



Kegiatan - 10

Aksi Nyata: Gerakan Bijak Digital di Sekolah

Pembelajaran dilakukan dengan durasi 8 JP untuk hari Selasa
dan 2 jam di hari Jum'at

A. Dimensi Profil Lulusan

Kewargaan, kolaborasi, dan Kreativitas

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, murid diharapkan mampu:

1. Menganalisis bentuk-bentuk perundungan digital dan dampaknya bagi korban, pelaku, dan lingkungan.
2. Merancang aksi nyata "Gerakan Bijak Digital di Sekolah" yang mencakup pencegahan perundungan digital.
3. Menghasilkan karya kampanye (poster, video, checklist, deklarasi) yang mendukung gerakan bijak digital.
4. Melaksanakan deklarasi dan publikasi gerakan bijak digital bersama seluruh warga sekolah.
5. Mengevaluasi dampak gerakan yang telah dilakukan dan merumuskan langkah lanjutan.

C. Pesan Kunci

"Jejak digital tidak hilang, tapi luka akibat perundungan bisa disembuhkan dengan kepedulian kita."

D. Praktik Pedagogis

Pembelajaran dirancang dengan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) yang berfokus pada aksi nyata. Murid bekerja dalam kelompok untuk merancang dan melaksanakan Gerakan Bijak Digital di Sekolah, mulai dari perencanaan, produksi karya, hingga publikasi. Sosialisasi dari Kanit PPA diintegrasikan sebagai narasumber ahli yang memperkuat pemahaman tentang perundungan digital. Diskusi kelompok dan studi kasus digunakan untuk menganalisis dampak perundungan.

E. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan belajar dibangun kolaboratif, suportif, dan aman. Fasilitator menciptakan suasana terbuka di mana murid berani berbagi pengalaman terkait perundungan tanpa rasa takut. Budaya saling menghargai ditekankan, bukan kompetisi yang merugikan. Ruang kelas ditata fleksibel untuk diskusi kelompok dan presentasi. Keterlibatan pihak eksternal (Kanit PPA) memberi rasa aman dan kredibilitas pada gerakan yang dilakukan. Lingkungan ini juga inklusif, sehingga semua murid merasa diterima dan dilibatkan dalam gerakan.

F. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan belajar melibatkan murid, fasilitator, Kanit PPA Kapolres Sidoarjo, guru BK, dan seluruh warga sekolah. Kanit PPA berperan sebagai narasumber ahli tentang perundungan digital. Guru BK mendampingi murid yang membutuhkan dukungan. Fasilitator berperan sebagai koordinator gerakan. Orang tua/wali dilibatkan melalui deklarasi bersama dan dukungan terhadap karya anak. Murid menjadi agen perubahan yang mensosialisasikan gerakan kepada teman sebaya.

G. Pemanfaatan Digital

Pemanfaatan digital mencakup Canva untuk poster dan infografis, CapCut/InShot untuk video kampanye, Google Docs untuk menyusun deklarasi, Google Form untuk survei dampak gerakan, dan media sosial sekolah (Instagram/TikTok) untuk publikasi. Mentimeter digunakan untuk polling interaktif saat apersepsi. Semua pemanfaatan ini diarahkan agar gerakan bijak digital tidak berhenti di kelas, tetapi menjangkau audiens yang lebih luas.

H. Kegiatan

Selasa, 6 Oktober 2026

Jam ke-	Kegiatan
1	Apersepsi & Pemantik 1. Fasilitator memastikan kembali karya-karya yang sudah dibuat minggu lalu oleh setiap kelompok harus sudah selesai. 2. Fasilitator memberikan Pertanyaan pemantik untuk setiap kelompok di dalam kelas: a. "Karya kalian minggu lalu sudah bagus. Tapi, bagaimana caranya agar karya ini benar-benar berdampak bagi sekolah?" b. "Apa yang membedakan karya yang hanya dipajang dengan karya yang menggerakkan orang lain?" c. "Jika karya kalian bisa mencegah satu orang saja dari perundungan digital, apa yang akan kalian lakukan?" 3. Murid menjawab secara lisan/polling. 4. Fasilitator menanamkan pemahaman: <i>"Karya yang hebat bukan yang paling indah, tapi yang paling berdampak. Hari ini kita akan menyempurnakan karya kalian agar menjadi bagian dari gerakan nyata."</i>

Jam ke-	Kegiatan
2-3	Review & Penyempurnaan Karya - Setiap kelompok meninjau kembali karya yang sudah dibuat di Minggu ke-9. - Setiap kelompok mengidentifikasi: - Apa kekuatan karya kami? - Apa yang perlu diperbaiki (isi, desain, pesan)? - Apakah pesan sudah selaras dengan tema Stop Perundungan Digital? - Setiap kelompok melakukan penyempurnaan: - Menambahkan elemen anti-perundungan (jika belum ada) - Memperbaiki desain/tampilan - Menajamkan pesan kunci - Fasilitator berkeliling membimbing dan memberi masukan. - Karya yang sudah disempurnakan ditunjukkan ke fasilitator sebelum di sosialisasikan ke orang lain.
4-6	Integrasi Karya ke dalam Gerakan - Fasilitator menjelaskan bahwa karya-karya ini akan menjadi bagian dari Gerakan Bijak Digital di Sekolah. - Setiap kelompok mengerjakan Lembar Kegiatan 9: "Gerakan Bijak Digital" setelah melakukan sosialisasi hasil karyanya kepada minimal 5 orang warga sekolah (ada bagian LK yang bisa di kerjakan setelah melakukan kegiatan sosialisasi) - Setiap anggota kelompok diberi tugas integrasi: - ada anggota yang menyusun Rencana Sosialisasi <i>Peer-to-Peer</i> — bagaimana karya ini akan disosialisasikan ke kelas lain - ada anggota yang menyusun Konten Media Sosial — caption dan tagar - setelah kedua langkah tersebut terpenuhi, maka setiap kelompok diminta untuk mensosialisasikan hasil karyanya kepada warga sekolah (Guru, TU, Kepala Perpustakaan, Penjual di Kantin, Penjual Koperasi, Penjaga Kupon, Murid, Petugas kebersihan sekolah) secara lisan serta menunjukkan hasil unggahan di media sosialnya - pada media sosialnya harus memiliki <i>like</i> dan Komen dari setiap warga sekolah yang sudah mendapat sosialisasi tersebut. - Sosialisasi dilakukan setiap kelompok di kelas IX kepada minimal kepada 5 orang. - Fasilitator memastikan semua kegiatan sudah dilakukan. - Fasilitator menginformasikan pada saat Sholat Dzuhur anak kelas IX berkesempatan untuk melakukan Penandatanganan Anti Bullying di depan Masjid Mambaul Ulum (Masjid Belakang di SMP Negeri 1 Wonoayu) sebagai salah satu bentuk deklarasinya.
7-8	Simulasi & Finalisasi Persiapan Jumat - Setiap kelompok mempresentasikan hasil Lembar Kegiatan 9: "Gerakan Bijak Digital" secara singkat di depan kelas. - Fasilitator memberikan umpan balik atas presentasi yang sudah dilakukan - Fasilitator memberikan info Kegiatan Hari Jum'at 9 Oktober 2026 bahwasannya kelas IX akan ada Sosialisasi dari Kanit PPA Polresta Sidoarjo terkait "Perundungan di Ruang Digital" - Fasilitator memberikan penguatan: <i>"Hari ini kalian bukan hanya membuat karya, tapi sudah menyosialisasikannya, sudah menandatangani deklarasi, dan sudah berani berbicara. Itu artinya kalian sudah menjadi bagian dari gerakan nyata. Besok Jumat, kita akan memperkuat gerakan ini bersama Kanit PPA Polresta Sidoarjo. Siap?"</i> - Refleksi singkat: - Bagaimana perasaanmu saat pertama kali menyosialisasikan karya kepada warga sekolah? - Apa komentar paling berkesan yang kamu terima dari warga sekolah? - Apa satu kata yang menggambarkan perasaanmu setelah kegiatan hari ini? Mengapa?

LEMBAR KEGIATAN 9

Kegiatan: Gerakan Bijak Digital

Tema: Remaja Cerdas di Era Digital

Identitas Kelompok

Nama Kelompok:

Anggota:

1. ()
2. ()
3. ()
4. ()
5. ()
6. ()

Kelas:

Tanggal:

Tujuan Kegiatan

Melalui kegiatan ini, kamu akan:

1. Merancang identitas dan tujuan Gerakan Bijak Digital yang akan dilaksanakan di sekolah.
2. Mendokumentasikan hasil sosialisasi karya kepada minimal 5 warga sekolah.
3. Menyusun draft konten media sosial sebagai bentuk publikasi gerakan.
4. Mengukur keberhasilan gerakan melalui indikator yang jelas dan terukur.
5. Menunjukkan komitmen kelompok dalam mendukung terciptanya sekolah yang aman, nyaman, dan bebas dari perundungan digital.

Petunjuk Kegiatan

1. Kerjakan secara berkelompok (6–7 orang) sesuai pembagian yang telah ditentukan.
2. Isi Bagian 1–3 terlebih dahulu sebelum melakukan sosialisasi karya kepada warga sekolah.
3. Lakukan sosialisasi karya kepada minimal 5 orang warga sekolah (guru, TU, kepala perpustakaan, penjual kantin/koperasi, penjaga kupon, murid, atau petugas kebersihan).
4. Minta warga sekolah yang disosialisasi untuk memberikan like dan komentar pada unggahan karya kelompokmu di media sosial.
5. Isi Bagian 4 setelah sosialisasi selesai dilakukan, sesuai dengan data nyata yang kamu peroleh.
6. Tanda tangani Bagian 5 sebagai bentuk komitmen kelompok.
7. Presentasikan hasil LKPD ini di depan kelas secara singkat.
8. Waktu pengerjaan: 40 menit (di luar waktu sosialisasi).

BAGIAN 1: Identitas Gerakan

Isilah tabel berikut bersama kelompokmu

No	KOMPONEN	ISI
1	Nama Gerakan	
2	Slogan	
3	Ketua Gerakan	
4	Anggota	1. 2. 3. 4. 5. 6.
5		
6		1. 2. 3.

BAGIAN 2: Latar Belakang & Tujuan

1. Masalah yang Ingin Diselesaikan
(Apa masalah nyata di sekolah yang ingin gerakan ini atasi?)

.....
.....

2. Tujuan Gerakan?
(Apa yang ingin dicapai? Tuliskan 2–3 tujuan spesifik.)

.....
.....

3. Target sosialisasi yang telah dilakukan? (minimal 5 orang warga sekolah)

.....
.....
.....

BAGIAN 3: Draft Konten Media Sosial

Tuliskan draft caption untuk unggahan karya kelompokmu.

Platform: ☐ Instagram ☐ TikTok ☐ Lainnya: _____

Caption:

.....
.....
.....

Tagar:

#GerakanBijakDigital #StopPerundunganDigital #RemajaCerdasDigital

_____ # _____

Akun yang Ditandai:

@speniwa.official (IG) / @speniwa.jaya (TikTok)

BAGIAN 4: Indikator Keberhasilan (dapat di kerjakan setelah melaukan sosialisasi)

Bagaimana kelompokmu tahu gerakan ini berhasil? Beri tanda ✓ dan tulis targetnya.

No	Indikator	Target
1	Jumlah warga sekolah yang mendengarkan sosialisasi karya	_____ orang
2	Jumlah unggahan karya di media sekolah	_____ unggahan
3	Jumlah orang yang melihat karya di media sosial	_____ orang

BAGIAN 5: Komitmen Kelompok

"Kami, kelompok _____, berkomitmen untuk melaksanakan Gerakan Bijak Digital ini dengan sungguh-sungguh, demi terciptanya sekolah yang aman, nyaman, dan bebas dari perundungan digital."

Tanda tangan kelompok

No	Nama	Peran	Tanda tangan

Rubrik Penilaian (Untuk Fasilitator)

Aspek	Kriteria	Skor
Kelengkapan	Semua bagian terisi dengan lengkap	1 – 4
Kejelasan Tujuan	Tujuan gerakan spesifik dan terukur	1 – 4
Integrasi Karya	Karya Minggu ke-9 terintegrasi dengan baik	1 – 4
Realistik & Terukur	Langkah eksekusi dan indikator jelas	1 – 4
Kreativitas	Nama, tagline, dan strategi menarik	1 – 4
Komitmen	Menunjukkan keseriusan dan tanggung jawab	1 – 4

Total Skor: _____ / 24

Catatan Fasilitator:

.....
.....
.....

Refleksi yang harus di kerjakan (di Buku Kokurikuler) sebagai tugas rumah sebelum Pertemuan di Hari Jum'at 9 Oktober 2026

1. Apa yang kamu harapkan dari sosialisasi Kanit PPA Polresta Sidoarjo hari Jumat nanti?
2. Apa satu pertanyaan yang ingin kamu tanyakan kepada Kanit PPA tentang perundungan di ruang digital?
3. Bagaimana kamu akan memanfaatkan ilmu dari sosialisasi Jumat untuk memperkuat Gerakan Bijak Digital?

Jum'at, 9 Oktober 2026

Jam ke-	Kegiatan
1-2	1. Seluruh murid berkumpul di Masjid Mambaul Ulum (Masjid Belakang di SMP Negeri 1 Wonoayu) untuk mengikuti sosialisasi dari Kanit PPA Polresta Sidoarjo terkait “Perundungan di Ruang Digital” 2. Murid mendengarkan sosialisasi tersebut dengan seksama dan mencatat bagian yang penting dari pesan yang disampaikan 3. Murid menjawab refleksi berikut di buku kokurikulernya masing-masing dan di kumpulkan di fasilitator masing-masing untuk di berikan umpan balik a. Apa hal paling berharga yang kamu pelajari hari ini? b. Apa satu kata yang menggambarkan perasaanmu setelah kegiatan hari ini? Mengapa? c. Apa satu langkah nyata yang akan kamu lakukan mulai besok sebagai bagian dari Gerakan Bijak Digital?