

Pemberdayaan Literasi *Artificial Intelligence* dan Etika Digital bagi Siswa Madrasah melalui Program Psikoedukasi

(*Empowering Artificial Intelligence Literacy and Digital Ethics Among Madrasah Students Through a Psychoeducational Program*)

Nisrina Nur Dzakiyah¹, Dinda Humairah Mardlotillah¹, Pranee Chandrawati Dewi¹, Lazkiah Putri Arini¹, Nadya Alike Putri¹, Nasywa Nur Kamila¹,
Aisyah Syihab¹

¹Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Pancasila,
Jakarta, Indonesia

Email: nisrinanurdzakiyah@gmail.com

Diterima 12 Januari 2026, Disetujui 18 Juni 2026, Dipublikasi 06 Juli 2026

Abstrak: Perkembangan kecerdasan buatan (AI) menghadirkan peluang sekaligus risiko bagi remaja, terutama ketika literasi digital dan kesadaran etis belum terbentuk secara memadai. Minimnya pemahaman mengenai etika penggunaan AI dapat mendorong berbagai bentuk penyalahgunaan, seperti pemalsuan identitas digital, manipulasi gambar, dan pelanggaran privasi. Kegiatan psikoedukasi ini bertujuan untuk meningkatkan literasi AI dan etika digital pada siswa madrasah. Program diikuti oleh siswa MA Sultan Hasanuddin dengan menggunakan desain *one-group pre-test – post-test*. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang diadministrasikan melalui Kahoot, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* dengan ukuran efek kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa psikoedukasi efektif dalam meningkatkan literasi AI dan etika digital siswa serta mendukung teori sembilan tahap pembelajaran Gagné yang menekankan pentingnya penyampaian materi secara sistematis, pemberian umpan balik, dan evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman serta retensi pengetahuan. Dengan demikian, program psikoedukasi terbukti efektif meningkatkan literasi AI dan etika digital siswa madrasah serta berpotensi menjadi dasar bagi pengembangan edukasi etika teknologi yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Kata kunci: kecerdasan buatan; literasi digital; etika teknologi; psikoedukasi; remaja

Abstract: The development of Artificial Intelligence (AI) presents both opportunities and risks for adolescents, particularly when digital literacy and ethical awareness have not been adequately developed. Limited understanding of the ethical use of AI may encourage various forms of misuse, such as digital identity fraud, image manipulation, and privacy violations. This psychoeducational program aimed to improve AI literacy and digital ethics among madrasah students. The program involved students of MA Sultan Hasanuddin using a *one-group pre-test – post-test* design. The research instrument consisted of multiple-choice questions administered through Kahoot, while data were analyzed using a *paired-sample t-test*. The results indicated a significant improvement in students' understanding between the *pre-test* and *post-test* scores, with a medium effect size. These findings suggest that the psychoeducational intervention was effective in enhancing students' AI literacy and digital ethics and are consistent with Gagné's Nine Events of Instruction, which emphasize the importance of systematic content delivery, feedback provision, and learning evaluation in improving understanding and knowledge retention. Therefore, the psychoeducational program was proven effective in improving AI literacy and digital ethics among madrasah students

and may serve as a foundation for the sustainable development of technology ethics education in school settings.

Keywords: *adolescents; artificial intelligence; digital literacy; psychoeducation; technology ethics*

PENDAHULUAN

Generasi muda saat ini tumbuh di era transformasi digital yang ditandai dengan kemunculan teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) yang semakin canggih dan mudah diakses (Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, 2025). Menurut Wang (2019), kecerdasan buatan merupakan bidang ilmu yang berfokus pada pengembangan sistem komputer yang mampu berpikir, belajar, dan bertindak seperti manusia melalui proses komputasi yang meniru kemampuan kognitif manusia, seperti penalaran, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Kehadiran AI telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara bekerja, belajar, dan berinteraksi sosial. Di tengah gelombang digitalisasi yang terus menguat, generasi muda kini berhadapan dengan berbagai bentuk penerapan AI, seperti chatbot, sistem rekomendasi, hingga alat pembelajaran otomatis. Meskipun AI memberikan kemudahan dan efisiensi, kemajuan ini juga menghadirkan tantangan besar bagi nilai-nilai kemanusiaan, seperti empati, tanggung jawab moral, dan kesadaran sosial (Cardoso & Rodrigues, 2025).

Menurut laporan Samsung Electronics (20 Mei 2025), survei menunjukkan bahwa hampir 9 dari 10 remaja Asia Tenggara pada rentang usia 13-24 tahun telah menggunakan

alat berbasis AI dalam aktivitas sehari-hari, dengan mayoritas mengakses melalui perangkat *mobile*. Selain itu, laporan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2025) juga menunjukkan bahwa generasi Z menyumbang 43,7% dari total pengguna AI di Indonesia. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa kelompok usia remaja yang termasuk generasi Z adalah pengguna paling dominan dalam ekosistem teknologi cerdas di Indonesia.

Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1997 dan 2013 (Cerasi dkk., 2024). Generasi Z dikenal sebagai generasi yang hidup dan tumbuh dalam era digital yang ditandai dengan kehadiran web, internet, ponsel pintar, laptop, jaringan yang tersedia secara bebas, dan media digital (Dolot, 2018). Namun, keterbukaan terhadap teknologi seharusnya diimbangi dengan kemampuan berpikir kritis, kesadaran etis, dan literasi digital yang memadai agar penggunaan AI dapat dilakukan dengan bijak, baik, dan benar. Artinya, kemudahan akses terhadap teknologi tidak boleh membuat remaja kehilangan kendali atas perilaku digitalnya, terutama dalam konteks penyalahgunaan AI untuk hal-hal yang tidak pantas.

Pada beberapa tahun terakhir, penggunaan kecerdasan buatan mengalami perkembangan yang sangat pesat dan

memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia (Afandi & Kurnia, 2023). Pada banyak kasus, AI menunjukkan kemampuan yang lebih unggul dibandingkan manusia dalam menyelesaikan berbagai persoalan. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran tersendiri, terutama ketika penggunaan atau hasil kerja AI berpotensi melanggar hukum yang berlaku (Sijaya dkk., 2025). Dilansir melalui detikSumut (14 September 2025) disebutkan bahwa muncul sebuah tren untuk mengedit foto artis, idol K-Pop hingga atlet dalam pose tidak pantas seperti berpelukan atau berciuman yang diedit tanpa persetujuan orang tersebut. Dalam hal ini, artis atau idol tersebut dijadikan sebagai objek fantasi bagi para fans-nya melalui foto yang diedit menggunakan AI. Kasus lain juga terjadi di Gresik. Diberitakan oleh detikJatim (16 Juli 2024), 20 orang wanita menjadi korban penyalahgunaan AI oleh seorang remaja berusia 18 tahun yang menggunakan foto wanita-wanita tersebut menjadi foto vulgar. Dari kasus-kasus tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan AI di kalangan remaja belum sepenuhnya disertai dengan pemahaman dan penerapan prinsip etika yang baik dalam berteknologi. Oleh karena itu, diperlukan suatu intervensi untuk meningkatkan literasi AI dan etika digital pada siswa madrasah. Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah program psikoedukasi efektif dalam meningkatkan literasi AI dan etika digital pada siswa madrasah?”.

Menurut UNESCO (2021), pengembangan dan penggunaan AI seharusnya mengikuti prinsip etika yang menjadikan

manusia sebagai fokus utama (*human-centered approach*). Tujuan utamanya bukan untuk mengambil alih fungsi manusia, melainkan sebagai alat bantu yang memperkuat kapasitas manusia dalam berpikir, berkreasi, dan membangun kehidupan sosial yang lebih bermartabat. Apabila pemanfaatan AI tidak disertai dengan penguatan nilai-nilai kemanusiaan, maka kemungkinan terjadinya dehumanisasi digital seperti berkurangnya empati, hilangnya interaksi antar manusia, dan penggunaan data secara tidak etis dapat meningkat.

Pavaloiu dan Kose (2017) menekankan bahwa dimensi etis dalam AI adalah isu penting yang perlu menjadi perhatian bersama, terutama karena AI dapat memengaruhi cara manusia untuk berpikir dan bertindak. Literasi etika digital adalah kemampuan menggunakan teknologi digital secara bertanggung jawab dengan memperhatikan nilai moral, norma sosial serta dampak perilaku online kepada orang lain. Literasi ini membantu individu bertindak etis di ruang digital dan mencegah perilaku negatif seperti *cyberbullying* dan penyebaran hoaks (Ribble, 2011; UNESCO, 2018). Oleh karena itu, literasi etika digital harus diintegrasikan dalam pendidikan agar generasi muda memiliki kesadaran moral saat menggunakan teknologi dengan cara yang bertanggung jawab.

Psikoedukasi ini merupakan bentuk intervensi yang mampu membantu remaja memahami penggunaan AI secara bijak dan bertanggung jawab. Psikoedukasi berjudul “*Be a Smart Generation: Bijak Memanfaatkan AI Tanpa Kehilangan Kemanusiaan*” diselengga-

rakan sebagai sarana untuk memberikan pemahaman mendalam kepada siswa tentang penggunaan AI yang etis dan bertanggung jawab. Bijak memanfaatkan AI mencakup pemahaman bahwa AI dapat menjadi sarana untuk hal-hal yang positif, seperti membantu proses belajar, meningkatkan kreativitas, dan menyelesaikan tugas sehari-hari secara efisien. Psikoedukasi ini juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta menanamkan nilai-nilai integritas, empati, dan kemanusiaan dalam memanfaatkan teknologi di era digital.

Nilai integritas diartikan sebagai konsistensi antara tindakan di dunia digital dengan prinsip moral, seperti kejujuran dalam menggunakan dan mengakui konten, serta tidak menggunakan AI untuk menipu atau merugikan pihak lain. Adapun empati memiliki keterkaitan erat dengan penggunaan AI yang bertanggung jawab. Misalnya, menyebarluaskan foto atau konten yang telah diedit dengan AI tanpa persetujuan dapat melukai perasaan dan merusak reputasi orang yang menjadi objek. Kurangnya empati dalam tindakan semacam itu mencerminkan ketidakpedulian terhadap dampak psikologis dan sosial yang ditimbulkan. Dengan begitu, generasi muda diharapkan dapat tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara digital (*digitally smart*), tetapi juga bijak secara karakter (*humanly wise*).

METODE PELAKSANAAN

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pre-test – post-test design* (Creswell & Creswell, 2017). Desain ini dipilih karena bertujuan untuk mengukur

efektivitas suatu intervensi pada satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok kontrol, sehingga perubahan pengetahuan dapat diidentifikasi melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan (Field, 2024). Desain ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menguji efektivitas program psikoedukasi dalam meningkatkan literasi AI dan etika digital siswa madrasah.

Kegiatan psikoedukasi ini dilaksanakan pada tanggal 17 November 2025 di MA Sultan Hasanuddin dengan melibatkan siswa dari kelas X, XI, dan XII MA Sultan Hasanuddin tahun ajaran 2025 dengan jumlah peserta sebanyak 33 orang, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Psikoedukasi ini mengusung judul "*Be a Smart Generation: Bijak Memanfaatkan AI Tanpa Kehilangan Kemanusiaan*" yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) secara etis, bertanggung jawab, dan berorientasi pada nilai kemanusiaan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka di ruang aula sekolah.

Psikoedukasi dipilih sebagai bentuk intervensi karena metode ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan keterampilan kognitif terkait isu tertentu melalui pendekatan edukatif yang terstruktur. Rangkaian kegiatan psikoedukasi ini dirancang berdasarkan teori sembilan tahap pembelajaran Gagné (*Gagné's nine events of instruction*). Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui sembilan tahapan sistematis yaitu membangkitkan perhatian, menyampaikan tujuan, merangsang ingatan

awal, menyajikan materi, memberi bimbingan, meminta unjuk kerja, memberi umpan balik, menilai hasil, dan memperkuat retensi (Li dkk., 2025).

Dalam konteks pelaksanaan psikoedukasi, *pre-test* diberikan di awal untuk membangkitkan perhatian (tahap 1) dan merangsang ingatan awal peserta tentang AI (tahap 3). Sebelum materi dimulai, narasumber menyampaikan tujuan pembelajaran psikoedukasi, yaitu meningkatkan pemahaman tentang penggunaan AI yang etis dan bertanggung jawab (tahap 2). Pemberian materi secara terstruktur merupakan bentuk penyajian materi (tahap 4) dan pemberian bimbingan belajar melalui contoh kasus (tahap 5). Aktivitas interaktif berfungsi sebagai pemintaan unjuk kerja (tahap 6). *Post-test* diberikan di akhir sebagai bentuk pemberian umpan balik (tahap 7) sekaligus penilaian kinerja (tahap 8). Terakhir, pemberian hadiah diberikan sebagai bentuk penguatan positif yang bertujuan memperkuat retensi dan transfer pengetahuan ke dalam kehidupan sehari-hari (tahap 9). Dengan demikian, rangkaian kegiatan psikoedukasi ini dirancang berdasarkan teori Gagné, sehingga setiap tahapan dalam metode pelaksanaan memiliki fungsi yang jelas dalam mendukung proses pembelajaran peserta.

Kegiatan psikoedukasi dimulai pada pukul 09.00 WIB dengan pembukaan oleh MC dari tim pelaksana, kemudian pada pukul 09.05 WIB kegiatan dilanjutkan dengan sambutan dari perwakilan guru MA Sultan Hasanuddin sebagai bentuk apresiasi dan dukungan terhadap pelaksanaan program psikoedukasi.

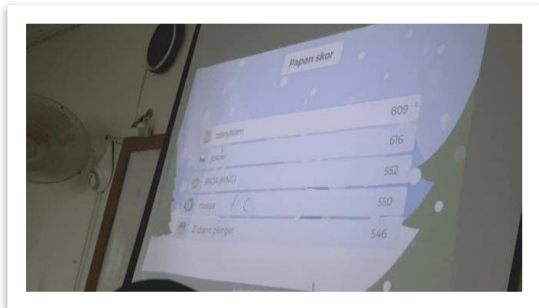
Sambutan ini diikuti dengan penyerahan sertifikat penghargaan dari tim pengabdian kepada pihak sekolah sebagai bentuk kerja sama dan penghargaan.



Gambar 1. Penyerahan Sertifikat

Setelah sambutan selesai, pada pukul 09.10 WIB dilaksanakan kegiatan doa bersama yang dipandu oleh salah satu siswa sebagai bentuk harapan dan permohonan agar seluruh rangkaian acara dapat berjalan dengan lancar. Sebelum penyampaian materi, pada pukul 09.20 WIB siswa mengikuti kuis *pre-test* melalui platform Kahoot untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai penggunaan AI. *Pre-test* tersebut berlangsung selama 10 menit hingga pukul 09.30 WIB dengan jumlah total yaitu 10 soal. Instrumen *pre-test* berbentuk pilihan ganda dengan empat opsi jawaban (a, b, c, d). Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0, sehingga rentang skor total berkisar antara 0 hingga 10. Instrumen tersebut terdiri dari sejumlah pertanyaan objektif yang dirancang untuk menilai pemahaman dasar peserta terkait konsep, contoh, dan risiko penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari yang diadministrasikan melalui platform Kahoot. Platform Kahoot dipilih sebagai platform

interaktif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi dan mengurangi kecemasan saat evaluasi awal (Wang & Tahir, 2020).



Gambar 2. Pengerjaan Kuis *Pre-test*

Selanjutnya, pada pukul 09.30 WIB peserta menonton video kompilasi contoh kasus penyalahgunaan AI berdurasi 5 menit untuk meningkatkan kesadaran mengenai potensi risiko, seperti pemalsuan identitas digital (*deepfake*), penyebaran disinformasi, serta pelanggaran privasi dan data pribadi.

Kemudian, materi disampaikan pada pukul 09.35 WIB oleh dua narasumber dari tim pelaksana. Materi pertama menjelaskan konsep dasar *Artificial Intelligence*, termasuk definisi AI sebagai sistem yang mampu meniru kecerdasan manusia dalam berpikir, mengambil keputusan, dan belajar dari pengalaman. Penjelasan dilanjutkan dengan tahapan kerja AI yang meliputi pengumpulan data, pelatihan melalui algoritma, proses pengujian, dan implementasi dalam aplikasi praktis. Selanjutnya peserta diperkenalkan dengan berbagai jenis AI generatif berbasis teks, gambar, video, dan suara, beserta contoh platform yang sering digunakan seperti ChatGPT, Google Gemini, DALL-E, Sora, Whisper, dan ElevenLabs.

Materi kemudian berlanjut pada pembahasan dampak negatif penyalahgunaan AI, antara lain pemalsuan identitas digital, pelanggaran privasi, gangguan psikologis, penyebaran disinformasi, serta potensi konsekuensi hukum melalui UU ITE, UU PDP, maupun UU Pornografi. Di bagian akhir materi dijelaskan prinsip etika penggunaan AI berdasarkan nilai *beneficence*, *non-maleficence*, *autonomy*, dan *justice*, serta panduan bijak menggunakan AI seperti menjaga privasi, memeriksa kebenaran informasi, menggunakan platform terpercaya, dan membatasi penggunaan agar tidak mengurangi kemampuan berpikir kritis.



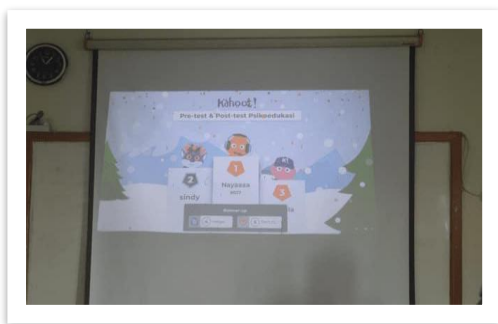
Gambar 3. Penyampaian Materi

Setelah penyampaian materi, pada pukul 10.30 WIB kegiatan dilanjutkan dengan *games* “Tebak Gambar: *Real or AI*” sebagai aktivitas interaktif untuk melatih kemampuan peserta dalam membedakan konten asli dengan konten hasil rekayasa AI sekaligus meningkatkan kewaspadaan terhadap manipulasi visual di media digital.



Gambar 4. Pelaksanaan Game Tebak Gambar "Real or AI"

Kemudian pada pukul 10.35 WIB peserta mengikuti *post-test* melalui Kahoot sebagai evaluasi pemahaman setelah materi disampaikan. Instrumen *post-test* berisi seperangkat pertanyaan yang sama dengan *pre-test*, yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi penggunaan AI setelah intervensi psikoedukasi diberikan. Instrumen ini digunakan untuk menilai perubahan pengetahuan peserta secara objektif melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, perbedaan skor tersebut mencerminkan dampak langsung dari materi dan proses pembelajaran yang diberikan. Tiga peserta dengan nilai tertinggi diberikan apresiasi berupa hadiah saldo *e-wallet* sebagai bentuk apresiasi.



Gambar 5. Pengerjaan Kuis *Post-test*

Rangkaian kegiatan ditutup dengan sesi dokumentasi bersama seluruh peserta pada pukul 10.45 WIB dan penyampaian ucapan terima kasih kepada pihak sekolah.



Gambar 6. Dokumentasi Foto Bersama dengan Siswa/i MA Sultan Hasanuddin

Selain hadiah berupa saldo *e-wallet*, pemberian snack juga diberikan kepada siswa sebagai bentuk apresiasi telah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan psikoedukasi.



Gambar 7. Pemberian Snack pada Siswa/i MA Sultan Hasanuddin

PEMBAHASAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* peserta yang menandakan bahwa kegiatan psikoedukasi memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori sembilan tahap pembelajaran Robert M. Gagné (*Gagné's nine events of instruction*) yang menjelaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui sembilan tahapan sistematis (Lidkk., 2025). Kesembilan tahapan tersebut mengaktifkan dan membimbing proses kognitif internal peserta didik, sehingga memiliki hubungan yang sangat erat dengan peningkatan pemahaman. Pada tahap *pre-test*, peserta masih mengandalkan pengetahuan awal yang terbatas mengenai penyalahgunaan AI yang merupakan hasil dari tahap merangsang ingatan awal. Setelah diberikan psikoedukasi, peserta melalui tahap penyajian materi, pemberian bimbingan, dan permintaan unjuk kerja secara terstruktur, sehingga mampu meningkatkan pemahaman yang terlihat dari peningkatan skor *post-test* sebagai bentuk penilaian hasil.

Hal ini tercermin berdasarkan hasil analisis nilai uji statistik yaitu $t = -2.71$ dengan

derajat kebebasan ($df = 27$) dan nilai $p = 0.011$, yang berada di bawah batas signifikansi 0.05. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik antara skor sebelum dan sesudah intervensi atau kegiatan psikoedukasi. Rata-rata selisih skor (*mean difference*) sebesar -10.7 menunjukkan adanya peningkatan nilai pada *post-test* dibandingkan *pre-test*, dengan standar error perbedaan sebesar 3.95. Ukuran efek dihitung melalui *Cohen's d* sebesar -0.513 termasuk dalam kategori efek sedang, yang berarti perubahan yang terjadi memiliki dampak praktis yang cukup berarti. Rentang 95% *Confidence Interval* berada pada kisaran -0.903 hingga -0.114 , yang menunjukkan bahwa estimasi pengaruh berada dalam interval yang tidak melintasi angka nol.

										95% Confidence interval	
										Lower	Upper
										Effect Size	
Paired Samples T-Test											
Nilai pre-test	Nilai Post-test	Student's t	statistic	df	p	Mean difference	SE difference	Cohen's d		-0.513	-0.903 -0.114

Tabel 1. Hasil Analisis Paired Sample T-test Pre-test dan Post-test

Meskipun hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah pelaksanaan psikoedukasi melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*, hasil observasi pada permainan “Tebak Gambar: *Real or AI*” menunjukkan bahwa peserta masih mengalami

kesulitan dalam membedakan konten visual asli dengan konten hasil rekayasa *Artificial Intelligence* (AI). Hal ini terlihat dari kemampuan siswa yang hanya mampu menjawab dengan benar 3 dari 5 gambar yang disediakan. Temuan ini mengindikasikan

bahwa peningkatan pemahaman yang terjadi lebih dominan pada aspek pengetahuan konseptual dibandingkan kemampuan evaluatif visual. Kondisi ini menunjukkan bahwa intervensi psikoedukasi lebih efektif dalam mendukung tahapan awal pembelajaran, sementara kemampuan analitis visual yang lebih kompleks memerlukan proses penguatan dan latihan berulang agar dapat berkembang secara optimal (Nasution dkk., 2023).

Menurut Gagné, proses belajar yang efektif terjadi apabila informasi yang diterima dapat melalui sembilan tahapan secara optimal yaitu membangkitkan perhatian, menyampaikan tujuan, merangsang ingatan awal, menyajikan materi, memberi bimbingan, meminta unjuk kerja, memberi umpan balik, menilai hasil, dan memperkuat retensi (Li dkk., 2025). Peningkatan skor *post-test* serta nilai *mean difference* yang menunjukkan selisih positif mengindikasikan bahwa peserta berhasil melalui tahapan-tahapan tersebut secara optimal selama mengikuti psikoedukasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi yang diberikan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan psikoedukasi mengenai penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) secara bijak pada siswa/i MA Sultan Hasanuddin tahun ajaran 2025 menunjukkan hasil yang positif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta. Monitoring dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung, pencatatan kehadiran peserta,

serta pengukuran *pre-test* dan *post-test*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata peserta dari *pre-test* ke *post-test*. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis *pre-test* dan *post-test* yang menegaskan bahwa perubahan yang terjadi memiliki dampak praktis yang penting.

Evaluasi terhadap proses kegiatan dilakukan dengan mengamati tiga indikator keberhasilan program, yaitu tingkat partisipasi siswa (hadir dalam pelaksanaan kegiatan), keterlibatan aktif dalam sesi interaktif (mengikuti kuis dan permainan), serta peningkatan skor pemahaman dari *pre-test* ke *post-test*. Tingginya antusiasme siswa dalam kegiatan interaktif seperti permainan “Tebak Gambar: *Real or AI*” menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan menarik dan mampu mendorong keterlibatan aktif. Meskipun sebagian besar peserta masih kesulitan membedakan konten asli dan konten buatan AI, hal ini justru menjadi indikasi bahwa peningkatan edukasi mengenai ciri visual dan potensi risiko konten berbasis AI masih sangat diperlukan. Hasil monitoring ini menjadi umpan balik untuk perbaikan program di masa mendatang.

Secara keseluruhan, evaluasi terhadap program psikoedukasi ini menunjukkan bahwa tujuan pengabdian kepada masyarakat telah tercapai, yaitu meningkatkan literasi AI dan etika digital siswa madrasah. Program ini berhasil memberikan pengalaman belajar yang reflektif dan relevan dengan perkembangan teknologi digital, serta berkontribusi pada penguatan literasi digital yang kritis dan etis. Rekomendasi dari hasil monitoring dan

evaluasi adalah perlunya pelaksanaan kegiatan serupa secara berkelanjutan dengan ruang lingkup yang lebih luas (jenjang sekolah lainnya) serta penambahan sesi praktik langsung untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan siswa dalam menghadapi tantangan di era kecerdasan buatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. R. & Kurnia, H. (2023). Revolusi teknologi: masa depan kecerdasan buatan (AI) dan dampaknya terhadap masyarakat. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(1), 9-13.
<https://doi.org/10.47200/aossagcj.v3i1.1837>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Laporan survei internet Indonesia 2025*. APJII.
- Cardoso, P. J. S., & Rodrigues, J. M. F. (2025). Human-centered AI in placemaking: a review of technologies, practices, and impacts. *Applied Sciences*, 15(17), 9245.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Cubukcu Cerasi, C., & Balcioglu, Y. S. (2024). Bridging Generations and Values: Understanding Generation Z's Organizational Preferences and the Mediating Role of Sustainability and Innovation Attitudes in Turkey. *Administrative Sciences*, 14(9), 229.
- Dolot, A. (2018). The characteristics of Generation Z. *E-mentor*, 74(2), 44-50.
- Field, A. (2024). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. Sage publications limited.
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2025). *Menkomdigi: Gen Z dan UMKM digital jadi motor ekonomi baru Indonesia*.
<https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/menkomdigi-gen-z-dan-umkm-digital-jadi-motor-ekonomi-baru-indonesia>
- Li, Y., Liang, Z., Li, Z., Yu, Y., Yang, Q., & Li, X. (2025). Effectiveness of Gagné's 9 Events of Instruction in health professions education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Medicine*, 12, 1522830.
- Nadhiroh, F. (2024, July 16). Terungkap 20 cewek jadi korban edit foto bugil pakai AI remaja di Gresik. *detikJatim*.
<https://www.detik.com/jatim/hukum-dan-kriminal/d-7440932/terungkap-20-cewek-jadi-korban-edit-foto-bugil-pakai-ai-remaja-di-gresik>.
- Nasution, F., Limbeng, Z. N., & Nasution, M. H. R. (2023). Pendekatan Pemerosesan Informasi. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 302-309.
- Pavaloiu, A., & Kose, U. (2017). Ethical artificial intelligence – an open question. *Journal of Multidisciplinary Development*, 2(2), 15-27.
- Puspasari, D. (2025, September 14). Ramai seruan hentikan edit foto seleb jadi objek fantasi lewat AI. *detikSumut*.

- <https://www.detik.com/sumut/berita/d-8111137/ramai-seruan-hentikan-edit-foto-seleb-jadi-objek-fantasi-lewat-ai>.
- Radar Kudus. (2025, September 24). Gen Z dominasi penggunaan AI di Indonesia, literasi masih jadi PR besar. *Radar Kudus –Jawa Pos*.
<https://radarkudus.jawapos.com/teknologi/696615218/gen-z-dominasi-penggunaan-ai-di-indonesia-literasi-masih-jadi-pr-besar>.
- Ribble, M. (2011). Digital citizenship in education. International Society for Technology in Education.
- Samsung Electronics Co., Ltd. (2025, May 20). Samsung insights: Youths in Southeast Asia are high adopters of AI. *Samsung Newsroom*.
<https://news.samsung.com/sg/samsung-insights-youths-in-southeast-asia-are-high-adopters-of-ai>.
- Sijaya A. R., Lisi I. Z., & Alfian. (2025). Legal Implications Of Software Abuse Artificial Intelligence in Photo and Video Editing. *International Journal of Sociology and Law*, 2(1), 220–226.
<https://doi.org/10.62951/ijsl.v2i1.340>
- UNESCO. (2021). Recommendation on the Ethics of *Artificial Intelligence*. UNESCO.
- UNESCO. (2018). A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2. UNESCO Institute for Statistics.
<https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>
- Wang, P. (2019). On defining artificial intelligence. *Journal of Artificial General Intelligence*, 10(2), 1-37.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning–A literature review. *Computers & education*, 149, 103818.