

Efisiensi Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 208 Kabupaten Maluku Tengah


¹⁾ Iswandi Fataruba*, ²⁾ Sunik Cahyawati, ³⁾ Syahfitriah Umamity, ⁴⁾ Yanto Petrik Ratu

^{1,2)} Kesehatan Masyarakat, Stikes Maluku Husada, Kairatu, Indonesia

³⁾ Keperawatan, Stikes Maluku Husada, Kairatu, Indonesia

⁴⁾ Mahasiswa, Stikes Maluku Husada, Kairatu, Indonesia

Email Corresponding: iswandhyfataruba@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Kata Kunci: Penggunaan Gadget Bahaya Gadget Anak Sekolah Dasar Paparasi Radiasi Kesehatan Anak</p>	<p>Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. salah satunya adalah gadget. Gadget adalah perangkat elektronik berukuran kecil yang membawa sejumlah dan manfaat bagi manusia untuk yang lebih praktis. Tetapi penggunaan gadget secara berlebihan memiliki banyak dampak buruk bagi perkembangan dan pertumbuhan pada anak sekolah dasar atau anak usia dini di antaranya anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman <i>cyberbullying</i>. Bukan hal biasa lagi bahwa anak zaman sekarang sudah terpapar dengan berbagai gadget dan teknologi di usia dini. Namun resiko bermain gadget pada anak-anak menjadi terlalu bergantung pada gadget dan teknologi. Metode: Yang di gunakan pada pengabdian masyarakat ini adalah memberikan edukasi penggunaan gadget yang baik, dan diskusi maupun tanya jawab. Melalui metode-metode tersebut Diharapkan mampu memberikan bekal pengetahuan yang positif tentang penggunaan gadget sehat bagi mereka. Sampai menimbulkan kurangnya bersosialisasi dengan baik. Inilah sebabnya mengapa penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan gadget anak-anak dan memastikan bahwa anak-anak menggunakannya dalam jumlah yang tidak berlebihan. Berdasarkan hasil analisis dari kegiatan pengabdian masyarakat, diperoleh informasi bahwa setelah dilakukan penyuluhan pada anak-anak sekolah dasar terdapat peningkatan pengetahuan bagi anak-anak terkait bahayanya penggunaan gadget yang berlebihan. Hal ini dapat diartikan bahwa penyuluhan yang diberikan sebagai upaya pencegahan tingginya penggunaan gadget berlebihan di lingkup anak-anak dapat berkurang.</p>
<p>Keywords: Use of Gadgets Dangers of Gadgets Primary School Children Radiation Exposure Child Health</p>	<p>ABSTRACT</p> <p>Technological developments are growing rapidly in line with the times. One of them is gadgets. Gadgets are small electronic devices that bring a number of practical benefits to humans. However, excessive use of gadgets has many negative impacts on the development and growth of elementary school children or early childhood, including children becoming closed individuals, sleep disturbances, likes to be alone, violent behavior, fading creativity, and the threat of cyberbullying. It is no longer unusual that today's children are exposed to various gadgets and technology at an early age. However, the risk of playing with gadgets is that children become too dependent on gadgets and technology. Method: What is used in this community service is providing education on the proper use of gadgets, and discussions and questions and answers. Through these methods, it is hoped that they will be able to provide positive knowledge about the use of healthy gadgets for them. This leads to a lack of proper socialization. This is why it is important for parents to monitor their children's gadget use and ensure that children use them in moderation. Based on the results of the analysis of community education activities, information was obtained that after providing counseling to elementary school children, there was an increase in children's knowledge regarding the dangers of excessive use of gadgets. This can mean that the counseling provided as an effort to prevent the high level of excessive gadget use among children can be reduced.</p> <p style="text-align: right;">This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p> 

I. PENDAHULUAN

Penggunaan gadget tidak hanya di kalangan orang dewasa saja, melainkan pada para remaja hingga anak-anak. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya dan sifat yang konsumtif dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah jauh berbeda di dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Dewasa, anak-anak sudah akrab dengan Gadget. Tidak terkecuali pada anak sekolah dasar. Menurut Rosalina “Peserta didik SD adalah mereka yang berusia sekitar 6 s/d 12 tahun yang sedang tahap perkembangan masa anak-anak dan akan memasuki masa remaja awal” (Prakosha et al., 2024).

Untuk lebih memaksimalkan perkembangan IPTEK, penerapan dan penggunaan Gadget di sekolah - sekolah sangat perlu untuk di tinjau khususnya di sekolah dasar dimana usia anak di SD masi terlalu dini untuk menfilter informasi yang mereka akses lewat Gadget yang mereka pakai dan pola pikir mereka pastinya berpotensi untuk berkembang sesuai dengan jamannya. Dalam proses perkembangannya itu anak membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak di tentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain (Abdulatif & Lestari, 2021)

Peningkatan penggunaan Gadget di Indonesia di perkirakan mencapai 100 juta pengguna. Hal ini mendudukan Indonesia di posisi kelima negara dengan pengguna smartphone terbanyak dalam tiga tahun. Berdasarkan laporan penyelenggara internet Retailing Expo (IRX) 20017, pengguna internet di Indonesia mayoritas menggunakan telepon selular untuk mengakses web pada 2014.

Dikalangan anak tentunya tidak asing lagi dengan gadget. Sebagian besar anak menggunakan gadget dengan alasan dapat membantu penyelesaian tugas. (Nafisah & Bakhtiar, 2023) penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan gadget yang canggih dapat menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget cukup banyak, terdapat aplikasi-aplikasi yang terdapat di gadget seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari mencari berbagai hal dan informasi yang menarik. (Chairunnisa, 2020) menyatakan dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang di sediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah.

Namun di balik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan Gadget seperti radiasi dalam Gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan Gadget. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berintraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyama bersama Gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa, karena adanya Gadget yang di salah gunakan semakin memanjakan siswa dalam mengajarkan tugas-tugas. Sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh (Astarani et al., 2023) menunjukan anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama Gadgetnya , sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. (P. A. Sari et al., 2024) menyatakan bahwa dampak negatif Gadget di antaranya yaitu dapat menyebabkan lupa untuk berkomunikasi terhadap lingkungan sekitarnya.

Banyak di temui ada beberapa siswa yang datang ke sekolah membawa gadget dan bahkan sewaktu jam istirahat ada beberapa orang siswa yang bermain gadgetnya bersama teman. Hal ini juga dapat membuat konsentrasi siswa menurun dan sering malas di waktu tertentu. Siswa juga terkadang merasa mengantuk ketika di kelas. Hal tersebut di alami oleh peneliti ketika guru kelas V menanyakan pekerjaan rumah, ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan. Dan saat diberikan tugas, mereka tidak mau mengerjakan dengan alasan pusing, bahkan dari wawancara singkat ada seorang anak yang ketika makan harus nonton gadget, adapun yang mau tidur malam harus menonton gadget dulu. Hal tersebut serupa dengan sebuah kasus yang dari newyork tims yaitu seorang anak yang mengalami kecanduan Ipad. Anak tersebut terus meminta gadgetnya ketika gadget tersebut tidak berada dalam genggamannya. Anak tersebut dikatakan telah ketergantungan terhadap gadget. Anak tersebut tidak dapat terlepas dari gadget, bahkan saat makan, belajar, bermain, begitu pula saat tidur (Nadiyah, 2024).



Gambar 1. Pemberian Edukasi

II. MASALAH

Hasil temuan di lapangan bahwa penggunaan gadget oleh anak khususnya sekolah dasar di desa Negeri Lima cukup memprihatinkan. Hal tersebut disebabkan karena beberapa hal antara lain, kurangnya pemantauan dari pihak keluarga di lingkungan rumah dan sekitarnya. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas serta lebih suka bermain dengan gadgetnya dari pada bermain dengan temannya. Penyuluhan merupakan cara untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak sekolah dasar tentang bahaya gadget. Maka kami selaku dosen dan mahasiswa ingin berpartisipasi dalam melaksanakan penyuluhan kepada anak-anak SD Negeri 208 Maluku Tengah dengan tema “Efisiensi Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 208 Maluku Tengah” .

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dalam halnya anak-anak ini dilakukan pada hari Senin, 22 Juli 2024 pada pukul 09.00-10.30 WIT di SD Negeri 208 Maluku Tengah. Lokasi kegiatan di selenggarakan di Desa Negeri Lima Kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku Tengah. Kegiatan yang dilakukan adalah memberikan penjelasan mengenai Penggunaan Gadget yang sesuai dengan anak di Sekolah Dasar, serta penggunaannya yang efisien di lingkungan sekolah. Peserta kegiatan adalah khususnya siswa sekolah dasar yang terdiri dari kelas III, IV, dan V di SD Negeri 208 Maluku Tengah Kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku Tengah. Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi:

1. Tahap persiapan, yaitu pembuatan proposal kegiatan, membuat materi penyuluhan, menyiapkan video, melakukan koordinasi kepada pihak sekolah.
2. Tahap pelaksanaan, yaitu kegiatan pengisian absensi kehadiran oleh peserta, menyampaikan materi dengan menggunakan beberapa media seperti power point, pemutaran video, melakukan diskusi atau tanya jawab seputar materi yang diberikan.

3. Tahapan evaluasi, yaitu melakukan kegiatan evaluasi dan membuat laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kehadiran peserta saat di lakukan edukasi berjumlah 90 siswa/siswi. Kegiatan ini sesuai dengan kesepakatan waktu yang di jadwalkan dan materi sesuai dengan yang di rencanakan sebelumnya. Tidak ada sasaran yang meninggalkan tempat penyuluhan sampai acara berakhir. Sasarn mengajukan pertanyaan dan dapat menyimpulkan hasil penyuluhan. Hasil evaluasi terhadap materi sebelum diberikan Pretest hasilnya kurang baik tetapi setelah diberikan materi dan lakukan post test hasilnya meningkat menjadi cukup baik. Berikut tabel hasil pengetahuan pre dan post edukasi sadari.

Pelaksanaan penyuluhan pada sekolah dasar di Desa Negeri Lima Kec. Leihitu Kab. Maluku Tengah. Dilaksanakan dalam dua kegiatan yaitu, kegiatan Penyuluhan Efisiensi Penggunaan Gaget Pada Anak Sekolah Dasar, serta sesi tanya jawab yang melibatkan mahasiswa dan peserta dalam kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil penyuluhan dan Tanya jawab kepada peserta dikumpulkan melalui pengamatan terhadap lingkungan sekolah SD N 208 Maluku Tengah hampir semua peserta didik telah menggunakan gadget berupa smarphone.

Kebanyakan mereka menggunakannya pada saat di rumah dikarenakan penggunaan gadget di sekolah dibatasi oleh pihak sekolah. Walaupun demikian penggunaan smartphone di sekolah biasanya di gunakan pada saat pelajaran tertentu dimana guru membutuhkan penggunaan gadget tersebut sebagai sarana pembelajaran dan juga di gunakan oleh murid untuk mempelajari dan mengajrkan pelajaran tersebut melalui perantara smarphone. Karena smarphone selain untuk komuniaksi tapi juga dapat membatu guru maupun siswa sebagai alat pembelajaran. gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membatu pekerjaan manusia. (Rahmawati, 2020).

Adapun pembahasan Tentang materi yang di berikan dalam sosialisasi ini antara lain :

1. Dampak Negatif dari Penggunaan Gadget Yang Berlebihan.

Hasil temuan di lapangan bahwa penggunaan gadget oleh anak khususnya sekolah dasar di desa Negeri Lima cukup memprihatinkan. Hal tersebut disebabkan karena beberapa hal antara lain, kurangnya pemantauan dari pihak keluarga dilingkungan rumah dan sekitarnya. penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas serta lebih suka bermain dengan gadgetnya dari pada bermain dengan temannya (Permana et al., 2020).

Di satu sisi hal tersebut membuat kebanyakan anak-anak tidak terlalu fokus materi pembelajaran di sekolah karena mereka tidak mengenal waktu ketika menggunakan gadgetnya khususnya hp yang mereka bawa ke sekolah. Gadget dapat menyebabkan siswa tidsk di siplin dalam belajar dan membuat anak malas untuk belajar (Agasi et al., 2022). Dampak negatif tercermin pada si anak dalam penggunaan gadget bagi aktivitas sehari hari adalah anak kurang beristirahat, anak lebih malas, membahayakan kesehatan mata akibat radiasinya, anak lebih suka menyendiri dengan gadgetnya (W. V. Sari & Kamal, 2024)

2. Dampak Positif Gadget

Disisi lain terdapat pula dampak positif dari gadget tersebut khususnya daerah pedesaan dari subjek program sosialisasi ini. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunaanya dengan adanya gadget manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam gadget seperti: internet, sms, jearjing sosial, game dan lain-lain (Suryanti Tukiman, Lating, 2019).

Begitu juga dengan hasil penelitian dari hasil (Prakosha et al., 2024). Beberapa dampak positif dari penggunaan gadget ini adalah mendapatkan pengetahuan luas dengan mengakses berbagai informasi melalui google, mempermudah komonikasi dengan berkirim pesan melalui whatsapp, melatih kreativitas anak dengan adanya aplikasi permainan yang mengasah otak anak

Aplikasi yang di sarankan untuk anak sekolah dasar : youtube Kids, youtube kids adalah bagian dari aplikasi dari youtube di mana youtube merupakan salah satu aplikasi yang yang sering di gunakan oleh semua pengguna internet khususnya anak-anak. siswa berkembang pesat dalam menyerap informasi dari konten yang mereka lihat atau dengan dan mencemanya untuk membantu memperoleh pengetahuan

dan keterampilan baru melalui channel acara, musik, pelajaran dan jelajah yang di sediakan oleh Youtube Kids (Astarani et al., 2023)

Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali menggunakan cerita rakyat bali I Kekua yang mempunyai pesan moral tepat janji, Crukcuk Kuning yang mempunyai pesan moral kejujuran dan I Lacur yang mempunyai pesan moral suka menolong. Aplikasi Game cerita rakyat bali I kekua yang mempunyai pesan moral tepat janji, Crukcuk Kuning yang mempunyai pesan moral yang kejujuran dan I lacur yang mempunyai pesan moral suka menolong. Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali di kembangkan berbasis sistem operasi Android dan diperuntukkan untuk anak usia 6 sampai 12 tahun (Abdulatif & Lestari, 2021)

Durasi penggunaan gadget semua siswa menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu untuk bermain bersama teman sebaya, waktu mengerjakan tugas sekolah, serta waktu untuk istirahat. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia sekolah dasar dimana seharusnya durasi yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar dalam penggunaan gadget adalah maksimal 2 jam dalam sehari. Aplikasi yang sering digunakan siswa bermacam-macam ada yang bermain game, menonton di Youtube, tiktok dan lain sebagainya. Mereka menggunakan gadget bukan untuk mencari tugas-tugas sekolah atau hal yang berkaitan dengan pembelajaran tetapi mereka menggunakannya untuk sebagai hiburan saja. Mengenai peran orang tua dalam membatasi anaknya dalam bermain gadget, dalam penggunaan gadget ada yang dibatasi ada yang tidak. Peran orang tua sangat penting karena jika tidak dibatasi maka anak-anak akan sesuka hati dalam bermain gadget. Dalam pembagian waktu antara belajar dan bermain gadget, mereka bisa membagi waktunya mereka biasanya bermain gadget pada siang hari dan belajar pada malam hari. Tetapi ada juga yang tidak sering belajar mereka lebih memilih bermain gadget dari pada belajar. (Hadi, R., & Sumardi, L, 2023).

V. KESIMPULAN

Penggunaan gadget memiliki dua dampak terhadap hasil belajar siswa. Akan memberikan dampak positif tergantung pada cara penggunaannya. Jika orang tua berperan dalam mengontrol dan mengarahkan dengan bijak, maka gadget akan menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan anak. Namun demikian, gadget juga dapat memberikan dampak negative jika digunakan secara berlebihan dan tak terkontrol. Ketergantungan anak terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak malas belajar dan berdampak pada hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 208 Maluku Tengah bahwa masih terdapat siswa yang pergi ke sekolah membawa gadget bahkan memainkannya dengan teman di sekitar lingkup sekolah. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negative terhadap proses belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang Efisiensi Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 208 Maluku Tengah tidak luput dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu kami mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak sekolah SD Negeri 208 Maluku Tengah yang telah memberikan waktu dan tempat, serta memfasilitasi pelaksanaan kegiatan ini. Kepada pihak STIKes Maluku Husada yang telah mendukung kegiatan ini sehingga dapat terlaksana. Kepada mahasiswa Semester II Program Studi Kesehatan Masyarakat STIKES Maluku Husada yang telah berpartisipasi sehingga kegiatan ini dapat berjalan lancar dan sesuai rencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.
- Agasi, D., Oktarina, R., Desyandri, D., & Murni, I. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10763–10768. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4133%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4133/3467>
- Astarani, K., Taviyanda, D., Tabita, A., Cris Stella, A., Kurnianto, A., Zeofanny, C., Obillia, C. N., Agusta, D., Pawestri, D. M., Puspitasari, D. A., Anteng, D. A. R., & Retno, E. D. (2023). Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada*

-
- Masyarakat*, 3(1), 116–126. <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.85>
- Chairunnisa, T. L. T. S. I. E. R. (2020). Jurnal abdidas. *Penyuluhan Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Sekolah Dasar*, 5(3), 149–156.
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062–1066. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Nadiyah, F. (2024). Sisi Gelap Layar: Investigasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi (JIPP)*, 1(4), 169–175. <https://doi.org/10.61116/jipp.v1i4.258>
- Nafisah, S., & Bakhtiar, A. M. (2023). Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Sosial Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3), 501–508. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri/article/view/4954%0Ahttp://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri/article/download/4954/3478>
- Permana, G. A. R., Sari, K. A. K., & Aryani, P. (2020). Hubungan perilaku penggunaan gadget terhadap miopia pada anak sekolah dasar kelas 6 di Kota Denpasar. *Intisari Sains Medis*, 11(2), 763–768. <https://doi.org/10.15562/ism.v11i2.694>
- Prakosha, D., Fashiha, A. A., & Kusumastuti, S. D. (2024). Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(1), 211–217. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i1.799>
- Sari, P. A., Puspitasari, J. D., & Widiastuti, T. A. (2024). Dampak Penggunaan Teknologi Gadget dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 354–363. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/603>
- Sari, W. V., & Kamal, N. (2024). *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement Sosialisasi Efisiensi Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar 1 Dian Riani Said Asmi Nyala*. 03(01), 1–8. <https://journals.eduped.org/index.php/income/index>
- Suryanti Tukiman, Lating, Z. (2019). Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Dusun Waiselan Kecamatan Kairatu Kabupaten Seram Bagian Barat. *2-Trik: Tunas-Tunas ...*, 9(2), 279–282.