

SOSIALISASI PENGENALAN GADGET DAN ETIKA BERINTERNET BAGI ANAK-ANAK SD NEGERI 3 SUKOHARJO III***SOCIALIZATION OF GADGET INTRODUCTION AND INTERNET ETHICS FOR STUDENTS OF SD NEGERI 3 SUKOHARJO III*****Dian Puspita^{1*}, Novita Andriayani², Wulandari³, Leni Anggraeni⁴, Priyono⁵, Nurlaila⁶**^{1*2,3,4,5,6}Institusi Bakti Nusantara (IBN), Pringsewu^{1*}dianteapuspita@gmail.com, ²andriyaninovita222@gmail.com, ³Seankoko008@gmail.com,⁴leniarkananggraeni@gmail.com, ⁵priyono1207@gmail.com, ⁶nurlailaajaoke123@gmail.com**Article History:**Received: October 19th, 2025Revised: December 10th, 2025Published: December 15th, 2025

Abstract: *The increasing use of gadgets among elementary school students requires greater awareness and understanding of responsible and safe technology utilization. This community service activity aims to improve digital literacy among students of SD Negeri 3 Sukoharjo III through socialization on gadget introduction, positive usage, potential risks, and internet etiquette. The methods used included interactive presentations, discussions, educational video screenings, and digital safety simulations. The results show a significant improvement in students' understanding of gadget usage limitations, their ability to distinguish between positive and negative online content, and awareness of privacy protection and proper online communication. Students also demonstrated behavioral changes by becoming more cautious when using the internet and refraining from sharing personal information carelessly. Overall, this activity successfully enhanced students' awareness and capability to use gadgets responsibly, safely, and in accordance with their developmental stage.*

Keywords: *Gadget, Internet Ethics, Digital Awareness, Elementary Students*

Abstrak

Peningkatan penggunaan gadget pada anak-anak sekolah dasar menimbulkan kebutuhan akan pemahaman yang baik terkait penggunaan teknologi yang aman dan bertanggung jawab. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa SD Negeri 3 Sukoharjo III melalui sosialisasi mengenai pengenalan gadget, pemanfaatan positif, potensi risiko, serta etika berinternet. Metode kegiatan dilakukan melalui presentasi interaktif, diskusi, pemutaran video edukasi, dan simulasi perilaku keamanan digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terkait batasan penggunaan gadget, kemampuan membedakan konten positif dan negatif, serta kesadaran akan pentingnya menjaga privasi dan etika komunikasi digital. Siswa juga menunjukkan perubahan perilaku dengan lebih berhati-hati dalam penggunaan internet dan tidak mudah membagikan data pribadi. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan gadget secara bertanggung jawab, aman, dan sesuai perkembangan usia mereka.

Kata Kunci: Gadget, Etika Internet, Anak Sekolah Dasar, Literasi Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan pola interaksi sosial anak-anak. Penggunaan gadget seperti telepon pintar, tablet, dan komputer kini menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak usia sekolah dasar. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023), sebanyak 78,19% anak usia 7–12 tahun telah menjadi pengguna aktif internet. Angka ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, sekaligus mengindikasikan bahwa anak-anak semakin terpapar teknologi sejak usia dini (Sarnita Sadya 2023)(apjii.do.id 2023)(Apjii 2017)

Situasi tersebut juga terlihat di SD Negeri 3 Sukoharjo III, di mana sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap gadget pribadi maupun milik orang tua. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa menggunakan gadget setiap hari, namun sebagian besar pemanfaatannya lebih banyak untuk bermain game atau mengakses media hiburan dibandingkan untuk kegiatan edukatif. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum memahami etika berinternet, belum mampu membedakan konten yang layak dan tidak layak diakses, serta belum memahami risiko digital seperti cyberbullying, pelanggaran privasi, penipuan daring, dan paparan konten negatif.(Oktavionika et al. 2023)(Putra and Utami 2022)

Kondisi ini menimbulkan isu penting bahwa penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar perlu dibarengi dengan pendidikan literasi digital dan etika berinternet agar anak mampu memanfaatkan teknologi secara sehat, aman, dan bertanggung jawab(Oktavionika et al. 2023). Penelitian oktavionika (2023) menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital mampu mengurangi risiko penyalahgunaan gadget sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam memfilter informasi dan menjaga perilaku saat berinteraksi di ruang digital (Oktavionika et al. 2023). Selain itu tri Susilowati dkk (2023) mengemukakan bahwa penggunaan internet oleh remaja pun bervariasi, bukan hanya digunakan untuk mencari informasi dalam pembelajaran disekolah, tetapi juga untuk membangun relasi melalui situs jejaring sosial (Susilowati et al. 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, SD Negeri 3 Sukoharjo III dipilih sebagai subjek pengabdian karena tingginya penggunaan gadget di kalangan siswa dan belum optimalnya pendampingan penggunaan teknologi secara etis. Kegiatan pengabdian ini berfokus pada penyuluhan mengenai pengenalan gadget, pemanfaatan positif, dan pembentukan etika berinternet, dengan pendekatan edukatif, partisipatif, dan komunikatif melalui presentasi, diskusi, simulasi, serta demonstrasi keamanan digital(Susilowati et al. 2023) .

Perubahan sosial yang diharapkan dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya pemahaman dan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget yang sehat, tumbuhnya perilaku digital yang sopan dan bertanggung jawab, serta terciptanya lingkungan belajar yang mendukung penggunaan teknologi secara positif. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal pembentukan budaya literasi digital di sekolah dengan melibatkan siswa, guru, dan orang tua sebagai bagian dari ekosistem pendidikan yang mendukung perkembangan anak di era digital (Chalim and Anwas 2018).

METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diawali dengan proses perencanaan aksi bersama komunitas sekolah melalui koordinasi dan diskusi dengan pihak SD Negeri 3 Sukoharjo III. Perencanaan dilakukan dengan melibatkan kepala sekolah, guru kelas, serta perwakilan siswa untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan terkait penggunaan gadget di lingkungan

sekolah. Dari proses ini disepakati bahwa sosialisasi perlu difokuskan pada pemahaman fungsi gadget, risiko penggunaan tanpa pengawasan, serta pembentukan etika berinternet yang aman dan bertanggung jawab.

Subyek pengabdian adalah siswa SD Negeri 3 Sukoharjo III kelas 3 (tiga) dengan total peserta sebanyak 25 siswa. Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas dan ruang pertemuan sekolah pada tanggal Selasa, 09 September 2025 sesuai kesepakatan bersama pihak sekolah. Dalam proses perencanaan, subyek menyampaikan informasi awal terkait kebiasaan penggunaan gadget, kendala yang dihadapi, dan harapan terhadap kegiatan sosialisasi. Informasi ini menjadi dasar penyusunan materi, metode penyampaian, serta pendekatan kegiatan agar sesuai dengan karakter dan usia siswa (Susilowati et al. 2023).

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode edukatif, interaktif, dan partisipatif. Metode ini dirancang untuk memastikan proses sosialisasi berjalan efektif, komunikatif, mudah dipahami anak-anak, dan mampu memberikan perubahan nyata dalam pemahaman serta perilaku penggunaan gadget. Beberapa metode yang diterapkan dalam kegiatan ini sebagai berikut:

1. Metode Ceramah Interaktif (Interactive Lecture). Metode ini digunakan untuk menyampaikan konsep dasar mengenai pengertian gadget, manfaat positif, potensi risiko, serta etika berinternet yang akan disampaikan oleh Ibu Dian Puspita, M.Pd. Ceramah dikemas secara interaktif agar siswa tetap aktif terlibat melalui pertanyaan, contoh kasus, dan pemicu diskusi. Model ceramah yang digunakan tidak bersifat satu arah, tetapi memberikan kesempatan siswa untuk menjawab, menanggapi, dan berbagi pengalaman pribadi terkait penggunaan gadget.
2. Metode Diskusi Kelompok (Group Discussion). Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk membahas kasus sederhana berkaitan dengan penggunaan gadget, seperti menerima pesan dari orang asing, menemukan konten tidak pantas, atau menghadapi cyberbullying. Diskusi ini bertujuan membantu siswa mengembangkan kemampuan analisis, berpikir kritis, serta belajar menyelesaikan masalah secara kolektif. Guru dan fasilitator turut mendampingi kelompok untuk memastikan diskusi tetap terarah.
3. Metode Demonstrasi dan Simulasi (Demonstration and Simulation). Untuk memperkuat pemahaman praktis, kegiatan juga mencakup simulasi tindakan nyata seperti: cara membuat password aman, cara menolak ajakan komunikasi dari akun asing, cara melaporkan konten yang tidak pantas dan cara membedakan informasi terpercaya dan hoaks. Demonstrasi ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga mereka dapat mempraktikkan tindakan protektif di dunia digital secara konkret.
4. Pemutaran Media Audio-Visual (Educational Video Media). Media video digunakan untuk memberikan ilustrasi nyata dan menarik mengenai dampak positif dan negatif gadget, bahaya kejahatan siber, dan contoh perilaku etika digital. Penggunaan video terbukti efektif untuk anak usia sekolah dasar karena lebih mudah dipahami, konkret, dan sesuai karakteristik gaya belajar visual (Darmawan, 2020).
5. Metode Tanya Jawab (Q&A). Sesi ini memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan pertanyaan berdasarkan pengalaman pribadi, sehingga fasilitator dapat memberikan arahan dan jawaban tepat sesuai kebutuhan mereka. Metode ini membantu menguji tingkat

- pemahaman siswa secara langsung dan memperkuat interaksi edukatif selama kegiatan.
6. Pre-Test dan Post-Test (Evaluasi Formatif). Evaluasi dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait penggunaan gadget dan etika berinternet. Pre-test digunakan untuk memetakan kondisi awal siswa, sedangkan post-test digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman setelah kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kesadaran yang signifikan.

HASIL

Kegiatan sosialisasi pengenalan gadget dan etika berinternet di SD Negeri 3 Sukoharjo III menghasilkan sejumlah temuan penting terkait peningkatan pengetahuan dan perubahan pemahaman siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif. Sebelum kegiatan dilaksanakan, siswa menjalani pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (sekitar 73%) belum dapat membedakan antara konten internet yang aman dan tidak aman, serta belum memahami konsep dasar perlindungan data pribadi, seperti menjaga informasi pribadi, keamanan kata sandi, dan etika komunikasi online. (Setyaningsih and Setyowatie 2023)

Pelaksanaan sosialisasi dilakukan melalui presentasi, video edukasi, diskusi interaktif, serta simulasi praktik keamanan digital. Kegiatan berlangsung kondusif dan siswa terlihat antusias ketika diberikan contoh kasus nyata seperti cara menghindari pesan dari orang asing di internet, cara menolak ajakan video call yang tidak dikenal, dan bagaimana melaporkan konten yang tidak pantas. Melalui demonstrasi tersebut, siswa memperoleh pengalaman langsung mengenai cara merespons ancaman digital secara tepat.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Narasumber

Setelah kegiatan selesai, siswa mengikuti post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman rata-rata sebesar 30-35% dibandingkan sebelum kegiatan. Siswa mulai mampu:

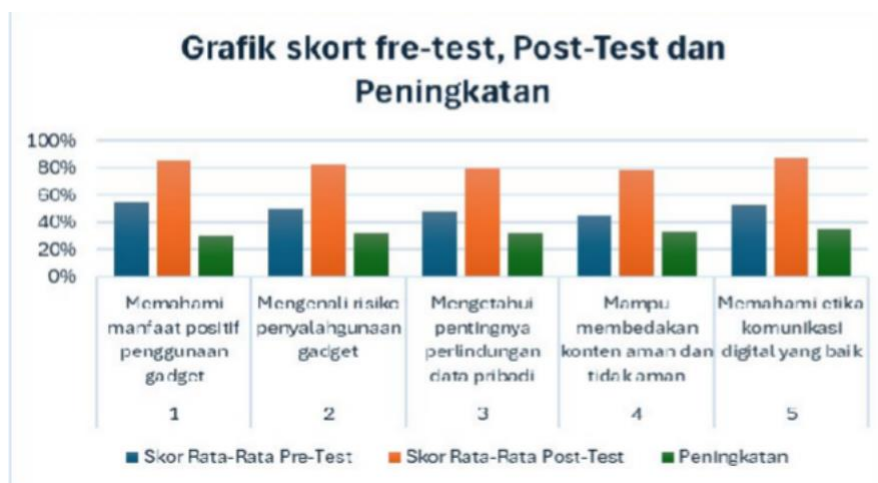
1. Menjelaskan manfaat gadget dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk belajar.
2. Mengenali risiko penggunaan gadget tanpa batas seperti kecanduan, cyberbullying, dan paparan konten negatif.
3. Mengidentifikasi tindakan tepat ketika menghadapi ancaman digital, seperti tidak

- membagikan data pribadi dan segera melapor kepada guru atau orang tua.
- Mempraktikkan etika komunikasi digital yang sopan dan tidak menyerang pihak lain.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Pemahaman Siswa

No	Indikator Penilaian	Skor Rata-Rata Pre-Test	Skor Rata-Rata Post-Test	Peningkatan
1	Memahami manfaat positif penggunaan gadget	55%	85%	+30%
2	Mengenali risiko penyalahgunaan gadget	50%	82%	+32%
3	Mengetahui pentingnya perlindungan data pribadi	48%	80%	+32%
4	Mampu membedakan konten aman dan tidak aman	45%	78%	+33%
5	Memahami etika komunikasi digital yang baik	52%	87%	+35%

Berdasarkan tabel tersebut, peningkatan pemahaman siswa mencapai rentang **30–35%** setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi, yang menunjukkan efektivitas pendekatan edukatif dan partisipatif dalam meningkatkan literasi digital siswa.



Gambar 2. Grafik Hasil Fre-Test dan Post-Test

Selain peningkatan pemahaman individu, kegiatan ini juga memberikan dampak sosial bagi lingkungan sekolah. Guru memperoleh wawasan tambahan mengenai cara memonitor perilaku digital siswa dan strategi pencegahan yang dapat diterapkan di kelas. Para siswa menunjukkan perubahan perilaku sederhana, seperti lebih selektif dalam memilih konten dan tidak mudah mempercayai pesan dari sumber tidak jelas. Lingkungan sekolah mulai menunjukkan kesadaran kolektif mengenai pentingnya literasi digital pada anak usia dini. Secara umum, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi siswa dalam menggunakan gadget secara sehat, aman, dan bertanggung jawab. Hasil ini

menunjukkan bahwa pendekatan edukatif dan partisipatif dinilai efektif dalam membantu siswa memahami risiko sekaligus memanfaatkan teknologi secara lebih bijak.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Sosialisasi

PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kesadaran siswa SD Negeri 3 Sukoharjo III mengenai penggunaan gadget dan etika berinternet. Sebelum kegiatan dimulai, sebagian besar siswa memanfaatkan gadget tanpa memahami batasan, risiko digital, dan konsekuensi perilaku online. Hal ini sejalan dengan temuan APJII (2023) yang menyebutkan bahwa anak usia sekolah dasar merupakan pengguna internet aktif namun masih minim literasi digital.

Peningkatan pengetahuan setelah pelaksanaan sosialisasi dapat dilihat dari hasil post-test yang menunjukkan kenaikan pemahaman mencapai 30–35% pada berbagai aspek, seperti kemampuan mengidentifikasi manfaat gadget, risiko penggunaan berlebihan, serta pemahaman etika berkomunikasi secara digital. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif yang digunakan meliputi presentasi, diskusi, video edukatif, dan demonstrasi—mampu membantu anak memahami konsep abstrak dengan cara konkret dan menarik. Metode ini sesuai dengan pandangan Darmawan (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung lebih efektif untuk meningkatkan literasi digital pada siswa usia dasar.

Selain peningkatan aspek kognitif, kegiatan ini juga menimbulkan dampak pada aspek afektif dan perilaku siswa. Setelah sosialisasi, siswa mulai menunjukkan sikap lebih hati-hati dalam menggunakan gadget, misalnya tidak mudah membagikan informasi pribadi, lebih selektif dalam memilih konten, dan berani menolak komunikasi dari orang asing. Hal ini sejalan dengan penelitian Setiadi (2021) yang menegaskan bahwa edukasi digital mampu membentuk kesadaran protektif pada anak saat berinteraksi di internet.

Diskusi yang dilakukan selama kegiatan juga memberikan dampak positif pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah digital. Siswa dapat memberikan pendapat berdasarkan pengalaman nyata, seperti menghadapi komentar kasar, ajakan bermain game berlebihan, atau penggunaan media sosial tanpa pengawasan. Guru yang mendampingi juga mendapatkan wawasan tambahan mengenai strategi pendampingan digital di sekolah.

Dari sudut pandang sosial, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam membangun lingkungan belajar yang lebih sadar teknologi. Muncul kesadaran kolektif bahwa literasi digital tidak hanya menjadi tanggung jawab siswa, tetapi juga guru dan orang tua. Ketiga elemen tersebut perlu bekerja sama agar penggunaan gadget tidak hanya menyenangkan tetapi juga aman dan mendukung perkembangan karakter anak.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memperlihatkan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi digital pada anak usia sekolah dasar. Hasil ini menegaskan pentingnya program lanjutan berupa pendampingan berkala, penguatan di kelas, dan pelibatan orang tua untuk membangun budaya digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa sosialisasi pengenalan gadget dan etika berinternet di SD Negeri 3 Sukoharjo III menunjukkan bahwa literasi digital merupakan aspek penting yang harus diperkenalkan sejak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan, terjadi peningkatan pemahaman siswa antara 30–35% terkait manfaat, risiko penggunaan gadget, perlindungan data pribadi, kemampuan membedakan konten aman, serta penerapan etika komunikasi digital. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa strategi penyampaian berbasis ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi, dan media audiovisual mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Secara teoritis, hasil ini memperkuat pandangan bahwa literasi digital tidak hanya memerlukan tatap muka satu arah, tetapi membutuhkan pengalaman langsung (*experiential learning*) yang memungkinkan siswa mengaitkan materi dengan realitas digital yang mereka hadapi. Sejalan dengan teori konstruktivistik, anak akan lebih mudah membangun pemahaman baru ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah digital yang dekat dengan kehidupan mereka. Temuan ini juga konsisten dengan literatur yang menyatakan bahwa edukasi literasi digital sejak dini akan membantu membentuk kesadaran protektif, memperkuat karakter digital, dan membangun sikap bertanggung jawab dalam berinteraksi di ruang maya.

Meskipun demikian, peningkatan pemahaman kognitif belum sepenuhnya menjamin perubahan perilaku jangka panjang tanpa dukungan lingkungan. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa strategi pendampingan berkelanjutan untuk menjaga konsistensi pembiasaan perilaku digital yang sehat.

Berdasarkan hasil kegiatan, beberapa rekomendasi dapat diajukan, yaitu:

1. Program lanjutan secara berkala perlu dilakukan agar siswa memperoleh penguatan materi dan pengalaman digital yang positif secara berkesinambungan.
2. Pelibatan orang tua secara aktif diperlukan untuk mengawasi aktivitas digital siswa di rumah, sehingga edukasi tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.
3. Guru sekolah perlu terus memperkuat integrasi literasi digital ke dalam pembelajaran, misalnya melalui analisis konten internet, studi kasus, atau penugasan berbasis pengalaman digital siswa.
4. Sekolah dapat merumuskan kebijakan internal penggunaan gadget, baik terkait jam, konten, maupun prosedur pelaporan insiden digital, untuk membangun budaya penggunaan teknologi

- yang lebih aman.
5. Penyusunan modul, buku saku, atau media infografis edukatif dianjurkan sebagai sarana pengingat bagi siswa agar pembelajaran tidak berhenti setelah kegiatan selesai.
 6. Evaluasi literasi digital secara berkala tetap diperlukan untuk mengetahui perkembangan kompetensi digital siswa dan efektivitas program pengabdian yang dilakukan.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan peningkatan pemahaman siswa, tetapi juga menjadi pijakan penting dalam membangun ekosistem sekolah yang lebih siap menghadapi tantangan perkembangan teknologi digital di era modern.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institut Bakti Nusantara, rekan-rekan dosen dan mahasiswa yang telah bekerjasama sehingga acara berjalan dengan lancar, Bapak Kepala Sekolah dan dewan guru SD Negeri 3 Sukoharjo III yang telah memberikan izin, dukungan, serta memfasilitasi kegiatan sosialisasi. Para siswa dan siswi yang telah mengikuti kegiatan dengan antusias dan aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran dan Pihak-pihak lain yang turut membantu terselenggaranya kegiatan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam penguatan literasi digital pada siswa sekolah dasar

DAFTAR REFERENSI

- apjii.do.id. 2023. "Survei APJII Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang." Apjii.Do.Id.
- Apjii. 2017. "Survei APJII Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang." In *Apjii*. no. March.
- Chalim, Shaifuddin, and E Oos. M Anwas. 2018. "Peran Orangtua Dan Guru Dalam Membangun Internet Sebagai Sumber Pembelajaran." *Jurnal Penyuluhan* 14 (1). <https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v14i1.19558>.
- Oktavionika, Reisyah, Jaka Muhammad Nurrullah, Syafik Anshori, and Annisa Larasati Sumali. 2023. "Pengaruh Internet Terhadap Perilaku Belajar Siswa." *Journal of Education Research* 4 (1). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.119>.
- Putra, Erwin Dwika, and Marissa Utami. 2022. "Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar." *JPMTT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan* 2 (2).
- Sarnita Sadya. 2023. "APJII: Pengguna Internet Indonesia 215,63 Juta Pada 2022-2023." Kementerian Komunikasi Dan Informatika.
- Setyaningsih, Emy, and Dwi Setyowatie. 2023. "E Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial Di Kalangan Anak-Anak Dan Remaja." *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation* 3 (1).

<https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>.

Susilowati, Tri, Dian Puspita, Andreas Andoyo, Islam Mahdi, and Institusi Bakti Nusantara. 2023. "Penerapan Literasi Digital Bagi Siswa-Siswi Smk Grafika Gadingrejo Implementation Of Digital Literacy For Students Of Gadingrejo Graphics Vocational School." *Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (6).