atau memberontak untuk mengawal keadaan. Dengan memberi kelonggaran kepada anak-anak, mereka akan tenang dan emosi mereka menjadi stabil. Dari aspek **topi hitam** pula, kesan negatif yang dapat dilihat dari langkah ketiga ini adalah mendorong kanak-kanak belajar berbohong. Ibu bapa kurang memantau penggunaan gajet oleh anak-anak kerana terlalu percaya yang mereka akan mengikut peraturan dan masa yang ditetapkan. Hal ini membuatkan anak-anak berani dan belajar untuk berbohong kerana mereka tahu mereka tidak dipantau. Hal ini kerana keseronokan mereka terhad jadi mereka terpaksa berbohong untuk menggunakan peranti dengan lebih lama dan melayari aplikasi yang dapat memberikan keseronokan kepada mereka. Mereka akan melayari aplikasi lain selain yang dibenarkan seperti youtube, facebook atau TikTok secara sembunyi tanpa pengetahuan ibu bapa. Hal sekecil ini akan mendorong kanak-kanak berbohong dengan perkara yang lebih besar jika mereka semakin membesar. Perkara ini menyebabkan mereka lalai dan berkemungkinan melihat sesuatu yang mendatangkan

kemudharatan. Kesan positif dari aspek **topi kuning** pula, langkah ketiga ini dapat mendidik anak-anak menjadi lebih disiplin dengan menetapkan masa dan peraturan dalam penggunaan gajet. Mereka sudah terbiasa dengan menepati masa dan mengikut peraturan yang ditetapkan. Disiplin perlulah dilatih sejak dari kecil agar mereka tidak memberontak apabila sudah dewasa dan menempuhi alam kehidupan sebenar. Selain itu, penetapan peraturan dalam penggunaan gajet dapat mengelakkan anak-anak daripada ketagihan dengan gajet. Peruntukan masa hanya 2 jam dalam sehari dibenarkan untuk menggunakan gajet adalah untuk anak-anak juga mendapat ilmu dari pelbagai sudut dengan melayari aplikasi pendidikan sahaja. Ini juga dapat mendidik anak-anak mengetahui perkembangan teknologi terkini.

KESIMPULAN

Di akhir kesimpulan, penggunaan **topi biru** amat sesuai digunakan untuk membuat kesimpulan dari sesuatu isu atau masalah. Topi biru digunakan untuk mengawal perbincangan isu dan membuat keputusan yang paling sesuai dan praktikal selepas penilaian idea dilakukan. Setelah memperhalusi tiga cadangan atau langkah utama yang dikemukakan, jelaslah bahawa langkah pertama iaitu memperbanyakkan masa bersama anak-anak adalah yang paling sesuai untuk dilakukan. Hal ini kerana langkah tersebut banyak memberi impak positif kepada anak-anak tanpa perlu menggunakan gajet. Langkah tersebut dapat meningkatkan kemahiran sosial dan komunikasi kanak-kanak di samping dapat menambah ilmu pengetahuan dengan belajar bersama ibu bapa. Kanak-kanak dapat menambah ilmu pengetahuan dengan meneroka dunia luar dengan keseronokan tanpa memerlukan gajet. Mungkin ibu bapa boleh selitkan langkah kedua juga iaitu menyediakan perpustakaan mini di rumah agar kanak-kanak boleh menghabiskan masa dengan membaca pada waktu malam bersama ibu bapa. Ibu bapa yang banyak meluangkan masa dengan anak-anak dapat mendidik mereka secara langsung dan dapat melihat mereka membesar dengan baik. Keadaan ini dapat mengurangkan kebergantungan ibu bapa terhadap peranti dalam mendidik anak-anak.

6 TOPI BERFIKIR

PENGUNAAN GAJET DALAM KALANGAN KANAK-KANAK SEMAKIN MENINGKAT

Langkah-langkah mengurangkan kebergantungan ibubapa terhadap peranti dalam mendidik anak-anak.

ANALISIS (FAKTOR)

- Terpengaruh dengan ibu bapa
- Pengaruh rakan sebaya



MENJANA IDEA (LANGKAH)

MEMPERBANYAKKAN MASA BERSAMA ANAK-ANAK

- Memberi perhatian dan mendidik anak secara langsung
- rancang aktiviti bersama anak-anak seperti bermain di taman permainan.



MENGALAKKAN BUDAYA MEMBACA DI RUMAH

- Menyediakan sudut bacaan atau perpustakaan mini di rumah
- menyediakan keselesaan seperti penghawa dingin, kerusi dan meja





MENETAPKAN MASA DAN PERATURAN PENGGUNAAN GAJET

- Hanya dibenarkan bermain 2 jam sehari
- Hanya aplikasi tertentu yang boleh dilayari
- Tujuan pembelajaran sahaja








MENILAI IDEA LANGKAH 1

-  • kanak-kanak berasa gembira
-  • ibu bapa tertekan
-  • ibu bapa berkemungkinan kehilangan kerja
-  • pengetahuan ibu bapa terhad
-  • ibu bapa mendidik dengan memberi maklumat yang kurang tepat
-  • Meningkatkan kemahiran komunikasi dan sosial kanak-kanak
-  • membentuk akhlak kanak-kanak

LANGKAH 2

-  • ibu bapa berasa tenang dan gembira melihat anak-anak membaca buku
-  • anak-anak berasa sunyi dan tertekan
-  • kemahiran komunikasi dan sosial terganggu
-  • terdedah mendapat penyakit
-  • badan menjadi lemah dan obesiti
-  • Menambah ilmu pengetahuan
-  • menjadikan kanak-kanak berfikir secara matang

LANGKAH 3

-  • kanak-kanak merasakan tertekan dan tidak bebas
-  • mendorong kanak-kanak menjadi agresif dan suka memberontak
-  • kanak-kanak belajar untuk berbohong
-  • membuka aplikasi yang tidak dibenarkan tanpa pengetahuan ibu bapa
-  • melatih kanak-kanak menjadi disiplin
-  • melatih kanak-kanak mendengar dan patuh pada arahan
-  • mengelakkan kanak-kanak daripada ketagihan gajet

KESIMPULAN

- Langkah paling sesuai adalah memperbanyakkan masa bersama anak-anak kerana ia dapat meningkatkan kemahiran sosial kanak-kanak tanpa memerlukan gajet



RUJUKAN

Siti Jamiaah Abdul Jalil, N. A. (2020). PENGAWALAN IBU BAPA BEKERJAYA TERHADAP PENGGUNAAN GAJET DALAM KALANGAN KANAK-KANAK. *Bicara Dakwah kali ke 21: Dakwah Dalam Talian Semasa Pandemik*, 51 - 65.

Zainol, N. (9 Ogos, 2018). *6 Topi Pemikiran Untuk Membuat Keputusan Yang Lebih Efektif*. Retrieved from <https://thepejabat.my/6-topi-pemikiran-untuk-membuat-keputusan-yang-lebih-efektif/>

[HTV 201]