

Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar Menggunakan Media Pembelajaran Digital Berbasis Educational Game

Muhamad Afandi^{1*}, Sari Yustiana², Yulina Ismiyanti³, Yunita Sari⁴, Rida Fironika Kusumadewi⁵, Jupriyanto⁶, Ahmad Huseini⁷,

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

⁶Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

⁷Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

*E-mail: mafani@unissula.ac.id

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menguatkan profil pelajar Pancasila menggunakan media belajar digital berbasis educational game. Metode pelaksanaan yang akan dilakukan yaitu dengan melakukan observasi dan sosialisasi. Pelatihan mengenai game edukasi. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan para dosen PGSD (FKIP UNISSULA) sebagai anggota sekaligus narasumber dalam kegiatan ini. Dalam pelaksanaan kegiatan tim pengabdian masyarakat sudah merencanakan secara terstruktur dan ditata secara sistematis. Kegiatan ini dilakukan guna untuk mencapai target-target guru dalam pelaksanaan penguatan profil pelajar pancasila disekolah dasar berbasis educational game. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk menghasilkan para guru dan peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan wawasan mereka akan terbuka mengenai Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar menggunakan media belajar berbasis Educational Game. Luaran yang dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi (1) Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD Menggunakan Media Belajar Digital Berbasis Educational Game (2) Publikasi artikel pengabdian masyarakat dengan judul "Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar Menggunakan Media Belajar Digital Berbasis Educational Game" di jurnal nasional terakreditasi Sinta (S3); (3) Media Pembelajaran digital berbasis Educational Game (4) video kegiatan Pengabdian Masyarakat yang diunggah di kanal Youtube dan mendapat follower lebih dari 100 orang pengikut video Pengabdian Masyarakat.

Kata kunci: Profil Pelajar Pancasila; Educational Game; Sekolah Dasar

Abstract

This community service project aims to strengthen the Pancasila Student Profile through the use of digital learning media based on educational games. The implementation method includes conducting observations and socialization activities, followed by training sessions on educational games. This initiative involves lecturers from the Elementary Teacher Education (PGSD) program at the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), UNISSULA, who serve as both members and resource persons in the program. The community service team has systematically planned and structured the activities to ensure effective execution. The goal of this project is to support teachers in achieving targeted outcomes related to strengthening the Pancasila Student Profile in elementary schools through the integration of educational game-based digital learning media. The objectives of this community service activity are to enhance the knowledge, skills, and insights of both teachers and students regarding the implementation of the Pancasila Student Profile in elementary education using digital educational games.

The expected outputs of this community service program include: (1) Strengthening the Pancasila Student Profile in elementary schools through the use of digital learning media based on educational games; (2) Publication of a community service article entitled "Strengthening the Pancasila Student Profile in Elementary Schools through Digital Learning Media Based on Educational Games" in a nationally accredited journal (SINTA 3); (3) Development of digital learning media based on educational games; (4) A community service activity video published on YouTube, reaching over 100 followers/subscribers of the community service content.

Keywords: Pancasila Student Profile; Educational Game; Community Service

PENDAHULUAN

Pendidikan sejatinya harus bisa mengarahkan dan mengantarkan seorang individu pada tingkat pemahaman, perilaku dan karakter yang lebih baik dari sebelumnya. Tidak hanya berhenti sampai itu saja, Pendidikan seharusnya juga mampu menjaga dan memelihara falsafah dan ideologi bangsa agar bangsa tersebut tidak goyah dengan budaya yang tidak sejalan dengan cita-cita bangsa Indonesia, mengingat dampak dari perkembangan globalisasi yang sudah tidak dapat dibendung lagi (Kurniawaty, Faiz, and Purwati 2022) Menjawab dari tantangan tersebut Kemendikbudristek mengeluarkan sebuah kurikulum baru yang bernama Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum paradigma baru yang mulai tahun 2021 dicanangkan pemerintah. Kurikulum ini merupakan hasil evaluasi kurikulum K13. Kurikulum Merdeka mulai digunakan oleh sekolah-sekolah pelaksana program Sekolah Penggerak yaitu sekolah yang mengutamakan fokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara menyeluruh atau holistik dengan mewujudkan profil pelajar Pancasila (Hidayati et al. 2022).

Kurikulum merdeka memiliki tiga karakteristik utama salah satunya yaitu berkaitan dengan pembelajaran berbasis proyek, dengan tujuan untuk mengembangkan soft skills dan karakter yang terdiri dari iman, taqwa, dan akhlak mulia (Shofia Hattarina et al. 2022). Implementasi pembelajaran proyek di sekolah bermacam-macam bentuk dan modelnya. Namun yang sering kita jumpai di beberapa sekolah, dalam pelaksanaan pembelajaran proyek ini masih di laksanakan secara langsung di sekolah. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman ini, membuat teknologi berkembang secara pesat. Dalam hal ini ditandai dengan semakin maraknya dunia komputer, lahirnya internet, bergesernya pesawat telpon menjadi telpon seluler, dan perkembangan situs jejaring sosial (Hidayati et al. 2022) menjadikan pelaksanaan pembelajaran proyek tidak harus dilaksanakan secara tatap muka di sekolah. Banyak cara bisa ditempuh, dengan memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi untuk berbagai kegiatan yang bermanfaat sehingga menghasilkan dampak yang positif.

Akan tetapi pada kenyataan, perkembangan di era digital ini selain membawa dampak positif atas kemajuan dan kecanggihan teknologi ini juga membawa dampak negative, seperti pada tergerusnya nilai-nilai luhur bangsa. Hal tersebut disebabkan oleh pemanfaatan teknologi yang kurang tepat, seperti halnya yang terlihat di lingkungan sekitar kita khususnya dikalng pelajar dimana pada ada umumnya, android dimanfaatkan hanya sebatas untuk sarana komunikasi, media sosial, pencarian dan game saja (Lestari 2021). Jika hal tersebut di biarkan seiring berjalannya waktu, eksistensi Pancasila akan terancam sehingga menyebabkan melemahnya nilai-nilai Pancasila, seperti hilangnya semangat gotong royong dan saling menghormati (Wahidah et al. 2023) Dalam menyikapi permasalahan tersebut terdapat beberapa hal yang harus disiapkan oleh sekolah dalam pelaksana kurikulum merdeka pada era digital ini, salah satunya dan paling utama adalah penguatan profil pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila adalah sebuah profil yang diharapkan dapat terwujud pada seluruh pelajar di Indonesia dengan bantuan dan dukungan semua pihak melalui enam kompetensi sebagai dimensi kunci (Mery and Hartoyo 2022). Profil Pelajar Pancasila memiliki 6 dimensi karakter yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, bergotong royong, berkebhinnekaan global, bernalar kritis, kreatif dan mandiri (Ulandari and Dwi 2023)

Penguatan profil pelajar pancasila di sekolah dasar menggunakan media....

Berbicara mengenai kompetensi selaras dengan apa yang dipaparkan (Kurniati et al. 2022) yang mengungkapkan bahwa Profil Pelajar Pancasila adalah kapabilitas, atau karakter dan kompetensi yang perlu dimiliki oleh pelajar-pelajar Indonesia Abad 21. Karakter dan kompetensi adalah dua hal yang berbeda namun saling menopang (Hamida Ombili et al. 2022). Kedua hal tersebut sangat penting untuk dimiliki oleh setiap pelajar Indonesia. Selain hal tersebut dengan hadirnya kurikulum merdeka ini Guru tidak dapat lagi mengajar dengan strategi pembelajaran yang konvensional, akan tetapi guru harus inovatif dengan memperluas dan memperbaharui ilmu maupun keterampilannya agar dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif (Khusna 2023). Dikarenakan dalam kurikulum ini Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang bermutu (Mawarni, Trisana, and Widyaningrum 2023). Game merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencipkatakan pembelajaran yang bermakna. Menurut (Abdullah, Reza, and Erliana 2015) game merupakan salah satu pemanfaatan teknologi yang sangat banyak diminati oleh kalangan tua, muda, dan anak yang pada umumnya untuk memperoleh kesenangan dan mengisi waktu kejenuhan semata. Namun dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat ini membuat game yang tercipta tidak lagi hanya untuk tujuan kesenangan tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Dari sinilah peneliti ingin mengkolaborasi antara perkembangan teknologi menjadi sebuah game edukasi yang dapat bermanfaat dalam penguatan profil pelajar Pancasila.

METODE

Metode pelaksanaan yang akan dilakukan yaitu dengan melakukan observasi, sosialisai dan juga pelatihan mengenai game edukasi. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan para dosen Program studi Guru Sekolah Dasar (FKIP UNISSULA) sebagai anggota sekaligus narasumber dalam kegiatan ini. Dalam pelaksanaan kegiatan tim Pengabdian Masyarakat sudah merencanakan secara terstruktur dan ditata secara sistematis. Kegiatan ini dilakukan guna untuk mencapai target-target guru dalam pelaksanaan penguatan profil pelajar pancasila disekolah dasar berbasis educational game. Pembelajaran tersebut dengan menggunakan media pembelajaran digital yang berisi materi, quiz dan juga game yang sangat menarik minat belajar siswa. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk menghasilkan para guru dan peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan wawasan mereka akan terbuka mengenai Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar menggunakan media belajar berbasis Educational Game.



Gambar 1. Aplikasi Educational Game

A. Langkah Kegiatan yang dilakukan

1. Penetapan daerah sasaran Pada penetapan daerah sasaran sesuai dengan data dari hasil observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 1 Jeketro Kab. Grobogan.
2. Survei daerah sasaran Dari data yang didapatkan, tim pengabdian masyarakat meninjau lokasinya.
3. Obervasi lapangan Dalam melakukan observasi pengambilan dilakukan di lokasi.

4. Penyusunan Materi Menyusun materi Permainan Educational Game.
5. Izin Pelaksanaan Melakukan perizinan dari SDN 01 Jeketro
6. Sosialisasi program Sosialisasi program kegiatan kepada Guru SDN 1 Jeketro
7. Kegiatan I Pemberian Permainan Edukasi Kegiatan memberikan game edukasi tentang Penguatan Profil Pelajar Pancasila.
8. Kegiatan II Praktik Pemberian Edukasi Kegiatan praktik ini mengenai game edukasi Penguatan Profil Pelajar Pancasila.
9. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan yang sudah berjalan akan dimonitoring perkembangannya dan dievaluasi keberhasilan programnya.
10. Laporan Akhir Penyusunan laporan akhir kegiatan.

B. Partisipasi dan Kontribusi Mitra

Mitra yang kami ajak kerjasam adalah mitra produktif yaitu guru sekolah dasar yang akan kami bantu dalam pembuatan media digital serta mencari pemecahan masalah dari kendala-kendala yang dialami. Kontribusi yang kami harapkan adalah keterbukaan dan ketersediaan mitra untuk mengikuti kegiatan kami sehingga dapat membantu mitra menyelesaikan permasalahan serta mengimplemetasikan dikelas dan bisa mengetahui manfaat pembelajaran Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui game edukasi.

C. Evaluasi Pelaksanaan

Evaluasi yang kami lakukan yaitu keberhasilan progam 80% dimana kendala yang dihadapi dapat teratasi. Guru dapat memahami dan mengimplementasikan Penguatan Profil Pelajar Pancasila berbasis game edukasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 01 Jeketro dilakukan dengan metode pendekatan, yang diawali dengan survei daerah sasaran, observasi lapangan, penyusunan materi Permainan Educational Game, Melakukan perizinan dari SDN 01 Jeketro, Sosialisasi program kegiatan kepada Guru SDN 1 Jeketro, Kegiatan I Pemberian Permainan Edukasi, Kegiatan II Praktik Pemberian Edukasi, Monitoring dan Evaluasi. Hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah.

Kegiatan Sosialisasi Program

Tim pelaksana telah melakukan sosialisasi kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 01 Jeketro. Kegiatan ini dihadiri oleh Kepala Sekolah SDN 01 Jeketro dan diikuti oleh semua guru. Dalam kegiatan ini Tim Pelaksana telah mensosialisasikan tentang program pengabdian masyarakat, tujuan kegiatan pengabdian masyarakat, target dan luaran yang akan dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat, dan pastinya dalam hal ini tim pelaksana juga telah menjelaskan mengenai penguatan profil pelajar pancasila, menggunakan media pembelajaran berbasis *educational game*. Penjelasan ini dimulai dengan pembahasan mengenai profil pelajara pancasila terlebih dahulu, yang bahwasannya terdapat 6 kompetensi yang menjadi indikator penting dalam profil pelajar pancasila tersebut. Diantaranya yaitu 1) beriman, bertaqwa kepada Tuhan dan berakhlak mulia; 2) mandiri; 3) bernalar kritis; 4) kreatif; 5) bergotong royong; 6) berkebinekaan global(Kurniawaty et al. 2022) Tim pelaksana juga memaparkan bahwasanya dalam mencapai profil pelajar pancasila diperlukan guru yang inovatif dan kreatif.



Gambar 2. Kegiatan sosialisasi program

Dikarenakan dalam pelaksanaan kurikulum merdeka ini guru merupakan salah satu faktor penting yang mendorong dari keberhasilan penerapan kurikulum merdeka (Hidayatulloh, Kurniati, and Maimunah 2023). Dari sinilah tim mulai untuk mengenalkan sebuah media pembelajaran berbasis *educational game*. Game Edukasi (*educational game*) disini berarti sebuah game digital yang dirancang untuk mendukung pengayaan pendidikan yang dapat digunakan guru agar proses belajarnya yang tercipta menjadi inovatif. Game edukasi yang telah dikembangkan oleh tim pelaksana ini berupa game digital yang dapat digunakan atau diakses secara mobile ataupun melalui PC. Game ini dibuat semenarik mungkin menyesuaikan kebutuhan dari peserta didik dengan harapan media pembelajaran berbasis *educational game* ini dapat penguatan dalam menanamkan profil pelajar pancasila.

Kegiatan I Pemberian Permainan Game Edukasi

Tahapan selanjutnya setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi program yaitu kegiatan I untuk pemberian permainan Game Edukasi. Disini Tim pelaksana memaparkan dan memberikan semacam tutorial dalam pengaplikasian media pembelajaran berbasis *educational game* di dalam pembelajaran kepada Bapak Ibu Guru. Dalam hal ini respon positif ditunjukkan oleh Bapak Ibu Guru dalam menerima media pembelajaran ini. Mereka sangat tertarik sekali dengan media game ini, dikarenakan media ini merupakan media pembelajaran game teknologi pertama yang diterapkan di SDN 01 Jeketro.



Gambar 3. Pemberian Permainan Game Edukasi

Kegiatan II Praktik Pemberian Edukasi

Kegiatan II ini merupakan praktik pemberian edukasi, untuk kegiatan praktik ini tim pelaksana menyerahkan kepada guru wali kelas untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *educational game* ini di kelasnya masing-masing. Walaupun tim pelaksana menyerahkan kepada guru dalam praktik pemberian edukasi, akan tetapi disini tim pelaksana tetap melakukan monitoring terhadap pelaksanaannya, dan selalu siap sedia jika terdapat kendala yang dialami oleh Bapak Ibu Guru dalam menerapkan media pembelajaran ini.

Monitoring dan Evaluasi

Mentoring merupakan kegiatan untuk mengetahui apakah program yang dibuat itu berjalan dengan baik sebagaimana mestinya sesuai dengan yang direncanakan, adakah hambatan yang terjadi dan bagaimana para pelaksana kebijakan itu mengatasi hambatan tersebut (Nasihi, Asihati, and Hapsari 2022). Sesuai dengan apa yang dijelaskan pada tahap sebelumnya, bahwasannya terdapat kegiatan monitoring dan Evaluasi yang mengartikan bahwa tim pelaksana tetap melakukan pengawasan terhadap penerapan media tersebut. Dalam tahap ini tim pelaksana menggunakan sebuah lembar angket untuk memonitor dan mengevaluasi terhadap penerapan media ini. Untuk indikator yang di tuliskan di dalam angket ini memuat 6 elemen kunci nilai-nilai dari profil pelajar pancasila, yaitu terdiri dari berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Berikut merupakan hasil pengisian angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital berbasis *educational game* dalam penguatan profil pelajar pancasila.

Penguatan profil pelajar pancasila di sekolah dasar menggunakan media....

Tabel 1. Hasil pengisian angket respon siswa

No	Indikator	Rata-Rata
1.	Dengan belajar kelompok menggunakan Game Edukasi ini membuat saya mengerti pentingnya mengutamakan persamaan diatas perbedaan diantara anggota kelompok	3,4
2.	Dengan belajar kelompok menggunakan Game Edukasi ini perbedaan diantara anggota kelompok tidak menjadi penghalang untuk mencapai keberhasilan	3,57
3.	Setelah belajar kelompok menggunakan Game Edukasi ini, membuat saya mengerti bahwa Tuhan telah adil memberikan kelebihan dan kekurangan pada setiap umatnya	3,5
4.	Setelah belajar kelompok menggunakan Game Edukasi ini, dan mengetahui berbagai macam keberagaman dari kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh teman-teman, saya menjadi paham dan mengerti atas bentuk rasa sayang Tuhan kepada umatnya.	3,5
5.	Dengan belajar kelompok menggunakan media game ini membuat saya lebih mengenali dan memahami berbagai karakteristik yang dimiliki teman-teman saya	3,5
6.	Saya suka dengan tampilam pada Game Edukasi ini, karena sangat menarik	3,4
7.	Dengan belajar kelompok menggunakan Game Edukasi ini membuat saya sadar bahwasannya kerja sama sangat penting sekali dilakukan untuk mencapai keberhasilan	3,6
8.	Saya merasa senang untuk belajar secara berkelompok menggunakan game edukasi ini	3,5
9.	Saya dapat belajar secara aktif dan mandiri dengan menggunakan Game Edukasi ini	3,47
10.	Dengan menggunakan Game Edukasi ini saya menjadi termotivasi untuk belajar	3,4
11.	Dengan Game Edukasi ini saya dapat berlatih soal mengenai Hak dan Kewajiban	3,7
12.	Saya dapat menggunakan media game ini untuk belajar kapan dan dimana saja	3,36
13.	Tata cara penggunaan Game Edukasi ini sangat mudah untuk diaplikasikan sehingga sangat cocok digunakan sebagai media belajar	3,46
14.	Rintangn yang disajikan di dalam Game Edukasi ini sangat menarik dan seru sekali menambah semangat saya untuk belajar	3,63
15.	Saya merasa sangat senang untuk belajar dengan menggunakan media Game Edukasi ini.	4
	Jumlah	52,50
	Rata-rata Keseluruhan	3,5
	Kriteria	Baik

Berdasarkan hasil pengisian angket Tabel 1 menyatakan bahwa respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis *educational game* ini baik, dan terbukti dengan penerapan media pembelajaran berbasis *educational game* ini dapat menjadi sarana dalam penguatan profil pelajar

pancasila. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh (Hardiansyah et al. 2023) game edukasi menggunakan aplikasi di MI Ziyadatul Ulum menunjukkan bahwa pelatihan seperti ini sangat dibutuhkan bagi para pendidik terutama untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang berbentuk soal soal pilihan ganda. Dengan demikian, dapat kita lihat dari poin-poin pernyataan angket diatas dimulai dari indikator pertama yang berkaitan dengan elemen berakhlak mulia ini siswa sudah mulai paham dan mengerti mengenai pentingnya saling menghargai antar sesama. Selanjutnya untuk indikator yang menyatakan elemen berkebinekaan global berdasarkan angkat tersebut siswa juga sudah mengerti dan memahami mengenai keberagaman karakteristik yang dimiliki oleh teman-temannya. Dilanjutkan pada elemen goto-royong, siswa juga sudah dapat memahami dan melaksanakan elemen ini, dibuktikan pada pernyataan yang tertulis diangket bahwasnya, saat belajar kelompok menggunakan game ini siswa sadar akan pentingnya kerja sama dalam mencapai keberhasilan. Elemen selanjutnya yaitu mandiri dengan penerapn game ini membuat siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri. Dilanjutkan dengan elemen bernalar kritis, berdasarkan hasil angkat tersebut dengan penerapan media berbasis educational game ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dan untuk elemen yang terakhir ini adalah berpikir kreatif, hal ini juga sama dengan lima elemen sebelumnya bahwasanyaa dalam penerapan media game ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa dibuktikan dengan pernyataan bahwa Game Edukasi ini sangat menarik dan seru sekali sehingga menambah semangat siswa untuk belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 01 Jeketro, dapat disimpulkan bahwa program berjalan dengan baik dan sesuai dengan jadwal yang telah dirancang. Evaluasi terhadap proses dan hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru sebagai mitra telah memperoleh peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *educational game* sebagai sarana penguatan Profil Pelajar Pancasila. Secara kualitatif, para guru menunjukkan antusiasme tinggi selama sesi pelatihan, aktif berdiskusi, dan mampu mengembangkan ide penerapan media digital dalam konteks pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Selain memberikan dampak positif terhadap kompetensi guru, kegiatan ini juga membuka ruang inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar berbasis nilai-nilai Pancasila yang kontekstual dan menyenangkan. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, disarankan untuk mengembangkan program lanjutan berupa pendampingan intensif dalam perancangan dan penerapan *lesson plan* yang terintegrasi dengan media *educational game*, serta mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek yang dapat memperkuat karakter pelajar Pancasila secara kolaboratif. Selain itu, perluasan program ke sekolah lain di wilayah sekitar juga menjadi opsi strategis agar dampak pengabdian ini lebih luas dan berkelanjutan. Namun, selama pelaksanaan kegiatan, ditemukan beberapa hambatan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah mitra, serta kebutuhan waktu lebih panjang dalam pelatihan teknis penggunaan perangkat digital. Oleh karena itu, strategi penguatan dukungan infrastruktur dan peningkatan durasi pelatihan menjadi pertimbangan penting dalam rencana pengabdian mendatang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak **Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA)** selaku penyedia dana hibah yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

- Abdullah, Dahlan, Baihaqi Reza, and Cut Ita Erliana. 2015. "Game Edukasi Berbasis Role Playing Game Dengan Metode Finite State Machine." *SISFO Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* (January 2016):1-11.
- Hamida Ombili, Mutiara Damayanti Doloan, Sunarti Rauf, Abdul Rahmat, and Rusmin Husain. 2022.

- “Project Program Sekolah Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Melalui Literasi Kewirausahaan Di Sdn 29 Kota Selatan.” *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1(3):75–79. doi: 10.56127/jushpen.v1i3.377.
- Hardiansyah, Framz, Kurratul Aini, Ali Armadi, Choli Astutik, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Program Studi, and Pendidikan Matematika. 2023. “Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum.” 4(1):416–24.
- Hidayati, Naning, Dian Hidayati, Zusuf Hani Saputro, and Tutik Lestari. 2022. “Implementasi Pembelajaran Projek Pada Sekolah Penggerak Di Era Digital.” *Journal of Education and Teaching (JET)* 4(1):68–82. doi: 10.51454/jet.v4i1.200.
- Hidayatulloh, Ilham, Kurniati, and Maimunah. 2023. “Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan* 3(1):123–27.
- Khusna, Syafaatul. 2023. “Kurikulum Merdeka Belajar Melalui Pembelajaran Abad 21 Untuk Meningkatkan Kompetensi 4c Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Seminar Nasional PGMI2023* 22–34.
- Kurniati, Pat, Andjela Lenora Kelmaskouw, Ahmad Deing, and Bambang Agus Haryanto. 2022. “Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21.” *Jurnal Citizenship Virtues* 2022(2):408–23.
- Kurniawaty, Imas, Aiman Faiz, and Purwati Purwati. 2022. “Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(4):5170–75. doi: 10.31004/edukatif.v4i4.3139.
- Lestari, Rini Sri. 2021. “Pemanfaatan Android Melalui Media Articulate.” *Prosiding Smeinar Nasional (SENSASEDA 2021)*, 1:149–55.
- Mawarni, Fani, Anita Trisana, And Ratna Widyaningrum. 2023. “Analisis pemahaman Guru Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sd Negeri 1 Ampel.” *Journal of Educational Learning and Innovation* 3(2):380–402. doi: 10.46229/elia.v3i2.
- Mery, Siti, and Agung Hartoyo. 2022. “Sinergi Peserta Didik Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.” 6(5):7840–49.
- Nasihi, Achmad, Tri Asihati, and Ratna Hapsari. 2022. “Indonesian Journal of Teaching and Learning.” 1(1):77–88.
- Shofia Hattarina, Nurul Saila, Adenta Faradila, Dita Refani Putri, and RR.Ghina Ayu Putri. 2022. “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan.” *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 1:181–92.
- Ulandari, Sukma, and Desinta Dwi. 2023. “Jurnal Moral Kemasyarakatan Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai.” 8(2):116–32.
- Wahidah, Nurul, M. Zubair, Ahmad Fauzan, and Bagdawansyah Alqodri. 2023. “Implementasi Profil Pelajar Pancasila Di SMP Negeri 1 Mataram.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(1b):696–703. doi: 10.29303/jipp.v8i1b.1287.