

PENGUNAAN SUMBER DIGITAL DAN PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSI KANAK-KANAK: TINJAUAN PERSPEKTIF ISLAM ***THE USE OF DIGITAL RESOURCES AND CHILDREN'S SOCIO-EMOTIONAL DEVELOPMENT: A REVIEW FROM AN ISLAMIC PERSPECTIVE***

Nasuha Ahmad¹ & Azrin Ibrahim^{1*}

¹ Pusat Kajian Pengurusan Pembangunan Islam (ISDEV), Universiti Sains Malaysia, Gelugor, 11800 Pulau Pinang, Malaysia

ARTICLE INFO

*Author Email Address:
azrinibrahim@usm.my

Submitted Date:
26 October 2024

Revised Date:
1 November 2024

Accepted Date:
25 December 2024

Kata Kunci:
Kanak-kanak, Sumber digital,
Perkembangan sosio-emosi, Ibu
bapa, Pendidik

Keywords:
*Children, Socio-emotional development,
Digital resources*

Cite as:

Nasuha Ahmad & Azrin Ibrahim.
2024. Penggunaan Sumber Digital
dan Perkembangan Sosio-Emosi
Kanak-Kanak: Tinjauan Perspektif
Islam. *Jurnal Islam dan Masyarakat
Kontemporari* 25(3): 68-76

ABSTRAK

Realiti hari ini memperlihatkan kanak-kanak telah didedahkan kepada sumber digital seawal usia kecil. Tentunya pendedahan ini memberi impak secara langsung kepada aspek dan kemahiran sosio-emosi kanak-kanak. Islam menekankan agar kemudahan sumber digital ini dapat dimanfaatkan dengan baik lebih-lebih lagi apabila melibatkan golongan kanak-kanak supaya ia memberi implikasi positif dalam segenap aspek. Melihat kepada fenomena dan kedudukan ini, maka artikel ini bertujuan menyorot perbincangan literatur dari sumber-sumber dan ideologi Islam mengenai kedudukan sosio-emosi kanak-kanak bagi memastikan penggunaan sumber digital dapat dimanfaatkan ke arah perkembangan positif kanak-kanak. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menganalisis data sekunder sebagai metodologi kajian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan kaedah analisis kandungan. Dapatan kajian mendapati banyak penekanan Islam yang membincangkan tentang perkembangan sosio-emosi kanak-kanak. Secara umum, dapatan kajian menunjukkan bahawa perhatian serius perlu diberikan kepada aspek sosio-emosi kanak-kanak bagi mengelakkan berlakunya tingkah laku yang tidak diingini serta memastikan kanak-kanak mampu mendepani cabaran hidup dengan baik. Ibu bapa dan golongan pendidik perlu memberi perhatian serius kepada perkara ini khususnya berkaitan penggunaan sumber digital. Perhatian yang dilakukan dengan baik bukan sahaja dapat memanfaatkan teknologi

ABSTRACT

Today's reality shows that children have been exposed to digital resources from an early age. This exposure has a direct impact on the socio-emotional aspects and skills of children. Islam emphasizes that the facilities of these digital resources can be utilized well, especially when involving children. Therefore, it gives positive implications in all aspects. Looking at this phenomenon and position, this article aims to highlight the literature discussion from Islamic sources and ideologies on the socio-emotional position of children to ensure that the use of digital resources can be utilized towards the positive development of children. This study uses a qualitative approach by analyzing secondary data as the research methodology. The data obtained were analyzed using the content analysis method. The study findings found that there is a lot of emphasis in Islam that discusses the socio-emotional development of children. In general, the study findings show that serious attention needs to be given to the socio-emotional aspects of children to prevent unwanted behavior and ensure that children are able to face life's challenges well. Parents and educators need to pay serious attention to this matter, especially regarding the use of digital resources. Careful attention not only makes optimal use of technology, but is also in line with Islamic values that emphasize balance and harmony in the formation of children's identity.

PENGENALAN

Dunia globalisasi yang berasaskan teknologi hari ini memperlihatkan berlaku perkembangan yang cukup drastik dari sudut pembangunan sumber digital untuk memberi kemudahan kepada urusan kehidupan insan. Dalam hal ini, golongan kanak-kanak turut menerima impak daripada perkembangan ini (Smith, 2013). Lebih-lebih lagi penghujung 2024 ini, penggunaan sumber digital seakan telah menjadi sebatian dalam kehidupan harian kanak-kanak sama ada digunakan dalam aspek pembelajaran, permainan mahupun untuk bersosial (Wartella et al., 2018). Walaupun sumber digital dapat memberi peluang untuk pembelajaran, pembangunan kreativiti, dan hubungan sosial, terdapat juga potensi risiko yang berkaitan dengan penggunaan berlebihan atau tidak terkawal (Odgers & Jensen, 2020).

Hal ini dapat dilihat misalnya penggunaan skrin yang berlebihan tanpa kawalan boleh meningkatkan tidakstabilan emosi, desosialisasi, peningkatan kadar kemurungan dan isu salah laku dalam kalangan kanak-kanak (Astro Awani, 2023). Perkara tersebut akan semakin meningkat apabila kanak-kanak menghabiskan masa dengan penggunaan sumber digital tanpa kawalan oleh orang dewasa dan tidak diberi pendedahan aktiviti sosialisasi secara fizikal. Secara spesifiknya, perkara ini dapat mempengaruhi perkembangan sosio-emosi kanak-kanak kerana jikalau kadar sosio-emosi kanak-kanak tidak memuaskan, keupayaan kanak-kanak tersebut untuk berhubung dengan rakan sebaya dan guru akan menjadi cabaran. Implikasinya, ia boleh menyumbang kepada tahap pencapaian pembelajaran yang merosot (Wahab, 2024). Kanak-kanak tersebut akan mula lalai dengan duniawi dan tanpa sedar berpotensi untuk melanggar perintah Allah SWT. Para pendidik yang terdiri daripada ibu bapa, guru mahupun persekitaran perlu memainkan peranan masing-masing dalam membina insan yang cemerlang, duniawi dan ukhrawi (Edni et al., 2010). Secara umum, artikel ini bertujuan mencapai objektif sebagaimana yang digariskan. Pertama, mengenal pasti kedudukan penggunaan sumber digital dalam kalangan kanak-kanak. Kedua, bertujuan menganalisis dan merumuskan penggunaan sumber digital untuk perkembangan sosio-emosi kanak-kanak dari perspektif Islam.

SOROTAN LITERATUR

Umumnya, penggunaan media baharu merupakan salah satu sumber digital dalam medium komunikasi. Penggunaan media baharu perlu digunakan dengan etika yang betul dan mengikut ajaran Islam. Lantaran itu, perbuatan tersebut akan dianggap sebagai ibadah (Misman et al., 2019). Misman et al. (2019) misalnya menitik beratkan tindakan seseorang bergantung kepada niat. Oleh itu, penggunaan sumber digital perlu diniatkan dan dimanfaatkan kepada perkara-perkara yang membawa kepada kebaikan sama ada di dunia mahupun akhirat.

Walaupun sumber digital dapat membantu memperoleh maklumat dan memudahkan urusan kehidupan insan tetapi penggunaan sumber digital juga mempunyai cabaran yang tersendiri, lebih-lebih lagi apabila ia dijadikan medium pembelajaran ilmu agama. Integriti dan ketelitian dalam pengambilan ilmu Islam akan tercabar kerana media baharu merupakan sumber memperoleh maklumat secara terbuka dan bebas tanpa tapisan (Adam et al., 2015). Masalah banjir maklumat tanpa mengetahui sahih atau tidak akan menimbulkan masalah kualiti dan kesahihan ilmu Islam itu sendiri. Oleh sebab itu, Adam et. al (2015) berpandangan pendidikan Islam perlu kepada didikan guru dalam rangka mencari keberkatan dan maklumat yang tepat. Perkara ini ditekankan apatah lagi dalam mempelajari ilmu Islam.

Selain itu, keberkesanan menggunakan penceritaan digital interaktif kanak-kanak terhadap penglibatan dalam pengajaran dan pembelajaran turut menjadi tumpuan kepada para pendidik. Sebagai contoh, kajian Jamil et al. (2013) ini memfokuskan kepada kesan terhadap pembelajaran kanak-kanak,

kesan terhadap motivasi dan penglibatan kanak-kanak dalam aktiviti pembelajaran. Penemuan kajian yang dilakukan oleh Jamil et al. (2013) ini menyatakan bahawa penceritaan digital akan lebih menarik minat kanak-kanak, memberi pengaruh kepada sosial dan emosi kanak-kanak sekaligus memberi impak kepada kemahiran motor kasar. Kemahiran motor kasar ini misalnya keupayaan kanak-kanak menggunakan keseluruhan badan dan bertindak balas dengan persekitaran. Di samping itu, penceritaan digital juga dapat menyumbang dalam pembelajaran kanak-kanak iaitu konstruk pemahaman yang tersendiri dan lebih menghayati konteks pembelajaran.

Menurut Ngadiman et. al. (2018), penggunaan sumber digital juga memberi kesan terhadap perkembangan sosio-emosi kanak-kanak sekiranya tiada limitasi dan pemantauan ibu bapa dalam penggunaan gajet. Perkembangan sosio-emosi kanak-kanak akan cenderung ke arah positif apabila kanak-kanak itu menunjukkan sikap atau minat yang mendalam disebabkan daya tarikan dalam gajet seperti hiburan, permainan dan sebagainya (Ngadiman et al., 2018). Namun begitu, perkembangan sosio-emosi kanak-kanak akan cenderung ke arah negatif apabila menunjukkan sikap ketagihan atau obses sehingga tidak dapat mengawal diri dan mengganggu kehidupan harian.

Di samping itu, dalam literatur sedia ada, terdapat juga kajian yang meneliti dan melihat tentang perkembangan sosio-emosi kanak-kanak melalui aktiviti *play role* (main peranan) dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak khususnya di peringkat prasekolah. Kajian Mohammad et al. (2021) misalnya mendapati bahawa terdapat perubahan setelah aktiviti main peranan (*play role*) dijalankan. Sebelum menggunakan aktiviti main peranan (*play role*), kanak-kanak berada dalam keadaan sendiri impulsif, manakala selepas aktiviti, keputusan mendapati kanak-kanak tersebut berada dalam sendiri positif. Oleh yang demikian, dapat ditonjolkan disini, aktiviti main peranan dapat membantu guru dan para pendidik dalam mengembangkan kemahiran sosio-emosi seorang kanak-kanak dalam pengajaran dan pembelajaran.

Selain itu, penggunaan permainan interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran turut memberi kesan efektif kepada kanak-kanak. Konsep hiburan misalnya dapat memberikan kesan terhadap pendidikan berdasarkan kajian Zulfikri dan Masnan (2022). Kajian tersebut menyatakan gabungan konsep hiburan dan pendidikan merupakan salah satu inovasi yang patut direalisasikan dalam sistem pendidikan di Malaysia. Pendekatan ini mampu meningkatkan perkembangan kanak-kanak secara holistik iaitu meningkatkan kemahiran berinteraksi sosial dan emosi serta merangsang kognitif ke arah pemikiran kreatif semasa melalui proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah (Zulfikri dan Masnan, 2022).

METODOLOGI

Menurut Ang Kean Hua (2016), penyelidikan merupakan proses dan kaedah untuk pengumpulan dan penganalisan data bagi menghasilkan keputusan dan maklumat untuk meningkatkan pemahaman serta menyelesaikan masalah berkaitan dengan masyarakat. Umumnya, sesebuah penyelidikan dilakukan dalam dua bentuk dan pendekatan. Pertama, berbentuk kualitatif, dan kedua berbentuk kuantitatif. Walau bagaimanapun, kajian ini hanya terikat dan mengikut pendekatan kualitatif sahaja. Menurut Bryman (2008), penyelidikan kualitatif adalah strategi kajian yang lazimnya menekankan kepada perkataan berbanding pengiraan data yang dikumpul dan dianalisis manakala Hamzah (2010) menyatakan kajian kualitatif tidak memerlukan bilangan informan yang banyak tetapi memperoleh maklumat yang berkualiti dengan memberikan tumpuan terhadap sampel yang kecil dalam satu kumpulan.

Dalam konteks kajian, kajian ini menggunakan bentuk dan pendekatan kualitatif sebagai rekabentuk kajian. Secara lebih spesifik, kajian kualitatif ini dilakukan dengan menggunakan sumber

data sekunder kaedah pengumpulan data dan kaedah analisis kandungan sebagai kaedah penganalisan data. Kesemua ini membantu kajian ini dalam rangka menganalisis kedudukan penggunaan sumber digital dan perkembangan sosio-emosi kanak-kanak dari perspektif Islam. Kajian ini juga dilaksanakan untuk menambah pengetahuan iaitu memfokuskan maklumat yang berkaitan dengan penggunaan sumber digital untuk perkembangan sosio-emosi kanak-kanak dari perspektif Islam.

PERBINCANGAN DAN DAPATAN KAJIAN

Perkembangan sosio-emosi dapat memberi kanak-kanak pemahaman yang lebih mendalam tentang diri sendiri, proses pembelajaran, dan keupayaan kanak-kanak untuk memupuk hubungan yang bermakna dengan orang lain (Mohammad, 2020). Pembinaan asas sosio-emosi yang kuat dapat membantu kanak-kanak dalam membangun secara positif dan mencapai rasa kesejahteraan yang lebih besar. Di samping itu, ia juga akan dapat mempersiapkan kanak-kanak dengan lebih baik untuk mengatasi tekanan dan mengharungi situasi sukar dalam kehidupan dewasa kelak (Yunus & Zakaria, 2019). Apabila perkembangan sosio-emosi menunjukkan prestasi positif, kanak-kanak dapat mendidik diri mengucapkan perkataan yang baik dalam berkomunikasi bersama rakan sebaya mahupun guru dan ibu bapa. Allah SWT berfirman yang bermaksud:

Dan (ingatlah wahai Muhammad), ketika Kami mengikat perjanjian setia dengan Bani Israil (dengan berfirman): "Janganlah kamu menyembah melainkan Allah, dan berbuat baiklah kepada kedua ibu bapa, dan kaum kerabat, dan anak-anak yatim, serta orang-orang miskin; dan katakanlah kepada sesama manusia perkataan-perkataan yang baik; dan dirikanlah sembahyang serta berilah zakat". Kemudian kamu berpaling membelakangkan (perjanjian setia kamu itu) kecuali sebahagian kecil dari kamu; dan sememangnya kamu orang-orang yang tidak menghiraukan perjanjian setianya.

(Surah Al-Baqarah, 2:83)

Apabila seseorang insan itu mengucapkan perkataan yang baik, secara tidak langsung, perkara mahmudah yang lain akan terbina. Namun, jikalau percakapan yang berlebihan akan membuka ruang kepada kesilapan (Rahman et al., 2022). Bercakap secara tidak baik akan membawa kepada ketidakhalusan akhlak seseorang, dan boleh memberi implikasi hubungan sosial yang buruk. Walhal, bercakap benar dan berdialog dengan baik secara tidak langsung dapat menunjukkan keteguhan iman seseorang (Mansor & Ismail, 2021). Seseorang yang dikenali dengan percakapan yang baik akan memberi watak yang positif. Percakapan dan perwatakan yang baik ini termasuk dalam aspek pembangunan insaniah. Pembangunan insaniah perlu dititik beratkan dan dilaksanakan antara kedua-dua elemen iaitu elemen fizikal dan spiritual. Kanak-kanak perlu dididik dan diberi tunjuk ajar bahawa mereka merupakan hamba Allah SWT dan khalifah iaitu pemimpin untuk generasi umat Islam nanti.

Oleh itu, didikan adalah amanah yang perlu dilaksanakan oleh para pendidik kepada kanak-kanak. Guru sebagai para pendidik sering melihat "kesediaan untuk belajar" dan "pengajaran" kanak-kanak seperti yang ditandakan dengan ekspresi emosi positif, semangat, dan keupayaan untuk mengawal emosi dan tingkah laku (Amiruddin et. al, 2014). Apabila menimba ilmu, individu masih memerlukan khidmat berguru walaupun perubahan dari segi pengajaran dan pembelajaran (Nawi, 2011). Guru sebagai sumber rujukan dapat membimbing pelajarnya mengamal dan mencontohi didikan dengan maklumat yang jelas.

Perkembangan sosio-emosi kanak-kanak tidak hanya melibatkan hubungan dengan diri dan

orang lain malah hubungan dengan Allah SWT juga. Mengutamakan *hablumminallah* iaitu hubungan dengan Allah SWT dan *hablumminannas* iaitu hubungan sesama manusia. Melalui karya Salleh (2003) 7 Prinsip Pembangunan berteraskan Islam, individu haruslah menyedari tanggungjawab sebagai hamba Allah SWT dan menggunakan alam dunia sebagai pembuktian untuk takwa kepada Allah SWT. Alam dunia adalah tempat pembuktian individu menunjukkan keteguhan iman dalam mengenali emosi sendiri, bertingkah laku selaras dengan ajaran Islam dan memberi kesabaran dalam menghadapi cabaran dan ujian hidup. Apabila hidup berukhuwah sambil menjalankan fardhu ain dan fardhu kifayah dalam kehidupan seharian, akan timbul ikatan persaudaran untuk membentuk kehidupan harmoni dan dinamik.

Selain aspek sosio-emosi kanak-kanak, salah satu kebimbangan lain mengenai penggunaan sumber digital yang berlebihan dalam kalangan kanak-kanak ialah kesan terhadap kesihatan fizikal mereka. Kajian Kumar et al. (2011) telah menyatakan bahawa masa skrin yang berpanjangan dikaitkan dengan masalah fizikal seperti sakit kepala dan penumpuan terjejas termasuk kurang tidur, individu akan menghadapi stress yang berlebihan dan pengeluaran melatonin akan terganggu iaitu hormon yang mengawal tidur yang menjejaskan waktu tidur. Penggunaan digital yang berlebihan boleh mengurangkan kemampuan untuk bertumpu dalam jangka masa yang panjang (Kumar et al., 2011). Perkara tersebut akan memburukkan keadaan apabila isolasi sosial berlaku kerana interaksi dalam talian menggantikan interaksi bersemuka yang lebih bermakna. Dengan itu, keupayaan untuk berempati akan mengurang kerana interaksi dalam talian tidak mendalam dan mempunyai makna berbanding dengan interaksi bersemuka (Aziz et al., 2020). Situasi ini dapat dikaitkan dengan Surah Al-Ma'idah (5:32). Allah SWT berfirman yang bermaksud:

Dengan sebab (kisah pembunuhan kejam) yang demikian itu kami tetapkan atas Bani Israil, bahawasanya sesiapa yang membunuh seorang manusia dengan tiada alasan yang membolehkan membunuh orang itu, atau (kerana) melakukan kerosakan di muka bumi, maka seolah-olah dia telah membunuh manusia semuanya; dan sesiapa yang menjaga keselamatan hidup seorang manusia, maka seolah-olah dia telah menjaga keselamatan hidup manusia semuanya. Dan demi sesungguhnya, telah datang kepada mereka Rasul-rasul kami dengan membawa keterangan yang cukup terang; kemudian, sesungguhnya kebanyakan dari mereka sesudah itu, sungguh-sungguh menjadi orang-orang yang melampaui batas (melakukan kerosakan) di muka bumi.

(Surah Al-Ma'idah, 5:32)

Ayat dalam Surah Al-Ma'idah ini dapat menjelaskan bahawa setiap individu hendaklah mempunyai sifat empati, belas kasihan dan memahami terhadap orang lain supaya dapat mewujudkan masyarakat yang harmoni dan insan yang penyayang.

Seterusnya, kesan pada kesihatan rohani juga penting bagi seseorang individu sebagai hamba Allah SWT. Kajian Rafee & Ali (2022) menyatakan ketagihan gajet mampu menyebabkan seseorang kehilangan rasa makna dan tujuan dalam hidup iaitu akan muncul sifat malas dan suka menyendiri dan sering meninggalkan solat. Terlalu banyak masa dihabiskan dalam dunia digital dapat mengganggu ketenangan batin dan kesejahteraan rohani. Namun begitu, sumber digital memudahkan akses kepada pelbagai sumber rohani seperti kitab suci, cerita nabi, ceramah dan seminar ilmuwan dalam talian. Kajian Razali & Sihes (2015) menyatakan penggunaan teknologi dapat membantu pelajar menguasai pembelajaran tajwid. Penggunaan teknologi mahupun sumber digital mampu menyediakan inspirasi harian melalui video motivasi dan mesej-mesej positif. Ini membantu meningkatkan semangat dan motivasi pelajar (Sidek & Hashim, 2019). Apabila individu menggunakan sumber digital dengan cara

yang seimbang dan disiplin, hubungan Allah SWT dan hubungan dengan manusia di dunia nyata mahupun talian akan terjaga dan terjamin. Disiplin dalam penggunaan sumber digital dapat dikaitkan dengan dalil Allah SWT. Allah SWT berfirman yang bermaksud:

Adapun orang yang takutkan keadaan semasa ia berdiri di mahkamah Tuhannya, (untuk dihitung amalannya), serta ia menahan dirinya dari menurut hawa nafsu, maka sesungguhnya Syurgalah tempat kediamannya.
(Surah An-Nazi'at, 79:40-41)

Dalil ini menjelaskan bahawa kekuatan disiplin rohani individu itu adalah kuat apabila individu tersebut mampu mengawal dan menahan diri dari keinginan hawa nafsu. Dengan disiplin yang tinggi, setiap individu mampu menggunakan sumber digital dengan niat yang betul dan dapat menyeimbangkan hubungan Allah SWT dan hubungan sesama manusia. Kajian Radzi et al. (1996) menyatakan Islam telah menyeru supaya setiap insan menjadikan konsep *ubudiyyah* (mentauhidkan Allah SWT) sebagai asas dalam penggunaan teknologi dan perkembangan ilmu yang lain. Konsep *ubudiyyah* boleh diterapkan apabila individu menggunakan sumber digital dengan tujuan yang baik dan niat mencari keredaan Allah SWT. Etika dan moral dalam penggunaan sumber digital perlu dijaga, tidak melihat perkara yang diingini dan mengingati bahawa Allah SWT itu Maha Melihat. Konsep *mas'uliyah* iaitu kewajipan seseorang individu menjaga penggunaan masa dengan bijak dan tidak membiarkan kanak-kanak membuang masa pada aktiviti yang tidak berproduktif. Dengan mengamalkan prinsip *ubudiyyah* dan *mas'uliyah*, kanak-kanak dapat menggunakan sumber digital dengan cara yang bermanfaat, seimbang dengan perkembangan sosio-emosi mereka dan bersesuaian dengan nilai-nilai Islam.

Akhir sekali, dengan menggabungkan sumber digital dalam pembelajaran dan pengajaran ibu bapa mahupun pendidik, ini dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyokong perkembangan kanak-kanak secara holistik, terutamanya kemahiran sosio-emosi kerana dapat membantu kanak-kanak berfikir dengan baik dan menjadi produktif di masa hadapan.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, pergantungan yang semakin meningkat pada sumber digital dalam kalangan kanak-kanak memberi kesan yang ketara dalam perkembangan sosio-emosi mereka. Di samping itu, terdapat juga kesan kepada aspek-aspek yang lain seperti aspek fizikal, kognitif dan komunikasi mereka. Menyedari realiti yang berlaku hari ini, pendekatan komprehensif yang melibatkan ibu bapa, pendidik dan penggubal dasar adalah penting untuk memastikan kanak-kanak menggunakan sumber digital dalam keadaan selamat, sistematik, seimbang dari aspek dunia dan akhirat. Penggabungan strategik sumber digital dalam pendidikan boleh memainkan peranan penting dalam memupuk perkembangan sosio-emosi kanak-kanak yang akhirnya menyumbang kepada pembangunan insan yang sejahtera.

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan kepada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) yang membiayai geran penyelidikan yang menghasilkan artikel ini melalui pembiayaan *Fundamental Research Grant Scheme (FRGS)* [001-0006712068] bertajuk Pembinaan Model Inovasi Ta'dib Hisbah (Ta-His) untuk Pembangunan Insaniah Remaja di Malaysia.

RUJUKAN

Al-Quran al-Karim

- Adam, F., Anuar, M. M., & Ali, E. M. T. E. (2015). [The New Media Challenge as a Religious Learning Medium and Solution from The Islamic Perspective] Cabaran Media Baru Sebagai Medium Pembelajaran Agama dan Penyelesaian dari Persektif Islam. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporari*, 9, 10-19.
- Amiruddin, Saturia & Sombuling, Agnis & Voo, Peter. (2014). Penilaian Kesediaan Ke Sekolah Kanak-Kanak Dan Pengaruhnya Terhadap Penyesuaian Di Sekolah. 10.13140/RG.2.1.1320.9444.
- Astro Awani. (2023). Penggunaan skrin terlalu lama tingkat potensi kemurungan kanak-kanak. <https://www.astroawani.com/gaya-hidup/penggunaan-skrin-terlalu-lama-tingkat-potensi-kemurungan-kanak-kanak-435285>
- Aziz, A. R. A., Shafie, A. A. H., Lee, U. H. M. S., & Ashaari, R. N. S. R. (2020). Strategi pembangunan aspek kesejahteraan sendiri bagi mendepani tekanan akademik semasa wabak COVID-19. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(12), 16-30.
- binti Rafee, S. (2022). Ketagihan gajet di kalangan pelajar sebuah sekolah di Pulau Pinang: Kajian kes menggunakan intervensi Tazkiyah An Nafs. *Journal Contemporary of Islamic Counselling Perspective*, 1(1).
- Boyd, Judi & Barnett, William & Bodrova, Elena & Leong, Deborah & Gomby, Deanna. (2005). Promoting Children's Social and Emotional Development Through Preschool Education.
- Edni, E., Halim, M. N. A., Yunus, M. S., & Mokhtar, A. (2010). Pembangunan modal insan melalui pengajaran dan pembelajaran. In *Seminar Penyelidikan dan Inovasi*.
- Holly, L., Wong, B L H., Kessel, R V., Awah, I., Agrawal, A., & Ndili, N. (2023, March 20). Optimising adolescent wellbeing in a digital age. , e068279-e068279. <https://doi.org/10.1136/bmj-2021-068279>
- Jamil, N., Zaki, N. A. A., Fabil, N., & Zain, N. Z. M. (2013). Keberkesanan Penceritaan Digital Interaktif Kanak-kanak terhadap Penglibatan dalam Pengajaran dan Pembelajaran.
- Kamarudin, D., & Mohd Nasaruddin, N. I. (2020). A qualitative case study on handling electronic media-exposed kindergarten children: Challenges and strategies. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 13(1), 9-16. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPB/article/view/3307>
- Kumar, L. R., Chii, K. D., Way, L. C., Jetly, Y., & Rajendaran, V. (2011). Awareness of mobile phone hazards among university students in a Malaysian medical school. *Health*, 3(07), 406.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). "Gradations in digital inclusion: Children, young people, and digital media". *New Media & Society*, 9(4), 671–696.
- Mansor, S. N. (2021). Teknik Komunikasi Ibu dalam Pembentukan Sahsiah Anak-anak Menurut Islam [Maternal Communication Techniques in the Formation of Children's Personality According to Islam]. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences (e-ISSN: 2600-9080)*, 4(3), 131-144.
- Mathiyalagan, N. R., & Toran, H. (2023). Tahap pengetahuan guru pendidikan khas dalam pengurusan sosioemosi murid autisme. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(4), e002151-e002151.
- Misman, J., Sharipp, M. T. M., Suyurno, S. S., & Shaidin, S. (2019). Islamic Perspectives: Using New Media in Education. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 8(1).
- Mohammad, N. A., & Mohamed, S. (2020). Analisis keperluan pembangunan modul pembelajaran dalam membentuk kecerdasan sosioemosi kanak-kanak. *International journal of education and*

- pedagogy*, 2(3), 70-82.
- Mohammad, S. A., Osman, Z., & Aziz, A. N. A. (2021). Perkembangan sosioemosi kanak-kanak melalui aktiviti main peranan dalam pengajaran dan pembelajaran di peringkat prasekolah: Children's socioemotional development through role play activity in teaching and learning at preschool level. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 10(2), 47-60.
- Musa, S. H. (2021). Prinsip-Prinsip Pembangunan Insaniah dalam Perkembangan dan Pendidikan Kanak-kanak. *RABBANICA-Journal of Revealed Knowledge*, 2(2), 67-82.
- Nasir, S. N. A., & Halim, H. A. (2022). Pengaruh positif dan negatif dalam permainan games di internet kepada psikologi kanak-kanak. *Jurnal ILMI*, 12(1), 68-83
- Nawi, N. H. M. (2011). Pengajaran dan pembelajaran; penelitian semula konsep-konsep asas menurut perspektif gagasan islamisasi ilmu moden. *Kongres Pengajaran dan Pembelajaran, UKM*.
- Ngadiman, A. A., & Ashari, Z. M. (2018). Sikap terhadap gajet teknologi dan kesannya kepada sosio-emosi pelajar: Kajian meta-analisis. *Sains Humanika*, 10(3-2).
- Nordin, N., & Bacotang, J. (2021). Issues and trends the usage of information and communication technology in early childhood education: Isu dan trend penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam pendidikan awal kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 10(1), 99–107. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol10.1.9.2021>
- Odgers, C L., & Jensen, M. (2020, January 17). Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: facts, fears, and future directions. *Wiley-Blackwell*, 61(3), 336-348. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari. "Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5.1 (2021): 1473-1481.
- Radzi, C. W. J. W. M., & Bakar, O. (1996). Teknologi menurut perspektif Barat dan Islam. *Jurnal Usuluddin*, 3, 147-155
- Razali, Khairiah and Sihes, Ahmad Johari (2015) *Teknologi e-Quran dalam meningkatkan penguasaan tajwid dalam kalangan murid tahun 3 sekolah kebangsaan*. In: Interdisciplinary ICT Practise Conference 2015 (Persidangan Amalan ICT Antara Disiplin), 24 Feb, 2015, Perak, Malaysia.
- Salleh, M.S. (2003). 7 Prinsip Pembangunan Berteraskan Islam. Zebra Edition, Sdn. Bhd. Kuala Lumpur.
- Sidek, S., & Hashim, M. (2019). Pengajaran Berasaskan Video dalam Pembelajaran Berpusatkan Pelajar: Analisis dan Kajian Kritikal: Video-Based Teaching in Student-Centered Learning: Analysis and Critical Review. *Journal of ICT in Education*, 3, 24–33. Retrieved from <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/JICTIE/article/view/2606>
- Smith, A., & Duggan, M. (2013). *Children and Digital Media: Impacts and Control Strategies*. Pew Research Center.
- Syed Abdul Rahman, S. M. H., Mohd Azhar, M. H., & Sa'ari, C. Z. (2022). panduan interaksi sosial digital dalam media sosial berasaskan komunikasi nabawi. *International Prophetic Conference (SWAN) FPQS USIM*, (8th), 230–239. Retrieved from <https://swanfpqs.usim.edu.my/index.php/conference/article/view/24>
- Wartella, E. A., Lovato, S. B., Pila, S., Lauricella, A. R., Echevarria, R., Evans, J., & Hightower, B. (2019). Digital media use by young children: Learning, effects, and health outcomes. In E. V. Beresin & C. K. Olson (Eds.), *Child and adolescent psychiatry and the media* (pp. 173–186). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-54854-0.00016-3>
- Yunus, F., & Zakaria, Z. (2019, December 31). Encouraging Socioemotional Development among Preschool Children through Responsive Practices of Teacher. , 8(4). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v8-i4/6777>

Zulfikri, A. Z., & Masnan, A. H. (2022). The Use of Interactive Games in Children's Teaching and Learning Processes: An Innovation: Penggunaan Permainan Interaktif dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Kanak-Kanak: Suatu Inovasi. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 11(2), 48-54.