

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Saat ini *gadget* bukan lagi istilah yang asing di masyarakat. Pesatnya perkembangan teknologi membuat *gadget* mudah untuk dipahami dan diterima. Tidak hanya orang dewasa saja, anak-anak pun kini bisa mengakses *gadget* dengan sangat mudah.

Gadget adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi tertentu. Dalam bahasa Indonesia alat ini disebut “utilitas”. Satu hal yang membedakan perangkat ini dengan perangkat elektronik lainnya adalah faktor “kebaruan”. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari, pelayanan publik selalu hadir dengan memperkenalkan teknologi terkini untuk membuat kehidupan masyarakat semakin nyaman. *Gadget* adalah perangkat yang berhubungan dengan perkembangan teknologi saat ini, termasuk perangkat seperti tablet, smartphone, laptop, dll.

Utilitas adalah sarana pendukung komunikasi dan aktivitas manusia. Saat ini aktivitas komunikasi semakin berkembang dengan munculnya *gadget*. Diantaranya adalah smartphone seperti *iPhone* dan *Blackberry*, serta *netbook*. Novitasari (2016) berpendapat bahwa perangkat ini memungkinkan masyarakat untuk berinteraksi secara sosial, khususnya kontak sosial, dan berkomunikasi satu sama lain tidaklah sulit hanya dengan menggunakan

beberapa perangkat yang dapat digunakan untuk berinteraksi satu sama lain. Menurut kamus besar, *gadget* mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. Utilitas mengacu pada peralatan atau perangkat kecil yang memiliki tujuan praktis tertentu dan fungsi berguna (Castelluccio, Michael. 2007).

Tujuan perkembangan teknologi adalah untuk menunjang dan memperlancar aktivitas manusia, seperti komunikasi, pekerjaan, lembaga pendidikan, media periklanan dan sebagainya. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas dengan utilitas ini.

2. Bentuk Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Siapapun bisa untuk mengakses utilitas tersebut sesuai dengan kebutuhan pemilikinya. Saat ini perangkat ini digunakan sejak kecil. Tidak dapat dihindari jika kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini sudah menjangkau berbagai lapisan masyarakat, di segala usia, di semua jenjang pendidikan, dan di segala bidang. Penggunaan *gadget* pada masa kanak-kanak biasanya hanya sekedar untuk menonton *video* kartun, film kartun, dan melakukan berbagai fitur permainan yang secara tidak langsung dapat merangsang otak. Khususnya pada anak kecil, perkakas sering dijadikan sebagai alat pembelajaran. Alangkah baiknya jika orang tua lebih memperhatikan intensitas penggunaan agar tidak menimbulkan kecanduan terhadap perangkat tersebut.

Penggunaan perangkat memerlukan pengawasan dan pembatasan orang tua atau orang dewasa ketika anak-anak menggunakan perangkat kapan saja,

di mana saja. Penggunaan perangkat oleh anak-anak terbatas pada permainan dan menonton *video* atau *YouTube*. Ini adalah berbagai bentuk penggunaan alat pada orang dewasa. Terkait lokasi, sebagian besar anak menggunakan perangkat di rumah sepulang sekolah, saat makan, dan terkadang sebelum tidur. Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa sebagian besar anak hanya menggunakan perangkatnya untuk tujuan hiburan, seperti bermain *game* dan menonton *YouTube*, dan tidak untuk yang lain. Oleh karena itu, *YouTube* harus menawarkan konten yang bermanfaat guna memaksimalkan dampak positif bagi anak-anak saat menonton konten *video* animasi dan/atau kartun. (Yuli Salis Hijriyani, Ria Astuti, Ria Astuti, Volume 8 | Edisi 1 | Januari – Juni 2020)

3. Aplikasi Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* pada usia 4 sampai 6 tahun sering digunakan untuk bermain *game* dengan jumlah pengguna yang banyak. Sedangkan anak kecil banyak menggunakan perangkatnya untuk menonton film kartun atau kartun anak-anak, menonton *YouTube*. Di sisi lain, sangat sedikit anak yang menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan orang tua atau menonton *video* pembelajaran.

Aplikasi yang termasuk dalam utilitas ini tidak hanya aplikasi untuk mempelajari huruf, angka serta gambar, tetapi juga untuk mencari hiburan seperti penggunaan jejaring sosial, melihat *video*, gambar bahkan *video game*. Faktanya, anak pada usia 4 sampai 6 tahun ini cenderung menggunakan perangkatnya untuk bermain *game* dibandingkan untuk

belajar atau bersenang-senang di luar rumah bersama teman-teman seusianya.

Aplikasi yang terpasang pada *gadget* seperti *YouTube* hendaknya dimanfaatkan sebaik mungkin, agar anak dapat memanfaatkannya secara maksimal dan lebih menggunakannya sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Padahal, dengan cara pembelajaran yang nyaman, anak akan lebih merasa senang dan bisa mengeluarkan kreativitasnya. Anak akan suka belajar karena aplikasi semacam ini memiliki animasi yang menarik, warna-warna cerah, dan lagu yang menarik. Di sisi lain, penggunaan gawai secara terus-menerus hingga kecanduan gawai berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis anak usia dini.

4. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi dari penggunaan utilitas (Iswidharmajaya, 2014) antara lain :

a) Faktor internal :

- 1) Tingkat ekonomi keluarga
- 2) Tujuan penggunaan *gadget*
- 3) Tingkat aktivitas

b) Faktor eksternal :

- 1) Tingkat dampak terhadap lingkungan
- 2) Eksposur media

B. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Masa muda merupakan masa keemasan kehidupan manusia. Oleh karena itu, memahami perkembangan anak prasekolah merupakan kewajiban utama orang tua dan guru. Memahami tumbuh kembang anak dapat membantu peran orang tua dan guru dalam memberikan insentif yang baik bagi anak. Memahami perkembangan anak merupakan upaya untuk menyelesaikan tugas.

Hurlock (2000:250) memberikan pendapat bahwa perkembangan sosial adalah pencapaian kemampuan berperilaku sesuai dengan kebutuhan sosial, “sosialisasi adalah kemampuan berperilaku sesuai dengan norma, nilai atau harapan masyarakat”. Konsisten dengan pandangan tersebut, menurut Allen dan Marotz (2010:31) Perkembangan sosial adalah suatu bidang yang mencakup perasaan dan keprihatinan terhadap perilaku individu dan reaksi terhadap hubungan dengan individu lain. perkembangan sosial adalah tercapainya kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga dipahami sebagai proses pembelajaran untuk beradaptasi dengan norma, etika dan tradisi kelompok, melebur menjadi satu kesatuan, berkomunikasi dan bekerja sama. Kematangan sosial seorang anak akan membantunya menjadi lebih mandiri dan mampu mengembangkan hubungan sosial yang lebih baik.

Menurut Sofyan (2014:28) Perkembangan sosial adalah kemampuan berperilaku sesuai dengan kebutuhan sosial, mempunyai kemampuan

integrasi sosial yang baik, anak harus mencintai manusia dan beraktivitas sosial, jika hal ini tercapai maka anak akan beradaptasi dan diterima dengan baik. sebagai anggota kelompok. Selanjutnya menurut Fadlilah (2014:50) perkembangan sosial adalah perkembangan yang mencakup hubungan atau interaksi dengan orang lain. Manusia merupakan makhluk sosial sehingga tidak dapat dipisahkan dari orang lain. Manusia merupakan makhluk sosial sehingga tidak dapat dipisahkan dari orang lain. Begitu pula dengan seorang anak, Anda pasti membutuhkan bantuan dan dukungan lainnya. Setidaknya dengan bantuan orang tuanya sendiri. Tanpa orang tua yang peduli dan memenuhi segala kebutuhan anak, anak tidak bisa tumbuh dewasa.

Dari sudut pandang di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan berperilaku, terutama kemampuan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya dan menjadikan manusia mampu hidup bermasyarakat.

2. Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Soemarti (Sri Harini dan Aba Firdaus, 2003:60) mengacu pada ciri-ciri sosial anak prasekolah secara umum, antara lain: mempunyai satu atau dua teman tetapi cepat berubah, mudah beradaptasi dengan masyarakat, ingin bermain bersama teman dalam kelompok kecil, tidak terorganisir, suka berkelahi tetapi bertubuh pendek, lambat tumbuh, anak kecil sering bermain bersama. dengan anak-anak yang lebih besar terbiasa dengan peran dan klasifikasi gender.

Ciri perkembangan sosial anak prasekolah ditandai dengan meluasnya lingkungan sosial. Anak mulai terpisah dari keluarganya, menjadi lebih dekat dengan orang yang bukan anggota keluarga (Rahayu dkk, 1998:183). Anak-anak memasuki dunia dengan keterampilan kognitif dan motorik yang luar biasa. Oleh karena itu, masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal bagi anak untuk mempelajari keterampilan motorik dan mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Catatan akademik siap digunakan sejak lahir. (Ebbeck, 1997:123)

Erikson mendefinisikan perkembangan sosial anak sebagai (1) Tingkat 1: *Basic Beliefs and Distrust* (Kepercayaan vs Ketidakpercayaan), pada usia 0-2 tahun pada level ini, ketika anak mendapat pengalaman yang menarik, anak akan lebih percaya diri, sedangkan ketika anak mendapat pengalaman yang menakutkan, ia akan menjadi lebih percaya diri. dengan mudah. Selain itu, keraguan pun akan muncul. (2) Tingkat 2: Pengendalian diri versus rasa malu dan ragu (*Independence vs Doubt*), anak usia 2-3 tahun yang merasa dapat mengendalikan bagian tubuhnya akan mempraktikkan pengendalian diri, sebaliknya jika lingkungan terlalu sulit dengan anak akan menimbulkan rasa malu, curiga. (3) Langkah 3: *Inisiatif vs Guilt* (Inisiatif vs Rasa Bersalah), Anak usia 4-5 tahun diperlihatkan mulai berpisah dari orang tuanya dan berinteraksi dengan lingkungannya. Berada jauh dari orang tua menimbulkan perasaan inisiatif dan sebaliknya menimbulkan perasaan bersalah. (4) Langkah 4: harga diri dan harga diri yang rendah, sejak usia 6 tahun sampai dengan masa pubertas, anak sudah mampu melakukan tugas-

tugas perkembangan sebagai persiapan memasuki masa dewasa sehingga memerlukan keterampilan tertentu. Apabila anak menguasai suatu keterampilan tertentu maka ia akan mengembangkan rasa percaya diri, jika tidak menguasai maka ia akan mempunyai harga diri yang rendah.

Perilaku ramah sosial pada anak usia dini seperti yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, meliputi : (1) kemampuan bermain bersama teman sebaya, (2) memahami perasaan, (3) memberi masukan, (4) berbagi, (5) menghormati hak dan pendapat orang lain, (6) kerja sama, (6) toleransi, dan (7) sopan santun.

Sedangkan menurut Steinberg (1995), Hughes (1995) dan Piaget (1996) ciri perkembangan sosial adalah: pilih teman yang berjenis kelamin sama; cenderung lebih mempercayai rekan kerja; peningkatan agresi; senang bergabung dengan grup; memahami koeksistensi kelompok; terlibat dalam urusan orang dewasa; belajar membina persahabatan dengan orang lain; menunjukkan persahabatan.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan minat terhadap aktivitas teman dan meningkatnya keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok, serta ketidakpuasan terhadap ketidakhadiran teman. Anak-anak tidak lagi puas bermain sendiri di rumah, bersama saudara kandung, atau mengikuti aktivitas bersama anggota keluarga. Anak-anak ingin bersama teman-temannya dan akan merasa kesepian dan tidak puas tanpa teman.

Soetarno (1989) mengemukakan ada dua faktor utama yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut dilengkapi oleh Hurlock (1978), yaitu:

a) Faktor Lingkungan Keluarga.

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial seorang anak. Dalam keluarga yang interaksi sosialnya didasarkan pada empati, orang-orang terlebih dahulu belajar memperhatikan keinginan orang lain. Temukan orang lain, belajar bekerja sama, belajar membantu orang lain. Pengalaman interaksi sosial dalam keluarga juga menentukan bagaimana seseorang berperilaku dengan orang lain dalam kehidupan sosial di luar keluarga. Ketika interaksi sosial dalam keluarga tidak lancar atau tidak tepat, maka interaksi dengan masyarakat juga tidak tepat atau terputus.

1) Faktor sosial ekonomi keluarga.

Kondisi sosial ekonomi keluarga dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Jika perekonomian keluarga memadai ini akan membuat lingkungan fisik anak dalam keluarga juga akan lebih lega. Anak mempunyai banyak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang tidak akan bisa mereka peroleh jika kondisi ekonomi keluarganya sulit. Interaksi edukatif antara anak dan orang tua akan semakin mendalam karena kurang berminatnya orang tua dalam memenuhi kebutuhan keluarga. Akan tetapi kondisi sosial

ekonomi keluarga bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial anak juga bergantung pada sikap dan gaya interaksi orang tua dalam keluarga. Sekalipun status sosial ekonomi orang tua baik, namun jika ternyata tidak berminat belajar atau sering bertengkar maka perkembangan sosial anak akan terganggu. Perkembangan sosial seorang anak juga ditentukan oleh sikapnya sendiri terhadap keadaan keluarga. Pada suatu penelitian menunjukkan bahwa perilaku yang paling tidak biasa terjadi pada anak yang berstatus sosial ekonomi sangat tinggi, sedangkan perilaku yang paling tidak pantas terjadi pada anak yang berasal dari keluarga dengan status sosial ekonomi tinggi atau sosial rendah atau sedang.

2) Keutuhan keluarga.

Keluarga adalah hadirnya ayah, ibu dan anak dalam satu keluarga. Jika kedua orang tuanya tidak hadir, maka struktur keluarga dianggap tidak lengkap. Namun ibu, ayah, atau keduanya jarang pulang kerja atau karena alasan lain. Hal ini sering terjadi atau jika orang tua bercerai juga bisa dianggap sebagai keluarga yang tidak lengkap. Semua ini akan mempengaruhi perkembangan sosial anak-anak prasekolah dan bahkan dapat menimbulkan kecemasan sampai taraf tertentu. Misalnya, ketika seorang anak tinggal dalam pengasuhan keluarga yang bercerai (family breakdown), maka penilaian anak terhadap hubungan sosial akan berbeda dengan penilaian anak yang

tinggal di lingkungan rumah. Anak-anak dari keluarga yang berantakan mengalami rasa malu sosial, yang pada akhirnya mempengaruhi kemampuan dan kemauan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Sebaliknya, anak dengan kondisi keluarga yang stabil akan memiliki keterampilan sosial yang lebih terstandar karena tidak ada beban psikologis. Oleh karena itu, hubungan keluarga yang harmonis memegang peranan penting dalam perkembangan sosial anak. Cara Anda berinteraksi dengan orang tua akan mempengaruhi cara anak Anda berinteraksi. Dengan demikian, ketidaklengkapan keluarga secara umum dapat menghambat perkembangan sosial anak.

3) Sikap dan kebiasaan orangtua.

Perilaku orang tua sebagai pemimpin kelompok dalam keluarga sangat mempengaruhi suasana interaksi dalam keluarga dan dapat merangsang berkembangnya ciri-ciri kepribadian tertentu pada anak.

Orang tua yang sombong dapat menjadikan anaknya tidak patuh, pengecut, pasif, tidak aktif, tidak mampu membuat rencana, dan mudah menyerah. Orang tua yang terlalu protektif terhadap anaknya dan terlalu perhatian akan membuat anaknya sangat bergantung pada orang tuanya. Orang tua menolak, menyangkan kehadiran anaknya akan membuat mereka menjadi agresif, bermusuhan, suka berbohong dan mencuri. Semua pengaruh di atas akan mempengaruhi perilaku sosial anak kelak, sehingga membuat anak sulit memikirkan hubungan sosial dengan pihak lain karena pengaruh suasana interaktif dalam

keluarga. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk dapat mengukur perilakunya agar tidak berdampak negatif terhadap perilaku sosial anaknya.

b) Faktor dari luar Keluarga.

Pengalaman sosial di luar keluarga akan melengkapi pengalaman di rumah dan merupakan penentu penting sikap sosial dan pola perilaku anak. Jika hubungan mereka dengan teman luar dan orang dewasa menyenangkan, mereka akan menikmati hubungan sosial dan ingin mengulanginya. Sebaliknya, jika hubungan tersebut tidak nyaman atau menakutkan, anak akan menghindarinya dan mengandalkan anggota keluarga untuk memenuhi kebutuhan sosialnya.

seorang anak yang suka berinteraksi dengan orang asing, dia akan termotivasi untuk berperilaku menggunakan cara yang dapat diterima oleh orang asing tersebut. sebab harapan untuk mendapatkan pengakuan serta penerimaan sosial paling kuat terjadi pada akhir masa kanak-kanak, pengaruh kelompok teman sebaya pula lebih kuat dibandingkan di tahun-tahun prasekolah, ketika anak-anak masih lebih belia serta kurang berminat bermain dengan sahabat sebayanya. Bila anak memiliki teman bermain yang lebih tua, dia akan berusaha untuk tidak ditinggalkan oleh teman sebayanya untuk mengembangkan sikap yang lebih dewasa dibandingkan teman sebayanya. tetapi, Bila teman yang lebih tua terlalu senang memerintah sehingga anak tidak mampu menikmati permainan tadi, mereka mungkin menentukan untuk bermain dengan teman yang

lebih muda serta mengarahkan temannya, sama mirip anak yang lebih besar. Hal ini akan mengakibatkan pola perilaku antisosial. Bila anak Anda mempunyai teman bermain dan saudara kandung yang berjenis kelamin sama, dia akan kesulitan beradaptasi dengan teman lawan jenisnya.

c) Faktor pengalaman sosial awal.

Pengalaman sosial awal memilih perilaku kepribadian pada kemudian hari. Banyaknya pengalaman senang yang diperoleh pada masa lalu akan mendorong anak untuk mencari pengalaman tadi pada perkembangan sosialnya pada kemudian hari. Beberapa penelitian yang dilakukan pada orang-orang berasal segala usia menunjukkan bahwa pengalaman awal krusial tidak hanya untuk masa kanak-kanak namun juga untuk perkembangan selanjutnya. pada kajian Waldrop serta Halyerson terhadap Nugraha serta Rachmawati (2010:4.19), ditemukan bahwa kemampuan bersosialisasi di usia 2,5 tahun dapat digunakan untuk memprediksi keterampilan sosial pada usia 7,5 tahun. sebab pola sikap serta perilakunya cenderung menetap, maka landasan yang baik harus dibangun semenjak tahap awal perilaku sosial setiap anak. yang kentara pengajar serta orang tua tidak boleh membiarkan anak menghasilkan pilihan yang buruk secara sosial, yang akan berujung pada persoalan penyesuaian serta perilaku pada kemudian hari.

C. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Menjauhkan anak dari perangkat elektronika pada saat ini memang menjadi hal yang tidak mungkin serta sulit. sebab tidak mungkin menghapus induk dari widget ini. Pekerjaan terkait alat, berkomunikasi secara dekat dengan pemilik alat, merampungkan banyak problem terkait alat. pada sisi lain, tentunya anak-anak selalu ada di sekitar kita. oleh sebab itu, menjauhkan anak-anak dari perangkat elektronika merupakan pekerjaan yang menuntut serta sulit.

Utilitas berdampak pada perkembangan sosial anak kecil. akibat penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak diwujudkan pada bentuk dampak negatif serta akibat positif. akibat positif dari penggunaan *gadget* diantaranya memudahkan anak pada mengembangkan kreativitas serta kecerdasannya, seperti perangkat lunak mewarnai, membaca serta menulis yang menyenangkan sebab dilengkapi dengan gambar. Anak tidak memerlukan energi atau waktu lebih untuk belajar membaca serta menulis pada buku kertas. memakai alat elektronika pada jangka waktu yang lama merupakan kebiasaan yang buruk serta akan berdampak pada kesehatan anak, diantaranya mengakibatkan anak banyak duduk, makan fast food, mempertinggi risiko depresi, kurang belajar, obesitas, depresi.

dampak negatif lain dari penggunaan *gadget* ialah akan berdampak lebih buruk lagi pada tumbuh kembang anak. Anak-anak ini lebih banyak meniru film kartun yang mereka tonton, lebih sedikit berinteraksi dengan orang lain sebab mereka lebih senang berinteraksi dengan anak-anak yang senang

memakai gawai, kecanduan game, serta tidak ingin melakukan apa pun. perseteruan tadi tentunya perlu diatasi oleh orang tua dengan pengawasan serta bimbingan supaya anak tidak kecanduan gawai serta menjauhi hubungan sosial. semenjak usia dini, anak melewati masa emas (golden age), yaitu masa dimana anak mulai peka dalam menerima rangsangan yang berbeda-beda. “Masa sensitif ialah pematangan fungsi fisik serta psikis yang siap merespons rangsangan akibat fungsi kognitif, motorik, linguistik, sosial, emosional, keagamaan, serta moral”.

Penggunaan perangkat pada masa kanak-kanak harus dilakukan pada jangka waktu tertentu serta di bawah pengawasan orang tua yang tepat. Kiprah orang tua sangat krusial sebagai pendamping, pengawasan serta bimbingan penggunaan gawai untuk kepentingan tumbuh kembang anak. Terakhir, penggunaan gawai tidak akan mempengaruhi perilaku anak kecil ketika dewasa, namun dapat mempengaruhi perilaku anak kecil ketika sudah dewasa, serta dapat menjadi sarana komunikasi yang informatif dan komunikatif.

D. Peran keluarga terhadap pemanfaat *gadget*

ketika memakai perangkat, usahakan anak didampingi orang tua sebab terkadang anak menyalahgunakan teknologi. Selain itu, orang tua serta pengajar pula berperan pada membatasi penggunaan perangkat elektronika, sebab radiasi gelombang elektromagnetik yang dipancarkan perangkat elektronika bisa merusak penglihatan anak. Selain itu, para orang tua, harap menentukan perangkat lunak yang termasuk pada utilitas untuk menghindari

informasi negatif dari perangkat lunak tadi. (Mubasiroh:2013 pada penelitian Rozalia 2017)

Majalah yang ditulis oleh Ahmad Sudi serta Sumantri ini bertujuan untuk mengalahkan kecanduan *gadget* serta upaya pencegahannya ialah sebagai berikut :

1. Gmm (gerakan, maghrib, mengaji)
2. *Classical conditioning* yaitu membentuk sikap yang baik pada setiap anak, menciptakan lingkungan yang nyaman bagi anak, senantiasa membiasakan perilaku yang baik.
3. Adanya kesepakatan antara orang tua dan anak.
4. Pantau kegiatan anak saat sedang menggunakan gawai.
5. Dengan menggunakan fitur *Screen Time*, fitur perekaman aktivitas di *gadget* selama seminggu akan ditampilkan di menu utama.
6. Gunakan aplikasi yang cocok untuk anak-anak seperti *YouTube Kids*, *Apple Education*, *Google Class Room*.

Lagi pula, jika menyangkut pro dan kontra membiarkan anak menggunakan gawai, permasalahan sebenarnya terletak pada kesediaan orang tua untuk mengenalkan dan mengawasi anak mereka saat bermain gawai. Orang tua harus mengajari anak-anak mereka menggunakan perangkat. Orang tua menerapkan beberapa aturan pada anaknya saat menggunakan gawai. Untuk dapat menggunakan toolkit secara efektif, orang tua harus mampu memahami dan menafsirkan isi toolkit tanpa berfokus pada konten yang diajarkan.