

Pelatihan Pembuatan Media Permainan Papan Berbasis Platform Digital Sebagai Sarana Penguatan Profil Pelajar Pancasila Mata Pelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru MI Nurul Hidayah Gresik

Training on Making Board Game Media Based on Digital Platforms as a Media of Strengthening Profil Pelajar Pancasila for MI Nurul Hidayah Gresik Teachers

Faishol Hadi¹, Achmad Anang Darmawan², M. Misbachul Huda³

^{1,2,3} STKIP Al Hikmah Surabaya

e-mail: ¹fayenglish.fh@gmail.com, ²achmadanangdarmawan@gmail.com, ²mizzzbach@gmail.com

Abstrak: Tujuan pendidikan karakter di dalam pembelajaran adalah membentuk siswa memiliki kepribadian yang baik seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, serta memiliki akhlak yang mulia. Penguatan pendidikan karakter di kurikulum nasional saat ini dikemas dalam bentuk profil pelajar pancasila. MI Nurul Hidayah merupakan salah satu sekolah dasar di Gresik yang sedang memulai mengimplementasikan profil pelajar Pancasila di dalam pembelajaran. Salah satu permasalahan yang dihadapi sekolah ini adalah pengetahuan dan pengalaman guru tentang penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila masih kurang. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, para guru MI Nurul Hidayah memperoleh pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis platform digital sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan dan pendampingan. Para guru diberikan pelatihan tentang cara membuat dan menggunakan media permainan berbasis platform digital sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila. Di dalam kegiatan ini, para guru juga mendapatkan pendampingan penuh dari pematari dalam proses pembuatan media tersebut. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat dan mengimplementasikan media berbasis platform digital sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila meningkat.

Kata Kunci: Profil Pelajar Pancasila, Pelatihan, Media pembelajaran, Platform Digital

***Abstract:** The aim of character education in learning is to shape students to have good personalities such as honesty, discipline, responsibility and noble morals. Strengthening character education in the national curriculum is currently packaged in the form of a Pancasila student profile. MI Nurul Hidayah is one of the elementary schools in Gresik which is starting to implement the Pancasila student profile in learning. One of the problems faced by this school is that teachers' knowledge and experience regarding the use of learning media as a means of strengthening the profile of Pancasila students is still lacking. To solve this problem, MI Nurul Hidayah teachers received training in creating digital platform-based learning media as a means of strengthening the Pancasila student profile. The method applied in this service activity is training and mentoring. Teachers were given training on how to create and use digital platform-based game media as a means of strengthening the profile of Pancasila students. In this activity, the teachers also received full assistance from the presenters in the process of making the media. The result of this service activity is that teachers' knowledge and skills in creating and implementing digital platform-based media as a means of strengthening the profile of Pancasila students increase..*

Keywords: Profil Pelajar Pancasila, Training, Learning Media, Platform Digital

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting untuk ditanamkan pada siswa, terlebih di era globalisasi saat ini. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk siswa yang memiliki kepribadian yang baik seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli terhadap lingkungan serta memiliki akhlak yang mulia (Mulyasa, 2012).

Di Indonesia, penguatan pendidikan karakter di kurikulum nasional saat ini dikemas dalam bentuk profil pelajar pancasila. Dalam penerapannya, karakter profil pelajar Pancasila di sejumlah sekolah dasar belum diaplikasikan secara optimal dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris. Berkaitan dengan penguatan karakter tersebut, salah satu permasalahan yang dimiliki MI Nurul Hidayah adalah belum optimalnya penguatan profil pelajar pancasila di dalam pembelajaran kelas bahasa Inggris. Beberapa penyebab permasalahan ini adalah yang pertama tidak semua guru kelas memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris. Yang kedua adalah guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam mengintegrasikan mata pelajaran bahasa Inggris dengan penguatan profil pelajar pancasila. Yang ketiga adalah guru kurang aktif mengikuti pelatihan berkaitan tentang penguatan profil pelajar pancasila. Selama ini guru lebih berfokus untuk aktif belajar meningkatkan kompetensi pedagogik pengajaran bahasa Inggris. Yang keempat guru lebih fokus menyelesaikan materi bahasa Inggris daripada memberikan penguatan profil pelajar pancasila.

Salah satu permasalahan sering muncul dalam pembelajaran adalah kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan media sebagai sarana menguatkan karakter siswa (Asmaroini, 2016). Situasi ini juga ditemui di MI Nurul Hidayah. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru MI Nurul Hidayah, 90% guru lebih menyukai menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran. Guru biasanya menjelaskan materi menggunakan media papan tulis kemudian meminta siswa untuk mengerjakan latihan soal di buku lembar kerja siswa (LKS). Setelah latihan soal LKS selesai, guru membahas hasil pekerjaan siswa secara bersama-sama. Guru jarang menggunakan media pembelajaran kreatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hampir semua guru tidak pernah membuat sebuah media untuk menunjang proses pembelajaran yang optimal, khususnya dalam membuat media berbasis platform digital.

Penyebab terakhir adalah guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam pembuatan media ajar, khususnya media berbasis platform digital. Berdasarkan hasil angket, 80% guru MI Nurul Hidayah tidak menguasai platform digital sebagai salah satu media pembelajaran penguatan profil pelajar pancasila. Situasi ini terjadi karena kompetensi guru dalam penggunaan teknologi informasi dan digital dalam pembelajaran masih sangat kurang. Para guru di sekolah ini hampir tidak pernah membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis platform digital, khususnya di kelas bahasa Inggris. Para guru juga sangat jarang berlatih cara membuat media ajar berbasis platform digital baik secara mandiri atau melalui bimbingan dari pakar. Selain itu, para

guru memiliki pola pikir bahwa mempersiapkan media pembelajaran merupakan aktivitas yang sangat menyita waktu.

Permainan papan merupakan media yang sering digunakan di dalam pembelajaran. Permainan papan menawarkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat memperkuat karakter siswa yang sesuai dengan profil pelajar pancasila. Penggunaan permainan papan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami (Squire, 2006). Dengan kata lain melalui media pembelajaran yang efektif, siswa dapat lebih memahami nilai-nilai Pancasila secara komprehensif dan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari (Juliani & Bastian, 2021). Di dalam kelas bahasa Inggris, penggunaan media diharapkan dapat terwujudnya siswa yang fasih berbahasa Inggris dan memiliki karakter yang kuat yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila (Sari et al, 2013). Permainan papan juga memiliki manfaat meningkatkan antusias siswa dalam belajar bahasa Inggris (Hadi & Darmawan, 2021). Berdasarkan analisis situasi di atas, penulis akan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan kepada guru MI Nurul Hidayah Gresik tentang pembuatan media permainan papan berbasis platform digital sebagai sarana menguatkan profil pelajar pancasila di kelas bahasa Inggris.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru MI Nurul Hidayah dalam membuat media permainan papan berbasis platform digital sebagai sarana menguatkan profil pelajar pancasila di kelas bahasa Inggris. Fokus kegiatan pengabdian ini dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran.

B. Metode

Kegiatan pengabdian tentang pelatihan media permainan papan akan dilaksanakan mengikuti metode empat tahapan pelaksanaan pengabdian yaitu Persiapan, Pelatihan, Penerapan, dan Evaluasi. Jenis rencana kegiatan yang akan ditawarkan kepada mitra dalam pengabdian ini dalam bentuk workshop/ pelatihan dan pendampingan tentang pembuatan media permainan papan berbasis platform digital. Penjelasan lengkap tentang metode dan rencana kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:.

1. Persiapan

Kegiatan persiapan dilakukan dengan cara mengadakan pertemuan antara tim pengusul dengan seluruh anggota kelompok mitra, yaitu para guru MI Nurul Hidayah Gresik. Kegiatan ini akan dilaksanakan dua pekan sebelum pelaksanaan kegiatan pelatihan. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk penyuluhan dan Forum Group Discussion. Tujuan dari kegiatan sosialisasi adalah memberikan gambaran tentang rencana kegiatan pengabdian tim pengusul di tempat mitra, yaitu MI Nurul Hidayah Gresik.

2. Pelatihan

Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang cara membuat media permainan papan berbasis platform digital sebagai sarana penguatan profil pelajar pancasila di kelas bahasa Inggris. Tim pemateri dalam kegiatan pengabdian ini adalah tiga dosen STKIP Al Hikmah yang terdiri dari dua dosen program studi Pendidikan Bahasa Inggris, dan satu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Materi yang akan disampaikan dan dilatihkan kepada para guru adalah sebagai berikut:

- a. Prinsip dan praktik profil pelajar pancasila di kelas bahasa Inggris sekolah dasar
- b. Prinsip dan praktik pembuatan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar
- c. Prinsip dan praktik media platform digital dalam pembelajaran di sekolah dasar
- d. Prinsip dan praktik pembuatan media permainan papan untuk siswa sekolah dasar
- e. Prinsip dan praktik pembuatan media permainan papan berbasis platform digital sebagai sarana penguatan profil pelajar pancasila di kelas bahasa Inggris

3. Penerapan

Teknologi yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah media permainan papan berbasis platform digital yang telah dibuat guru pada saat tahapan kegiatan pelatihan. Penerapan teknologi dilaksanakan dengan dua acara. Yang pertama adalah guru praktik menerapkan media di ruang kelas pelatihan, yang kedua adalah guru menerapkan media di ruang kelas sesungguhnya.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Keberhasilan pelaksanaan program ini diukur berdasarkan tiga komponen evaluasi. Evaluasi yang pertama adalah untuk mengukur pengetahuan atau pemahaman guru tentang prinsip dan konsep penguatan profil pelajar pancasila di pembelajaran sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris. Di dalam kegiatan evaluasi ini guru akan diberikan soal atau ujian tertulis tentang konsep dan prinsip profil pelajar pancasila bersama penerapannya di mata pelajaran bahasa Inggris. Evaluasi yang kedua adalah mengukur keterampilan guru dalam membuat media permainan papan berbasis platform digital. Di dalam kegiatan evaluasi ini, tim pengusul akan memberikan penilaian terhadap hasil karya permainan papan yang telah dibuat guru pada setiap sesi pelatihan. Evaluasi yang ketiga adalah mengukur keterampilan guru dalam mengimplementasikan media permainan papan yang telah dibuat.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu persiapan, pelatihan, penerapan, dan evaluasi. Hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian secara lengkap adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Kegiatan persiapan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk *Forum Group Discussion* dengan beberapa sesi acara. Acara yang pertama adalah sosialisasi

rencana pengabdian oleh tim pengabdian kepada para guru peserta pelatihan. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian menjelaskan secara rinci tentang tujuan dan rangkaian kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di sekolah MI Nurul Hidayah. Di dalam acara pertama ini, para guru sangat antusias mendengarkan paparan sosialisasi tim pengabdian.

Sesi acara yang kedua dalam kegiatan persiapan ini adalah diskusi tentang profil pelajar Pancasila dan media pembelajaran yang dipimpin oleh salah satu tim pengabdian. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian meminta setiap guru untuk menyampaikan pengalamannya dalam membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila di dalam kelas. Hasilnya, tidak ada satupun guru yang pernah menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila. Faktor utama penyebab masalah ini adalah para guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang optimal dalam mengenal dan menggunakan media pembelajaran. Pada sesi ini, tim pengabdian juga mengukur pemahaman guru tentang profil pelajar Pancasila dalam bentuk memberikan *pre-test* secara tertulis. Hasil dari uji pengetahuan ini adalah hanya 20% memiliki pengetahuan dan pemahaman yang bagus tentang konsep dan prinsip profil pelajar Pancasila.



Gambar 1. Sosialisasi Program Abdimas

2. Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis platform digital sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Di pertemuan pertama, para guru mendapatkan materi tentang konsep profil pelajar Pancasila dan prinsip-prinsip pembelajaran di sekolah dasar. Dalam kegiatan ini, salah satu tim pengabdian memaparkan secara lengkap tentang profil pelajar Pancasila. Dalam paparannya, pemateri menjelaskan tentang tujuan pemerintah memasukkan profil pelajar Pancasila sebagai penguatan karakter pada kurikulum saat ini. Pemateri juga menyampaikan tentang isi enam dimensi profil pelajar Pancasila beserta contoh-contoh penerapannya di dalam pembelajaran. Di pertemuan pertama ini, para guru juga mendapatkan paparan

materi tentang prinsip dan konsep pemilihan metode dan media ajar yang efektif digunakan di dalam pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar.

Kegiatan pelatihan pertemuan kedua sampai dengan keempat adalah praktik pembuatan media ajar berbasis platform digital sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila. Di tiga pertemuan ini, tim pengabdian mengenalkan dan melatih guru cara membuat media ajar menggunakan tiga jenis platform digital yaitu *Ms Power Point*, *Canva*, dan *WordWall*. Dalam kegiatan ini tim pengabdian mengenalkan fitur-fitur khusus masing-masing platform yang bias dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran permainan papan, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Pada platform *Ms Power Point* tim pengabdian mengenalkan cara mengoptimalkan animasi dan *hyperlink* sebagai fitur unggulan platform tersebut. Pada platform *Canva*, tim pengabdian melatih guru cara memilih *template* dan *element* yang sesuai dalam pembuatan media pembelajaran. Pada platform *wordwall*, para guru dilatih cara mengoptimalkan fitur kuis sebagai sarana media pembelajaran. Dalam kegiatan pelatihan ini para guru juga dilatih cara memasukkan instruksi penguatan profil pelajar pancasila pada masing-masing platform digital.



Gambar 2. Pemaparan Materi

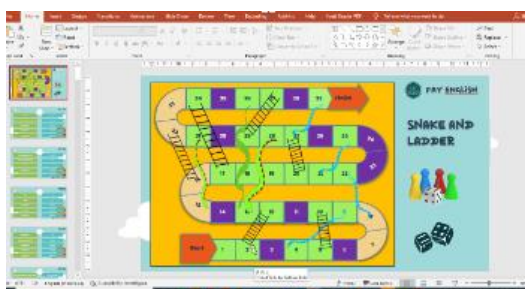
3. Penerapan

Tujuan dari kegiatan penerapan adalah untuk mengetahui kualitas media yang telah dibuat oleh guru pada sesi pelatihan. Kegiatan penerapan media dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Teknis penerapan media di pertemuan pertama adalah guru mendemonstrasikan media yang telah dibuat di depan peserta pelatihan lain. Dalam kegiatan ini, media yang telah didemonstrasikan diberikan umpan balik dari tim pengabdian dan peserta lain. Kegiatan penerapan media yang kedua dilaksanakan di ruang kelas sesungguhnya. Di dalam kegiatan ini, dua guru terpilih diberikan kesempatan langsung mendemonstrasikan media di kelas pembelajaran Bahasa Inggris. Proses penerapan media di kelas pembelajaran disupervisi oleh tim pengabdian dan kepala sekolah

4. Evaluasi

Ada tiga jenis evaluasi dalam kegiatan pengabdian ini. Evaluasi yang pertama adalah tentang pengetahuan guru dalam memahami konsep dan prinsip

Profil Pelajar Pancasila. Pada evaluasi pertama ini, guru diberikan soal atau ujian tertulis tentang konsep dan prinsip profil pelajar pancasila bersama penerapannya di mata pelajaran bahasa Inggris. Evaluasi yang kedua adalah mengukur keterampilan guru dalam membuat media permainan papan berbasis platform digital. Di dalam kegiatan evaluasi ini, tim pengabdian memberikan penilaian terhadap hasil karya permainan papan yang telah dibuat guru pada setiap sesi pelatihan. Evaluasi yang ketiga adalah mengukur keterampilan guru dalam mengimplementasikan media permainan papan yang telah dibuat. Bentuk evaluasi pada aspek ini adalah tim pengusul akan memberikan penilaian kepada guru saat mensimulasikan media permainan papan kepada guru sejawat pada saat sesi pelatihan. Evaluasi keterampilan guru dalam menerapkan media juga dilaksanakan di kelas pembelajaran. Di dalam kegiatan ini, tim supervisi yaitu tim pengusul, kepala sekolah, dan dua guru observer memberikan umpan balik tentang kualitas guru dalam menerapkan teknologi media permainan papan. Umpan balik yang diberikan oleh tim supervisi akan dijadikan sebagai bahan pendampingan dan evaluasi perbaikan tentang kualitas media permainan papan yang telah dibuat dan diterapkan oleh guru tersebut.



Gambar 3. Contoh Media Karya Guru Menggunakan Ms Power Point

D. Simpulan

Pengabdian tentang pelatihan pembuatan media berbasis platform sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila telah memberikan beberapa dampak positif kepada guru MI Nurul Hidayah. Dampak yang pertama adalah, pengetahuan guru tentang konsep dan prinsip penerapan profil Pelajar Pancasila pada pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar meningkat. Dampak yang kedua adalah guru mulai terampil membuat media pembelajaran berbasis platform digital, khususnya sebagai sarana penguatan profil pelajar Pancasila. Dampak yang ketiga adalah keterampilan guru dalam mengimplementasikan media berbasis platform digital semakin berkembang.

Daftar Rujukan

- Amri, Sofan, Ahmad Jauhari, Tatik Elisa. (2011). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Asmaroini, Ambiro Puji. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi Siswa Di Era Globalisasi. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4.(2), 440.

- Danarti, D. (2010). *52 Fun Family Full Games*. Yogyakarta: ANDI
- Hadi F, Darmawan AA. (2021). The Implementation of Virtual Board Games in Teaching Speaking to the Undergraduate Students. *In: Prosiding Seminar Internasional 67th TEFLIN International Virtual Conference & the 9th ICOELT 2021 (TEFLIN ICOELT 2021)*. (p. 282-285). Malang
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mewujudkan Pelajar Pancasila. *In Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (p.257–26). Palembang
- Kemdikbud.go.id. (2021). *Membangun Potensi Dan Karakter Peserta Didik Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan.
- Mulyasa, H.E. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara; 2012.
- Squire, K. (2006). From content to context: Videogames as designed experience. *Educational Researcher*, 35(8), 19–29. <https://doi.org/10.3102/0013189X035008019>
- Sari, Linda Kartika dan Dimas Sasongko. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal UNSA*. 2 (1).
- Sato Aiko, Jonathan de Haan. (2016). Applying an Experiential Learning Model to be Teaching of Gateway Strategy Board Games. *International Journal of Instruction*. 9(1)