

EDUKASI LITERASI DIGITAL DAN PENGGUNAAN AI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN ANTI-RASISME DAN ANTI-BULLYING PADA SISWA SMP

Felicia Larisa Jonathan¹, Michelle Angelina Chandra², Monica Clarista Gracianna^{3*}, Siti Nur Hadiah⁴,
Yoga Cipta Surya Pradana⁵, Muhammad Nurwegiono⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ma Chung,

Jl Villa Puncak Tidar N01, Doro, Karangwidoro, Kec. Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151, Jawa Timur

Correspondence: 322410014@student.machung.ac.id

Received: 27 05 2026 – Revised: 29 06 2026 - Accepted: 07 07 2026 - Published: 01 08 2026

Abstrak. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta kesadaran anti-bullying dan anti-rasisme bagi siswa SMP Kalam Kudus Malang. Peningkatan intensitas penggunaan gawai tanpa diimbangi etika komunikasi digital sering kali memicu perundungan siber (*cyberbullying*) dan diskriminasi verbal berbasis suku, ras, dan agama (SARA) di kalangan remaja. Untuk mengatasi permasalahan ini, dirancang sebuah program intervensi edukasi terstruktur yang mengombinasikan pendekatan sosial dan teknologi. Metode pelaksanaan menggunakan tiga pendekatan utama: Pendidikan Masyarakat melalui *Focus Group Discussion* (FGD), Pelatihan Praktis pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) secara positif (*prompt engineering*), dan Simulasi Sosial *non-gadget* melalui permainan peran (*roleplay*). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam tiga pertemuan tatap muka di kelas: (1) sosialisasi konsep perundungan/rasisme dan penyusunan draf Kode Etik Kelas pada 21 Mei 2026, (2) edukasi formulasi perintah AI (*prompt*) untuk membuat slogan kampanye damai pada 4 Juni 2026, dan (3) permainan empati kebinekaan "Langkah Empati" pada 5 Juni 2026. Hasil evaluasi pasca-kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman etika bermedia digital, kedewasaan sosial-emosional siswa dalam membedakan candaan dari perundungan, serta kemampuan praktis memanfaatkan teknologi Generative AI untuk menyebarkan konten positif. Selain itu, nilai-nilai kemanusiaan (Sila Kedua Pancasila) dan persatuan (Sila Ketiga Pancasila) berhasil diinternalisasikan dalam bentuk Kode Etik Kelas sebagai instrumen regulasi sosial mandiri. Pengabdian ini membuktikan bahwa integrasi FGD terarah dan teknologi kecerdasan buatan dapat melahirkan komitmen kelas yang inklusif dan mendidik karakter siswa secara berkelanjutan.

Kata kunci: literasi digital, anti-bullying, anti-rasisme, artificial intelligence, Pancasila, pengabdian masyarakat.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam satu dekade terakhir telah mengubah pola interaksi sosial remaja secara signifikan, terutama pada siswa jenjang Sekolah Menengah Pertama. Interaksi yang sebelumnya terbatas pada lingkungan fisik sekolah kini meluas ke ruang digital melalui media sosial, aplikasi pesan instan, dan gim daring. Kondisi ini menuntut remaja memiliki literasi digital yang memadai agar mampu menggunakan teknologi secara cerdas, aman, dan bertanggung jawab. Penelitian pada siswa SMP menunjukkan bahwa profil literasi digital mereka perlu terus diperkuat melalui pembelajaran yang terarah agar mampu mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi digital secara lebih baik (Kurniadi et al., 2023).

Rendahnya pemahaman terhadap etika komunikasi digital membuat remaja rentan terlibat dalam perilaku menyimpang di dunia maya, salah satunya *cyberbullying*. Oleh karena itu, literasi digital perlu dipadukan dengan pembinaan etika dan tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang maya agar siswa mampu membedakan perilaku yang pantas dan tidak pantas di lingkungan digital. Penguatan aspek ini penting untuk mencegah dampak sosial dan psikologis yang muncul dari penggunaan teknologi tanpa control (Fathir et al., 2024).

Selain perundungan siber, persoalan rasisme dan diskriminasi verbal berbasis suku, agama, ras, dan antargolongan juga menjadi tantangan dalam kehidupan sosial siswa. Sekolah sebagai ruang yang heterogen memerlukan pendidikan yang mampu membentuk karakter, rasa hormat, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai. Kajian tentang etika profesi dan kode etik menunjukkan bahwa penerapan nilai-nilai seperti keadilan dan rasa hormat dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mendukung pembentukan karakter peserta didik. Dalam konteks ini, kode etik kelas dapat menjadi instrumen pengendalian sosial yang membantu menjaga keharmonisan relasi antarsiswa (Faysya Pradnya Paramitha et al., 2025).

Di sisi lain, perkembangan kecerdasan buatan generatif membuka peluang baru dalam pendidikan karakter. Berbagai studi menunjukkan bahwa *Generative AI* dapat digunakan untuk menghasilkan materi pembelajaran yang interaktif, menarik, dan dipersonalisasi sesuai kebutuhan siswa. Dalam konteks pendidikan, AI generatif juga berpotensi mendukung kreativitas, produktivitas, serta pemahaman etika penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Dengan demikian, pemanfaatan AI dalam kampanye anti-bullying dan anti-rasisme dapat menjadikan pembelajaran karakter lebih relevan dan interaktif (Windiarti et al., 2023).

Berdasarkan urgensi tersebut, program pengabdian masyarakat ini dirancang dengan pendekatan edukatif yang komprehensif melalui *Focus Group Discussion* (FGD), simulasi sosial tanpa gawai, serta pelatihan pemanfaatan *Generative AI*. Program ini dilaksanakan di SMP Kalam Kudus Malang dengan tujuan membekali siswa dengan pemahaman literasi digital kritis, meningkatkan kesadaran toleransi terhadap keberagaman, serta menghasilkan kesepakatan tertulis berupa Kode Etik Kelas sebagai instrumen pengendalian sosial yang berkelanjutan (Yanti et al., 2025).

MASALAH

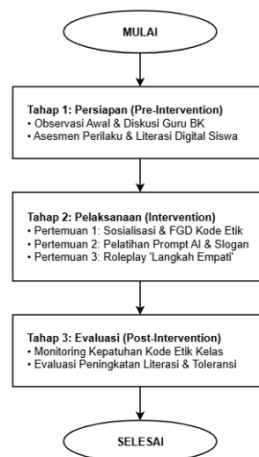
SMP Kalam Kudus Malang memiliki karakteristik lingkungan sekolah dengan keberagaman latar belakang siswa yang sangat luas, baik dari segi etnis, budaya, maupun status sosial-ekonomi. Keberagaman ini di satu sisi menjadi kekayaan budaya, namun di sisi lain menyimpan potensi konflik interaksi sosial antarteman sebaya apabila tidak dikelola dengan baik. Berdasarkan analisis situasi awal dan diskusi mendalam bersama Guru Bimbingan Konseling (BK) di sekolah mitra, diidentifikasi beberapa permasalahan pokok sebagai berikut:

1. **Pemahaman Literasi Digital yang Parsial:** Siswa telah memiliki keterampilan teknis yang tinggi dalam mengoperasikan gawai dan media sosial, namun tingkat literasi digital mereka masih bersifat mendasar. Mereka belum memiliki kesadaran kritis mengenai etika komunikasi digital, hak privasi, dan batasan hukum dalam bersosialisasi di dunia maya.
2. **Disregulasi Perilaku Verbal di Kelas:** Tingginya intensitas interaksi di ruang obrolan digital (seperti grup WhatsApp kelas) tanpa adanya kontrol etis memicu maraknya candaan verbal yang mengarah pada tindakan *bullying* psikologis dan ucapan rasis (*hate speech*) berskala kecil. Perilaku ini sering kali dianggap sebagai lelucon biasa oleh pelaku, tanpa menyadari dampak psikologis yang merugikan bagi korban.
3. **Pemanfaatan Teknologi AI yang Kurang Edukatif:** Mayoritas siswa telah mengenal dan menggunakan platform kecerdasan buatan (seperti ChatGPT atau Copilot), namun penggunaannya hanya sebatas untuk hiburan pasif atau menyelesaikan tugas sekolah secara instan. Belum ada upaya untuk mengarahkan teknologi tersebut secara kreatif dan produktif guna mendukung kampanye sosial atau penyebaran nilai kebaikan di sekolah.
4. **Ketiadaan Instrumen Regulasi Sosial Mandiri:** Belum adanya komitmen formal yang disusun secara partisipatif oleh siswa untuk menegakkan nilai-nilai toleransi, anti-bullying, dan anti-rasisme di lingkungan kelas. Aturan sekolah yang ada bersifat top-down dari pihak

sekolah, sehingga kurang memiliki kedekatan emosional dan efektivitas internalisasi pada diri siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan Pendidikan Masyarakat dan Pelatihan Praktis yang diselenggarakan secara tatap muka di SMP Kalam Kudus Malang. Kegiatan ini dirancang dalam tiga tahapan utama: Tahap Persiapan (Pre-Intervention), Tahap Pelaksanaan (Intervention), dan Tahap Evaluasi (Post-Intervention). Struktur alur pelaksanaan kegiatan secara sistematis digambarkan pada Diagram 1 berikut:



Gambar 1. Diagram Alur Metode Pelaksanaan

Secara operasional, intervensi dilaksanakan dalam tiga pertemuan kelas dengan durasi masing-masing pertemuan selama 80 menit. Rincian materi, aktivitas instruksional, serta target luaran dari masing-masing pertemuan disajikan pada Tabel berikut ini:

Tabel 1. Daftar Kegiatan Pengabdian

Pertemuan	Hari & Tanggal	Materi	Aktivitas Siswa & Mahasiswa	Output
1	Kamis, 21 Mei 2026	Sosialisasi Anti- <i>Bullying</i> & Anti-Rasisme	Pemaparan materi interaktif mengenai jenis <i>bullying</i> dan rasisme; pembagian kelompok kecil; <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	Draf tertulis "Kode Etik Kelas Anti- <i>Bullying</i> & Anti-Rasisme".

			membahas studi kasus riil; perumusan aturan kelas.	
2	Kamis, 4 Juni 2026	Literasi Digital & Prompt Engineering menggunakan Generative AI	Penjelasan konsep dasar kecerdasan buatan generatif; pelatihan menulis <i>prompt</i> dengan metode <i>Role + Context + Task + Format</i> (RCTF); praktik pembuatan slogan perdamaian berbasis AI.	Kumpulan slogan kreatif hasil formulasi AI; pemahaman dasar pemanfaatan AI secara positif.
3	Jumat, 5 Juni 2026	Pendidikan Karakter Kebinekaan & Empati Sosial	Pelaksanaan simulasi sosial berupa permainan peran (<i>roleplay</i>) "Langkah Empati" menggunakan kartu karakter acak; diskusi refleksi nilai keadilan sosial dan persatuan Pancasila.	Catatan refleksi empati siswa; komitmen bersama untuk menjaga kerukunan kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Proses Pelaksanaan Kegiatan

Pertemuan Pertama: Fondasi Etika dan Kesadaran Sosial (21 Mei 2026)

Pertemuan pertama difokuskan untuk membangun kesadaran kritis siswa mengenai urgensi anti-perundungan dan anti-rasisme. Kegiatan diawali dengan presentasi materi interaktif yang mendefinisikan bentuk-bentuk perundungan mulai dari perundungan fisik, verbal, relasional, hingga perundungan siber (*cyberbullying*) serta dampaknya yang merusak bagi kesehatan mental. Setelah sesi pemaparan materi, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk melakukan *Focus Group Discussion* (FGD).

Dalam FGD tersebut, mahasiswa menyajikan studi kasus riil mengenai konflik verbal bertema SARA dan perundungan yang kerap terjadi di media sosial remaja. Diskusi terarah ini bertujuan memicu empati kognitif siswa agar mampu melihat kasus dari sudut pandang korban. Sebagai luaran dari diskusi ini, setiap kelompok mengidentifikasi perilaku negatif apa saja yang harus dihentikan di kelas mereka dan merumuskannya ke dalam poin-poin aturan perilaku yang disepakati bersama. Proses kolaboratif ini terdokumentasi pada Gambar berikut ini:



Gambar 2. Dokumentasi Sesi Focus Group Discussion (FGD) pada Pertemuan Pertama (21 Mei 2026)

Pertemuan Kedua: Pemberdayaan Teknologi melalui Literasi AI (4 Juni 2026)

Pertemuan kedua diarahkan pada peningkatan literasi teknologi digital secara produktif. Tim mahasiswa mengenalkan konsep dasar kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) generatif sebagai alat bantu (tool) edukatif, bukan sekadar pengganti berpikir kritis siswa. Siswa diajarkan teknik dasar menulis instruksi (*prompt engineering*) yang efektif menggunakan struktur **RCTF (Role + Context + Task + Format)**.

Melalui gawai yang diawasi, siswa mempraktikkan cara memerintahkan AI untuk menghasilkan slogan-slogan kreatif bertema toleransi, persatuan, dan anti-bullying. Contoh *prompt* yang diajarkan adalah: "*Bertindaklah sebagai pembuat kampanye sosial remaja (Role). Saya ingin membuat kampanye anti-bullying untuk anak SMP Kalam Kudus (Context). Buatlah 3 slogan kreatif yang menggabungkan nilai persatuan Pancasila dan empati (Task). Format output berupa poin-poin kalimat singkat yang menarik (Format).*" Sesi praktik interaktif ini terdokumentasi pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Dokumentasi Praktik Penggunaan Gawai dan Edukasi AI pada Pertemuan Kedua (4 Juni 2026)

Pertemuan Ketiga: Simulasi Sosial Emosional dan Internalisasi Kebinekaan (5 Juni 2026)

Pertemuan terakhir dirancang tanpa gawai (*non-gadget*) untuk mengembalikan fokus siswa pada interaksi sosial dunia nyata. Metode yang digunakan adalah permainan peran (*roleplay*) "Langkah Empati". Setiap siswa diberikan kartu karakter acak dengan identitas fiktif yang memiliki

latar belakang suku, agama, jenis kelamin, serta status sosial-ekonomi yang berbeda-beda di Indonesia (misalnya: seorang anak suku minoritas di pedalaman, anak dari keluarga prasejahtera, atau anak dengan kebutuhan khusus).

Mahasiswa membacakan beberapa skenario situasi kehidupan (seperti akses terhadap fasilitas belajar, perlakuan sosial di tempat umum, atau kesempatan berpendapat). Siswa yang merasa karakternya diuntungkan oleh situasi tersebut diperbolehkan melangkah maju satu langkah, sedangkan yang merasa terhambat tetap di tempat. Di akhir simulasi, terlihat kesenjangan posisi fisik antarsiswa yang merepresentasikan ketimpangan sosial di dunia nyata. Kegiatan diakhiri dengan diskusi reflektif tentang pentingnya sikap inklusif, toleransi, dan gotong royong demi meminimalkan kesenjangan tersebut di lingkungan terkecil mereka, yakni kelas. Sesi praktik interaktif ini terdokumentasi pada gambar berikut ini:



Gambar 4. Simulasi Sosial Emosional dan Internalisasi Kebinekaan (5 Juni 2026)

4.2 Analisis Proses Pelaksanaan Kegiatan

Bagian ini memaparkan hasil konkret yang diproduksi secara kolaboratif oleh siswa SMP Kalam Kudus Malang selama program berlangsung.

A. Kode Etik Kelas Anti-Bullying dan Anti-Rasisme

Hasil perumusan aturan dari pertemuan pertama disintesis menjadi dokumen komitmen bersama. Kode Etik ini disetujui, ditandatangani oleh seluruh siswa, dan dipajang di dinding kelas sebagai pengingat harian. Poin-poin kesepakatan tersebut meliputi:



Gambar 5. Kode Etik Kelas

1. **Keamanan Digital Kelas (*Digital Safety Commitment*):** Tidak membagikan foto, video, atau informasi pribadi teman sekelas tanpa izin di grup WhatsApp kelas, serta tidak melakukan sindiran (*passive-aggressive posts*) di media sosial pribadi.
2. **Sikap Peduli (*Active Bystander*):** Berkomitmen untuk tidak menjadi penonton pasif saat melihat teman dirundung, melainkan melaporkannya secara rahasia kepada guru BK atau menengahi konflik secara damai.
3. **Bahasa Positif (*Constructive Speech*):** Membiasakan penggunaan kata tolong, maaf, dan terima kasih dalam interaksi langsung maupun komunikasi daring.

B. Slogan Kampanye Kreatif Hasil Formulasi AI

Berikut adalah beberapa slogan terbaik yang dihasilkan oleh siswa melalui teknik penulisan *prompt engineering* pada platform *Generative AI*, yang telah disunting secara kritis oleh kelompok siswa:



Gambar 6. Slogan Kelas

- *“Perbedaan Etnis adalah Warna, Perundungan adalah Noda. Mari Warnai Kelas Kita dengan Toleransi!”* (Dihasilkan oleh Kelompok 1)
- *“Ketik yang Baik, Bicara yang Santun. Teknologi untuk Merangkul, Bukan Memukul.”* (Dihasilkan oleh Kelompok 3)
- *“Garuda di Dadaku, Empati di Batinmu. Hentikan Bullying demi Persatuan Kelas Kita.”* (Dihasilkan oleh Kelompok 4)
- *“Satu Perut Dua Kepala Kalah Ego, Satu Kelas Banyak Suku Menang Toleransi!”* (Dihasilkan oleh Kelompok 5 - terinspirasi secara kreatif dari dongeng Bharanda Jātaka).

Poster visual representatif dari Kode Etik Kelas dan slogan kampanye digital yang dikembangkan dipaparkan secara rinci pada lampiran di akhir dokumen ini.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi literasi digital, pemanfaatan AI secara positif, dan penguatan nilai kebinekaan telah dilaksanakan dengan sukses dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa SMP Kalam Kudus Malang. Melalui pendekatan yang mengintegrasikan pemahaman teoretis sosial, praktik teknologi (AI), dan simulasi afektif, kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran etika digital siswa dan menekan potensi konflik verbal antarteman sebaya.

Luaran utama berupa dokumen komitmen bersama "Kode Etik Kelas" terbukti efektif berfungsi sebagai instrumen regulasi sosial mandiri di tingkat kelas. Selain itu, pelatihan menulis *prompt* AI

berhasil melatih kreativitas siswa dalam memproduksi slogan-slogan perdamaian secara produktif. Secara keseluruhan, program ini membuktikan bahwa penguatan karakter berbasis nilai kemanusiaan dan persatuan Pancasila dapat disampaikan secara menarik dan kontekstual bagi remaja dengan memanfaatkan kemajuan teknologi kecerdasan buatan.

Sebagai rekomendasi, pihak sekolah disarankan untuk mengintegrasikan poin-poin Kode Etik Kelas ini ke dalam sistem penilaian karakter Bimbingan Konseling dan memantau penerapannya secara berkelanjutan. Bagi kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan untuk memperluas jangkauan edukasi dengan melibatkan orang tua siswa, mengingat peran keluarga sangat dominan dalam pengawasan penggunaan gawai di luar jam sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana pengabdian menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Mitra Pengabdian:** SMP Kalam Kudus Malang, khususnya Kepala Sekolah dan jajaran staf Guru Bimbingan Konseling yang telah memberikan izin tempat, waktu, serta pendampingan penuh selama kegiatan berlangsung.
2. **Dosen Pengampu:** Bapak Muhammad Nurwegiono, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pengampu Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Pancasila Universitas Ma Chung, atas bimbingan teoretis, arahan metodologi, dan evaluasi naskah pengabdian ini.
3. **Seluruh Siswa SMP Kalam Kudus Malang** kelas sasaran yang telah berpartisipasi dengan antusiasme yang tinggi, keterbukaan pikiran, dan keaktifan yang luar biasa dalam seluruh sesi pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathir, Alamin, Z., Amirul Mu'min, M., & Ilmih, M. (2024). Literasi Digital: Meningkatkan Kesadaran Keamanan Internet di Kalangan Siswa SMP. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 121–125. <https://doi.org/10.61461/sjpm.v3i3.84>
- Faysya Pradnya Paramitha, Imron Fauzi, & M. Ilmil Zawawi. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Etika Profesi Guru dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 203–213. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i4.2503>
- Kurniadi, B. B., Bukit, P., Tamba, M., & Modesta, E. (2023). Kompetensi; Siswa; Literasi Digital; Pembelajaran Daring. *Academy of Education Journal*, 14(1), 155–170.
- Windiarti, I. S., Bahri, S., & Prabowo, A. (2023). Melangkah Maju dengan Teknologi Generative AI: Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah SMP di Kota Palangkaraya. *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 46–52. <https://doi.org/10.38043/parta.v4i1.4344>
- Yanti, A. F., Hernawati, D., Agustian, D., & Badriah, L. (2025). Profil Literasi Digital Siswa SMP Pada Materi Perubahan Lingkungan. *BIOSFER: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 10(1), 103–111.