

**Article Info:**

Published Date: 25 June 2023

\*Corresponding Author: suryadilagga@gmail.com

## **PENGARUH PENGGUNAAN JENIS KANDUNGAN GAJET TERHADAP TINGKAH LAKU BERMASALAH KANAK-KANAK: SATU KERANGKA KONSEP**

*The Influence of the Use of Gadget Content Types on Children's Problematic Behavior:  
A Conceptual Framework*

**Suryadi Lagga<sup>1\*</sup>, Noor Hassline Mohamed<sup>2</sup>, Peter Voo Su Kiong<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Fakulti Psikologi dan Pendidikan, Universiti Malaysia Sabah,  
Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia

<sup>2</sup>Fakulti Perubatan dan Sains Kesihatan, Universiti Malaysia Sabah,  
Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia

**To cite this article (APA):** Lagga, S., Mohamed, N. H., & Kiong, P. V. S. (2023). The Influence of the Use of Gadget Content Types on Children's Problematic Behavior: A Conceptual Framework: Pengaruh Penggunaan Jenis Kandungan Gajet Terhadap Tingkah Laku Bermasalah Kanak-Kanak: Satu Kerangka Konsep. *KUPAS SENI, 11*(1), 36–45. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol11.1.6.2023>

**To link to this article:** <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol11.1.6.2023>

### **ABSTRAK**

Perkembangan Revolusi Industri Keempat dan kemunculan wabak Covid-19 telah membawa dunia moden ke arah konsep pendigitalan dengan lebih pantas. Keadaan ini seterusnya menormalisasikan penggunaan kandungan pembelajaran, media sosial, permainan, dan hiburan yang berupaya menimbulkan kelakuan luar norma dalam kalangan kanak-kanak. Walaupun kajian terdahulu telah membincangkannya, namun penyelidik memandang faktor kontekstual seperti ciri keluarga dan individu mungkin merupakan penyederhana yang signifikan dalam isu ini. Campur tangan ibu bapa dilihat berkesan dalam membantu interaksi kanak-kanak dengan kemudahan teknologi. Sementara itu, keperluan dan pemilihan penggunaan jenis kandungan yang tidak seragam antara kanak-kanak lelaki dan perempuan juga mungkin menjadi faktor terpenting. Oleh itu, kajian ini bertujuan menyediakan kerangka konsep untuk mengenal pasti pengaruh penggunaan jenis kandungan gajet terhadap tingkah laku bermasalah kanak-kanak, juga mengenal pasti sejauh mana kekuatan pengantaraan ibu bapa dan jantina kanak-kanak dalam menyederhanakan hubungan tersebut. Ini boleh berfungsi sebagai peta jalan dalam membentuk pendekatan bersesuaian bagi mengintegrasikan sistem pendidikan ke arah pendigitalan. Tambahan pula, idea kerangka konsep ini dianggap mempunyai nilai tersendiri bagi menyumbang kepada penyelidikan akan datang.

**Kata kunci:** Penggunaan jenis kandungan gajet, Tingkah laku bermasalah, Pengantaraan ibu bapa, Jantina kanak-kanak

### **ABSTRACT**

The development of the Fourth Industrial Revolution and emergence of the Covid-19 pandemic have accelerated the world's move towards digitalization. This has resulted in the normalization of the use of learning content, social media, games and entertainment, which can lead to abnormal behavior among children. Although previous studies have discussed these issues, researchers believe that contextual factors, such as family individual characteristics, may be a significant simplification of these issues. Parental intervention is seen as effective in helping children interact with technology. Meanwhile, the differing

needs and choices in the usage of content types between boys and girls may also be a crucial factor. Therefore, this study aims to provide a conceptual framework to identify the influence of gadget content types on children's problematic behavior and to determine the extent to which parental mediation and child gender mediate this relationship. This could serve as a roadmap in shaping an appropriate approach to integrate the education system towards digitalization. Furthermore, the idea of conceptual framework is considered to have its own value for future studies.

**Keywords:** The use of gadget content types, Problematic behavior, Parental mediation, Gender of children

## **PENGENALAN**

Arah pembangunan teknologi gajet kian meningkat dengan pantas. Corak penggunaannya juga semakin terbuka dan berkembang dengan cepat. Seramai 95 juta pengguna mudah alih baharu yang dikesan pada 2022 iaitu peningkatan sebanyak 1.85 peratus berbanding pada 2021 (Kemp, 2022). Angka ini memungkinan juga kanak-kanak sebagai pengguna gajet yang aktif. Sebenarnya, kanak-kanak zaman masyarakat moden telah pun didedahkan dengan penggunaan gajet seawal usia mereka (Astapenko et al., 2021; Liu et al., 2021). Ia menyebabkan kanak-kanak hidup dalam keadaan yang banyak diwarnai oleh teknologi skrin. Lantaran itu, persekitaran kehidupan sosial dan aktiviti fizikal mereka semakin digital. Boleh dikatakan bahawa kandungan seperti pembelajaran, media sosial, permainan, dan hiburan merupakan antara kandungan yang paling kerap digunakan dalam konteks umur kanak-kanak (Rideout & Robb, 2020). Walaupun tanpa internet, ia tidak menghalang penggunaan sesuatu kandungan malah kombinasi gajet dan internet merancakkan lagi interaksi tersebut (Izrael et al., 2020). Akibatnya, ia memberi kesan terhadap ciri-ciri psikologi kanak-kanak (Lee et al., 2020) serta menyebabkan perubahan tingkah laku mereka (Eales et al., 2021). Dalam Astapenko et al. (2021), penulis turut bersetuju dengan isu ini, bagaimana penggunaan kandungan gajet yang berupaya mempengaruhi tingkah laku kanak-kanak. Secara khusus, penggunaan jenis kandungan gajet telah dikenal pasti sebagai faktor risiko yang penting untuk perkembangan dan kesejahteraan tingkah laku kanak-kanak.

Sesungguhnya, kemahiran keibupaaan dalam menangani isu ini merupakan satu perkara yang amat penting. Realitinya, kehadiran media dalam konteks sebuah keluarga sememangnya benar (Izrael et al., 2020), di mana, ibu bapa disarankan untuk memberi perhatian mengenainya (Liu et al., 2021; Pedersen et al., 2022). Hakikat ini memaksa penglibatan ibu bapa untuk membantu kanak-kanak memilih penggunaan kandungan yang bersesuaian, namun, kadangkala mereka hilang kawalan terhadap tanggungjawab tersebut (Andersen, 2022). Terdapat juga sebilangan ibu bapa yang mengambil langkah sambil lewa dalam menetapkan peraturan yang mengakibatkan kanak-kanak bebas menggunakan gajet secara berlebihan (Pedersen et al., 2022). Sementara itu, kawalan yang diaplikasikan seperti pengantaraan ibu bapa sebenarnya bergantung kepada kecekapan literasi digital mereka (Izrael et al., 2020) kerana sebilangan ibu bapa kurang mahir mengenai fungsi perisian yang digunakan oleh kanak-kanak (Ling & Kai Yee, 2021). Adakalanya, pelaksanaan pengantaraan ibu bapa biasanya menimbulkan konflik antara ibu bapa dan kanak-kanak (Matthes et al., 2021). Bahkan, menurut Martínez et al. (2020), tidak semua strategi pengantaraan ibu bapa berkesan mengikut jantina kanak-kanak.

Selain itu, jantina kanak-kanak mempunyai kaitan dengan kesenjangan dalam gaya penggunaan gajet. Berbanding kanak-kanak perempuan, kanak-kanak lelaki dilaporkan menggunakan gajet dan internet dengan kadar yang agak tinggi (Mohd Mahudin & Janon, 2021). Dalam pada itu, kanak-kanak lelaki juga dikatakan lebih kerap meluangkan masa menggunakan gajet (Anitha et al., 2021) dan lebih banyak menggunakan skrin media (Pedersen et al., 2022). Akibatnya, Liu et al. (2021) mendapati bahawa kanak-kanak lelaki dikesan lebih berpotensi mengalami tingkah laku di luar norma. Tambah Anitha et al. (2021) lagi, kanak-kanak lelaki juga lebih mudah ketagih dengan penggunaan kandungan gajet. Walau bagaimanapun, tahap kesedaran kanak-kanak perempuan adalah lebih rendah untuk memastikan keselamatan tapak kandungan yang dicapai oleh mereka (Apolozan, 2022). Sementara itu, kanak-kanak perempuan juga mempunyai tahap nomofobia yang agak tinggi (Galhardo et al., 2022), serta, merupakan pengguna internet yang berisiko yang memberi kesan negatif kepada diri mereka sendiri (McDool et al., 2020). Lantaran itu, kesan penggunaan jenis kandungan gajet dapat

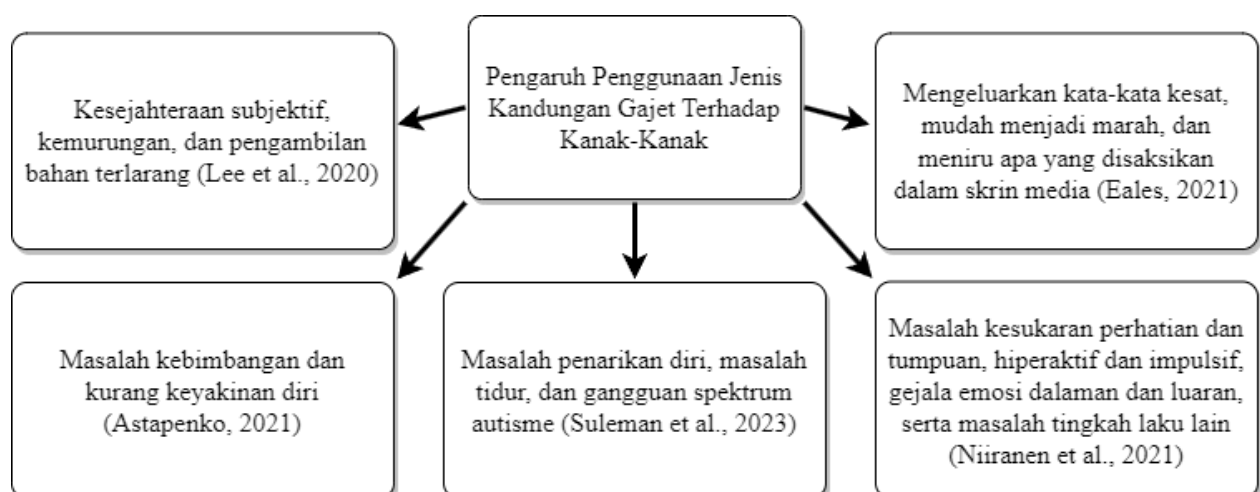
diperhatikan melalui perbezaan ciri individu seperti jantina (Kidokoro et al., 2022).

Ringkasnya, memandangkan kesejahteraan tingkah laku kanak-kanak boleh diragut oleh penggunaan jenis kandungan tertentu, adalah perlu supaya kajian semasa meneroka lebih lanjut mengenai isu tersebut. Bahkan, baru-baru ini juga, berkenaan ketidakseimbangan yang berlaku antara penggunaan jenis kandungan gajet yang berlebihan dan tingkah laku bermasalah kanak-kanak, masih diteroka (Suleman et al., 2023). Meskipun begitu, penggunaan jenis kandungan gajet ini sememangnya aktiviti yang sepatutnya tidak disekat atau dihalang sama sekali ekoran desakan pertumbuhan teknologi seiring dengan proses perkembangan kanak-kanak dalam kehidupan moden. Sementara itu, ciri keluarga dan individu itu sendiri mungkin boleh menjadi faktor penting untuk menentukan kekuatan hubungan tersebut. Walau bagaimanapun, penerokaan mengenainya masih terhad. Oleh itu, kajian ini cuba meneroka dengan lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan kandungan jenis kandungan gajet; pembelajaran, media sosial, permainan, dan hiburan terhadap tingkah laku bermasalah dalam kalangan kanak-kanak, serta, mengenal pasti sama ada pengantaraan ibu bapa dan jantina kanak-kanak merupakan penyerderhana yang signifikan dalam hubungan tersebut.

## SOROTAN LITERATUR

### Penggunaan Jenis Kandungan Gajet dengan Tingkah Laku Bermasalah

Berkenaan kajian literatur, telah didedahkan bahawa terdapat beberapa elemen penting yang menjadi keperluan kanak-kanak memilih dan menggunakan sesuatu kandungan. Ciri dan aplikasi gajet yang semakin berkembang dapat dimanfaatkan dengan pelbagai cara sama ada dalam bidang pendidikan, bermain permainan, atau hiburan (Oljabaevna, 2022). Lebih-lebih lagi apabila ia dapat memudahkan urusan seharian, menjimatkan masa, dan berupaya melakukan perhubungan tanpa sempadan dalam kehidupan masyarakat moden (Tambunan & Batubara, 2020). Oleh sebab itu, Goncharova dan Gorbunova (2020) mengatakan bahawa kanak-kanak sentiasa tertarik akan kelebihan yang tersedia dalam kemudahan teknologi tersebut. Semestinya, kesempatan itu turut dimanfaatkan oleh mereka dengan mencapai kandungan-kandungan tertentu (Rideout & Robb, 2020), seperti permainan, media sosial, permainan, dan hiburan yang dianggap sinonim dalam kehidupan seharian kanak-kanak. Akibatnya, pendedahan skrin media yang berterusan berupaya memberi ancaman terhadap tingkah laku bermasalah (Liu et al., 2021).



**Rajah 1.** Pengaruh Penggunaan Jenis Kandungan Gajet Terhadap Kanak-Kanak Berdasarkan Tinjauan Literatur

Rajah 1 menunjukkan pengaruh penggunaan jenis kandungan gajet terhadap kanak-kanak hasil daripada kajian terdahulu (Astapenko et al., 2021; Eales et al., 2021; Lee et al., 2020; Niiranen et al.,

2021; Suleman et al., 2023). Penerokaan Lee et al. (2020) mendapati penggunaan kandungan pembelajaran, media sosial, permainan, dan hiburan telah mengganggu kesejahteraan subjektif, kemurungan, dan menyebabkan pengambilan bahan terlarang (cth., rokok, alkohol) dalam kalangan kanak-kanak dan remaja. Begitu juga dalam Astapenko (2021) yang mendedahkan bahawa penggunaan kandungan media sosial, permainan, dan hiburan menyebabkan kanak-kanak mengalami masalah kebimbangan yang tinggi dan kurang keyakinan diri. Penemuan oleh Suleman et al. (2023) juga mendapati kanak-kanak cenderung mengalami masalah penarikan diri, masalah tidur, dan gangguan spektrum autisme akibat penggunaan jenis kandungan gajet seperti hiburan, permainan, pembelajaran, panggilan video, media sosial, dan lain-lain (cth., aplikasi melukis, video muzikal). Dalam pada itu, Eales (2021) menyokong dakwaan ini dengan menyatakan bahawa penggunaan kandungan gajet berupaya menjadi faktor terhadap perubahan tingkah laku kanak-kanak seperti mengeluarkan kata-kata kesat, mudah untuk menjadi marah, dan meniru apa yang disaksikan dalam skrin media. Konsisten dengan Niiranen et al. (2021), turut mengaitkan penggunaan jenis kandungan gajet dengan masalah kesukaran perhatian dan tumpuan, hiperaktif dan impulsif, gejala emosi dalaman dan luaran, serta masalah tingkah laku lain dalam kalangan kanak-kanak.

Sampel yang dijalankan adalah di Korea (Lee et al., 2020), Rusia (Astapenko et al., 2021), Pakistan (Suleman et al., 2023), Amerika Syarikat (Eales et al., 2021) dan Finland (Niiranen et al., 2021). Walau bagaimanapun, penerokaan di Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia masih belum jelas. Justeru, setelah meneliti isu-isu berkenaan, adalah penting untuk penerokaan susulan dilaksanakan dengan memberi fokus terhadap kanak-kanak berumur antara 7 hingga 12 tahun, di mana, aspek dalaman dan luaran dapat merangkumi dan memberi gambaran keseluruhan mengenai tingkah laku bermasalah mereka. Begitu juga, untuk penemuan terbaik, tiada yang ditemui setakat ini yang mengguna pakai pengantaraan ibu bapa dan jantina kanak-kanak sebagai moderator yang berpotensi sebagai penyederhana yang berkesan terhadap perkaitan tersebut.

### **Pengantaraan Ibu Bapa sebagai Moderator**

Ibu bapa merupakan persekitaran terpenting dalam kehidupan kanak-kanak khususnya dalam beradaptasi dengan kemudahan teknologi gajet. Menurut Eales (2021), disebalik penggunaan gajet dan pemilihan kandungan yang baik oleh kanak-kanak terdapat ibu bapa yang sentiasa melibatkan diri dengan memberi pemantauan terhadapnya. Tambahan lagi, sebahagian ibu bapa berupaya membantu anak mereka dengan baik untuk memilih kandungan gajet yang bersesuaian (Ab Razak & Hashim, 2022). Berkaitan pengantaraan ibu bapa, Ling dan Kai Yee (2021) mendapati pengantaraan ibu bapa tidak mempengaruhi penyesuaian emosi dan tingkah laku kanak-kanak. Manakala, Jin dan Zhang (2022) mendedahkan bahawa strategi pengantaraan terhad berupaya menghasilkan tingkah laku yang diingini dalam kalangan kanak-kanak. Dalam pada itu, pengantaraan aktif yang dilaksanakan oleh ibu bapa dikatakan mampu untuk mengawal penggunaan internet dengan baik (Chandrima et al., 2020), serta dapat mengurangkan tingkah laku kebergantungan terhadap gajet (Fu et al., 2020). Sementara itu, Mahbob dan Nordin Ahmad (2020) mendapati bahawa terdapat hubungan yang positif antara pengantaraan ibu bapa dengan penggunaan media kanak-kanak.

Berkenaan potensi pengantaraan ibu bapa sebagai moderator, Wang dan Ngai (2021) telah menguji pengantaraan ibu bapa sebagai moderator yang berkesan terhadap hubungan antara penolakan dalam talian dan buli siber, namun pengaruh terhadap tingkah laku kanak-kanak tidak diberi fokus dalam kajian ini. Sama seperti Qin et al. (2023) tidak memberi fokus terhadap tingkah laku bermasalah namun penulis mendapati pengantaraan ibu bapa berjaya menjadi penyederhana yang baik dalam hubungan tumpuan dan penggunaan aplikasi media sosial. Walau bagaimanapun, pengujian pengantaraan ibu bapa sebagai moderator dalam hubungan penggunaan jenis kandungan gajet dan tingkah laku bermasalah kanak-kanak, masih terhad. Walaupun begitu, pengantaraan ibu bapa dianggap praktikal sebagai penyederhana yang signifikan terhadap hubungan tersebut. Ia adalah sejajar dengan ibu bapa di Malaysia yang kebanyakannya mengambil berat tentang peranan mereka dalam membantu kanak-kanak menyesuaikan diri dengan penggunaan jenis kandungan gajet (Mahbob & Nordin Ahmad, 2020; Mohd Mahudin & Janon, 2021). Setelah mempertimbangkan potensi ini, ia juga berkemungkinan menjadi penyederhana yang baik dalam perkaitan antara penggunaan jenis kandungan gajet dan tingkah laku bermasalah kanak-kanak.

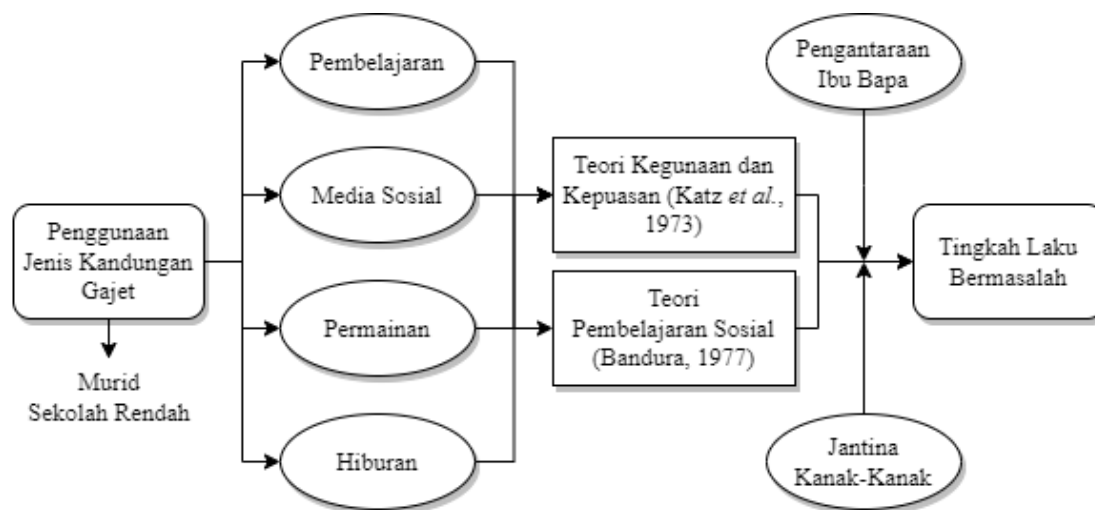
## **Jantina Kanak-Kanak sebagai Moderator**

Perbezaan penggunaan jenis kandungan gajet yang ditunjukkan antara kanak-kanak lelaki dan perempuan mungkin disebabkan oleh keperluan dan gaya penggunaan tersendiri. Kesudahannya juga berkemungkinan adalah tidak sama (Dempsey et al., 2020). Misalnya, kanak-kanak perempuan sering dikaitkan dengan penggunaan kandungan media sosial untuk menonjolkan diri, akibatnya, mereka didapati mengalami masalah perbandingan sosial (Steinsbekk et al., 2021). Walaupun kanak-kanak lelaki yang lebih kerap menggunakan kandungan permainan, namun kesannya (cth., kecekapan sosial) pula dialami oleh kanak-kanak perempuan, tidak kepada kanak-kanak lelaki (Hygen et al., 2020). Dempsey et al. (2020), turut mengesan penyelarasan tingkah laku yang kurang baik (cth., keyakinan diri, konsep sendiri, dan masalah sosial) dalam kalangan kanak-kanak perempuan yang lebih awal berinteraksi dengan gajet. Berbeza dengan Kidokoro et al. (2022), mendapati bahawa kanak-kanak lelaki dikaitkan dengan masalah kemurungan akibat penggunaan kandungan hiburan (tontonan video dalam talian) yang berlebihan. Selain itu, kanak-kanak lelaki dilaporkan berisiko menjadi pengguna bermasalah dalam penggunaan gajet (Abdullah et al., 2022). Ketidakkonsistenan dalam penemuan sedekimian mungkin disebabkan perbezaan pendekatan dalam aspek metodologi penyelidikan.

Melalui penerokaan kaedah meta-analisis, Eirich (2021) mendedahkan jantina kanak-kanak diletakkan sebagai moderator terhadap hubungan antara masa skrin dan tingkah laku bermasalah dalaman dan luaran, telah dikenal pasti bahawa saiz kesan adalah lebih besar kepada kanak-kanak lelaki yang mempunyai tingkah laku bermasalah luaran. Tambahan lagi, Liu et al. (2021) membuat kesimpulan dengan menjadikan jantina sebagai kovariat dalam analisis regresi logistik berganda bahawa tingkah laku bermasalah dikesan cenderung kepada kanak-kanak lelaki akibat penggunaan skrin media. Sementara itu, Aljasir dan Alsebaei (2022) berjaya membuktikan jantina kanak-kanak sebagai moderator yang baik dalam hubungan yang positif dalam perkaitan antara pengantaraan terhadap dan buli siber melalui analisis regresi berganda. Dalam Foo et al. (2022), dengan mengguna pakai *Hayes PROCESS* untuk menguji jantina sebagai moderator, penulis turut mengakui bahawa jantina kanak-kanak merupakan penyederhana yang berkesan dalam penyelarasan psikososial kanak-kanak, di mana, tahap keselamatan internet lebih ketara kepada kanak-kanak perempuan. Dari sisi lain, Gwiażdziński (2022) meneroka mengenai hubungan antara penggunaan media sosial dan tahap harga diri golongan dewasa, mendapati jantina merupakan penyederhana yang berkesan dalam hubungan tersebut melalui analisis makro *PROCESS*. Walau bagaimanapun, tiada perbincangan yang ditemui kebelakangan ini yang meneroka jantina kanak-kanak sebagai moderator dengan kaedah analisis Makro *PROCESS* (Hayes, 2022), untuk menguji pengaruhnya terhadap hubungan antara penggunaan jenis kandungan gajet dan tingkah laku bermasalah kanak-kanak. Justeru, jantina kanak-kanak merupakan satu sudut yang penting yang perlu diberi perhatian dalam kajian semasa.

## **KERANGKA KONSEP**

Rajah 2 di bawah menggambarkan kerangka konsep dalam menentukan pengaruh penggunaan jenis kandungan gajet (pembelajaran, media sosial, permainan, dan hiburan) terhadap tingkah laku bermasalah kanak-kanak. Penggunaan jenis kandungan gajet diletakkan sebagai pemboleh ubah tidak bersandar yang terdiri daripada sama ada penggunaan kandungan pembelajaran, media sosial, permainan, dan hiburan. Justeru, penyelidik ingin mengetahui pengaruh penggunaan jenis kandungan tersebut terhadap tingkah laku bermasalah yang ditetapkan sebagai pemboleh ubah bersandar. Sementara itu, dua moderator iaitu pengantaraan ibu bapa dan jantina kanak-kanak akan diuji untuk mengetahui kesannya terhadap perkaitan antara pemboleh ubah tidak bersandar dan pemboleh ubah bersandar.



**Rajah 2.** Kerangka Konsep Kajian

### **Teori Kegunaan dan Kepuasan**

Idea teori kegunaan dan kepuasan secara asasnya menggambarkan mengapa kegiatan sesuatu kandungan berlaku. Teori ini berupaya untuk menjelaskan bagaimana seseorang memilih dan menggunakan sesuatu kandungan. Menurut, Katz et al. (1973) keperluan penggunaan sesuatu kandungan biasanya adalah tidak seragam, ia dipengaruhi oleh keperluan sosial dan psikologi yang dapat memenuhi kepuasan seseorang. Dalam makna lain, sesuatu kandungan dicapai seseorang adalah mengikut keperluan tersendiri yang memuaskan keinginan mereka. Di mana, pengguna biasanya tidak terikat dengan faktor luaran seperti keadaan sosial atau budaya masyarakat, malah pengguna bebas untuk bertindak balas terhadap motif yang dapat memenuhi keperluan mereka. Keperluan penggunaan dapat digambarkan melalui lima matlamat yang berbeza iaitu; bermaklumat dan berpengetahuan, mengenal pasti situasi, keadaan, atau suasana yang berlaku dalam persekitaran media, hiburan yang tidak keterlaluan, meningkatkan interaksi sosial, dan meredakan ketegangan dalam kehidupan seharian. Dalam pada itu, Khalifah et al. (2021) turut menjelaskan mengenai kegunaan yang dapat dipenuhi apabila kanak-kanak menggunakan sesuatu media bertujuan untuk hiburan, mengisi masa lapang, serta pendidikan dan pemerolehan kemahiran baharu, manakala kepuasan wujud apabila sesuatu kandungan dapat memenuhi keperluan linguistik, saintifik, artistik, serta sukan, muzik dan warisan mereka. Disebabkan konsepnya, teori kegunaan dan kepuasan terpakai kepada pemilihan kandungan pembelajaran, media sosial, permainan, dan hiburan dalam konteks aktiviti seharian kanak-kanak.

### **Teori Pembelajaran Sosial**

Dalam menerangkan dan memahami tingkah laku, satu pendekatan yang relevan dan sering dibincangkan oleh ahli sosial dan psikologi iaitu teori pembelajaran sosial. Menurut Bandura (1977), seseorang individu berupaya memperoleh tingkah laku baharu melalui proses peniruan dan pemerhatian terhadap sesuatu objek atau manusia yang dianggap sebagai model. Proses ini seterusnya dibentuk melalui faktor-faktor seperti perhatian, pengkalan, pengeluaran semula, dan motivasi. Tambah Bandura lagi, manusia berupaya meniru, membuat pilihan, dan mentakrifkan sesuatu peristiwa melalui proses-proses perkembangan secara aktif. Proses ini seterusnya dikembangkan untuk menghuraikan sesuatu peristiwa yang dipersembahkan dalam bentuk tingkah laku. Di samping itu, seseorang individu dianggap sebagai produk yang berupaya untuk mengawal dan melakukan tingkah laku yang baharu. Dalam masa yang sama, teori pembelajaran sosial memberi tanggapan terhadap tingkah laku manusia yang terhasil melalui proses timbal balik. Di mana, komponen tingkah laku, persekitaran, dan individu saling berinteraksi antara satu sama lain dalam menghuraikan sesuatu tingkah laku baharu. Jenis kandungan gajet merupakan persekitaran terpenting yang berhubung dengan pembelajaran tingkah laku baharu dalam kalangan kanak-kanak, seperti yang dirujuk dalam (Foo et al., 2022). Oleh itu, anggapan bahawa teori ini amat sesuai dalam konteks kajian, sememangnya berada pada landasan yang benar

kerana Bandura mencadangkan bahawa pembelajaran melalui pemerhatian boleh berlaku dalam kalangan kanak-kanak bermula seawal usia 2 tahun.

### **Pelaksanaan Kerangka Konsep Kajian**

Kombinasi kaedah pensampelan rawak mudah, berstrata, dan sistematik dapat menentukan sampel kajian yang terdiri daripada populasi kanak-kanak berumur 7-12 tahun di Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia. Dalam kes ini, populasi mestilah murid sekolah rendah di kawasan Kota Kinabalu dan berdaftar kepada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Maklumat mengenai populasi diperoleh daripada laman web rasmi Pejabat Pendidikan Daerah Kota Kinabalu (<https://www.ppdkk.edu.my/>). Jumlah saiz minimum sampel ditentukan dengan menggunakan pakai perisian *G\*Power 3.1*, iaitu seramai 153 responden diperlukan untuk mencapai kuasa .95. Selanjutnya, kaedah pensampelan rawak mudah diguna pakai untuk memilih senarai sekolah melalui perisian *Excel* dengan formula =INDEX(\$B\$2:\$B\$59, RANK(C2,\$C\$2:\$C\$59), 1) (Cheusheva, 2023). Manakala, jumlah sampel bagi setiap sekolah ditentukan dengan menggunakan pakai teknik pensampelan berstrata. Kemudian, gabungan kaedah pensampelan bersistematik dengan teknik selang dan pensampelan rawak mudah diguna pakai untuk memilih responden bagi setiap sekolah untuk mewakili populasi.

Seterusnya, set soal selidik akan diedarkan dalam format *Google Form* kepada ibu bapa yang melaporkan penggunaan jenis kandungan gajet, tingkah laku kanak-kanak, dan strategi pengantaraan ibu bapa yang diaplikasikan oleh mereka. Jantina kanak-kanak dikenal pasti melalui bahagian maklumat demografi bagi kegunaan pengujian moderator. Menurut Bondarchuk et al. (2020), penggunaan *Google Form* membolehkan data dapat diuruskan dengan baik dan dikumpul tanpa perlu bersemuka dengan responden. Dalam hal ini, ia dapat menjimatkan masa dan wang, seterusnya membolehkan penyelidik mentadbir data dengan cekap. Selanjutnya, data akan dianalisis dan dijalankan melalui perisian *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) setelah data mentah dikumpul daripada responden. Analisis regresi berganda dengan kaedah *Stepwise* akan diguna pakai untuk membolehkan penyelidik mengenal pasti pengaruh gabungan penggunaan kandungan pembelajaran, media sosial, permainan, dan hiburan terhadap tingkah laku bermasalah. Manakala, kaedah *PROCESS* (Hayes, 2022) diguna pakai untuk menguji kesan penyederhanaan pengantaraan ibu bapa dan jantina kanak-kanak terhadap pengaruh pemboleh ubah tidak bersandar dan pemboleh ubah bersandar. Kaedah analisis deskriptif dan inferensi diguna pakai untuk mempersembahkan dan merumuskan data.

### **IMPLIKASI DAN KESIMPULAN**

Secara keseluruhannya, kerangka konsep kajian ini cuba memberi pemahaman mengenai pengaruh penggunaan jenis kandungan gajet terhadap tingkah laku bermasalah kanak-kanak. Kajian terdahulu telah menunjukkan kepentingan mengenai penerokaan penggunaan pelbagai jenis kandungan dan bagaimana tingkah laku kanak-kanak dipengaruhi (Astapenko et al., 2021; Eales et al., 2021; Lee et al., 2020; Niiranen et al., 2021; Suleman et al., 2023). Bukti daripada kajian-kajian tersebut menunjukkan bahawa penggunaan jenis kandungan gajet menjadi penyumbang kepada perubahan tingkah laku kanak-kanak. Namun, kebanyakan literatur kurang memberi perhatian kepada keupayaan moderator untuk diuji terhadap perkaitan ini. Sesungguhnya, penyelidik merasakan pengantaraan ibu bapa dan jantina kanak-kanak berkemungkinan menjadi moderator yang penting dalam menyederhanakan hubungan antara penggunaan jenis kandungan pembelajaran, media sosial, permainan, dan hiburan dan tingkah laku bermasalah kanak-kanak. Melalui kesusasteraan, penggunaan jenis kandungan gajet dalam kalangan kanak-kanak dapat dikawal melalui strategi pengantaraan ibu bapa yang diaplikasi ke atas mereka. Secara tidak langsung ia dapat mengurangkan risiko berhubung tingkah laku bermasalah kanak-kanak. Bahkan, empat strategi (penggunaan bersama secara aktif, sekatan interaksi, sekatan teknikal, dan pemantauan) yang dilaksanakan ibu bapa tidak memberi kesan ke atas kesejahteraan tingkah laku kanak-kanak (Ling & Kai Yee, 2021). Di samping itu, perbezaan corak penggunaan yang dikaitkan antara kanak-kanak lelaki dan perempuan dapat dibezakan melalui kecenderungan pemilihan jenis kandungan gajet yang digunakan. Ini memberi gambaran bahawa pengaruhnya ke atas mereka boleh ditentukan melalui ciri individu, iaitu jantina (Kidokoro et al., 2022). Oleh yang demikian, kajian ini berusaha dan berhasrat untuk meneroka sama ada pengantaraan ibu bapa

dan jantina kanak-kanak boleh menyerderhanakan pengaruh penggunaan jenis kandungan gajet terhadap tingkah laku bermasalah kanak-kanak.

Sudah tentu, penemuan baharu bakal dibincangkan dalam kajian ini adalah bernilai. Lebih-lebih lagi apabila KPM dijangka akan memperkasakan pendidikan digital secara menyeluruh dalam sistem pendidikan Malaysia (Ahmad, 2022). Selaras dengan itu, kajian penting dan bermanfaat dalam menyumbang maklumat ilmiah untuk menangani isu yang dihadapi oleh murid pada zaman digitalisasi ini secara kukuh seiring dengan pelaksanaan pendidikan digital yang dihasratkan. Dalam pada itu, pengaruh penggunaan jenis kandungan gajet terhadap tingkah laku bermasalah kanak-kanak boleh dijadikan panduan oleh guru bimbingan dan kaunseling di sekolah bagi melaksanakan intervensi, khususnya dalam aspek pendekatan pencegahan. Tambahan pula, ia berupaya memberi maklumat ilmiah kepada masyarakat terutamanya golongan ibu bapa untuk memberi bimbingan dalam membantu kanak-kanak beradaptasi dengan baik dengan penggunaan teknologi. Akhir sekali, kajian ini boleh menyumbang kepada literatur tentang pemahaman mengenai perkaitan antara penggunaan jenis kandungan gajet dan tingkah laku bermasalah kanak-kanak dalam konteks Malaysia (Sabah; Kota Kinabalu).

## **PENGHARGAAN**

Kami merakamkan ucapan terima kasih kepada pihak penerbit atas kesempatan yang diberikan untuk menerbitkan artikel ini.

## **RUJUKAN**

- Ab Razak, N. H., & Hashim, N. A. (2022). Pengaruh gaya keibubapaan terhadap penggunaan internet kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 11(1), 50–57. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol11.1.5.2022>
- Abdullah, N. N., Mohamed, S., Abu Bakar, K., & Satari, N. (2022). The Influence of Sociodemographic Factors on Mobile Device Use among Young Children in Putrajaya, Malaysia. *Children*, 9(2). <https://doi.org/10.3390/children9020228>
- Ahmad, A. (2022, August 20). Pendidikan digital bakal diperkasakan seluruh negara. *Utusan Malaysia*. <https://www.utusan.com.my/berita/2022/08/pendidikan-digital-bakal-diperkasakan-seluruh-negara/>
- Aljasir, S. A., & Alsebaei, M. O. (2022). Cyberbullying and cybervictimization on digital media platforms: the role of demographic variables and parental mediation strategies. *Humanities and Social Sciences Communications*, 9(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01318-x>
- Andersen, R. (2022, March 30). *What is Virtual Autism and How is it Assessed? - Autism Parenting Magazine*. <https://www.autismparentingmagazine.com/children-virtual-autism/>
- Anitha, F., Narasimhan, U., Janakiraman, A., Janakarajan, N., & Tamilselvan, P. (2021). Association of digital media exposure and addiction with child development and behavior: A cross-sectional study. *Industrial Psychiatry Journal*, 30(2), 265. [https://doi.org/10.4103/ipj.ipj\\_157\\_20](https://doi.org/10.4103/ipj.ipj_157_20)
- Apolozan, N. (2022). Children and the Internet: Vulnerability or Opportunity? *International Conference on Cybersecurity and Cybercrime*, IX, 63–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.19107/CYBERCON.2022.08>
- Astapenko, E. V., Klimova, T. V., Molokhina, G. A., & Petrenko, E. A. (2021). Personal characteristics and environmentally responsible behavior of children of the generation alpha with different leisure orientation. *E3S Web of Conferences*, 273, 10042. <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127310042>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bondarchuk, O., Balakhtar, V., & Balakhtar, K. (2020). Monitoring of the quality of the psychological component of teachers' activity of higher education institutions based on Google Forms. *E3S Web of Conferences*, 166, 10024. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202016610024>
- Chandrima, R. M., Kircaburun, K., Kabir, H., Riaz, B. K., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Mamun, M. A. (2020). Adolescent problematic internet use and parental mediation: A Bangladeshi structured interview study. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100288. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100288>
- Cheusheva, S. (2023, February 7). *Excel random selection: how to get random sample from dataset*. <https://www.ablebits.com/office-addins-blog/excel-random-selection-sample/>



- Dempsey, S., Lyons, S., & McCoy, S. (2020). Early mobile phone ownership: influencing the wellbeing of girls and boys in Ireland? *Journal of Children and Media*, 14(4), 492–509. <https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1725902>
- Eales, L., Gillespie, S., Alstat, R. A., Ferguson, G. M., & Carlson, S. M. (2021). Children's screen and problematic media use in the United States before and during the COVID-19 pandemic. *Child Development*, 92(5), e866–e882. <https://doi.org/10.1111/cdev.13652>
- Eirich, R. (2021). *Associations Between Screen Time and Child Internalizing and Externalizing Behaviour Problems: A Meta-Analysis* [Master's thesis, Univeristy of Calgary]. <https://doi.org/10.11575/PRISM/39122>
- Foo, N., Ismail, N., & Arshat, Z. (2022). Relationship between Screen Time, Sleep Duration, Parent-Child Interaction and Psychosocial Adjustment among Preschool Children in Selangor, Malaysia. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 12(2), 94–107. <https://doi.org/10.5539/jedp.v12n2p94>
- Fu, X., Liu, J., Liu, R. De, Ding, Y., Hong, W., & Jiang, S. (2020). The impact of parental active mediation on adolescent mobile phone dependency: A moderated mediation model. *Computers in Human Behavior*, 107, 106280. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106280>
- Galhardo, A., Loureiro, D., Massano-Cardoso, I., & Cunha, M. (2022). Adaptation of the European Portuguese Version of the Nomophobia Questionnaire for Adolescents, Factor Structure and Psychometric Properties. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–18. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00754-9>
- Goncharova, M. S., & Gorbunova, I. B. (2020). Mobile Technologies in the Process of Teaching Music Theory. *Propósitos y Representaciones*, 8(SPE3), e705–e705. <https://doi.org/10.20511/PYR2020.V8NSPE3.705>
- Gwiaździński, E. (2022). Gender As a Moderator in Relation Between Self-Esteem and Social Media Activity Based on Instagram Platform. *Proceedings of the 40th International Business Information Management Association (IBIMA)*, 23–24. <https://www.researchgate.net/publication/366835998>
- Hayes, A. F. (2022). *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis: A Regression-Based Approach* (Edisi ketiga). The Guilford Press.
- Hygen, B. W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M. N., Zahl-Thanem, T., & Wichstrøm, L. (2020). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. *Child Development*, 91(3), 861–875. <https://doi.org/10.1111/CDEV.13243>
- Izrael, P., Karasová, M., & Yang, M. (2020). Parental Mediation of Digital Media Use Among Children Aged 3–8 from the Perspective of Parents' Media Competence. *The New Educational Review*, 60, 27–38. <https://doi.org/10.15804/tner.2020.60.2.02>
- Jin, B., & Zhang, D. (2022). Linking parental restrictive mediation to adolescents' science achievement: A social cognitive theory perspective. *Learning and Individual Differences*, 98, 102187. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2022.102187>
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523. <https://doi.org/10.1086/268109/2/37-4-509.PDF.GIF>
- Kemp, S. (2022). *Digital 2022: Global Overview Report*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>
- Khalifa, H., Samir, R., & Ebrahim, M. (2021). Uses and Gratifications of YouTube Platform Among Young Children in Bahrain. *International Journal of Media and Mass Communication (IJMMC)*, 3(2), 183–203. <https://doi.org/10.46988/IJMMC.03.02.2021.07>
- Kidokoro, T., Shikano, A., Tanaka, R., Tanabe, K., Imai, N., & Noi, S. (2022). Different Types of Screen Behavior and Depression in Children and Adolescents. *Frontiers in Pediatrics*, 9, 822603. <https://doi.org/10.3389/fped.2021.822603>
- Lee, J., Ahn, J. S., Min, S., & Kim, M. H. (2020). Psychological characteristics and addiction propensity according to content type of smartphone use. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7). <https://doi.org/10.3390/ijerph17072292>
- Ling, C., & Kai Yee, H. (2021). Parental mediation: Its impact on contexts of emotional behavioral adjustment among children in Kota Kinabalu district. *Cogent Social Sciences*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2020.1870070>
- Liu, W., Wu, X., Huang, K., Yan, S., Ma, L., Cao, H., Gan, H., & Tao, F. (2021). Early childhood screen time as a predictor of emotional and behavioral problems in children at 4 years: a birth cohort study in China. *Environmental Health and Preventive Medicine*, 26(1). <https://doi.org/10.1186/s12199-020-00926-w>
- Mahbob, M. H., & Nordin Ahmad, M. I. F. (2020). Pengaruh Gaya Pemantauan Media Ibu Bapa Muda Terhadap Tingkah Laku Agresif Kanak-Kanak Yang Terdedah Dengan Gajet. *Malaysian Journal of Youth Studies*, 23, 15–30. [http://www.iyres.gov.my/images/penerbitan/\(Vol.23\)%20MJYS%202020.pdf](http://www.iyres.gov.my/images/penerbitan/(Vol.23)%20MJYS%202020.pdf)
- Martínez, G., Casado, M. Á., & Garitaonandia, C. (2020). Online parental mediation strategies in family contexts of Spain. *Comunicar*, 28(65), 67–76. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-06>
- Matthes, J., Thomas, M. F., Stevic, A., & Schmuck, D. (2021). Fighting over smartphones? Parents' excessive

- smartphone use, lack of control over children's use, and conflict. *Computers in Human Behavior*, 116. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106618>
- McDool, E., Powell, P., Roberts, J., & Taylor, K. (2020). The internet and children's psychological wellbeing. *Journal of Health Economics*, 69, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.jhealeco.2019.102274>
- Mohd Mahudin, N. D., & Janon, N. S. (2021). Too Young Too Digital: How Malaysian Parents Mediate Their Young Children's Internet and Digital Device Use. *Media Matters*, 4, 67–80. <https://www.mcmc.gov.my/en/resources/research/publications#>
- Niiranen, J., Kiviruusu, O., Vornanen, R., Saarenpää-Heikkilä, O., & Juulia Paavonen, E. (2021). High-dose electronic media use in five-year-olds and its association with their psychosocial symptoms: A cohort study. *BMJ Open*, 11(3). <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2020-040848>
- Oljabaevna, E. Z. (2022). To Study the Impact of Language and Social Development on Children When Using a Gadget. *Eurasian Journal of Learning and Academic Teaching*, 4, 59–61. <https://www.geniusjournals.org/index.php/ejlat/article/view/379>
- Pedersen, J., Rasmussen, M. G., Olesen, L. G., Klakk, H., Kristensen, P. L., & Grøntved, A. (2022). Recreational screen media use in Danish school-aged children and the role of parental education, family structures, and household screen media rules. *Preventive Medicine*, 155, 106908. <https://doi.org/10.1016/J.YPMED.2021.106908>
- Qin, Y., Musetti, A., & Omar, B. (2023). Flow Experience Is a Key Factor in the Likelihood of Adolescents' Problematic TikTok Use: The Moderating Role of Active Parental Mediation. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(3), 2089. <https://doi.org/10.3390/ijerph20032089>
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). *The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight, 2020*. Common Sense Media. <https://www.common sense media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2020>.
- Steinsbekk, S., Wichstrøm, L., Stenseng, F., Nesi, J., Hygen, B. W., & Skalická, V. (2021). The impact of social media use on appearance self-esteem from childhood to adolescence – A 3-wave community study. *Computers in Human Behavior*, 114, 106528. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106528>
- Suleman, M., Sughra, U., Riaz, A., & Akbar, M. (2023). Effect of screen time on behavior of pre-schoolers in Islamabad. *Pakistan Journal of Medical Sciences*, 39(2), 502–507. <https://doi.org/10.12669/pjms.39.2.6883>
- Tambunan, N., & Batubara, F. A. (2020). Gadget Utilization as a Source of Learning Students of Grade XII SMA Panca Budi Medan. *International Journal of Research and Review (Ijrrjournal.Com)*, 7, 4.
- Wang, L., & Ngai, S. S. yum. (2021). Understanding the effects of personal factors and situational factors for adolescent cyberbullying perpetration: The roles of internal states and parental mediation. *Journal of Adolescence*, 89, 28–40. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2021.03.006>