

TEKNOLOGI MENGANGGU REMAJA



LEDAKAN teknologi dari satu sudut telah menjadi gangguan kepada banyak orang, terutamanya para remaja. Perubahan teknologi yang berasaskan inovasi moden telah berjaya membentuk sekelompok manusia yang obsesi dengan penggunaannya. Hal ini menyebabkan hampir setiap aktiviti harian golongan ini tidak dapat lari daripada menggunakan teknologi. Rutin harian mereka sentiasa dipengaruhi oleh teknologi, bahkan golongan ini tidak mampu melakukan apa-apa sahaja tanpa bantuan teknologi.

Antara teknologi yang paling dekat dengan para remaja kini termasuklah yang berasaskan teknologi maklumat, yang mudah, murah, dan mempunyai pelbagai aplikasi.

Teknologi maklumat merupakan satu daripada bentuk teknologi

yang berasaskan jaringan hubungan yang melibatkan komuniti di seluruh dunia. Dengan kemajuan teknologi yang dicipta hasil kajian dan inovasi penciptanya, telah menjadikan manusia di seluruh dunia mampu memperoleh segala maklumat dengan mudah dan cepat. Fenomena ini menjadi kecenderungan baharu bagi setiap orang.

John Naisbitt (1990), seorang pakar teknologi maklumat, meramalkan bahawa salah daripada 10 kecenderungan manusia pada awal abad ke-21 ialah maklumat. Bagi kumpulan ini, maklumat sangat berharga dalam dunia globalisasi sehingga menjadi penentu dan penggerak kepada masa hadapan.

Di Malaysia, perkembangan teknologi maklumat seiring dengan

dasar kerajaan yang menggalakkan penggunaan teknologi maklumat dalam pelbagai urusan. Kerajaan berhasrat agar setiap rakyat di Malaysia terdedah dengan pelbagai maklumat yang berfaedah dengan cepat dan bermanfaat. Walau bagaimanapun teknologi ini bukan sahaja membawa impak positif kepada masyarakat tetapi turut memberikan kesan yang negatif kepada penggunaannya sekiranya disalahgunakan.

Bagi remaja, perkembangan teknologi maklumat yang pesat di negara ini telah membuka satu saluran yang baharu daripada cabang permainan dan hiburan mereka. Hiburan yang berasaskan teknologi ini sedikit sebanyak menjadi gangguan kepada para remaja dalam proses pengembangan pembelajaran dan sahsiah diri masing-masing.

Permainan dalam talian yang berasaskan teknologi maklumat dengan menggunakan pelbagai peralatan termasuklah melalui telefon mudah alih, komputer, dan televisyen banyak memberikan pilihan kepada remaja untuk berhibur dan beriadah. Ditambah pula dengan kemudahan talian yang murah dan mudah yang ditawarkan oleh syarikat telekomunikasi dengan pelbagai pakej yang menarik. Faktor ini membentuk kumpulan remaja yang terdorong untuk memilih menjalankan aktiviti riadah hanya melalui dalam talian. Bayangkan dengan hanya RM1 sahaja mereka mampu untuk melayari internet dan menggunakan pelbagai jenis permainan yang menyeronokkan. Inilah yang menjadi unsur gangguan kepada remaja yang berpunca daripada teknologi.



Gangguan merupakan satu elemen yang mampu mengubah pemikiran, hasrat dan keupayaan seseorang untuk menekuni serta istiqamah terhadap sesuatu perkara yang dilakukan. Dalam konteks pelajar, aktiviti yang berbentuk proses pembelajaran akan terganggu dengan wujudnya faktor penarik yang terdapat dalam permainan dalam talian yang ditawarkan oleh teknologi maklumat dan komunikasi. Gangguan ini bukan sahaja melibatkan masa dan tenaga serta kos yang dibazirkan semasa menggunakannya, malah melibatkan hubungan antara satu sama lain. Hal ini meliputi semangat setia kawan, kerja berkumpulan, dan komunikasi langsung antara individu. Gangguan berbentuk kemanusiaan ini sebenarnya lebih berbahaya jika tidak dibendung secara berhemah pada peringkat awal.

Bayangkan, semua jenis sukan kegemaran remaja, termasuklah bola

sepak, badminton, boling, dan hoki dapat diaplikasikan hanya dengan sebuah telefon mudah alih yang dilengkapi talian internet. Penggunaan tidak perlu lagi berpakaian sukan yang lengkap seterusnya ke padang yang sesuai untuk menjalankan aktiviti sukan yang digemari. Mereka hanya memerlukan peralatan teknologi, seterusnya hanya perlu berada di bilik sahaja.

Jika mereka memerlukan kawan, mereka hanya perlu melayari media sosial seperti *facebook* dan *twitter*, seterusnya dapat berhubung dengan sesiapa sahaja tanpa perlu mengenalinya. Jika mereka memerlukan makanan, mereka dapat membuat pesanan hanya di dalam talian sahaja. Bayangkan, cara hidup masyarakat yang dikuasai oleh teknologi. Mereka akan hilang nilai kemanusiaan yang sebenarnya yang dapat dinilai keikhlasannya. Nilai

kekeluargaan, semangat setia kawan dan hubungan sosial yang berkesan secara bersemuka, semakin pupus.

Teknologi banyak mengganggu rutin kehidupan seseorang yang berhasrat memenuhi naluri kehidupan mereka secara fitrah atau semula jadi. Secara semula jadinya setiap manusia memerlukan orang lain untuk berkomunikasi. Proses komunikasi bersemuka yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan maklumat, bersosial, dan bertanya telah mula dikesampingkan. Remaja kini lebih cenderung menggunakan alat untuk mendapatkan semua yang diinginkan.

Bagi pelajar, penggunaan peralatan berasaskan teknologi maklumat untuk tujuan hiburan dan riadah adalah sesuatu yang tidak perlu. Kecanggihan teknologi maklumat yang ada sekarang sebaiknya digunakan hanya untuk proses pembelajaran dan pengajaran. Hal ini dikatakan demikian kerana kesan



Gambar 1

Remaja hari ini lebih cenderung menggunakan alat untuk mencapai kepuasan diri dan mendapatkan apa-apa yang diinginkan.

Gambar 2

Aktiviti pembelajaran akan terganggu apabila wujudnya tawaran penarik yang boleh memesongkan pendirian diri remaja terhadap pelajaran.

daripada kesilapan menggunakan teknologi ini akan merosakkan nilai kehidupan sebagai seorang pelajar yang sepatutnya memanfaatkan hubungan antara kawan dalam proses perkembangan minda dan sahsiah diri. Contohnya, nilai kepimpinan seseorang remaja hanya mampu dipupuk melalui aktiviti berbentuk bersemuka dan kerjasama. Proses ini tidak akan berjaya dilakukan dengan hanya memimpin satu watak yang dimainkan dalam permainan di dalam talian.

Bukankah menjadi kesalahan yang besar untuk menggunakan teknologi sebagai alat hiburan dan riadah. Walau bagaimanapun, penggunaan yang melampaui had akan memberikan impak negatif yang akan mengganggu proses pembelajaran remaja.

Kehidupan sebagai remaja sepatutnya diisi dengan aktiviti yang berbentuk semula jadi. Sesuai dengan

sifat semula jadi remaja yang gemar cabaran dan sesuatu yang baharu yang mampu menguji keupayaan fizikal dan mental mereka, remaja harus melakukan aktiviti secara berkumpulan dan bekerjasama. Semua elemen dan nilai yang perlu dimiliki oleh remaja ini sukar untuk dipenuhi oleh aktiviti yang berasaskan teknologi dan perantaranya ialah alat dan media di dalam talian.

Perkembangan teknologi maklumat, khususnya untuk tujuan hiburan dan riadah merupakan perkara yang mengganggu proses perkembangan fizikal dan mental remaja. Aktiviti hiburan dan riadah ini masih perlu dijalankan secara manual dan semula jadi. Kegiatan ini masih memerlukan hubungan kemanusiaan, tambahan pula tubuh badan kita masih perlu dibasahi dengan peluh yang keluar secara semula jadi untuk kesihatan yang baik. ☺

Teknologi banyak mengganggu rutin kehidupan seseorang yang berhasrat memenuhi naluri kehidupan mereka secara fitrah atau semula jadi. Secara semula jadinya setiap manusia memerlukan orang lain untuk berkomunikasi.

Kambar 1
Teknologi banyak mengganggu rutin
hidup remaja untuk membina
perhubungan baik yang selari dengan
perkembangan diri remaja yang
semulajadi.

