

Pelatihan Teknik *Self Control* untuk Mengurangi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Henni Anggraini¹, Sarah Emmanuel²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,

^{1,2}Universitas Kanjuruhan Malang

e-mail: ¹hennianggraini@unikama.ac.id, ²sarah.emmanuel@unikama.ac.id

Abstrak

Generasi Alpha merupakan generasi milenial yang sangat akrab dalam penggunaan teknologi. Kebutuhan akan teknologi tidak bisa terpisahkan dari generasi mereka. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan orang tua peserta didik di PAUD Tunas Bangsa Kreet Bululawang. Para peserta didik di PAUD tersebut sudah mulai mengenal *gadget* sejak usia dua tahun. Tujuan penggunaan *gadget* oleh orang tua selain untuk belajar namun juga untuk mengalihkan perhatian anak dan agar lebih tenang ketika orang tua melakukan aktivitas sehingga tidak mengganggu kegiatan orang tua mereka. Untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak melalui pelatihan *self control* ini diharapkan orang tua memahami dan memiliki kemampuan melakukan kontrol diri terhadap anak mereka melalui pendampingan dan pengawasan selama penggunaan *gadget* di rumah. Kegiatan Pelatihan kami lakukan di PAUD Tunas Bangsa Bululawang yang diikuti oleh guru dan orang tua murid di PAUD Tunas Bangsa Kreet Bululawang sebanyak 24 peserta. Pada pelatihan Teknik *self control* ini peserta yaitu guru dan orang tua dapat memahami serta menerapkan teknik *self control* tersebut sesuai dengan permasalahan yang dialami peserta didik di PAUD Tunas Bangsa Kreet Bululawang.

Kata kunci: anak usia dini; *gadget*; *self control*

Abstract

Improving The Alpha generation is a millennial generation who is very familiar with the use of technology. The need for technology cannot be separated from their generation. Based on the results of interview that conducted with teachers and parents of students at PAUD Tunas Bangsa Kreet Bululawang. The students in PAUD have begun to know about gadgets since two years old. The purpose of using gadgets by parents, not only for learning but also to divert the attention of children and to make them more calm when their parents do an activities, so it is not interfere their parent's activities. To prevent gadget addiction in the children through self-control training, parents are expected to understand and have an ability to exercise self-control over their children through mentoring and supervision during the use of gadgets at home. We held a Training Activity at PAUD Tunas Bangsa Bululawang, which was attended by teachers and parents of students of PAUD Tunas Bangsa Kreet Bululawang as much as 24 people. In this self-control technique training, participants can understand and apply the self-control technique in accordance with the problems experienced by students at PAUD Tunas Bangsa Kreet Bululawang.

Keywords: early childhood; *gadget*; *self control*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan era digitalisasi dan teknologi membuat masyarakat dunia semakin tergantung dengan alat-alat elektronik yang biasa digunakan. Seringkali dikatakan bahwa generasi saat ini adalah “generasi Alpha”. Generasi Alpha adalah sebuah generasi dimana orang sudah terbiasa menggunakan *gadget* didalam kehidupannya sehari-hari. Bahkan anak-anak sejak usia dini sudah mulai mengenal *gadget*. Penggunaan *gadget* yang semakin merebak membuat seseorang seolah-olah menjadi sangat tergantung dengan *gadget*nya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diungkapkan bahwa 15,4 jam/hari orang Indonesia menghabiskan waktunya di depan *smartphone*, 92,3% anak mulai berinteraksi menggunakan *smartphone* nya [1].

Fungsi *gadget* sangat banyak berpengaruh dalam kehidupan manusia sehari-hari, hal ini dikarenakan apapun yang dilakukan diharuskan melalui media *gadget*. Sistem *online* atau *offline* mengharuskan setiap orang untuk menggunakan *gadget* baik untuk pekerjaan, belajar maupun sebagai hiburan. Hal ini menjadikan setiap orang sangat bergantung pada *gadget*.

Pada dasarnya *gadget* hanya digunakan untuk kepentingan pekerjaan dan kegiatan pendidikan, yang artinya hanya boleh digunakan oleh orang dewasa akan tetapi kenyataannya *gadget* telah banyak digunakan oleh anak-anak di bawah umur sehingga *gadget* telah menjadi sesuatu yang biasa digunakan sehari-hari. Akibat *gadget* telah menjadi sesuatu yang lumrah maka secara perlahan tidak ada pembatasan dalam penggunaannya [2].

Sebuah penelitian *American Association of Pediatrics* (AAP) yang bertajuk penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang. Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat (38% menjadi 72%), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun menggunakannya [2].

Orang tua merupakan salah satu faktor penentu dalam penggunaan *gadget* hal ini karena orang tua yang telah mengenalkan pertama kali pada anak-anak. Dimana anak-anak telah belajar bermain games dan lainnya sejak dini dari rumah. Apabila hal ini tidak menjadi perhatian khusus atau pembelajaran bagi orang tua untuk belajar bagaimana cara membatasi penggunaan *gadget* akan berdampak negatif pada generasi anak bangsa selanjutnya. Oleh karena itu dibutuhkan peran para orang tua dalam penggunaan *gadget*.

Saat ini akibat dari pemberian *gadget* pada anak-anak sejak dini ada kalanya anak-anak lebih banyak dapat menggunakan fitur dalam *gadget* dibandingkan orang tua [3]. Ketika seorang anak mulai terikat dengan *gadget*, maka *gadget* tersebut sudah tidak dapat berfungsi dengan wajar. Anak akan sangat tergantung dengan keberadaan *gadget* tersebut. Tidak menutup kemungkinan bahwa ketergantungannya dengan *gadget* tersebut akan mempengaruhi aspek perkembangannya. Aspek perkembangan seorang anak akan berkembang dengan optimal ketika stimulasi atau rangsangan dari lingkungan diberikan dengan tepat.

Dampak positif ketika anak menggunakan *gadget* maka anak tersebut memiliki wawasan yang cukup luas tentang berbagai hal yang mereka belum fahami selama ini. Namun dampak negatifnya ketika anak memiliki wawasan yang luas terkadang mereka belum mampu menyaring informasi yang benar-benar mereka butuhkan sehingga sangat berbahaya bagi tumbuh kembang anak.

Berdasarkan dampak tersebut maka peran sebagai orang tua untuk mendampingi putra putri tercinta sangat penting, guna memberikan masukan yang terbaik untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka. Dampak *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Dikatakan bahwa anak menjadi kurang tertarik pada lingkungannya, bahkan anak menjadi cenderung cuek terhadap dirinya dan lingkungannya.

Anak yang terikat dengan penggunaan *gadget* maka berkurangnya aktifitas sosial dengan teman sebayanya. Kehadiran *gadget* telah mengganti peran sosial sehingga anak-anak merasakan kenyamanan saat bermain *gadget*. Kecerdasan emosi seorang anak dapat berkembang dengan maksimal ketika memiliki kepekaan terhadap emosi dirinya dan juga orang lain. Ketika mereka peka terhadap emosi maupun perasaannya dan orang lain, maka kecerdasan emosinya akan berkembang dengan baik.

Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi didalam diri seseorang yaitu faktor keluarga dalam hal sangat berkaitan dengan peran orang tua membantu anak untuk lebih memahami emosi dan perasaan anaknya. Faktor non keluarga merupakan pengaruh lingkungan masyarakat didalam pengenalan emosi maupun perasaan anak tersebut. Ketika seorang memiliki peran sosial yang baik, maka akan belajar untuk lebih memahami emosi atau perasaan dirinya dan orang lain melalui belajar berempati [4].

Penggunaan *gadget* yang menggantikan peranan sosial didalam kehidupan anak akan mempengaruhi kemampuannya untuk berempati terhadap emosi dan perasaan dirinya dan orang lain, dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan emosi anak tersebut, yang dalam hal ini akan membuat tumbuh kembangnya menjadi tidak optimal. Berdasarkan uraian diatas, maka perlu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan emosional pada anak usia dini.

Dokter spesialis anak RS Columbia Asia Semarang, dr Farid Agung R, M.Si, Med, Sp A, menjelaskan bahwa pengaruh *gadget* juga dapat berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak apabila orang tua tidak memperhatikan batas penggunaannya yang harus disesuaikan dengan usia anak. *Gadget* juga dapat menimbulkan gangguan konsentrasi, gangguan bicara, gangguan perilaku seperti hiperaktif, dan perilaku suka merusak [1].

Hubungan antara penggunaan gawai (*gadget*) terhadap konsentrasi pada anak. Masa dimana anak usia dini yang disebut *golden age* yaitu masa dimana terjadi perkembangan dalam semua aspek yang sangat pesat yaitu aspek fisik-motorik, kognitif, dan sosio emosional sehingga dibutuhkan stimulasi yang tepat dalam mengembangkan keseluruhan aspek perkembangan tersebut. Menurut penelitian dalam bidang neurologi disebutkan bahwa sebanyak 50% kecerdasan terbentuk pada usia di bawah 4 tahun. Setelah anak berusia 8 tahun maka perkembangan otaknya mencapai 80 % dan mencapai 100 % ketika berusia 18 tahun [5].

Apabila pada usia dibawah 5 tahun anak sudah mengalami gangguan perkembangan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan tentunya dapat mempengaruhi perkembangan seluruh aspek pada tahapan berikutnya. Sehingga perlu pencegahan dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan terutama bagi anak usia dini dengan rentang usia dini dibawah 5 tahun. Perlunya pendampingan dan pengawasan dari lingkungan terutama orang tua, dikarenakan para orang tua memiliki banyak waktu bersama anak-anak dirumah.

Pembentukan perilaku pada anak dipengaruhi oleh adanya modelling yang didapat dari perilaku orang-orang di lingkungan sekitar. Dasar modelling merupakan teori belajar sosial yang telah dikembangkan oleh Bandura yang menjelaskan bahwa pembentukan perilaku diperoleh dari observasi melalui lingkungan sekitar yang kemudian mendapat penguat eksternal dari lingkungan. Pada *modelling* terdapat empat fase, yaitu:

1. Fase perhatian dimana anak memberikan perhatian pada suatu model perilaku yang sering dia lihat seperti melihat orang tua, saudara atau teman-temannya menggunakan *gadget*.
2. Fase retensi yaitu perhatian yang ditujukan pada model menimbulkan ketertarikan bagi anak yang kemudian tersimpan di dalam kognitifnya.

3. Fase reproduksi dimana orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget* dan anak mulai belajar mengoperasikan *gadget* seperti yang pada umumnya anak-anak lihat ketika orang tua atau saudaranya menggunakan *gadget*.
4. Fase motivasi dimana anak mampu menggunakan *gadget* sendiri dan kemudian mendapat *reinforcement* dari lingkungan sekitar.

Perilaku yang telah terbentuk karena adanya penguatan dari lingkungan tersebut yang kemudian apabila tidak diikuti dengan pengawasan yang tepat oleh orang tua dan lingkungan dapat membahayakan jika menimbulkan gangguan perilaku seperti kecanduan penggunaan *gadget* yang dapat mengganggu perkembangan terutama para anak usia dini.

Perilaku bermain *gadget* pada anak tentunya dapat dilakukan modifikasi yaitu dengan mengurangi munculnya perilaku. Salah satu teknik yang bisa dilakukan adalah teknik *self control* yaitu sebuah prosedur dimana seseorang mampu mengarahkan atau mengatur perilakunya sendiri [6]. Pada anak teknik ini bisa dilatih dengan dibantu oleh peran serta orang tua dalam menerapkan teknik tersebut agar perilaku bermain *gadget* dapat berkurang sehingga tidak menimbulkan kecanduan dalam bermain *gadget*.

Pada penelitian terdahulu menjelaskan bahwa terdapat pengaruh pelatihan kontrol diri terhadap *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah yaitu usia 9-11 tahun. Dimana pelatihan *self control* ini dapat mengurangi perilaku *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah yaitu usia 9-11 tahun. Melalui teknik *self control* diharapkan orang tua lebih *aware* terhadap penggunaan *gadget* walaupun memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif pada anak namun juga menyimpan cukup banyak potensi negatif yang membahayakan bagi perkembangan terutama pada anak usia dini [7].

II. SUMBER INSPIRASI

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap para guru dan orang tua siswa diketahui para peserta didik di PAUD Tunas Bangsa Krebet Bululawang sudah menggunakan *gadget* sejak usia 2 tahun. Para peserta didik menggunakan *gadget* dengan belajar dari melihat orang tua, kakak dan teman-temannya ketika bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* pada peserta didik dimanfaatkan sebagai hiburan oleh orang tua agar anak mereka diam, tidak menangis dan tidak mengganggu ketika orang tua mereka sedang beraktivitas. Orang tua siswa merasa bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak. Orang tua menganggap bahwa penggunaan *gadget* bagi anak usia dini tidak berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak.

III. METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam pelatihan penerapan *self control* yang ditujukan kepada peserta guru dan orang tua didik di PAUD Tunas Bangsa Krebet Bululawang yang bertujuan agar guru dan orang tua memahami dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dan dapat menerapkan teknik *self control* agar meminimaliskan penggunaan *gadget* pada anak. Pada kegiatan pelatihan ini yang diikuti oleh 21 orang tua dan 3 orang guru dilaksanakan pada tanggal 21 November 2019 di PAUD Tunas Bangsa Krebet Bululawang.

Kegiatan pelatihan penerapan teknik *self control* di sekolah PAUD Tunas Bangsa Krebet Malang melibatkan seluruh tim dan anggota Abdimas. Tim abdimas memiliki kepakaran khusus secara teoritis dan praktis sesuai dengan permasalahan di PAUD Tunas Bangsa Bululawang. Keseluruhan tim dosen memiliki kualifikasi profesional di bidang psikologi, serta sudah menempuh pendidikan pascasarjana pada masing-masing bidang keilmuan.

Kepakaran dan keahlian masing-masing dosen dalam tim abdimas adalah sebagai berikut:

1. Henni Anggraini, M.Psi, memiliki keahlian dalam bidang ilmu Psikologi klinis anak.
2. Sarah Emmanuel Haryono, M.Psi, memiliki keahlian dalam bidang ilmu Psikologi pendidikan dan perkembangan anak.

IV. KARYA UTAMA

Self-control adalah suatu prosedur untuk mengarahkan dan mengatur perilaku sendiri dan biasanya subjek terlibat pada beberapa atau seluruh komponen dasar, yaitu:

1. Menentukan perilaku sasaran atau permasalahan yaitu pada kegiatan ini permasalahan difokuskan pada mengurangi perilaku bermain *gadget* pada peserta didik di PAUD Tunas Bangsa.
2. Membuat sebuah komitmen perubahan, mengambil data atau menganalisa penyebab. Peserta pelatihan diminta untuk melakukan *pra assessment* yaitu mengukur intensitas penggunaan *gadget* pada anak dalam sehari-hari, dan membuat komitmen atau kesepakatan antara orang tua dengan anak atau peserta didik.
3. Membuat *design* dan mengimplementasikannya dalam kehidupan.
4. Mencegah kegagalan. Dalam kegiatan pelatihan *design* yang disusun harus di evaluasi.

Penerapan teknik *self control* memerlukan pengaturan lingkungan dalam pelaksanaannya. Dengan pengaturan lingkungan terutama dibutuhkan untuk menghilangkan pemicu perilaku tersebut muncul maupun penguatan (*reinforcement*) yang akan digunakan untuk meningkatkan perilaku yang diharapkan muncul. Pengaturan lingkungan dapat dilakukan diawal program, yaitu:

1. Mengubah lingkungan fisik yaitu dimana harus dilakukan perubahan lingkungan agar perilaku bermain *gadget* pada peserta didik tidak muncul atau dikurangi.
2. Mengubah lingkungan sosial dengan tidak memunculkan perilaku orang lain atau keluarga untuk tidak bermain *gadget* di lingkungan rumah.
3. Mengubah lingkungan atau kebiasaan yaitu dengan mengalihkan kebiasaan anak yang sering bermain *gadget* dengan menggunakan aktivitas lain yang lebih bermanfaat dan menjadi hobi bagi si anak.

Melakukan kegiatan pengabdian membutuhkan rancangan yang baik sehingga kegiatan dapat berjalan sesuai rencana. Adapun tahapan teknik *self control* yang dilakukan oleh pengabdian terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap monitor, mengatur lingkungan, tahap evaluasi, dan tahapan penguatan. Tahapan kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Teknik *Self Control*

| No | Tahapan Teknik <i>Self Control</i> | Kegiatan |
|----|---|--|
| 1 | Tahap monitor (<i>pra assessment</i>) | Peserta diminta untuk melakukan observasi untuk melakukan pengukuran awal intensitas penggunaan <i>gadget</i> anak pada satu hari |
| 2 | Mengatur Lingkungan | Melaksanakan teknik modifikasi lingkungan yaitu mengubah lingkungan fisik anak, mengubah lingkungan sosial anak dan mengubah kebiasaan anak agar mengurangi perilaku bermain <i>gadget</i> . |
| 3 | Tahap Evaluasi | Melakukan evaluasi atau peninjauan kembali apakah tehnik <i>self control</i> yang sudah diterapkan dapat mengurangi perilaku bermain <i>gadget</i> atau tidak. |
| 4 | Tahap Pemberian Penguatan | Memilih teknik penguatan (<i>reinforcement</i>) yang tepat untuk anak dengan menyesuaikan kebutuhan masing-masing individu |

Kegiatan pelatihan *self control* ini dilakukan dalam satu hari yaitu pada tanggal 21 November 2019, dimana kegiatan pada pelatihan *self control* terdiri dari persiapan acara, penyampaian materi, diskusi, dan penutup.



Gambar 1. Sambutan Kepala Sekolah



Gambar 2. Pemaparan Narasumber



Gambar 3. Peserta Pelatihan

V. ULASAN KARYA

Pada kegiatan pelatihan penerapan *self control* agar dapat mengurangi perilaku bermain *gadget* pada anak di PAUD Tunas Bangsa Kreet Bululawang yang dilaksanakan pada tanggal 21 November 2019 dapat dilaksanakan sesuai dengan rancangan kegiatan yang sudah disusun pada awal kegiatan. Hal ini karena dukungan para guru dan orang tua yang berperan serta dengan mengikuti kegiatan pelatihan sampai kegiatan selesai.

Teknik self control merupakan salah satu teknik modifikasi perilaku dimana dalam penerapan teknik ini diperlukan penanganan dengan perencanaan dan monitoring. Perencanaan dilakukan dengan membuat rancangan perubahan perilaku yang spesifik yaitu harus berdasarkan pada antecedent yang melatarbelakangi munculnya perilaku yang merupakan target sasaran yang akan dirubah. Sehingga kedalaman pada tahap *asesment* awal harus tepat dan sesuai untuk masing-masing individu. Pada tahapan ini harus dilakukan pencatatan yang cermat dalam mengamati perilaku sasaran dengan melakukan pencatatan jenis, waktu, dan durasi perilaku untuk mengetahui perubahan perilaku anak-anak. Lemahnya analisis pada saat *asesment* awal tentunya dapat mempengaruhi hasil yang diharapkan dalam perubahan perilaku subjek.

Pada tahap perencanaan sudah harus disesuaikan pengaturan lingkungan yang dapat menghilangkan pemicu perilaku sasaran yaitu bermain *gadget* pada anak. Pemilihan dalam pengaturan lingkungan baik fisik, sosial maupun kebiasaan harus disesuaikan dengan masing-masing individu. Modifikasi atau pengaturan lingkungan yang tidak sesuai kebutuhan juga akan mempengaruhi hasil perubahan perilaku yang diharapkan. Dikarenakan perilaku individu yang kompleks dan unik tentunya akan mempengaruhi modifikasi perilaku yang sudah direncanakan.

Selain itu dalam penerapan teknik *self control* ini perlu dilakukan penguatan komitmen dari orang tua dalam pelaksanaannya. Tanpa disertai komitmen dari lingkungan yaitu pengawasan dari orang tua dalam pelaksanaan penerapan teknik *self control* maka perubahan perilaku yang diharapkan yaitu berkurangnya perilaku bermain *gadget* pada anak dapat muncul kembali (*relaps*).

VI. KESIMPULAN

Pada kegiatan pelatihan penerapan teknik *self control* untuk mengurangi perilaku bermain *gadget* anak dapat tercapai sesuai dengan harapan. Dengan melihat peserta kegiatan ikut pelatihan penerapan tehnik *self control* sampai selesai. Dengan pelatihan penerapan *self control* ini para guru dan orang tua dapat memahami serta menerapkan teknik *self control* tersebut sesuai dengan permasalahan yang dialami di PAUD Tunas Bangsa Krebet Bululawang yang mana peserta didik telah menggunakan *gadget* sejak usia 2 tahun. Tingkat ketercapaian kegiatan pelatihan teknik *self control* ini 90%. Hal ini terlihat dari 24 peserta yang mengikuti pelatihan, sebanyak 20 peserta sudah mampu menyusun kegiatan monitoring harian untuk mengukur intensitas penggunaan *gadget* pada anak, mulai menyusun rancangan dalam mengatur lingkungan anak dengan menerapkan jadwal dalam penggunaan *gadget*, membuat tabel penggunaan *gadget* untuk mengukur ketercapaian target yaitu mengurangi penggunaan *gadget* pada anak, dan menyusun rencana pemberian *reward* dalam pencapaian target.

VII. DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

1. Para guru dan orang tua dapat mengetahui akibat penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
2. Para guru dan orang tua dapat menerapkan teknik *self control* untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.

VIII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suara Merdeka.com.2018. Keterlambatan Anak Patut Dicurigai. <https://www.suaramerdeka.com/smcetak/baca/65361/keterlambatan-pertumbuhan-anak-patut-dicurigai>.
- [2] Warisyah, Y. 2015. Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta: PG PAUD FKIP UAD.
- [3] Ismanto, Y., Manumpil, B & Onibala, F. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. E journal Keperawatan. Vol 3 (2).
- [4] Goleman, D. 2007. Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [5] Slamet Suyanto. 2005. Pembelajaran untuk Anak TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- [6] Purwanta, Edi. 2005. Modifikasi Perilaku. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [7] Ramadhani, R. F, dkk. 2019. Pelatihan Kontrol Diri untuk Mengurangi Kecenderungan Internet Gaming Disorder Pada Anak Usia Sekolah. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, vol 7 No 1. 81-100. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/articled/view/7837/6364>.

IX. PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih kepada Lembaga LPPM Universitas Kanjuruhan Malang yang memberikan dana bagi kegiatan pengabdian ini. Disampaikan ucapan terima kasih kepada tim dosen PG PAUD UNIKAMA, dan seluruh tim guru PAUD Tunas Bangsa Krebet Bululawang yang sudah membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

