

Pelatihan Literasi Digital Anak untuk Edukasi Keamanan dan Etika Digital Pelajar SD Muhammadiyah 12 Setia Budi Pamulang

Yulia Rahmawati*¹, Magvira Yuliani², Farida Hariyati³

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

*e-mail: yulia.rahmawati@uhamka.ac.id¹, magvirayuliani@uhamka.ac.id², farida@uhamka.ac.id³

Abstrak

Literasi digital sejak dini menjadi bagian penting dalam memberi pengetahuan dan pemahaman tentang pentingnya keamanan dan etika media sosial. Pemahaman literasi digital sangat penting bagi para siswa, karena dari potensi resiko digital konten, kontak, kondak dan kontrak pada anak sangat memungkinkan karena anak-anak terlalu asik bermain gawai atau smartphone. SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang merupakan salah satu sekolah akreditasi A dengan tagline *The Progressive School of Islam* yang masih membutuhkan pemahaman terkait literasi digital untuk keamanan dan etika digital. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan literasi digital pada siswa SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang yang dilakukan oleh tim Dosen FISIP UHAMKA dengan metode Komunikasi Informasi dan Edukasi, yakni ceramah dan diskusi. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa memahami pentingnya keamanan dan etika digital, khususnya dalam games online. Para pelajar kelas 2 AlGhazali SD Muhammadiyah 12 Setia Budi Pamulang gemar bermain games dan penggunaannya masih dapat dibatasi atau diatur oleh orangtua atau gurunya.

Kata kunci: Etika Digital, Literasi Digital, Komunikasi Informasi Dan Edukasi, Keamanan Digital

Abstract

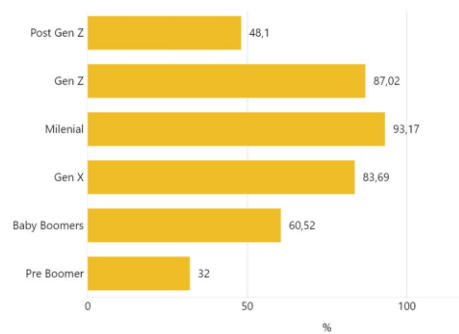
Digital literacy from an early age is an important part in providing knowledge and understanding about the importance of social media security and ethics. Understanding digital literacy is very important for students, because the potential risks of digital content, contacts, contacts and contracts for children are very possible, because they are too busy playing with gadgets or smartphones. SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang is one of the schools accredited with an A rating and carries the tagline "The Progressive School of Islam." It still requires a better understanding of digital literacy for digital safety and ethics. The purpose of this activity is to provide digital literacy training to the students of SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang, conducted by a team of lecturers from the FISIP UHAMKA using Communication, Information, and Education methods, including lectures and discussions. The implementation results indicate that the students understand the importance of digital safety and ethics, especially in online games. The second-grade students at SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang enjoy playing games, and their usage can still be regulated or controlled by their parents or teachers.

Keywords: Digital Literacy, Digital Security, Digital Ethics, Information Communication and Education

1. PENDAHULUAN

SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang merupakan salah satu sekolah akreditasi A dengan tagline *The Progressive School of Islam*. Sekolah yang menghadirkan teknologi informasi dalam pembelajarannya, seperti adanya PPDB Online dan *virtual reality* sekolah. Modernitas sekolah SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang ini tentunya memberikan ruang kekeluargaan kepada siswanya untuk penggunaan gawai digital atau pengetahuan yang cukup tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Kehidupan masyarakat saat ini tidak lepas dari TIK dimana kemajuan TIK terlihat pada tingginya penggunaan internet pada masyarakat Indonesia, berada pada capaian 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023 (APJII, 2024). Begitu pula dengan laporan *We Are Social*, pada Januari 2024 (Katadata, 27/2/2024) bahwa pengguna internet di Indonesia awal tahun 2024 tercatat bertambah sekitar 1,5 juta orang atau naik 0,8% dibanding Januari 2023 (Elfin Habibin, Sugandi, 2018).



Gambar 1. Data Pengguna Internet Berdasarkan Generasi (APJII 2024)

Dari jumlah pengguna internet Indonesia pada tahun 2023, gambar di atas menunjukkan presentase data pengguna internet berdasarkan generasi, tercatat bahwa Gen Z dengan rentang usia 12-27 tahun berada pada urutan kedua yakni sejumlah 87,02% setelah Milenial dengan jumlah 93,17%. Adapun Post Gen Z yang sering disebut dengan Generasi Alpha dengan rentang usia 0-12 tahun berada pada urutan ke-5 dengan jumlah 48,1%.

Bukan hal yang aneh lagi ketika anak-anak sekarang memiliki kecakapan untuk mengoperasikan gawai dan mengakses internet secara mandiri tanpa pengawasan dari orang tua. Mereka bisa bermain video games, menonton video, dan terhubung dengan teman dan keluarga melalui komputer, ponsel, tablet, televisi, dan perangkat lain yang terhubung ke internet. Apabila tidak diatur dan diawasi, maka memiliki potensi resiko keamanan digital (Stoilova, 2021).

Hal ini menunjukkan pentingnya literasi digital bagi anak-anak, terutama dalam hal keamanan dan etika digital. Sangat penting bagi setiap individu untuk memahami literasi digital, terutama anak-anak. Mengenalkan literasi digital kepada anak-anak sejak dini dapat membantu mereka menjadi individu yang terampil dan terbuka. Pada dasarnya, literasi digital adalah sebuah bentuk kemampuan dalam mencari, menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang terdapat di internet atau dari perangkat teknologi lainnya. Dalam hal ini, anak memiliki kemampuan untuk dapat memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber. Literasi digital juga dapat memberi kesadaran kepada anak dalam menggunakan internet untuk memahami dan menjalankan keamanan dan etika digital. Namun, bagi individu yang masih belum memahami literasi digital, tentunya belum mengetahui pentingnya keamanan digital, etika digital, dan potensi resiko digital. Oleh karenanya menjadi permasalahan prioritas bagi individu yang belum mengetahui literasi digital dan memahami pentingnya keamanan bermain digital.

Dibanyak penelitian dan pengabdian yang mengusung tema keamanan digital, seperti Ajani Restianty (Restianty, 2018) yang menuliskan tentang "Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media." Jurnal ini dijabarkan secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk mendalami fenomena perkembangan literasi digital sebagai salah satu tantangan baru dalam literasi media. Metode pengumpulan data yang dilakukan ialah observasi dan studi dokumentasi. Literasi media melibatkan pemahaman, cara menafsirkan, tingkat analisis kritis dan penyusunan kesimpulan dari teks untuk menjadi subjek penelitian pada berbagai bidang mulai dari komunikasi, sastra, budaya, ekonomi, sejarah, pengetahuan umum dan tentunya kajian media. Pendidikan literasi digital dapat dimulai dari mengasah keterampilan dalam membaca konten, dengan rajin membaca konten, maka penggunaan literasi digital untuk pemahaman konten akan lebih kritis.

Adapun Yustisia (Yustisia et al., 2023) menuliskan tentang "Edukasi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Tentang Strategi Keamanan dan Manajemen Siber" yang mana manajemen siber sangatlah penting bagi siswa sekolah dasar karena berkaitan dengan penyimpanan data pribadi dan keamanan dalam menggunakan media sosial dan gawai. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan edukasi literasi digital kepada siswa tentang strategi keamanan dan manajemen siber. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SDN Ciptomulyo 2 Malang melalui metode ceramah interaktif dan praktik. Materi yang disampaikan adalah Digital Trails atau jejak digital yang bertujuan untuk mengeksplorasi informasi apa saja yang boleh dan tidak boleh dibagikan di internet.

Pemahaman literasi digital sangat penting bagi para siswa, karena dari potensi resiko digital konten, kontak, kondak dan kontrak pada anak sangat memungkinkan karena terlalu asik bermain gawai atau smartphone. Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat tim dosen Prodi Ilmu Komunikasi FISIP UHAMKA mengusung tema “Pelatihan Literasi Digital Pada Anak; Edukasi Keamanan Digital Pada Pelajar SD Muhammadiyah 12 Setia Budi Pamulang.”

2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat Tim Prodi Ilmu Komunikasi UHAMKA dengan pendekatan pelatihan KIE (Komunikasi Informasi dan Edukasi). KIE menjadi bagian dalam proses memberikan informasi dan edukasi dalam literasi digital untuk membangun pemahaman berkaitan dengan keamanan dan etika digital pada pelajar. Adapun pengukuran hasil dari pelatihan dilakukan dengan metode survei kepada responden yakni seluruh peserta pelatihan. Kegiatan dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Mei 2024 dengan jumlah peserta 30 siswa kelas II Al Ghazali pada SD Muhammadiyah 12 Setia Budi Pamulang. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatannya sebagai berikut:



Gambar 2. Proses Tahapan Kegiatan Pelatihan Literasi Digital Anak

- a. **Persiapan.** Tahapan persiapan dengan dilakukan melalui survei mitra, baik secara offline maupun online. Setelah berdiskusi dengan mitra, maka ditemukan pendekatan program dan tema kegiatan berupa pelatihan literasi digital pada Anak; edukasi keamanan dan etika digital bagi pelajar kelas 2 Al Ghazali SD Muhammadiyah 12 Setia Budi Pamulang.
- b. **Pelaksanaan.** Pelaksanaan ini dilakukan dengan cara edukasi melalui metode ceramah secara langsung dan *storytelling*, sekaligus diskusi dengan *quiz* dan *games* menarik pada saat sosialisasi. Hal ini untuk menerapkan pengetahuan dengan *storytelling* dan *games* untuk memudahkan anak memahami literasi digital, sehingga dapat mengubah sikap dan perbuatan dalam melakukan kegiatan digital.
- c. **Evaluasi.** Pada pelaksanaan ini ada evaluasi dengan tes pada anak tentang literasi digital. Publikasi kegiatan menjadi bagian dalam pelaksanaan acara dengan cara publikasi berita dan video.
- d. **Pelaporan.** Pelaporan menjadi bagian penting dalam suatu kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selayaknya uang koin yang memiliki dua sisi yang berlawanan, ruang digital juga memberikan peluang-peluang luar biasa bagi anak-anak usia sekolah dasar untuk membangun *soft skills* yang tidak diajarkan secara eksplisit di sekolah. Misalnya membantu belajar berkolaborasi dengan lebih baik satu sama lain, membangun kreativitas, kepemimpinan, kepercayaan diri, inovasi, inisiatif, kesadaran kritis dalam pengumpulan informasi, mempertanyakan, mengevaluasi, dan memprioritaskan informasi.

Internet akan menjadi bagian dari masa depan anak-anak, sehingga membiasakan mereka menggunakan gawai dan internet dari sekarang dengan bijak adalah hal yang penting dilakukan. Berbagai macam strategi berbeda dapat digunakan untuk membantu anak usia sekolah dasar tetap aman saat online. Mengajarkan perilaku online yang aman dan bertanggung jawab dapat membantu anak-anak usia sekolah dasar mengelola risiko dan membangun ketahanan digital (*digital resilience*). *Digital resilience* adalah kemampuan untuk menghadapi dan merespons secara positif setiap risiko yang mereka hadapi secara online.

Di tahun 2017, UNICEF mengungkapkan empat (4) potensi resiko digital yang disebutnya dengan 4C *Digital Risks*, sebagaimana berikut:

- a. *Content risk* sebagai sebuah situasi anak yang terpapar konten yang tidak pantas dan tidak diinginkan, seperti konten seksual dalam game, pornografi, gambar kekejaman terhadap hewan.
- b. *Contact risk* merupakan resiko yang muncul saat anak berinteraksi dengan orang yang tidak mereka kenal atau orang dewasa yang menyamar sebagai anak-anak secara daring. Contoh, interaksi dengan orang dewasa yang meminta seorang anak untuk tujuan seksual, individu yang mencoba meradikalisasi seorang anak, membujuknya untuk mengambil bagian dalam perilaku yang tidak sehat atau berbahaya, dan membagikan informasi pribadi dengan orang asing.
- c. *Conduct risk* sebagai perilaku anak-anak di ruang virtual yang mungkin menyakiti orang lain atau menjadi korban dari perilaku orang lain di ruang virtual. Misalnya anak-anak yang menulis atau membuat materi kebencian tentang anak-anak lain, menghasut, rasisme atau memposting atau mendistribusikan gambar seksual, termasuk konten yang mereka buat sendiri.
- d. *Contract risk* sebagai *consumer risk* adalah resiko yang muncul ketika anak-anak menyetujui kontrak, syarat atau ketentuan yang tidak adil yang tidak mereka sadari atau tidak pahami di ruang virtual. Misalnya, anak-anak mungkin mengklik tombol yang memungkinkan pihak lain mengirim mereka pesan pemasaran yang tidak pantas atau mengumpulkan data pribadi atau keluarga mereka. Anak-anak juga mungkin menggunakan mainan, aplikasi, atau perangkat dengan keamanan internet yang lemah, sehingga membuat mereka rentan terhadap pencurian identitas atau penipuan.

Oleh karenanya untuk membangun kemampuan untuk menghadapi dan merespons secara positif setiap risiko yang anak hadapi secara online diperlukan keterampilan sosial dan keterampilan komunikasi juga dapat dikembangkan melalui literasi digital (Rahmawati & Nurhayati, 2022). Anak-anak dapat belajar untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan orang lain melalui media sosial dan platform kolaborasi online. Hal tersebut dapat membantu anak-anak untuk memahami perbedaan budaya dan cara berpikir orang lain.

Dalam hal ini, solusi yang ditawarkan pada program kepada masyarakat dengan mitra SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang ini adalah dengan pelatihan edukasi literasi digital dalam kesadaran keamanan dan etika digital. Adapun hal-hal yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a. Edukasi literasi digital, para siswa diajarkan untuk menggunakan mesin pencari yang ramah anak.
- b. Pemahaman jejak digital. Anak-anak perlu diberikan pemahaman mengenai jejak digital, pengubahan konten, pembagian konten tanpa izin dan konsekuensi lainnya dari mengunggah foto, video dan konten pribadi di internet.
- c. Manajemen keuangan. Pemahaman pada anak untuk memberitahu orang tua terlebih dahulu ketika ingin membeli sesuatu secara online, baik itu marketplace maupun aplikasi games. kepada anak pentingnya manajemen keuangan dan tidak menghambur-hamburkan uang untuk hal yang tidak terlalu penting.
- d. Menjelaskan berkaitan segala hal yang terdapat pada video atau games, termasuk iklan *pop-up*. Iklan *pop-up* mungkin saja dapat mengarahkan mereka ke situs dengan gambar yang tidak menyenangkan atau situs yang menginginkan informasi pribadi.
- e. Menjelaskan pada anak bahwa internet memiliki beragam konten dan beberapa diantaranya tidak diperuntukkan untuk anak-anak.
- f. Memberikan penjelasan untuk tidak mudah percaya dengan informasi yang tersebar di internet karena tidak semua informasi adalah benar.
- g. Memberi pemahaman bahwa anak diperbolehkan bertanya kepada orang tua dan guru tentang informasi apa saja yang mereka temukan.

Untuk lebih lengkapnya, dalam hal ini, anak dapat mengetahui tentang literasi digital, mendapatkan kesadaran pentingnya keamanan dan etika digital dan anak memahami penggunaan digital dengan baik dan tepat.

Tabel 1. Jenis Luaran dan Capaian Pelatihan Literasi Digital Anak

No	Jenis Luaran	Indikator/Capaian
1.	Anak dapat mengetahui tentang literasi digital.	Mengetahui media sosial, seperti YouTube Kids atau Messenger Kids
2.	Anak mendapatkan kesadaran pentingnya keamanan dan etika digital.	Memahami apa itu <i>password</i> dan fungsinya
3.	Anak memahami penggunaan digital dengan baik dan tepat.	Tidak mengklik iklan atau tautan <i>pop up</i>



Gambar 3. Peserta Pelatihan Literasi Digital SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang



Gambar 4. Siswa Mendengarkan *Storytelling* Tentang Keamanan Diri

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini terdiri dari 30 pelajar, yakni sejumlah 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh tim yakni dari sejumlah 30 pelajar yang hadir, terdapat dua (2) siswa yang waktunya tidak dibatasi untuk bermain dengan HP atau tablet, sedangkan 28 siswa lainnya diberikan batasan waktu oleh orangtuanya untuk menggunakan gawai atau tablet selama satu sampai dua jam. Adapun terkait dengan membagikan video yang didapatkan melalui online ke teman atau orang lain, terdapat tujuh (7) anak yang menjawab bahwa ia pernah melakukannya, sedangkan 23 siswa lainnya meminta izin terlebih dahulu kepada orangtua.

Terdapat sejumlah 26 siswa yang bermain *game online* ada 26, dan sejumlah 4 siswa yang tidak bermain *game online*. Adapun jenis permainan *online* yang dimainkan seperti *Mobile Legend*, *Roblox*, *Pazu*, *Ojactho game*, *Free fire*, *Blood Strike*, *Minecraft*, *Fnaf Game*, *Fc*, *Efootball*, *Dampazu*, *Supersus*, *Toca Boca*, *Zepetto*, *Bussid*, *Stick War*, *Sakura*, dan *God of War Game*.

Hasil evaluasi terkait dengan waktu bermain gawai menunjukkan bahwa sejumlah empat (4) siswa yang dapat bermain permainan *online* setiap hari, sementara sejumlah 26 siswa hanya dapat bermain pada akhir pekan atau setiap minggu. Terkait dengan kerahasiaan data sejumlah tiga (3) siswa memberikan data nama dan alamat rumah ketika mengisi data formulir di permainan *online* sedangkan 27 siswa lainnya dengan bertanya dan izin dahulu kepada orang tua. Begitu pula dengan penggunaan *password* (kata kunci) dari akun permainan, terdapat sejumlah 29 siswa yang mencatat dan menyimpan baik-baik *password*. Hanya ada satu (1) siswa yang tidak menyimpan atau dibagikan ke teman atau orang lain.

Ketika beselancar di jagad maya, khususnya saat bermain permainan *online* sejumlah dua (2) siswa menyatakan bahwa ia berkomunikasi dengan siapa saja, sementara sejumlah 28 siswa menyatakan bahwa mereka berkomunikasi dengan teman yang dikenalnya secara *offline* (nyata) seperti teman di rumah ataupun di sekolah. Terkait dengan pesan *pop-up* yang seringkali muncul di layar gawai seperti tautan iklan atau tautan yang tidak dikenal sejumlah 28 siswa menyatakan bahwa mereka langsung menutup dan tidak melakukan klik ada tautan tersebut.

Adapun pembelian barang atau aksesoris di dalam permainan *online* dengan menggunakan koin khusus atau pembayaran lainnya, sejumlah 28 siswa melakukannya hanya jika diijinkan oleh orangtua, sementara dua (2) siswa lainnya dapat melakukan pembelian tanpa persetujuan orangtua.

Sejumlah 28 siswa menyatakan bahwa mereka merasa tidak aman dan tidak nyaman jika informasi pribadi diketahui oleh orang asing atau tersebar di dunia maya, sementara dua (2) siswa merasa bahwa dengan memberikan informasi pribadi akan semakin banyak teman baru yang di dapat di dunia maya.

4. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan yang dilakukan oleh tim Dosen FISIP UHAMKA dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat berupa pelatihan literasi digital pada anak, yaitu edukasi keamanan dan etika digital bagi siswa kelas 2 AlGhazali SD Muhammadiyah 12 Setia Budi Pamulang menunjukkan bahwa pelajar kelas 2 AlGhazali SD 12 Muhammadiyah Pamulang menyukai permainan *online* dan penggunaan atas gawai masih bisa dibatasi atau diatur oleh orangtua atau gurunya. Pemahaman tentang keamanan data dan informasi pribadi dapat dimengerti oleh siswa melalui storytelling tentang seekor serigala dan tiga anak domba, bahwa perlunya berhati-hati pada orang yang tidak dikenal, utamanya di dunia maya dimana persona yang ditampilkan belum tentu sama dengan kenyataan.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa literasi digital dalam keamanan dan etika digital sangat penting bagi anak, terutama dalam penggunaan HP dan tablet yang dalam kesehariannya sudah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak baik untuk belajar ataupun bermain. Olehkarenanya peran aktif orangtua dan lingkungan sangat dibutuhkan agar orang dewasa dapat turut serta mengingatkan akan pentingnya keamanan dan etika digital dalam penggunaan gawai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih terhaturkan kepada Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah SD 12 Pamulang Setia Budi Pamulang yang menjadi mitra dalam terlaksananya kegiatan Pengabdian Masyarakat. Selanjutnya, ucapan terima kasih kepada LPM UHAMKA yang telah memberikan hibah dana bagi kegiatan Pengabdian Masyarakat di SD 12 Pamulang Setia Budi Pamulang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldini, Raden R. H., et al. "Pengaruh Literasi Digital Siswa dan Keterlibatan Orangtua terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Negeri Benda." *Jurnal Education and Development*, vol. 10, no. 2, 2022, pp. 409-414.
- Dinata, Karsoni B. "Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring." *Ekspone*, vol. 11, no. 1, 29 Apr. 2021, doi:[10.47637/ekspone.v11i1.368](https://doi.org/10.47637/ekspone.v11i1.368).
- Habibin, Elfin (2018). Komunikasi Interpersonal Antara Masyarakat Islam Dan Kristen Dalam Menjaga Kerukunan Umat Beragama Di Desa Budaya Pampang. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 6(3), 349-362.
- Kharizmi, Muhammad. "Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi." *Jurnal Pendidikan Almuslim*, vol. 7, no. 2, 2019.

- Maruti, Endang S., et al. "Program Literasi Digital Bagi Anak-Anak Kampung Wonopuro, Dusun Sidowayah, Kabupaten Ponorogo." *Amalee*, vol. 2, no. 2, 2021, pp. 97-107, doi:[10.37680/amalee.v2i2.861](https://doi.org/10.37680/amalee.v2i2.861).
- Rahmadi, Imam F., and Eti Hayati. "Literasi Digital, Massive Open Online Courses, dan Kecakapan Belajar Abad 21 Mahasiswa Generasi Milenial." *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, vol. 24, no. 1, 2020, pp. 91-104, doi:[10.31445/jskm.2020.2486](https://doi.org/10.31445/jskm.2020.2486).
- Rahmawati, Y., & Nurhayati, F. (2022). Pemanfaatan Sosial Blogging untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Digital. *Jurnal SOLMA*, 11(1), 92-102. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma/article/view/7663>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72-87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Stoilova, S. L. and M. (2021). *The 4Cs : Classifying Online Risk to Children The 4Cs : Classifying online risk to children CO: RE Short Report Series: Key topics*. <https://doi.org/10.21241/ssoar.71817>
- Yustisia, K. K., Winarsih, A. D., Lailiyah, M., Yudhawardhana, A. N., Binatoro, A. S., & Arifah, Q. (2023). Edukasi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Tentang Strategi Keamanan dan Manajemen Siber. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 135-147. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4472>

Halaman Ini Dikосongkan