

Peningkatan Kecakapan Literasi Digital melalui Sosialisasi Interaktif kepada Peserta Didik SMPN 1 Depok

Eka Anggraini Pramudita^{*1}, Nurul Yustika Fitria², Najwa Anisa³, Muhammad Azriel Zamzami⁴, Faiq Rivaldy⁵, Al Ready Ziddan Maulana⁶, Kadek Sukma Cahyani Wisnawa⁷, Muhamad Fahrul Hidayat⁸, Fauzia Lotama Putri⁹, Ida Ayu Putri Saraswati¹⁰, Yohanes Soreth Renaldi¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11} Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia, Universitas Mercu Buana
Yogyakarta, Indonesia

*e-mail: ekaanggraini0899@gmail.com¹, nurulyustika1@gmail.com², najwabintmuhammad@gmail.com³,
Azrielzami@gmail.com⁴, faiqrivaldy334@gmail.com⁵, kawaneric123@gmail.com⁶,
sukmawisnawa01@gmail.com⁷, fahrulhdyt013@gmail.com⁸, lotamafauzia29@gmail.com⁹,
dayuputri1819@gmail.com¹⁰, rndyshrt24@gmail.com¹¹

Abstrak

Siswa SMP memiliki permasalahan terhadap kurangnya literasi digital yang menyebabkan siswa tidak dapat menggunakan gadget secara bijak sehingga memberikan dampak buruk bagi aktifitas siswa. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan pentingnya literasi digital yang diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas siswa dalam menggunakan media digital, memberikan edukasi terhadap penggunaan internet dan social media yang aman dan bertanggung jawab serta membangun budaya literasi digital yang positif di SMPN 1 Depok. Metode yang digunakan adalah metode sosialisasi intraktif. Metode sosialisasi dengan cara menjalin interaksi dua arah dengan audience dalam pemaparan materi dan diskusi. Sosialisasi berlangsung pada tanggal 11 juni 2024 pukul 07.30 sampai 09.00 WIB di ruang kelas 8D SMPN 1 Depok. Kegiatan dilakukan dengan 4 tahapan yaitu, (1) memberikan pretest melalui google form yang disebar di grup whatsapp kelas (2) memberikan sosialisasi literasi digital kepada peserta didik secara tatap muka di ruang kelas VIII D SMPN 1 Depok (3) memberikan ice breaking sekaligus tanya jawab dengan peserta didik (4) memberikan post-test melalui google form yang disebar di grup whatsapp kelas. Berdasarkan pengukuran yang dilakukan melalui pretest dan posttest diperoleh hasil terdapat peningkatan rata rata dari 93,75 menjadi 98,52 dengan rentang nilai yang mulanya 75-100 menjadi 90-100.

Kata kunci: Literasi Digital, Siswa, Sosialisasi

Abstract

Junior high school students have problems with the lack of digital literacy which causes students to not be able to use gadgets wisely so that it has a bad impact on student activities. This socialization activity aims to increase students' understanding of the concept and importance of digital literacy which is expected to develop students' creativity in using digital media, provide education on the safe and responsible use of the internet and social media and build a positive digital literacy culture at SMPN 1 Depok. The method used is the indirect socialization method. The socialization method is by establishing two-way interaction with the audience in material presentation and discussion. The socialization took place on June 11, 2024 from 07.30 to 09.00 WIB in classroom 8D SMPN 1 Depok. The activity was carried out in 4 stages, namely, (1) providing a pre-test through a google form distributed on the class whatsapp group (2) providing digital literacy socialization to students face-to-face in the classroom of VIII D SMPN 1 Depok (3) providing ice breaking as well as questions and answers with students (4) providing a post-test through a google form distributed on the class whatsapp group. Based on the measurements made through pretest and posttest, the results were obtained from 93.75 to 98.52 with a value range of 75-100 to 90-100.

Keywords: Digital Literacy, Students, Socialization

1. PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Di era perkembangan teknologi saat ini, hampir semua kalangan tidak asing dengan media digital dan media sosial sebagai pusat informasi dan komunikasi. Melalui media digital dan media sosial seseorang dapat mengakses berbagai informasi yang diinginkan tanpa batas. Namun tidak bisa dipungkiri kemajuan teknologi yang semakin canggih memberikan dampak positif dan negatif bagi masyarakat terutama remaja saat ini. Media yang dapat diakses dimana dan kapan saja tentunya dapat membantu menyelesaikan pekerjaan di kantor atau pun tugas di sekolah, komunikasi yang dilakukan melalui whatsapp, Instagram, tiktok dan media sosial lainnya merupakan bentuk dampak positif dari media digital dan media sosial (Agustina, 2023).

Dari survei yang dilakukan oleh Katadata Insight Center bersama Kominfo menggunakan metode wawancara tatap muka secara langsung (face to face interview) dengan karakteristik populasi yaitu warga Indonesia berusia 13-70 tahun dan mengakses internet selama 3 bulan terakhir, diperoleh hasil bahwa dalam skala 1-5, indeks literasi digital nasional ada pada angka 3,54 dan 3,64 di provinsi DI Yogyakarta per tahun 2022 (Ameliah, 2022). Remaja di Indonesia menunjukkan literasi digital yang beragam. Sebagian besar remaja bahkan memiliki akses ke internet dan perangkat digital karena survei yang dilakukan oleh Katadata Insight Center dan Kominfo menemukan bahwa 60% dari Generasi Z termasuk dalam kelompok responden dengan literasi digital tinggi (Ameliah, 2022). Akan tetapi kita juga tidak dapat mengenyampingkan fakta bahwa meskipun kebanyakan remaja sudah mendapatkan akses internet dan perangkat digital, namun pemahaman mereka mengenai penggunaan yang aman dan efektif perlu ditingkatkan kembali. Pentingnya literasi digital telah diakui secara luas sebagai salah satu aspek utama dalam pendidikan modern. Menurut UNESCO (UNESCO, 2018) Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan, memahami, mengevaluasi, dan membuat konten dengan menggunakan teknologi digital dengan cara yang bermakna dan efektif. Dalam bidang pendidikan, literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis seperti pengoperasian pada perangkat lunak atau aplikasi, tetapi juga kemampuan untuk mengakses informasi secara kritis, mengelola data, dan berpartisipasi dalam budaya digital.

1.2. Permasalahan Mitra

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Depok menjadi sasaran kami dalam mengadakan sosialisasi interaktif literasi digital untuk meningkatkan kecakapan dan kemampuan dalam penggunaan media digital. Adapun siswa sasaran dalam kegiatan ini adalah kelas VIII D SMP Negeri 1 Depok yang dihadiri oleh 28 orang siswa. Di mana rombongan belajar dari kelas VIII D ini menjadi salah satu kelas yang belum pernah mendapatkan sosialisasi terkait literasi digital dan jumlah peserta didik yang terbilang tidak terlalu banyak atau kurang dari 30 orang maka diharapkan langkah awal peningkatan kecakapan literasi digital melalui sosialisasi interaktif ini akan dapat berjalan maksimal. Beberapa permasalahan yang ditemukan sehingga dilakukannya kegiatan ini adalah belum adanya sosialisasi atau program guna meningkatkan kecakapan literasi digital para peserta didik, peserta didik memiliki kebiasaan menggunakan gadget yang berlebihan, dan sebagian besar peserta didik telah menggunakan gadget untuk membantu mengerjakan tugas sekolah sehingga dari adanya kegiatan ini kami ingin memberikan pembekalan kepada peserta didik tentang bagaimana media digital atau internet dapat digunakan dengan efektif dan bijak untuk membantu menunjang kegiatan belajar seperti cara mengakses perpustakaan digital, memberikan pemahaman tentang plagiarisme, dan bagaimana cara memperoleh informasi yang akurat dan terpercaya.

Dalam rangka meningkatkan kecakapan literasi digital kepada peserta didik SMPN 1 Depok dilakukanlah kegiatan sosialisasi interaktif yang bertujuan sebagai langkah awal dalam meningkatkan pemahaman siswa SMPN 1 Depok tentang konsep dan pentingnya Literasi Digital. Selain itu agar dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif siswa di SMPN 1 Depok dalam menggunakan media digital. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan

pemahaman kepada siswa terhadap penggunaan internet dan media social yang aman dan bertanggung jawab. Serta dapat membangun budaya literasi digital yang positif di SMPN 1 Depok.

2. METODE

2.1. Tahap dan Metode Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi akan dilakukan selama 1 (satu) hari yaitu, pada tanggal 11 juni 2024 yang bertempat di ruang kelas VIII D SMPN 1 Depok.

2.2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam 4 (empat) tahapan, yaitu (1) memberikan *pretest* melalui google form yang disebarakan di grub whatsapp kelas (2) memberikan sosialisasi literasi digital kepada peserta didik secara tatap muka di ruang kelas VIII D SMPN 1 Depok (3) memberikan ice breaking sekaligus tanya jawab dengan peserta didik (4) memberikan *post-test* melalui google form yang disebarakan di grub whatsapp kelas.

Metode sosialisasi digunakan dalam pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan, dilakukan dengan beberapa jenis metode, yaitu sebagai berikut:

a. Metode Interaktif

Metode Interaktif dilakukan sebagai pendekatan di mana komunikator menggunakan teknologi dan juga berusaha untuk melibatkan audiens agar mereka bisa ikut merespon secara aktif dalam proses pembelajaran (Baiq Yuni Wahyuningsih¹, 2024)

b. Metode tanya jawab

Metode tanya jawab menjadi bagian penting selama kegiatan sosialisasi. Metode ini penting untuk menggali tingkat pengetahuan peserta didik setelah sesi penyampaian materi.

2.3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan Pelaksanaan merupakan landasan atau acuan agar proses dalam pengabdian kepada masyarakat ini berjalan secara sistematis, terukur, dan terarah. Tahapan kegiatan dan ringkasan metode pelaksanaan dijabarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Metode dan Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

No	Tahapan Kegiatan	Metode Pelaksanaan
1	Identifikasi permasalahan Mitra	Observasi dan wawancara
2	Penyusunan Materi	Power Point
3	Penyusunan <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	Google Form
4	Pelaksanaan Sosialisasi	Sosialisasi Interaktif & Tanya Jawab
5	Penyusunan Laporan Akhir dan Publikasi	Publikasi press realeas dan jurnal ilmiah ber-ISSN

Pelaksanaan kegiatan ini dibagi dalam tiga tahapan yaitu:

a. Tahap Persiapan

- Melakukan survei lokasi mitra yang akan digunakan sebagai lokasi pelaksanaan sosialisasi
- Melakukan koordinasi dengan tim guna mempersiapkan materi serta alur kegiatan yang akan dilakukan saat sosialisasi
- Penyusunan Pre-test dan *Post-test*

b. Tahap Pelaksanaan

- Melaksanakan kegiatan sosialisasi dengan tema Literasi digital di ruang kelas VIII D dengan durasi 60 menit.
- Ice Breaking sekaligus sesi tanya jawab seputar materi yang telah disampaikan untuk mengetahui tingkat focus dan pemahaman peserta didik terhadap materi sosialisasi yang diberikan.
- Diadakannya *pretest* dan *post-test*.

c. Tahap Akhir

- a) Pada tahap akhir ini tim melakukan pengukuran capaian keberhasilan sosialisasi dan melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.
- b) Penyusunan laporan akhir dan publikasi.

2.4. Materi

Dalam kegiatan sosialisasi interaktif ini materi yang diberikan adalah terkait literasi digital dan berbagai aspek yang berkaitan diantaranya, definisi literasi digital, pentingnya literasi digital, manfaat memiliki literasi digital, internet of thing, bagaimana menggunakan internet dengan aman dan bertanggung jawab, manajemen waktu, memanfaatkan internet untuk keperluan pendidikan (belajar), Menjaga Keseimbangan Interaksi Media Sosial dengan Interaksi Sosial Langsung, serta bagaimana cara memperoleh informasi yang akurat.

- Definisi Literasi Digital: Kemampuan untuk memanfaatkan media digital, alat komunikasi, dan jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan membagikan informasi secara bijak dan bertanggung jawab dalam rangka menjalin komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Naufal, 2021).
- Pentingnya Literasi Digital: Membantu kita menggunakan internet dengan aman, bertanggung jawab, dan bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, serta meningkatkan prestasi belajar dan mempersiapkan diri untuk masa depan (Purwaningtyas, 2018).
- Manfaat Literasi Digital: Meningkatkan pengetahuan, wawasan, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, partisipasi aktif dalam masyarakat, serta mencegah penyalahgunaan media digital (Naufal, 2021).
- Definisi IoT: Jaringan perangkat fisik yang tertanam dengan sensor, kemampuan memproses data, perangkat lunak, dan teknologi lainnya, terhubung dan saling bertukar data melalui internet atau jaringan komunikasi lainnya (Ray, 2018).
- Contoh Penerapan IoT: Transportasi, pertanian, kesehatan, dan rumah pintar.
- Tips Menggunakan Internet dengan Aman dan Bertanggung Jawab: Batasi penggunaan smartphone dan hindari menggunakannya saat melakukan aktivitas di dunia nyata, Pilih informasi yang dikonsumsi dengan cermat dan verifikasi kebenarannya, Praktikkan perilaku online yang etis dan hindari menggunakan bahasa kasar, Jaga privasi dengan tidak membagikan informasi pribadi sensitif secara online (Rizky Idhartono, n.d.).
- Definisi Manajemen Waktu: Proses memanfaatkan waktu secara maksimal dengan mengatur aktivitas untuk mendapatkan manfaat yang optimal.
- Tips Manajemen Waktu: Kenali kebiasaan dalam penggunaan waktu, Buatlah rencana kegiatan (prioritaskan), Hindari kebiasaan menunda-nunda.
- Memanfaatkan Internet untuk Belajar: Internet menyediakan akses ke berbagai sumber belajar, termasuk kursus online, tutorial, dan artikel gratis, Memungkinkan siswa untuk terhubung dengan satu sama lain dan dengan pakar di bidangnya (Sasmita, R., 2020).
- Menjaga Keseimbangan Interaksi Media Sosial dengan Interaksi Sosial Langsung: Penting untuk menjaga keseimbangan antara interaksi online dan offline, Meskipun media sosial dapat menjadi cara yang nyaman untuk terhubung dengan orang lain, interaksi tatap muka sangat penting untuk mengembangkan keterampilan sosial dan hubungan yang kuat (Mainidar Sachiya et al., 2023).
- Mencari Informasi Akurat dan Terpercaya di Internet: Gunakan kata kunci yang spesifik dan relevan, Jangan bergantung pada satu sumber, Nilai kredibilitas sumber, Pilih konten yang bermanfaat (Purwaningtyas, 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Peningkatan Kecakapan Literasi Digital melalui sosialisasi interaktif kepada siswa SMPN 1 Depok” ini diawali dengan melakukan observasi lapangan dan analisis kebutuhan siswa siswi di SMPN 1 Depok. Siswa siswi di SMPN 1 Depok sudah terbiasa dengan penggunaan gadget dan media social baik digunakan untuk kegiatan

sehari-hari ataupun sebagai penunjang dalam proses belajar. Namun, dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan diketahui bahwa belum adanya sosialisasi tentang literasi digital yang pernah dilakukan terhadap siswa siswi di SMPN 1 Depok. Hal ini yang kemudian membuat tim merasa perlu untuk memberikan sosialisasi terhadap siswa siswi sebagai upaya awal dalam meningkatkan kecakapan mereka terhadap literasi digital.

Kegiatan sosialisasi interaktif ini dilakukan secara tatap muka di ruang kelas VIII D dengan melibatkan siswa siswi SMPN 1 Depok sejumlah 28 siswa. Penyampaian materi sosialisasi dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia Universitas Mercu Buana Yogyakarta sejumlah 2 orang yaitu, Eka Anggraini Pramudita dan Yohanes Soreth Renaldi dengan tim pelaksana kegiatan berjumlah total 11 orang.



Gambar 1. Penyampaian Materi Sosialisasi



Gambar 2. Pengisian *Post-test* dan *Pretest*



Gambar 3. Foto bersama dengan siswa siswi dan guru

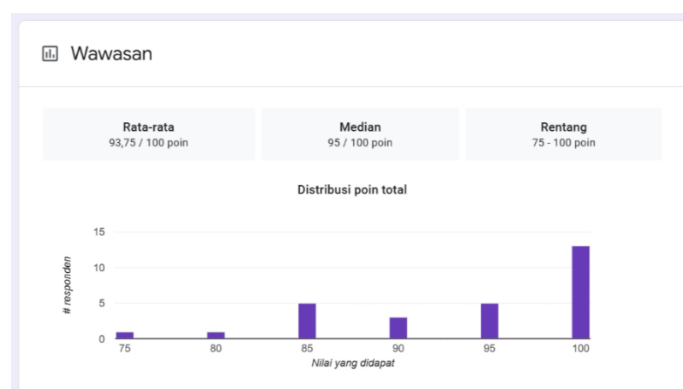
Dengan adanya sosialisasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kecakapan siswa siswi SMPN 1 Depok terhadap literasi digital. Sehingga dalam pemanfaatannya baik di kehidupan sehari-hari maupun sebagai sarana dalam menunjang proses pembelajaran siswa siswi dapat lebih bijak dan bertanggung jawab.

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan sasaran para siswa siswi SMPN 1 Depok dilakukan dalam bentuk paparan materi mengenai literasi digital. Pemanfaatan media digital dengan kecakapan literasi digital yang cukup maka akan lebih efektif dalam menunjang

kehidupan sehari-hari dan memaksimalkan manfaat positif yang ada. Sehingga hal tersebut akan memberikan keuntungan tersendiri disaat para siswa/siswi mengenyam perkuliahan atau dihadapkan dengan dunia kerja mereka dapat memanfaatkan kecakapan literasi digital yang dimiliki, mengingat perkembangan teknologi masih akan terus meningkat sehingga siapa pun perlu mempersiapkan diri.

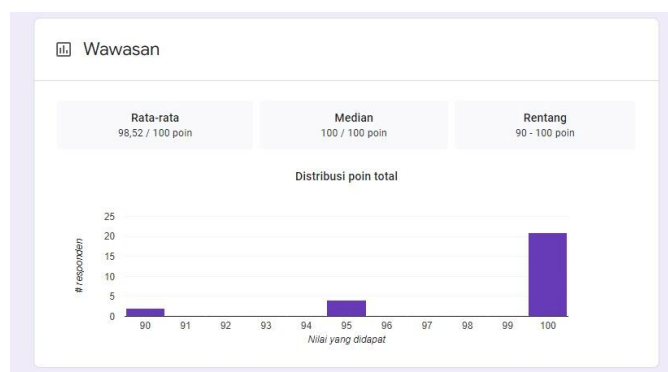
Para siswa dan siswi cukup aktif untuk mengikuti proses sosialisasi. Namun, selama pelaksanaan sosialisasi terdapat beberapa kendala, yaitu masih kurangnya pemahaman terkait etika literasi digital yang sebenarnya merupakan hal terpenting yang harus dipahami dan diamalkan. Sehingga, dibutuhkan tambahan materi sosialisasi mengenai etika literasi digital.

Hasil dari pengabdian masyarakat yang sudah terlaksana adalah para siswa/siswi diharapkan memiliki peningkatan dalam pemahaman terkait literasi digital. Adapun untuk dapat mengetahui dan mengukur capaian seperti yang diharapkan maka dilakukan *pretest* dan *post-test* yang kemudian diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil *Pretest*

Berdasarkan hasil pre-test yang ditunjukkan, dapat disimpulkan bahwa performa keseluruhan siswa tergolong memuaskan. Rata-rata skor adalah 93,75 dari 100 poin, dengan median skor 95 poin. Distribusi skor sedikit miring ke kiri, dengan mayoritas siswa mendapatkan skor antara 85 dan 100 poin. Distribusi skor sedikit miring ke kiri, dengan konsentrasi siswa yang lebih tinggi pada rentang skor 90-100 poin. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu memahami konsep yang tercakup dalam pre-test. Rata-rata skor 93,75 poin menunjukkan bahwa performa keseluruhan siswa tergolong baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang baik tentang materi dan kemungkinan besar akan sukses dalam mata pelajaran ini. Median skor 95 poin sedikit lebih tinggi dari rata-rata skor. Hal ini menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang mendapatkan skor sangat tinggi pada pre-test, yang mungkin memiringkan distribusi skor.



Gambar 5. Hasil *Post-test*

Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam performa siswa dibandingkan dengan pre-test. Rata-rata skor post-test adalah 98,52 poin dari 100 poin, dengan median skor

100 poin. Distribusi skor post-test lebih merata dibandingkan dengan pre-test, dengan mayoritas siswa mendapatkan skor antara 95 dan 100 poin. Distribusi skor post-test lebih merata dibandingkan dengan pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama periode belajar efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Rata-rata skor post-test 98,52 poin menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan rata-rata skor pre-test 93,75 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa telah menguasai materi dengan baik. Median skor post-test 100 poin menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai skor sempurna pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama periode belajar sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan baik.

4. KESIMPULAN

Dari program kegiatan sosialisasi interaktif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa sosialisasi ini berhasil meningkatkan pengetahuan siswa mengenai literasi digital melalui *pretest* dan *post-test* yang diberikan pada saat kegiatan yaitu terdapat peningkatan rata-rata dari 93,75 menjadi 98,52 dengan rentang nilai yang mulanya 75-100 menjadi 90-100. Pendekatan yang dilakukan melalui sosialisasi interaktif serta tanya jawab dengan metode ice breaking dapat membuat siswa siswi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan mengenai konsep-konsep literasi digital dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada dosen kami yang telah membimbing kami dalam proses pembuatan jurnal ini. Terimakasih juga kepada rekan tim yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan dan pembuatan jurnal ini sehingga dapat menyelesaikannya dengan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. M. (2023). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik. *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 52-64.
- Ameliah, R. (2022). *Renewable Energy INVESTMENT OPPORTUNITIES IN KOREA Ringkasan Eksekutif*. Kominfo.
- Baiq Yuni Wahyuningsih1, N. A. (2024). SOSIALISASI MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI CALON GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 4(1), 8-14.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Canada: UNESCO Institute for Statistics.
- BANDA ACEH Mainidar Sachiyati, K., Yanuar, D., Nisa, U., & Sachiyati, M. (2023). FENOMENA KECANDUAN MEDIA SOSIAL (FOMO) PADA REMAJA FENOMENA KECANDUAN MEDIA SOSIAL (FOMO) PADA REMAJA KOTA BANDA ACEH. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP USK* (Vol. 8, Issue 4). www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Rimba Sastra Sasmita* (Vol. 1).
- Purwaningtyas, F. (2018). Literasi Informasi dan Literasi Media. In *Jurnal Iqra'* (Vol. 12, Issue 02).
- Ray, P. P. (2018). A survey on Internet of Things architectures. In *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences* (Vol. 30, Issue 3, pp. 291–319). King Saud bin Abdulaziz University. <https://doi.org/10.1016/j.jksuci.2016.10.003>
- Rizky Idhartono, A. (n.d.). *LITERASI DIGITAL PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR BAGI ANAK TUNAGRAHITA*.

Halaman Ini Dikosongkan