

**PUSAT PENGAJIAN ILMU PENDIDIKAN**

**SIDANG AKADEMIK 21/22**

**SEMESTER I**

**HTV 201– TEKNIK BERFIKIR**



**DISEDIAKAN OLEH :**

**NAMA : ANDI ARNAISAH BINTI ANDI ARNIS**

**NOMBOR MATRIK : 148634**

**DISEDIAKAN UNTUK :**

**DR FADZILAH BINTI AMZAH**

**TARIKH PENGHANTARAN :**

**25 JANUARI 2022**

## SOALAN 6

Kecanggihan teknologi tidak dinafikan kehebatannya kerana ia mempunyai pelbagai manfaat dan kebaikan serta dapat memudahkan segala urusan harian. Kita dapat melihat penggunaan gajet ini terutamanya dalam urusan komunikasi, menyiapkan tugas, alat pembelajaran dan sebagainya. Hal yang sama juga berlaku dalam kalangan kanak-kanak. Setiap benda memiliki kebaikan serta keburukannya yang tersendiri, begitu juga dengan penggunaan gajet. Hal ini dikatakan demikian kerana aplikasi dalam gajet itu juga akan melalaikan dan memberi kesan yang tak berfaedah serta negatif. 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. Kesan penggunaan gajet secara berlebihan memberi impak kepada kesihatan dan perkembangan kanak-kanak terutamanya kanak-kanak yang masih dalam proses perkembangan neuron. Hal ini kerana penggunaan gajet yang terlalu lama dan berlebihan boleh mengganggu perkembangan seimbang yang melibatkan fizikal, emosi, mental dan sosial. Penggunaan gajet yang tiada batasan boleh membawa kepada “ketagihan gajet”. Ketagihan gajet ini membawa kepada keadaan di mana seseorang terlalu obsess dengan penggunaannya sehingga menyebabkan mereka gila sekiranya berhenti menggunakannya. Oleh itu, kita akan menganalisis isu ini berdasarkan 6 topi berfikir beserta contoh-contoh yang sesuai yang boleh dilakukan bagi mengurangkan kebergantungan ibu bapa terhadap peranti dalam mendidik anak-anak.

Kewujudan isu ketagihan gajet di kalangan kanak-kanak pada hari ini boleh dikatakan sebagai bencana kepada ibu bapa dalam usaha untuk menjamin perkembangan positif anak-anak mereka. Di mana-mana sahaja kita melihat kanak-kanak bebas memegang gajet di tangan. Perkara ini tidak lagi dianggap pelik kerana trend masa kini telah berubah. Kemajuan teknologi gajet yang dipasang dengan pelbagai aplikasi permainan dan hiburan yang menarik minat kanak-kanak terus berkembang dari sehari ke sehari. Kanak-kanak tidak lagi berminat berinteraksi dengan dunia luar dan orang-orang di sekeliling mereka. Dunia eksplorasi kanak-kanak telah menjadi sempit kerana mereka hanya fokus kepada permainan gajet. Inilah keadaan yang berlaku apabila kanak-kanak mengalami ketagihan gajet. Penggunaan gajet boleh dimiliki oleh setiap 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. 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 ransangan otak dan mengganggu perkembangan otak seseorang kanak-kanak. Tindakan ibu bapa bagi mendedahkan anak-anak mereka terhadap penggunaan gajet bukanlah satu tindakan yang salah kerana gajet juga mampu digunakan untuk membantu dalam pembelajaran. Namun, ibu bapa perlulah bertanggungjawab untuk membimbing anak-anak mereka dalam penggunaan gajet seperti mengehadkan masa penggunaan agar tidak berlakunya jurang interaksi antara ibu bapa dan anak-anak.

Kaedah penggunaan 6 topi berfikir ini diperkenalkan oleh Edward de Bono, seorang pemikir dan penulis terkemuka Barat. Kaedah berfikir secara parallel ini bertujuan untuk meluaskan perspektif, melihat sesuatu perkara dari pelbagai sudut dan masa yang berlainan, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang terbaik. Kita tidak nafikan bahawa dengan menggunakan kaedah ini dapat menganalisis sesuatu isu dengan lebih baik. Melalui kaedah enam topi berfikir, setiap pemikiran dianalogikan kepada topi yang mempunyai warna-warna tertentu, iaitu putih, merah, hitam, kuning, hijau dan biru. Topi putih melambangkan pemikiran neutral dan objektif yang mementingkan fakta dan perkara objektif semata-mata. Topi merah pula melambangkan pemikiran emosional dan berlandaskan perasaan dan intuisi. Topi hitam adalah melambangkan pemikiran negatif yang menekankan keburukan, kelemahan dan kekacacatan. Topi kuning melambangkan pemikiran positif yang menggunakan kebaikan, keistimewaan dan manfaat. Topi hijau melambangkan pemikiran kreatif dan dengan itu mampu menjana idea-idea baru yang bernas atau mengembangkan idea yang sedia ada, sama ada secara logik atau sebaliknya. Topi biru melambangkan pemikiran kawalan dan dengan itu mengawal perjalanan sesuatu perkara termasuk topi-topi lain.

Faktor (topi putih) ketagihan gajet menyebabkan anak-anak menjadi anti sosial kerana mereka lebih gemar untuk meluangkan masa dengan bermain gajet. Kanak-kanak memerlukan kawan untuk bermain dan berkomunikasi. Apabila anak-anak dan gajet tidak dapat dipisahkan adalah sukar baginya untuk berkawan dan bersosial.

Kehidupan sehariannya akan ditemani oleh gajet. Hal ini juga akan 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. Kanak-kanak yang ketagih dengan gajet lebih suka menghabiskan masa di dalam rumah. Sebilangan ibu bapa yang terlalu melindungi menganggap teknologi sangat berguna kerana mereka mengetahui bahawa keselamatan anak di rumah terjamin. Namun, mereka tidak menyedari bahawa anak itu terasing dari dunia semula jadi dan kurang mendapat sumber vitamin D yang boleh diperolehi daripada cahaya matahari. Oleh itu, langkah (topi hijau) yang boleh dilakukan adalah ibu bapa hendaklah sering membawa anak-anak untuk melakukan aktiviti riadah. Dunia kanak-kanak adalah bermain. Mereka juga seronok apabila diberikan perhatian sepenuhnya oleh ibu bapa. Sebagai ibu bapa perlulah bertanggungjawab untuk bekerja dan mencari nafkah untuk keluarga. Namun, ada masanya anda fokus terhadap kerja dan tetapkan waktu selebihnya untuk anak-anak di rumah. Beri perhatian sepenuhnya ketika bersama mereka di rumah atau ketika keluar berjalan-jalan. Langkah pencegahan bermula di rumah dengan meluangkan lebih banyak masa dengan anak-anak, senantiasa berinteraksi dengan anak-anak dan banyakkkan aktiviti-aktiviti riadah bersama. Pastikan setiap aktiviti yang dilakukan menggembirakan dan menyebabkan anak merasa dihargai dan gembira. Galakkan juga anak-anak menyertai aktiviti sukan, pasukan berpakaian seragam dan kerja-kerja sosial untuk membolehkan anak-anak menyibukkan diri dengan aktiviti luar di samping meningkatkan jatidiri dan rasa tanggungjawab pada masyarakat. Selalu luang masa bersama anak-anak boleh mengelakkan anak-anak daripada terus menghadap gajet yang mengakibatkan kesan buruk terhadap mereka. Kelebihan (topi kuning) daripada langkah yang diambil akan menggalakkan interaksi anak-anak dengan komuniti. Mereka dapat berkenalan dan melihat dunia luar yang sebenar. Hal ini juga dapat mengurangkan ketagihan terhadap gajet dan membantu anak-anak untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Faktor (topi putih) ibu bapa yang sibuk bekerja akan menyebabkan tiada kawalan dalam penggunaan gajet anak-anak mereka yang menjadikan penggunaan gajet tanpa batasan. Ibu bapa memberikan alasan terpaksa membiarkan anak bermain gajet kerana tidak mempunyai masa untuk melayan kerenah anak-anak. Hal ini sering berlaku bagi ibu bapa yang tinggal di kawasan bandar. Disebabkan desakan kerja yang terlalu banyak menyebabkan mereka tidak dapat mengawal pergerakan dan penggunaan gajet dalam kalangan anak-anak mereka. Langkah (topi hijau) yang boleh diambil untuk

mengatasi hal ini adalah ibu bapa perlu menetapkan peraturan dalam penggunaan gajet. Pelaksanaan alternatif ini dapat mengawal kegiatan anak-anak semasa menggunakan gajet seperti tidak menggunakan gajet melebihi masa dan meletakkan ke tempat asal setelah menggunakannya. Perkara ini kedengaran agak tegas. Namun sebagai ibu bapa anda berhak untuk menentukan peraturan tertentu dalam keluarga terutama yang melibatkan kualiti masa bersama keluarga. Menetapkan jadual penggunaan gajet bukanlah suatu penderaan kepada anak anda. Sebaliknya ia sebagai satu cara mendidik mereka tentang pembahagian masa. Kelebihan (topi kuning) untuk membina nilai tanggungjawab dalam diri anak-anak. Tindakan ini secara tidak langsung akan mengajar nilai tanggungjawab apabila mereka mematuhi peraturan yang telah ditetapkan. Penetapan jadual penggunaan gajet perlu untuk memastikan masa mereka tidak dihabiskan sepanjang hari dengan aktiviti tidak berfaedah seperti melayani media sosial, menonton televisyen berlebihan, bermain permainan video dan sebagainya.

Faktor (topi putih) yang seterusnya adalah kepelbagaian hiburan yang ditawarkan oleh alat peranti (gajet). Kewujudan pelbagai aplikasi dan hiburan yang menarik membuatkan anak-anak ketagih untuk menggunakan gajet. Dailymail melaporkan hampir satu pertiga kanak-kanak menggunakan internet dan peralatan gajet seawal usia setahun. Apa yang memeranjatkan 70% daripada mereka berupaya menguasai penggunaan gajet ini sepenuhnya ketika di bangku sekolah rendah. Kanak-kanak yang baru ingin berkembang akan tertarik dengan aplikasi yang ada pada gajet kerana mereka ingin mencuba sesuatu benda baharu. Hal ini akan menyebabkan risiko (topi hitam) dengan mengganggu perkembangan otak kanak-kanak. Faktor ini akan mendorong kepada perkembangan mental yang tidak sihat kerana kurangnya interaksi antara ibu bapa dan anak-anak. Mereka akan menghadapi masalah seperti defisit perhatian, masalah kognitif, gangguan pembelajaran, peningkatan impulsif, dan kawalan sendiri diri. 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. Langkah (topi hijau) yang boleh diambil oleh ibu bapa adalah dengan menghadkan aplikasi yang boleh dimuat turun oleh anak-anak mereka. Kenalpasti aplikasi yang boleh menyebabkan mood anak-anak menjadi buruk dan yang boleh menyebabkan mereka leka. Sebagai contohnya, ibu bapa tidak membenarkan aplikasi permainan untuk dimuat turun oleh anak-anak.

Faktor (topi putih) berikutnya adalah ibu bapa yang terlalu memanjakan anak-anak. Ibu bapa sering menuruti setiap permintaan anak-anak termasuklah dengan membelikan gajet-gajet terkini dan lebih canggih. Kaedah atau cara ibu bapa pada hari ini, gajet menjadi sandaran bagi ibu bapa mengawal anak yang suka meragam. Menonton video animasi dan kartun selama berjam-jam di telefon pintar dan tablet membuatkan kanak-kanak asyik dalam dunia mereka sendiri. Sama halnya dengan permainan video. Ketagihan kanak-kanak dalam permainan video telah mengubah corak sosial mereka. Interaksi dengan keluarga dan rakan-rakan bukan lagi satu keutamaan. Risiko (topi hitam) yang bakal dihadapi adalah menggalakkan lagi ketagihan gajet. Tindakan ibu bapa yang memanjakan anak-anak mereka akan menggalakkan anak-anak terlalu obses dengan gajet. Penggunaan gajet yang membimbangkan ialah apabila kanak-kanak mencapai tahap ketagihan dan menggunakan gajetnya berjam-jam. Kebanyakan kanak-kanak yang berusia 7 tahun ke bawah telah terdedah dengan alat teknologi seperti telefon pintar dan tablet. Langkah (topi hijau) yang perlu diambil untuk mengatasi hal ini adalah ibu bapa hendaklah bertindak tegas. Hal ini supaya anak-anak mereka lebih takut dan akan mematuhi peraturan-peraturan yang telah ditetapkan terhadap penggunaan gajet. Ibu bapalah sebenarnya yang memainkan peranan dalam mengawal ketagihan gajet di kalangan kanak-kanak. Tanpa peranan ibu bapa, sukar bagi peringkat umur anak-anak yang masih belum matang dalam berfikir untuk menentukan baik buruk penggunaan gajet.

Faktor (topi putih) yang menyebabkan ketagihan gajet juga adalah disebabkan kebebasan yang diberikan kepada kanak-kanak. Oleh kerana kurangnya kawalan daripada ibu bapa, mereka akan berasa bebas untuk melakukan apa sahaja aktiviti. Ibu bapa tidak seharusnya memanjakan dan memberikan kebebasan kepada anak-anak dengan memberi hadiah berupa gajet. Pelbagai lagi idea barangan yang sesuai dihadiahkan mengikut umur mereka. Anda boleh menetapkan syarat umur untuk permohonan memiliki gajet pada usia tertentu dan maklumkan kepada anak-anak yang masih kecil supaya mereka faham mengenainya. Langkah (topi hijau) yang boleh diambil adalah ibu bapa hendaklah memantau aktiviti anak-anak mereka. Kawalan yang dilakukan akan menyebabkan anak-anak lebih berhati-hati dalam menggunakan gajet mereka. Ibu bapa juga perlu melakukan pemantauan penggunaan gajet di rumah dengan menetapkan penggunaan masa tertentu yang dipersetujui antara pihak anak dan ibu bapa. Letakkan ruangan penggunaan gajet di ruang tamu atau di ruang yang boleh dilihat oleh pihak ibu bapa. Jangan meletakkannya di ruang bilik bagi mengelakkan

anak menghabiskan masa hanya untuk bermain gajet. Emosi (topi merah) anak-anak akan merasa takut dan tidak akan bertindak sesuka hati dalam melakukan sesuatu. mengelakkan anak-anak daripada menggunakan internet untuk tujuan yang lain. Hal ini dapat mengekang anak-anak daripada melayari laman web yang melalaikan, pihak ibu bapa juga boleh memuatnaik program yang dapat menapis laman sesawang agar lebih selamat dan sesuai untuk pembelajaran anak-anak.

Sebagai kesimpulannya (topi biru), ibu bapa perlu memikirkan kesan masa hadapan yang akan berlaku apabila membuat keputusan dalam mendidik dan membimbing anak-anak mereka. Ibu bapa perlu sedar 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. Dapat dirumuskan bahawa kesan penggunaan secara berlebihan akan memberi kesan yang negatif terhadap perkembangan kanak-kanak sekiranya tiada kawalan dan pengawasan daripada ibu bapa dan penjaga. Oleh itu, semua pihak diharapkan dapat memainkan peranan masing-masing untuk memastikan kanak-kanak memperolehi manfaat daripada kebanjiran teknologi kini dan memberikan sumbangan dalam konteks perkembangan kanak-kanak. 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.

## **BIBLIOGRAFI**

- 1) Greenfield D.N. Treatment Considerations in Internet and Video Game Addiction: A Qualitative Discussion. *Child Adolescent Psychiatric Clinic of North America*. 2018. 27(2):327-344.
- 2) Salicetia F. Internet Addiction Disorder. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 2015. 191(2): 1372-1376.
- 3) Cash H., Rae C.D., Steel A.H., Winkler A. Internet Addiction: A Brief Summary of Research and Practice. *Current Psychiatry Review*. 2012. 8(4): 292–298.
- 4) Berita Nasional. (2018, Mac 30). Hadkan anak guna gajet elak rosak penglihatan. *BeritaHarianOnline*.  
<https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2018/03/405643/hadkan-anak-guna-gajet-elak-rosakpenglihatan>
- 5) 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-jamsehari/4385644.html>
- 6) 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.
- 7) Hamzah, H., & Khiu, A. L. (2018). Gadget usage: Trends and its relationship with psychosocial adjustment among pre-schoolers in Malaysia.
- 8) 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>
- 9) Farah Aziz. (2020, Jun 17). Gajet: Membantu atau merosakkan perkembangan anak anda? <https://hellodoktor.com/ms/keibubapaan/tips-keibubapaan/gajet-membantu-atau-merosakkanperkembangan-anak-anda/>





SEMESTER 1, SIDANG AKADEMIK 2021/2022

## HTV 201 : TEKNIK BERFIKIR

### TUGASAN INDIVIDU 30%

Disediakan oleh : ANDI ARNAISAH BINTI ANDI ARNIS (148634)

Disediakan untuk : DR. FADZILAH BINTI AMZAH

Tarikh Penghantaran : 25 Januari 2022



## SOALAN 6

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. Analisis isu ini berdasarkan kaedah 6 TOPI BERFIKIR beserta contoh-contoh sesuai yang boleh dilakukan bagi mengurangkan kebergantungan ibubapa terhadap peranti dalam mendidik anak-anak.



## PENDAHULUAN/DEFINISI GAJET

"Gajet" merupakan alat peranti berteknologi tinggi seperti telefon bimbit, komputer riba, kamera dan sebagainya. Setiap benda memiliki kebaikan serta keburukannya yang tersendiri, begitu juga dengan penggunaan gajet. Penggunaan gajet yang tiada batasan boleh membawa kepada "ketagihan gajet". Ketagihan gajet ini membawa kepada keadaan di mana seseorang terlalu obsess dengan penggunaannya sehingga menyebabkan mereka gila sekiranya berhenti menggunakannya.



## PENGENALAN ISU

Kewujudan isu ketagihan gajet di kalangan kanak-kanak pada hari ini boleh dikatakan sebagai bencana kepada ibu bapa dalam usaha untuk menjamin perkembangan positif anak-anak mereka. Kanak-kanak tidak lagi berminat berinteraksi dengan dunia luar. Dunia eksplorasi kanak-kanak telah menjadi sempit kerana mereka hanya fokus kepada permainan gajet. Tindakan ibu bapa bagi mendedahkan anak-anak terhadap penggunaan gajet bukanlah satu tindakan yang salah kerana gajet juga mampu digunakan untuk membantu dalam pembelajaran. Namun, ibu bapa perlulah bertanggungjawab untuk membimbing anak-anak mereka seperti menghadkan masa penggunaan agar tidak berlakunya jurang interaksi.



# 6 TOPI BERFIKIR

Bertujuan untuk meluaskan perspektif, melihat sesuatu perkara dari pelbagai sudut dan masa yang berlainan, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang terbaik. Kita tidak nafikan bahawa dengan menggunakan kaedah ini dapat menganalisis sesuatu isu dengan lebih baik.



## ISI PERTAMA

**Faktor (topi putih) : anak-anak menjadi anti sosial**

- mereka lebih gemar untuk meluangkan masa dengan bermain gajet.

**Langkah (topi hijau) : ibu bapa hendaklah sering membawa anak-anak untuk melakukan aktiviti riadah.**

- sentiasa berinteraksi dengan anak-anak dan banyakkkan aktiviti-aktiviti riadah bersama. Pastikan setiap aktiviti yang dilakukan menggemirakan dan menyebabkan anak merasa dihargai dan gembira

**Kelebihan (topi kuning) : menggalakkan interaksi anak-anak dengan komuniti**

Dapat mengurangkan ketagihan terhadap gajet dan membantu anak-anak untuk berkomunikasi dengan orang lain.



## ISI KEDUA

**Faktor (topi putih) : Penggunaan gajet tanpa batasan**

- Ibu bapa memberikan alasan terpaksa membiarkan anak bermain gajet kerana tidak mempunyai masa untuk melayan kerenah anak-anak.

**Langkah (topi hijau) : ibu bapa perlu menetapkan peraturan dalam penggunaan gajet**

- Pelaksanaan alternatif ini dapat mengawal kegiatan anak-anak semasa menggunakan gajet seperti tidak menggunakan gajet melebihi masa dan meletakkan ke tempat asal setelah menggunakannya

**Kelebihan (topi kuning) : membina nilai tanggungjawab dalam diri anak-anak.**

- Mereka mematuhi peraturan yang telah ditetapkan. Penetapan jadual penggunaan gajet perlu untuk memastikan masa mereka tidak dihabiskan sepanjang hari dengan aktiviti tidak berfaedah



## ISI KETIGA

**Faktor (topi putih) : Kepelbagaian hiburan yang ditawarkan oleh alat peranti (gajet).**

- Kewujudan pelbagai aplikasi dan hiburan yang menarik membuatkan anak-anak ketagih untuk menggunakan gajet

**Risiko (topi hitam) : mengganggu perkembangan otak kanak-kanak.**

- Mereka akan menghadapi masalah seperti defisit perhatian, masalah kognitif, gangguan pembelajaran, peningkatan impulsif, dan kawalan sendiri diri.

**Langkah (topi hijau) : Menghadkan aplikasi yng boleh dimuat turun oleh anak-anak mereka**

- Sebagai contohnya, ibu bapa tidak membenarkan aplikasi permainan untuk dimuat turun oleh anak-anak



## ISI KEEMPAT

**Faktor (topi putih) : Ibu bapa yang terlalu memanjakan anak-anak.**

- Ibu bapa sering menuruti setiap permintaan anak-anak termasuklah dengan membelikan gajet-gajet terkini dan lebih canggih

**Risiko (topi hitam) : Menggalakkan lagi ketagihan gajet.**

- Tindakan ibu bapa yang memanjakan anak-anak mereka akan menggalakkan anak-anak terlalu obsess dengan gajet.

**Langkah (topi hijau) : Ibu bapa hendaklah bertindak tegas.**

- Hal ini supaya anak-anak mereka lebih takut dan akan mematuhi peraturan-peraturan yang telah ditetapkan terhadap penggunaan gajet



## ISI KELIMA

**Faktor (topi putih) : Kebebasan yang diberikan kepada kanak-kanak.**

- kurangnya kawalan daripada ibu bapa

**Langkah (topi hijau) Memantau aktiviti anak-anak mereka.**

-Kawalan yang dilakukan akan menyebabkan anak-anak lebih berhati-hati dalam menggunakan gajet mereka

**Emosi (topi merah) : anak-anak akan berasa takut dan tidak akan bertindak sesuka hati**

-Hal ini dapat mengekang anak-anak daripada melayari laman web yang melalaikan





## KESIMPULAN (TOPI BIRU)

- Ibu bapa perlu sedar 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.
- Dapat dirumuskan bahawa kesan penggunaan secara berlebihan akan memberi kesan yang negatif terhadap perkembangan kanak-kanak sekiranya tiada kawalan dan pengawasan daripada ibu bapa dan penjaga.



## BIBLIOGRAFI

- 1)Berita Nasional. (2018, Mac 30). Hadkan anak guna gajet elak rosak penglihatan.BeritaHarianOnline.  
<https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2018/03/405643/hadkan-anak-guna-gajet-elak-rosakpenglihatan>
- 2)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-jamsehari/4385644.html>
- 3)Farah Aziz. (2020, Jun 17). Gajet: Membantu atau merosakkan perkembangan anak anda? <https://hellodoktor.com/ms/keibubapaan/tips-keibubapaan/gajet-membantu-atau-merosakkanperkembangan-anak-anda/>