

EDISI 10

JUN 2023

BULETIN APB

AKADEMI PENGAJIAN BAHASA
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
CAWANGAN NEGERI SEMBILAN
KAMPUS SEREMBAN



JERI- Kanak-Kanak Dahulu dan Sekarang

ZAILANI BIN SHAFIE, RAZIFAH BT OTHMAN & AMIRAH ABU HASSAN

UITM CAWANGAN NEGERI SEMBILAN KAMPUS REMBAU

Apa itu JERI? Istilah JERI tidak lagi asing bagi seseorang yang mempunyai latar belakang pembangunan latihan dan motivasi. JERI merupakan singkatan bagi: Pembangunan Jasad, Emosi, Roh dan Intelek.

Pembangunan diri JERI dapat diukur bermula dari lingkungan umur 15 sehingga 17 tahun. Kita sering mendengar bahawa kanak-kanak dahulu lebih berketerampilan dan berani berbanding dengan kanak-kanak sekarang. Namun sejauh mana pernyataan ini dapat dibuktikan?. Adakah melalui perbandingan perbezaan era zaman kanak-kanak dahulu dan kini dengan merujuk kepada aktiviti-aktiviti yang dilakukan?

Dapat dilihat, pada zaman dahulu, kanak-kanak lebih gemar melakukan aktiviti di luar rumah berbanding dengan kanak-kanak pada masa kini yang banyak menghabiskan masa menggunakan gajet dan berada di dalam rumah. Adakah keadaan ini dapat mempengaruhi pembinaan jati diri dan karakter kanak-kanak dari sudut keterampilan, kreatif, utuh dari segi emosi, komunikasi dan sebagainya?



Kemampuan dan kebolehan kanak-kanak pada zaman dahulu dilihat lebih kreatif melalui pelbagai jenis permainan ciptaan sendiri, yang lebih bermusim sifatnya dengan mengikut keadaan setempat atau bergantung pada cuaca. Seperti contoh, musim angin bertiup kencang biasanya menjadi musim layang-layang. Layang-layang dan wau yang bukan sahaja diminati oleh kanak-kanak tetapi juga golongan dewasa. Mereka menjadi lebih kreatif dengan membuat layang-layang sendiri.

Pelbagai jenis permainan yang wujud dan kebanyakannya tidak perlu beli di kedai dan tidak menggunakan kos yang tinggi. Berkemungkinan juga faktor kemajuan teknologi telah mempengaruhi sifat jenis permainan antara kanak-kanak dahulu dan sekarang. Namun begitu, jenis-jenis permainan kanak-kanak zaman dahulu lebih banyak dilakukan di luar rumah dilihat dapat menyihatkan tubuh badan serta melatih minda untuk menjadi lebih kreatif dan berkembang sihat. Persoalannya, adakah kanak-kanak sekarang sebaliknya? Contoh jenis-jenis permainan yang ada adalah seperti berikut:

1. Layang-layang/Wau
2. Pistol/Senapang Kayu
3. Galah panjang
4. Baling Tin
5. Konda-kondi
6. Gasing
7. Main getah
8. Guli
9. Tarik Upih
10. Polis Entry
11. Teng-teng
12. Buah letup
13. Main nyorok-nyorok
14. Buah getah batu seremba
15. Main masak-masak
16. Congkak
17. Roundas
18. Main jadi ninja
19. Tangkap harimau
20. Terompah panjang
21. Main kawin-kawin



Kajian mendapati perkembangan teknologi telah menjadikan kanak-kanak zaman kini berdepan dengan banyak masalah kesihatan akibat daripada pendedahan yang melampau terhadap penggunaan paparan skrin gajet. Berdasarkan kajian yang dijalankan, tidak dinafikan kekerapan yang tinggi dalam penggunaan paparan skrin mendatangkan lebih banyak keburukan daripada kebaikan.

Paparan skrin boleh diakses tanpa batasan samada dari sumber gajet itu sendiri mahupun secara dalam talian atau dari sumber luar. Hal ini menjadikan kanak-kanak lebih banyak meluangkan masa dengan bermain permainan video dalam talian berbanding menelaah ilmu. Cabaran kanak-kanak mahupun golongan dewasa pada masa ini adalah kemampuan mengawal diri daripada sudut emosi dan ilmu. Setakat hari ini, masih belum wujud undang-undang rasmi yang mengawal isi kandungan di dalam gajet. Kerajaan dan pihak berkuasa memainkan peranan penting dalam membendung fenomena kesan daripada penggunaan teknologi pada hari ini.

Albert Einstein pernah menjangkakan fenomena ini dan telah mengungkapkan: *"Saya takut suatu hari nanti teknologi akan mengatasi interaksi manusia. Dunia akan mempunyai generasi yang bodoh."* Kajian diterbitkan oleh *Common Sense Media* mendapati penggunaan gajet secara keseluruhan dalam kalangan kanak-kanak dan remaja meningkat sebanyak 17 peratus dari tahun 2019 hingga 2021. Secara purata, penggunaan skrin harian meningkat dalam kalangan remaja berumur lapan hingga 12 tahun kepada lima jam 33 minit dari empat jam 44 minit, dan kepada lapan jam 39 minit dari tujuh jam 22 minit untuk remaja (umur 13 hingga 18 tahun).

Penggunaan gajet elektronik berlebihan menyebabkan simptom sama seperti yang dialami penagih dadah. Hasil kajian yang dikongsi oleh University of Michigan di C.S Mott Children's Hospital menyatakan, jika tahap keseronokan tidak dicapai, ia menimbulkan masalah dari segi tumpuan, kelakuan dan 'mood' kanak-kanak. Kajian ini juga memerihalkan kesan negatif penggunaan peranti elektronik berlebihan termasuklah kurang tidur, penurunan prestasi akademik, pengasingan sosial dan masalah hubungan dengan keluarga dan rakan-rakan. Ia juga boleh membawa kepada gangguan mental seperti kemurungan dan kegelisahan.



Terdapat juga kesan positif dalam pencarian dan perluasan ilmu, kaedah mendapatkan maklumat menjadi lebih pantas dan sebagai alat komunikasi berkesan. Gajet juga menjadi sumber pendapatan yang sangat berkesan dan pantas, perniagaan boleh dijalankan tanpa batasan waktu, ruang dan tempat seperti yang dipelopori oleh ramai anak muda kini. Terdapat sekurang-kurangnya 5 kelebihan berniaga secara dalam talian:

1. Mudah rendah
2. Pasaran luas
3. Kurang risiko
4. Masa fleksibel
5. Bebas berada dimana-mana

Akhir kalam, generasi hari ini khususnya kanak-kanak lebih banyak meluangkan masa di dalam rumah. Ini memberi kesan kepada hubungan silaturahim yang menjadi renggang dan kanak-kanak hari ini lebih memilih untuk berkomunikasi secara dalam talian berbanding dengan bersemuka. Ini dapat dilihat menjelang hari perayaan seperti hari raya, tidak lagi seperti dahulu. Ramai kanak-kanak berjalan dari rumah ke rumah bagi mengeratkan silaturahim antara jiran, kawan-kawan dan keluarga. Untuk melihat generasi akan datang adalah dengan melihat apa yang ada pada generasi muda pada hari ini. Moga ada usaha berterusan dan berkesan ke arah kebaikan bagi mengawal perkembangan teknologi komputer tanpa sempadan pada hari ini dan akan datang. Disamping kesihatan terjaga, hubungan kemanusiaan juga menjadi lebih mesra dan bertamadun.

Rujukan

- Amaswa, CR (2018, April 5). 19 Permainan Rare Zaman Dulu yang budak sekarang tak kenal pun. Remaja. <https://www.remaja.my/19-permainan-rare-zaman-dulu-yang-budak-sekarang-tak-kenal-pun/>
- Ridauddin, D. (2022, Mac 26). Kanak-kanak habiskan banyak masa dengan gajet – Kajian. Astromawani. <https://www.astroawani.com/berita-dunia/kanakkanak-remaja-habiskan-lebih-banyak-masa-dengan-gajet-kajian-353768>
- Admin, (2021, Jun 29). Kecanduan Gajet dalam kalangan Generasi Muda. Malaysia Gazette. <https://malaysiagazette.com/2021/06/29/kecanduan-gajet-dalam-kalangan-generasi-muda/>
- Admin. (2023). 5 Kelebihan Berniaga Secara Online <https://nurraysa.com/5-kelebihan-berniaga-secara-online/>