



Penyuluhan Melek Digital untuk Pencegahan Kecanduan Gadget pada Anak Desa Ngampel Pakem

Voettie Wisataone

Jurusan Pendidikan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta

* E-mail: voettie.wisataone@uny.ac.id (Penulis Korespondensi)

Abstract

Gadgets that are not used wisely and without parental supervision, give negative impacts on child development. They can be impaired physically, emotionally and mentally. It can even lead to addiction. Parents are important figures who are expected to be able to prevent gadget addiction in children. The majority of parents in Ngampel village, Hargobinangun sub-district, Pakem, Sleman mostly work as farmers. Even though they live at the village, the children of Ngampel village are already using gadgets with internet access. Unfortunately, the majority of parents have not digital literacy yet. This means that many parents do not know the impact of gadgets, thus allowing children to access gadgets without control and supervision. This community service aims to provide awareness to parents about the importance of digital literacy. The service method is extension, which consists of stages; preparation, implementation of counseling, and evaluation. It is hoped parents to be digitally literate and can design strategies to control and supervise children while accessing gadgets.

Keywords: Digital literacy, children addiction, gadget

Abstrak

Gadget yang tidak digunakan secara bijak dan tanpa pengawasan dari orang tuanya, dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak-anak. Perkembangan anak-anak dapat terganggu secara fisik, emosi, dan mental. Bahkan dapat menyebabkan kecanduan. Orang tua merupakan sosok penting yang diharapkan mampu mencegah kecanduan gadget pada anak. Orang tua di desa Ngampel kelurahan Hargobinangun, Pakem, Sleman mayoritas berprofesi sebagai petani. Walaupun berada di desa, anak-anak desa Ngampel sudah menggunakan gadget dengan akses internet. Sayangnya, mayoritas orang tua belum melek digital. Artinya, banyak orang tua yang tidak mengetahui dampak gadget, sehingga membiarkan anak-anak mengakses gadget tanpa kontrol dan pengawasan. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan kesadaran kepada orang tua mengenai pentingnya melek digital. Metode pengabdian adalah penyuluhan, dimana terdiri dari tahap; persiapan, pelaksanaan penyuluhan, dan evaluasi. Penggunaan pengabdian dengan metode ini diharapkan orang tua dapat melek digital dan dapat merancang strategi untuk mengontrol dan mengawasi anak-anak yang mengakses gadget.

Kata Kunci: Melek Digital, Kecanduan Anak, Gadget

1. PENDAHULUAN

Survei Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) tentang pengguna internet tahun 2019, menunjukkan bahwa 196,71 juta jiwa penduduk Indonesia telah menggunakan internet (APJII, 2020). Bambang Heru Tjahjono menyebutkan bahwa pengguna internet dengan umur di bawah 15 tahun ialah sebanyak 10% dari jumlah pengguna (Esthi Maharani, 2016). Media yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet adalah gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang mempunyai banyak fungsi khusus. Dalam penelitiannya, Zaini menyebutkan bahwa fenomena penggunaan gadget pada anak terbilang sangat luas, karena harapan para orangtua gadget dapat meningkatkan motivasi dalam belajar (Zaini & Soenarto, 2019). Gadget berjangkauan tidak hanya terbatas dikalangan urban. Sejak pemerintah Indonesia menargetkan 50% masyarakat terkoneksi internet pada tahun 2015, akhirnya muncul program internet masuk desa (Masse, 2017). Dengan adanya program internet masuk desa, diharapkan dapat mempermudah pemerintah maupun masyarakat desa dalam mengembangkan daerahnya (Simarmata, 2019). Internet tentu membutuhkan alat agar dapat diakses dan gadget merupakan media akses internet yang paling banyak digunakan. Gadget tentu bak dua mata pisau. Dia akan menjadi sebuah kebaikan atau keburukan tergantung dari penggunaannya.

Penggunaan gadget tanpa pengawasan dan bimbingan orang tua dapat berdampak buruk untuk perkembangan fisik dan non fisik anak. Penggunaan gadget dalam jangka waktu panjang dapat menyebabkan penyakit medis seperti radiasi, gangguan mata dan gangguan mental. Selain itu, anak-anak akan mengalami kekurangan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Ariston & Frahasini, 2018). Mereka lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain games di gadget, dari pada keluar rumah dan bermain bersama teman-teman seumuran. Pada anak-anak usia lebih dari 10 tahun, penggunaan gadget dapat membuat mereka menunda belajar, bahkan menunda pekerjaan rumah yang diberikan oleh orang tua mereka.

Orang tua kadang tidak menyadari bahwa pola asuh yang mereka terapkan kepada anak setiap harinya mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya (Setianingsih, 2018). Situasi seperti ini banyak dialami oleh orang tua atau masyarakat perkotaan yang sudah terbiasa dengan perkembangan teknologi digital. Menanggapi fenomena tersebut, tim pengabdian dari Universitas Sumatera Utara membuat pelatihan literasi media digital untuk orang tua dengan capaian adanya penambahan pengetahuan orang tua murid tentang media digital, khususnya sisi baik dan buruknya gadget (Masril, 2020). Sukses *story* pengabdian dengan isu pelatihan literasi media digital untuk orang tua ini tentu tidak hanya berhak dimiliki oleh masyarakat urban. Masyarakat pedesaan yang telah terpapar internet pun juga perlu mendapatkan informasi mengenai literasi digital, agar orang tua di pedesaan melek dengan perkembangan teknologi, serta cakap dalam mengontrol dan mengawasi anak-anak yang telah berselancar dengan gadget. Tujuannya guna mencegah kecanduan dan efek jangka panjang dari penggunaan gadget.

Salah satu desa yang telah terpapar dengan kehadiran internet adalah desa Ngampel, kelurahan Hargobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman. Desa Ngampel terletak di kaki gunung Merapi, sehingga memiliki tanah yang subur dan cocok digunakan untuk pertanian. Data kependudukan Sleman menunjukkan bahwa mayoritas penduduk di kelurahan Hargobinangun berprofesi sebagai buruh dan petani (Yogyakarta, 2019), sedangkan warga desa Ngampel mayoritas penduduk berprofesi sebagai petani. Menurut data yang sama, mayoritas penduduk Hargobinangun adalah lulusan SMA/MA, sedangkan warga desa Ngampel banyak yang lulusan SD/MI, bahkan tidak sekolah.

Walaupun demikian, mereka tetap memfasilitasi anak-anak mereka dengan gadget. Rendahnya tingkat pendidikan dan informasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan digitalisasi, membuat kami terpanggil untuk melakukan pengabdian pada masyarakat berupa

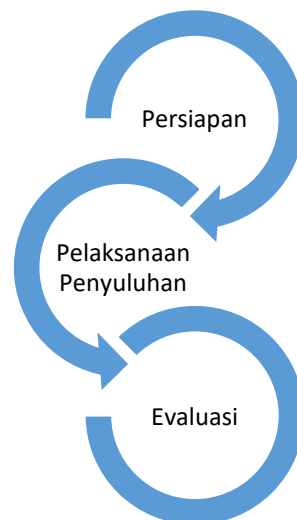
penyuluhan di desa Ngampel. Harapannya, orang tua di desa Ngampel dapat memiliki kesadaran untuk melek digital, sehingga dapat mengawasi dan mendidik anak-anak mereka yang telah terhubung dengan internet dengan bijak.

2. METODE

Pengabdian tersebut dilaksanakan dengan menggunakan metode penyuluhan. Dimana, dilaksanakan dengan tiga tahap; persiapan, pelaksanaan (pemaparan materi), dan evaluasi. Prinsip penyuluhan adalah pengembangan perilaku masyarakat melalui pendidikan non formal untuk membantu menyediakan pilihan-pilihan agar masyarakat dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi secara mandiri (Suprayitno & Lokal, 2008).

Sebelum memutuskan untuk menggunakan metode penyuluhan, tim pengabdian berkomunikasi dengan ketua RT dan masyarakat sekitar untuk menggali permasalahan-permasalahan masyarakat yang berhubungan dengan internet. Setelah itu, tim pengabdian merumuskan metode yang akan digunakan dalam penyuluhan.

Kegiatan dilaksanakan sebelum pandemi Covid-19, sehingga memungkinkan untuk dilaksanakan secara luring dan langsung. Kegiatan dilaksanakan di Warung Kopi Boyong desa Ngampel yang berbentuk seperti limas joglo dan terbuka. Kegiatan dibuat sesantai mungkin dimana peserta dan tim pengabdian duduk lesehan di atas tikar sambil menikmati sajian khas Warung Kopi Ngampel yang *ndeso*. Lokasi pengabdian yang terbuka, menarik minat anak-anak untuk melihat aktivitas di dalam Warung Kopi Boyong, sehingga diharapkan materi tidak hanya tersampaikan kepada orang tua di desa Ngampel, namun juga terhadap anak-anak yang melihat kegiatan dari luar Warung Kopi Boyong. Adapun tahapan dari pelaksanaan pengabdian digambarkan sebagai berikut;



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat

Pada tahap persiapan tim pengabdian berkomunikasi langsung dengan perangkat desa Ngampel, sekaligus pemilik Warung Kopi Boyong. Persiapan ini membicarakan tentang teknis pelaksanaan dan kriteria warga yang *urgent* diundang dalam pengabdian ini. Teknis selanjutnya, pihak desa yang kemudian *door to door* mengundang warga untuk datang untuk mengikuti pengabdian pada masyarakat.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan penyuluhan, tim pengabdian memberikan dua materi yang bertujuan untuk membangun kesadaran masyarakat agar menjadi orang tua yang melek digital. Dalam penyuluhan juga terdapat tanya jawab dan demonstrasi sederhana, agar orang tua dapat memahami materi penyuluhan dengan baik.

Terakhir, setelah pelaksanaan penyuluhan, pengabdian diakhiri dengan penyampaian kesan, pesan, saran sebagai bahan evaluasi bagi tim pengabdian. Teknik ini dilakukan agar tim pengabdian mendapatkan langsung *feedback* terkait kegiatan pengabdian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian diawali dengan koordinasi anggota tim pengabdian untuk menentukan jadwal pelaksanaan dan pembagian tugas dalam tim. Selanjutnya tim pengabdian juga berkoordinasi dengan perwakilan perangkat desa. Pelaksanaan pengabdian dirancang dengan santai mungkin, dimana metode yang digunakan adalah penyuluhan dengan teknis penyampaian materi dan dialog langsung antara warga dengan tim pengabdian.

Setelah persiapan teknis selesai, tim pengabdian menunggu warga yang telah diundang untuk datang ke Warung Kopi Boyong. Menariknya, setelah satu jam persiapan selesai, tidak ada satupun warga yang datang. Setelah dikonfirmasi, ternyata masyarakat masih memilih untuk ke sawah terlebih dahulu sebelum datang ke Warung Kopi Boyong. Hal ini kemudian menyebabkan keterlambatan dimulainya kegiatan.



Gambar 2. Peserta melakukan registrasi dan menerima materi cetak dari panitia (Dok. Pribadi, 14/05/2018)

Sebelumnya, tim pengabdian telah mengkonfirmasi ketersediaan warga untuk datang dalam proses pengabdian. Terlebih pada saat itu adalah hari Minggu yang biasanya digunakan oleh warga untuk beristirahat. Namun ternyata, tim pengabdian dan perangkat desa harus mengajak lagi warga yang telah diundang dengan cara memanggilnya dari rumah ke rumah, agar mereka menghadiri kegiatan. Bahkan, ada juga warga yang masih di sawah dipanggil agar segera mengikuti penyuluhan. Setelah diingatkan, peserta antusias untuk datang. Bahkan yang menghadiri kegiatan pengabdian tersebut ada 37 orang, padahal sebelumnya yang diundang secara resmi hanya 30 orang. Berikut tahapan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat di desa Ngampel;

3.1 Pembukaan

Kegiatan diawali dengan sambutan yang disampaikan oleh Prof. Dr. Muhyadi, selaku ketua tim pengabdian pada masyarakat dari Jurusan Pendidikan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam sambutannya, Prof. Dr. Muhyadi menyampaikan ucapan terima kasih atas kedatangan peserta serta menginformasikan tujuan dari pelaksanaan pengabdian tersebut. Selanjutnya, dari pihak warga diwakili oleh perangkat

desa. Dalam sambutannya beliau memotivasi warga agar dapat mengikuti kegiatan sampai akhir dan dapat mengimplementasikan ilmu yang nantinya akan didapatkan selama kegiatan.



Gambar 3. (a) Prof. Dr. Muhyadi saat memberikan sambutan kegiatan pengabdian pada masyarakat; (b) Sambutan perwakilan perangkat desa. (Dok. Pribadi, 14/05/18)

3.2 Penyampaian Materi dan Tanya Jawab

Setelah pembukaan, kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan pemberian materi penyuluhan. Materi pertama mengenai; Perkembangan Teknologi dan Informasi di Era Digital. Materi tersebut penting untuk disampaikan, karena warga belum menyadari pentingnya mengetahui perkembangan teknologi dan informasi. Padahal, pembangunan teknologi informasi dan komunikasi bagi masyarakat dianggap akan memberikan perubahan-perubahan mendasar, terutama peningkatan kehidupan (Subiakto, n.d.). Selain itu, perkembangan teknologi juga memberikan dampak yang negatif.

Materi ini disampaikan oleh Arwan Nur Ramadhan, M.Pd., dosen Jurusan Pendidikan Administrasi yang memiliki *background* kependidikan di bidang Teknik Informatika. Tujuan pemberian materi tersebut, agar peserta penyuluhan dapat mengetahui perkembangan dan isu terkini terkait dengan teknologi dan informasi. Sehingga dapat mengetahui teknologi yang saat ini ada di sekitar kita, serta menggambarkan manfaat dan dampaknya secara umum. Kemudian, pembicara juga menyampaikan hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan dalam menyambut era digital ini. Dengan kata lain, orang tua harus melek digital.

Melek digital merupakan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi media digital, seperti perangkat keras komputer, telepon seluler, dan teknologi internet; melek digital juga bermakna kemampuan kritis untuk memahami konten media digital dan aplikasinya (Dewi Novianti; Siti Fatonah, 2018). Kondisi saat ini, dapat kita temukan dimana anak lebih ahli dalam menggunakan teknologi dibandingkan orang tuanya. Hal ini kemudian berimbas pada lemahnya kontrol orang tua kepada anaknya. Padahal, jika orang tua memiliki pengetahuan yang baik tentang perkembangan teknologi, informasi, dan digital, orang tua dapat melakukan pengawasan dengan maksimal.

Setelah materi pertama selesai diberikan, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi kedua, yaitu bagaimana menjadi orang tua yang melek digital guna mencegah kecanduan gadget pada anak. Materi ini disampaikan oleh Rr. Chusnu Syarifah, M.Si., dosen Pendidikan Administrasi FE UNY. Materi puncak ini berisi informasi dan data mengenai kasus-kasus kecanduan gadget pada anak. Umumnya kasus kecanduan gadget pada anak terjadi, salah satunya karena kurangnya kontrol dan pengawasan dari orang tua. Padahal gadget dapat menjadi media pembelajaran yang menarik jika orang tua mampu memberikan pengawasan,

penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan bijak (Zedadra et al., 2019).

Tujuan pemberian materi ini untuk menumbuhkan kesadaran kepada warga terhadap dampak gadget pada baik dalam perspektif medis, maupun non medis. Penelitian Eka Damayanti, dkk. menunjukkan bahwa gadget memiliki dampak negatif, dimana anak-anak dapat mengalami gangguan pada perkembangan fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak (Eka, 2020).



Gambar 4. Narasumber saat menyampaikan materi pertama (Dok. Pribadi, 14/05/18)

Penggunaan gadget pada anak juga akan menyebabkan anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga menyebabkan anak kesulitan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Ariston & Frahasini, 2018). Pada materi ini juga diberikan informasi mengenai tanda-tanda kecanduan gadget pada anak dan bagaimana berkomunikasi dengan anak yang sudah terlanjur kecanduan gadget. Hal inilah yang kemudian menjadi perhatian tim pengabdian, karena kecanduan gadget akan meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas, hal ini dikarenakan adanya pelepasan hormone dopamine yang berlebihan, sehingga menyebabkan penurunan kematangan Pre Frontal Cortex (PFC) (Setianingsih, 2018). Selain itu kecanduan gadget, menurut penelitian Asif pada anak 11-12 tahun dapat menyebabkan gangguan emosi dan perilaku, dimana dapat menurunkan produktivitas (Asif & Rahmadi, 2017)



Gambar 5. Narasumber materi kedua, Rr. Chusnu Syarifa DK, M.Si. (Dok. Pribadi, 14/05/18)

Selanjutnya, dalam pemaparan materi ini juga diberikan tips bagaimana menjadi orang tua yang melek digital agar cakap mengontrol dan mengawasi anak dalam menggunakan gadget, sehingga dapat mencegah mereka dari kecanduan gadget. Ibarat pribahasa, mencegah lebih baik dari pada mengobati.

Setelah penyampaian materi dari dua narasumber, peserta diberikan waktu untuk bertanya mengenai hal-hal teoritis ataupun teknis terkait materi yang telah diberikan. Tanya jawab banyak berisi kisah sehari-hari peserta saat kebersamaan anak-anak mereka di rumah. Tanya jawab berlangsung selama lima belas menit. Pada sesi ini, tim pendamping dan narasumber membantu mengarahkan peserta agar terlibat aktif untuk mencari solusi jika nantinya anak-anak mereka ada yang kecanduan gadget.

3.3 Evaluasi

Tahapan ketiga dalam kegiatan pengabdian ini adalah evaluasi. Evaluasi dilaksanakan berdasarkan pengamatan tim pengabdian, kritik, saran, dan masukan dari warga peserta pengabdian. Dari rangkaian kegiatan penyuluhan dapat diketahui mayoritas peserta awalnya belum menyadari bahaya atau dampak penggunaan gadget berlebih pada anak. Peserta juga tidak mengetahui adanya istilah kecanduan gadget pada anak.

Setelah mengikuti kegiatan tersebut, peserta dapat mengetahui bahaya dan dampak pemakaian gadget pada anak, jika tidak disikapi dengan bijak. Peserta juga dapat mengetahui bagaimana mencegah kecanduan gadget pada anak, serta berusaha untuk menjadi orang tua yang bijak untuk mengontrol dan mengawasi anak-anak saat menggunakan gadget. Orang tua juga dirasa telah mampu merumuskan solusi yang akan mereka ambil jika anak mereka terlanjur kecanduan gadget.

Tahap evaluasi, merupakan rangkaian akhir sekaligus penutup aktivitas pengabdian. Peserta yang telah mengikuti kegiatan penyuluhan ini dibekali materi cetak, agar dapat mengingat hal-hal yang berkaitan dengan melek digital.



Gambar 5. Kegiatan foto Bersama dengan peserta penyuluhan (Dok. Pribadi, 14/05/18)

4. KESIMPULAN

Pada pengabdian ini, penyuluhan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat agar menjadi orang tua yang melek digital dinilai menjadi solusi yang tepat untuk mencegah kecanduan gadget pada anak. Orang tua adalah *support system* terdekat seorang anak, sehingga kontrol dan pengawasan orang tua sangat dibutuhkan agar anak-anak dapat menggunakan gadget dengan bijak. Dengan adanya penyuluhan dan penyampaian materi

tersebut, orang tua dapat mengetahui tentang perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi saat ini. Sehingga orang tua dapat melek digital dan melakukan kontrol dan pengawasan agar anak terhindar dari kecanduan dan pengaruh buruk gadget.

Sayangnya, keterbatasan waktu dan sarana prasarana penyuluhan menjadi salah satu keterbatasan kegiatan. Tempat yang terbuka cenderung menyulitkan peserta untuk melihat *slide presentation* yang telah dibuat oleh narasumber. Namun, tim pengabdian telah mengantisipasi dengan memberikan materi dalam bentuk cetak. Kedepannya, pengabdian untuk memberikan kesadaran kepada orang tua untuk melek digital sebaiknya tidak hanya sebatas penyuluhan, tapi ditambahkan dengan pendampingan penggunaan gadget sehat. Agar orang tua lebih piawai dan cakap dalam menggunakan media, sehingga lebih maksimal dalam mengontrol serta mengawasi anak-anak mereka saat terhubung dengan gadget.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta sebagai pemberi dana hibah, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berlangsung dengan maksimal. Terima kasih juga kami sampaikan kepada perangkat desa Ngampel yang telah menyediakan tempat dan mengkoordinir warga, sehingga tujuan pengabdian dalam rangka menciptakan kesadaran masyarakat untuk menjadi orang tua yang melek digital dapat terwujud.

6. DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020*, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Asif, A., & Rahmadi, F. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 148–157.
- Bintoro, Y. C. (2019). Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Dewi Novianti; Siti Fatonah. (2018). Literasi Media Digital di Lingkungan Ibu-Ibu Rumah Tangga di Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16, 1–14. <https://core.ac.uk/download/pdf/235454323.pdf>
- Eka, D. A. A. A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Martabat*, 1, 1–22. <https://doi.org/dx.doi.org/1021274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Esthi Maharani. (2016). Anak-Anak Pengguna Internet Terus Bertambah. *Republika*. <https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/02/11/o2d9se335-anakanak-pengguna-internet-terus-bertambah>
- Masril, M. (2020). *Pelatihan Literasi Media Digital Bagi Orang Tua di TK Nurul Huda Bangun Purba, Deli Serdang*. 2, 125–129. <https://doi.org/10.30596/persepsi.v>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2),

191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Simarmata, L. P. (2019). *Perkembangan Teknologi Terhadap Desa Terpencil*. 81-87.
- Subiakto, H. (n.d.). *Internet untuk pedesaan dan pemanfaatannya bagi masyarakat The usage of internet for the village and villagers*.
- Suprayitno, A. R., & Lokal, P. M. (2008). *Urnal penyuluhan*. 4(2), 2-5.
- Yogyakarta, K. P. DI. (2019). *JUMLAH PENDUDUK KECAMATAN PAKEM, KABUPATEN SLEMAN, DI YOGYAKARTA SEMESTER I 2019 MENURUT JENIS PEKERJAAN*.
<https://kependudukan.jogjapro.go.id/statistik/penduduk/pekerjaan/12/0/16/04/34.ez>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>