



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
STKIP PGRI SUMENEP**

Website : www.stkipgrisumenep.ac.id

Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep Telp. (0328) 664094 – 671732 Fax. 671732

**SURAT PERNYATAAN PENGECEKAN
SIMILARITY ATAU ORIGINALITY**

Yang bertanda tangan dibawah ini atas nama Petugas Check Plagiasi STKIP PGRI Sumenep, menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya ilmiah ini telah dilakukan cek dan dinyatakan lolos plagiasi menggunakan Aplikasi Turnitin dengan batas maksimal toleransi 20% atas nama:

Nama : **MUHAMMAD MISBAHUDHOLAM AR,**
M.Pd

NIDN : **0720048901**

Program Studi : **PENDIDIKAN GURU DAN SEKOLAH
DASAR**

No	Judul	Jenis Karya	Hasil
1	PELATIHAN GAME EDUKASI BERBASIS SDGs DALAM UPAYA MEMBENTUK KARAKTER MELALUI PENGUATAN PROJEK PROFIL PELAJAR PANCASILA BAGI GURU MI ZIYADATUL ULUM DESA KAMBINGAN BARAT	Artikel	17 %

Demikian surat ini saya buat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya

Sumenep, 16 Maret 2023


Pemeriksa

Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat

by mefra47@gmail.com 1

Submission date: 16-Mar-2023 01:09AM (UTC-0400)

Submission ID: 2038342984

File name: Artikel_Pengabdian.docx (1.53M)

Word count: 3621

Character count: 23677

PELATIHAN GAME EDUKASI BERBASIS SDGs DALAM UPAYA MEMBENTUK KARAKTER MELALUI PENGUATAN PROJEK PROFIL PELAJAR PANCASILA BAGI GURU MI ZIYADATUL ULUM DESA KAMBINGAN BARAT

Muhammad Misbahudholam AR¹, Framz Hardiansyah², Kurratul Aini³, Ali Armadi⁴, Choli Astutik⁵

^{1,2,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sumenep

³Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Sumenep

⁵Program Studi Bimbingan dan Konseling, STKIP PGRI Sumenep

*e-mail: misbahudholam@stkipgrisumenep.ac.id¹, framz@stkipgrisumenep.ac.id²,

kurratul.aini@stkipgrisumenep.ac.id³, aliarmadi@stkipgrisumenep.ac.id⁴,

Cholilabib@stkipgrisumenep.ac.id⁵

Abstrac²³

The purpose of the²¹ activity is to carry out community service at MI Ziyadatul Ulum, West Kambingan Village, which is one of the villages included in the Lenteng Dis¹⁸ of Sumenep Regency. Some of the findings in the school are: a) there are still few teaching aids or learning media in teaching and learning activities and b) teaching and learning activities are still applied conventionally. Therefore, researchers chose the program and offered training as a new science to add insight and provide new understanding to educators about learning media in the training process on the use of SDGs-based educatin games. The service carried out consists of training, especially for educators at MI Ziyadatul Ulum. The stages of this training are: the initial stage, by preparing for the training, the core of the training is the implementation, and the completion of the training implementation. The results of the activities are; a) training carried out for the community in West Kambing²⁷ Village on SDGs-based educational games in an effort to form a character for strengthening the pancasila student profile project has been carried out with good results; b) training activities in West Kambingan Village carried out at MI Ziyadatul Ulum received enthusiasm and a very satisfactory response from the teachers; and c) the communit²⁸ especially teachers who participated in the training, understand the material well about how to use learning media packaged in the form of SDGs educational games using the Icando, Quizizz and Kahoot applica⁴ns in making learning media through educational games while still instilling a character education in accordance with the strengthening of the pancasila student profile project.

⁴**Keywords:** SDGs, Education, Character, strengthening the pancasila student profile project

Abstrak

Tujuan kegiatan ini adalah²² melaksanakan pengabdian kepada masyarakat di MI Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat, yang merupakan salah satu Desa yang termasuk dalam Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep. Adapun beberapa temuan di sekolah tersebut yaitu: a) masih sedikit dijumpai alat peraga atau media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dan b) kegiatan belajar mengajar masih diterapkan secara konvensional. Oleh karena itu peneliti memilih program dan menawarkan diadakannya pelatihan sebagai ilmu baru untuk menambah wawasan dan memberikan pemahamn baru kepada pendidik mengenai media pembelajaran dalam proses pelatihan tentang penggunaan game educatin berbasis SDGs. Kegiatan pelatihan pada masyarakat di MI Ziyadatul Ulum berlangsung pada bulan Agustus Tepatnya Tahun 2022. Pengabdian yang dilaksanakan terdiri dari Pelatihan khususnya untuk para pendidik di MI Ziyadatul Ulum. Adapun tahapan dari pelatihan ini yaitu: tahap awal, dengan mempersiapkan pelatihan, inti pelatihan yaitu pelaksanaan, dan selesai pelaksanaan pelatihan. Hasil dari kegiatan yaitu; a) pelatihan yang dilaksanakan untuk masyarakat di Desa Kambingan Barat tentang game edukasi berbasis SDGs dalam upaya membentuk karakter penguatan projek profil pelajar pancasila telah terlaksana dengan hasil yang baik; b)kegiatan pelatihan di Desa Kambingan Barat yang terlaksana di MI Ziyadatul Ulum mendapatkan antusias dan respon yang sangat memuaskan dari para guru; dan c) masyarakat²⁹ amanya guru yang ikut pelatihan memahami materi dengan baik tentang cara penggunaan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk Game edukasi SDGs menggunakan aplikasi Icando, Quizizz dan Kahoot dalam membuat media pembelaj⁴an melalui game edukasi dengan tetap menanamkan suatu pendidikan karakter sesuai dengan penguatan projek profil pelajar pancasila.

Kata kunci: SDGs, Edukasi, Karakter, penguatan projek profil pelajar pancasila

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berpengaruh penting untuk kehidupan karena banyak manfaat yang didapatkan setelah berpe¹⁷ndidikan. Berkaitan dengan pendidikan nasional, yang memiliki fungsi selaras diatur oleh undang-undang Nomer. 20 tahun 2003, pasal 3 mengenai suatu sistem pendidikan nasional (Sisdiknas), bunyinya: " Suatu pendidikan nasional itu memiliki tujuan meningkat perkem¹⁸angan kemampuan siswa dengan tujuan untuk menjadi orang yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak baik, kreatif, mandiri, berilmu luas, serta menjadi warga negara yang demokratis, mempunyai tanggung jawab besar sebagai warga negara." Tugas pendidikan nasional ya¹⁹ meningkatkan kemampuan serta kompetensi bangsa, untuk meningkatkan karakter suatu bangsa yang bermartabat dan beradab, dengan tujuan mencerdaskan suatu bangsa." Jadi sebab itu, suatu pendidikan harus mampu menyesuaikan perkembangan teknologi sesuai zaman (Aini & Ridwan, 2021; Aini & Yasid, 2022; Faozi et al., 2020) sebagai upaya penyampaian pengetahuan, sikap dan keterampilan yang beriringan dengan pembentukan karakter peserta didik (Misbahudholam AR & Hardiansyah, 2021). Pencapaian seseorang guru bukan hanya ditentukan pada kecerdasan dan kompetensi teknis yang mereka miliki, akan tetapi juga pada bagaimana mereka mampu mana²⁰men diri mereka sendiri dan orang lain. pernyataan ini membuktikan bahwa meningkatkan kualitas pendidikan karakter siswa itu sangatlah penting (Suwartini, 2017).

Tujuan adanya kegiatan ini adalah melakukan pelatihan untuk para guru agar mendapatkan pengetahuan baru dan bisa mengaplikasikan di sekolah khususnya di MI Ziyat²¹atul Ulum mengenai pengembangan media pembelajaran ²²mampu membuat soal tes yang dapat menggali kemampuan berpikir kritis dan HOTS peserta didik agar mampu bersaing di era global (Yuniar et al., 2020), serta mampu membuat media dalam bentuk permainan melalui aplikasi. Terkait pengembangan soal tes dengan menggunakan media pembelajaran berbasis SDGs dengan aplikasi Kahoot, Quizizz dan Icando dapat diaplikasikan secara bersamaan. Hal ini adalah upaya dalam menambah pengetahuan pendidik yang perlu mempunyai kemampuan ²³am melihat contoh soal berpikir kritis sebagai contoh dalam suatu pembelajaran, hal ini juga dapat melatih dan membiasakan siswa untuk berpikir kritis dalam mengerjakan soal-soal yang di kemas dalam bentuk permainan. Karna pendidikan bermutu harus inklusif dan berkualitas dengan mendukung kesempatan belajar peserta didik sesuai dengan perkembangan teknologi sekarang ini. Guru juga harus dapat menciptakan suasana menyenangkan, aktif, inovatif, efektif, dan kreatif sesuai dengan tujuan pembelajaran (Aini, 2021; Aini et al., 2020; Hardiansyah et al., 2022). Hal ini juga akan menciptakan suasana belajar yang baru karena siswa dapat mengakses materi atau soal yang diberikan setiap waktu dan dimana saja dengan memanfaatkan teknologi (Aini, 2021). ²⁴

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan untuk memberikan pengalaman belajar yang disusun secara menyenangkan yang bersifat mendidik pada siswa di kelas dan disusun dalam bentuk permainan (Abdullah et al., 2016). Jadi game edukasi ini selain sebagai media berbentuk permainan, dapat juga digunakan untuk mengembangkan nilai edukasi yang baik pada peserta didik melalui strategi pembelajaran dan keterampilan. Sehingga sekolah perlu mengetahui pendidikan karakter yang akan dikembangkan pada peserta didik terlebih dahulu sehingga bisa menyesuaikan dengan edukasi yang diberikan pada saat media digunakan.

Pengaplikasian nilai karakter dapat tercapai melalui suatu kegiatan pembelajaran, peningkatan potensi diri siswa dengan mengajarkan mereka untuk m²⁵plementasikan nilai yang terkandung dalam budaya di sekolah. Hal ini karena pendidikan karakter merupakan suatu usaha yang dilakukan dalam tahap internalisasi peserta didik, memberikan contoh dan meng²⁶mbangkan suatu nilai yang positif kepada mereka dengan upaya menanamkan nilai yang baik pada diri peserta didik agar mereka dapat menciptakan suatu kebiasaan yang baik dan membudaya (Perdana, 2018). Saat ini nilai nasionalisme dan solidaritas mulai luntur (Ar & Supriyadi, 2020; Misbahudholam, 2017) sehingga perlu adanya

penanaman nilai karakter yang baik pada siswa melalui profil pilar pelajar pancasila dibutuhkan penguatan dan pengembangan pendidikan karakter untuk peserta didik. Kementerian kebudayaan dan pendidikan telah menjadikan profil pilar pelajar pancasila sebagai visi misi kementerian kebudayaan dan pendidikan. Hal ini sudah ditetapkan tahun 2020 sampai 2024 di rencana strategis. Tentunya hal ini penting untuk guru memahami dan memberikan contoh nyata kepada peserta didik mengenai suatu pendidikan karakter pada profil pilar pelajar pancasila itu sendiri.

2. METODE

Kegiatan pelatihan berlangsung di sekolah yang ada di Desa Kambingan Barat Kecamatan Lenteng kabupaten Sumenep yaitu di MI Ziyadatul Ulum kelas Satu secara luring yang diikuti oleh 22 peserta, kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari dari tanggal 04 sampai dengan 05 Agustus 2022, pelatihan dimulai jam 08.00 sampai dengan 16.00 WIB. Kegiatan pengabdian dimulai dari pra-pelaksana yaitu tahap persiapan atau kegiatan awal dalam kegiatan pelatihan meliputi:

1. Membagi masing-masing tanggungjawab kepada semua anggota Tim Pengabdian dalam pelaksana kegiatan pelatihan.
2. Mendiskusikan tempat kemudian menentukan tempat pelatihan dan menyepakati waktu dilaksanakannya pelatihan.
3. Mengurus surat perizinan serta diskusi tentang situasi dan kondisi sekolah.
4. Meminta daftar nama guru yang akan mengikuti kegiatan pelatihan.
5. Mendiskusikan materi dan penerapan yang sesuai dalam kegiatan pelatihan.
6. Membuat struktur kegiatan Pelatihan yang akan dilaksanakan.
7. Mengupload pamflet secara digital di semua media sosial sebagai pemberitahuan bahwa kegiatan pelatihan akan dilaksanakan di Desa Kambingan Barat.
8. Mempersiapkan semua peralatan yang akan digunakan pada kegiatan pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari:

1. *Pembukaan kegiatan pelatihan*
 - 1) Opening kegiatan pelatihan
 - 2) Sambutan Kepala Desa Kambingan Barat
 - 3) Sambutan Bapak Musleh sebagai Kepala MI Ziyadatul Ulum
 - 4) Sambutan ketua tim pengabdian sekaligus membuka acara
 - 5) Penutup.
2. *Pelatihan*
 - 1) Pembukaan acara inti dipandu moderator.
 - 2) Materi pertama disampaikan oleh Bapak Muhammad Misbahudholam AR M.Pd sebagai Dosen STKIP PGRI Sumenep yang membahas mengenai penguatan projek profil pelajar pancasila dengan mengawali tanya jawab mengenai hal positif apa yang sudah mereka kerjakan saat pagi hari, dilanjutkan membahas lima sila pancasila yang mengandung nilai nilai karakter yang patut diaplikasikan dalam kehidupan sehari hari.
 - 3) Penyampaian materi kedua oleh Bapak Ali Armadi, M.Pd membahas mengenai apa itu SDGs, Game edukasi dan mengenalkan media pembelajaran menggunakan aplikasi (kahoot, Quizizz, icando) beserta cara membuat latihan soal edukasi, dilanjutkan dengan mencoba mengerjakan soal pilihan ganda menggunakan aplikasi yang sudah dijelaskan kepada peserta.
 - 4) Sesi Tanya-jawab kepada kedua pemateri. Semua peserta pelatihan dapat menanyakan materi yang belum mereka mengerti kepada kedua narasumber.

- 5) Penyerahan cinderamata oleh Kepala Sekolah MI Ziyadatul Ulum kepada kedua pemateri.
- 6) Penutupan (do'a).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian diawali dengan rapat bersama semua anggota tim Pengabdian untuk menentukan tugas masing-masing, memilih lokasi yang akan menjadi tempat kegiatan pelatihan yang akan dilanjutkan dengan survey tempat, mengadakan pertemuan dengan Kepala Sekolah untuk koordinasi melaksanakan kegiatan pelatihan agar sesuai dengan keadaan di MI Ziyadatul Ulum. Tim pengabdian kemudian menentukan materi yang akan disampaikan dan menentukan narasumber. Anggota Tim pelaksana Pengabdian bekerjasama dengan para guru MI Ziyadatul Ulum mempersiapkan tempat pelatihan dan semua kebutuhan yang diperlukan untuk Pelatihan sejak H-1 sebelum pelaksanaan pengabdian sebagai bentuk dukungan dan apresiasi karena telah memilih MI Ziyadatul Ulum sebagai tempat kegiatan Pengabdian, pada kegiatan pelatihan yang mengangkat tema Game Education Berbasis SDGs dalam upaya membentuk karakter penguatan profil pelajar pancasila yang dilaksanakan pada hari Kamis, 04 Agustus 2022.

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan pembukaan oleh MC yang membuka kegiatan pelatihan. Rentetan acara yang dilaksanakan pada kegiatan pelatihan yaitu opening, acara pelatihan Game Education Berbasis SDGs dalam upaya membentuk karakter penguatan profil pelajar Pancasila.



Gambar 1. Sambutan pertama Kepala Desa Kambingan Barat

Sambutan pertama Kepala Desa yang diwakili oleh bapak Ahmad Zainuddin, SE, ME. Yang menyampaikan bahwa kegiatan pelatihan tentang materi yang diangkat baru pertama kali dilaksanakan, mengingat pentingnya media pembelajaran bagi tenaga pendidik di MI Ziyadatul Ulum agar pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak monoton karena pendidik sangat berperan penting dalam pembentukan karakter siswa di MI Ziyadatul Ulum. Pendidikan di sekolah merupakan salah satu tempat yang paling efektif untuk membentuk dan mengembangkan karakter siswa agar berkembang dengan baik di lingkungan sekitarnya. Sesuai tema yang diangkat, pada pelatihan ini bukan hanya menjelaskan konsep pentingnya media pembelajaran akan tetapi bagaimana pendidik menanamkan karakter sesuai dengan profil pilar pancasila kepada siswa. Harapan Kepala Desa Kambingan Barat agar pelatihan seperti ini bukan hanya dilaksanakan satu kali, akan tetapi bisa dilaksanakan minimal setiap satu atau dua bulan sekali.



10

Gambar 2. Sambutan Kepala Sekolah MI Ziyadatul Ulum

Sambutan Kepala Sekolah, Bapak Musleh menyampaikan berbagai permasalahan yang ada di MI Ziyadul Ulum, dimana para pendidik masih menggunakan media ceramah sehingga peserta didik bosan dalam pembelajaran, hal ini karena guru masih belum bisa menggunakan teknologi, serta pra-sarana yang masih kurang memadai. Sedangkan penanaman karakter sejak lama ditanamkan kepada siswa di sekolah, salah satunya melaksanakan nilai-nilai yang baik kepada diri sendiri dan orang lain, utamanya pada Tuhan yang Maha Esa. Sama halnya dengan pendapat Juliani (Juliani & Bastian, 2021) bahwa pendidikan karakter merupakan suatu sistem yang digunakan untuk membiasakan suatu nilai karakter pada siswa, yang didalamnya terdapat berbagai unsur-unsur pengetahuan, tekad, kesadaran individu dan adanya kemauan untuk bertindak melaksanakan nilai-nilai yang baik terhadap Tuhan yang maha Esa, diri pribadi, lingkungan, ataupun bangsa, yang termasuk kewajiban bagi setiap orang. Sambutan Ketua Tim Pengabdian Bapak Misbahudholam AR, M.Pd menyampaikan tujuan diselenggarakannya kegiatan pelatihan dengan mengambil judul game edukasi berbasis SDGs dalam upaya membentuk karakter penguatan proyek profil pelajar pancasila. Seperti yang disampaikan bahwa pelatihan sangat penting bagi seorang pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan tentunya harus mengandung edukasi, selain itu pembentukan karakter siswa juga perlu meningkatkan sebuah inovasi terhadap pendidikan karakter untuk dapat meningkatkan nilai-nilai karakter yang baik bagi peserta didik. Sesuai momentum kemerdekaan juga sehingga tertarik membahas profil pilar pelajar pancasila. Sehingga perlu penguatan pendidikan karakter dan bekal peserta didik sebagai suatu pembelajaran sepanjang hayat yang mendunia yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam pancasila.

Sambutan Ketua Tim Pengabdian Bapak Misbahudholam AR, M.Pd menyampaikan tujuan diselenggarakannya kegiatan pelatihan dengan mengambil judul game edukasi berbasis SDGs dalam upaya membentuk karakter penguatan proyek profil pelajar pancasila. Seperti yang disampaikan bahwa pelatihan sangat penting bagi seorang pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan tentunya harus mengandung edukasi, selain itu pembentukan karakter siswa juga perlu meningkatkan sebuah inovasi terhadap pendidikan karakter untuk dapat meningkatkan nilai-nilai karakter yang baik bagi peserta didik. Sesuai momentum kemerdekaan juga sehingga tertarik membahas profil pilar pelajar pancasila. Sehingga perlu penguatan pendidikan karakter dan bekal peserta didik sebagai suatu pembelajaran sepanjang hayat yang mendunia yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam pancasila.

Pembahasan tentang pendidikan karakter di sekolah sangat sering dibahas di lingkup pendidikan, akan tetapi hasilnya masih kurang maksimal dalam pengaplikasiannya utamanya dalam kehidupan sehari-hari. Padahal pendidikan karakter sangat mempengaruhi pada siswa Sekolah Dasar, salah satunya faktor menyimpang diakibatkan oleh kurangnya penanaman karakter sehingga mengakibatkan siswa masih banyak yang belum teladan di sekolah. Sehingga sangat pentingnya penanaman pendidikan karakter di sekolah. Seperti yang terdapat dalam peraturan menteri kebudayaan dan pendidikan Nomor 22 tahun 2020 tentang rencana strategis mewujudkan penguatan proyek profil pelajar pancasila sebagai visi misinya. Penguatan proyek profil pelajar pancasila merupakan hal yang harus tertanamkan pada pelajar Indonesia, karena didalamnya terdapat kompetensi global dengan sikap sesuai nilai yang tertuang pada Pancasila dengan 6 (enam) hal utama yang tertuang didalamnya, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhlak mulia, bergotong royong, berkebinekaan global, mandiri, kreatif, bernalar kritis (Istiningsih & Dharma, 2021). Menurut pemateri pertama pembentukan karakter pada profil pilar pelajar pancasila sangat penting untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dimulai dari setiap bangun pagi, salah satu contohnya melakukan hal positif pagi hari seperti beribadah dan masih banyak hal positif lagi yang harus kita aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sesuai sila yang sudah tercantum dalam pilar pancasila.

Sustainable Development Goals (SDGs) merupakan usaha untuk menciptakan kehidupan masyarakat yang damai untuk kehidupan yang berkelanjutan, sehingga perlu menyediakan suatu akses untuk keadilan bagi semua orang dan membangun sebuah institusi yang efektif (Witarti et al., 2021). Seperti halnya yang disampaikan pemateri kedua

16
bahawa *Sustainable Development Goals* (SDGs) adalah suatu rencana aksi seluruh dunia yang di sepakati oleh para 38 penguasa, dunia, Indonesia termasuk salah satu yang menyepakati, dengan tujuan mengurangi kesenjangan dan melindungi lingkungan dan mengakhiri kemiskinan. SDGs memiliki beberapa indikator target pendidikan 14 mutu, salah satunya mengenai pendidikan anak dimana mereka harus mampu menyelesaikan pendidikan primer dan se25 nder gratis, harus setara dan berkualitas dengan hasil belajar yang relevan dan efektif. Game Edukasi merupakan suatu jenis media pembelajaran yang dibuat dalam konsep permainan dengan tujuan memberikan keterampilan, pengetahuan dan ketangkasa31 serta dibuat semenarik dan seunik mungkin (Bahri & Wahdian, 2021). Ada beberapa game edukasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran yaitu aplikasi Icando, Quizizz, Kahoot. Aplikasi Icando merupakan media pembelajaran baru yang didalamnya menyediakan konsep petualangan yang penuh dengan nilai karakter (Bahri & Wahdian, 2021).

7
Aplikasi QUIZIZZ adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Aplikasi ini bisa digunakan untuk membuat soal-soal latihan berupa pertanyaan, pernyataan 9 maupun pilhan ganda dengan empat pilihan dan salah satu termasuk jawabannya. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah, untuk membuat kuis berupa pilihan ganda. Aplikasi ini bisa digunakan untuk selingan ketika siswa bosan pada kegiatan belajar, jadi bisa menggunakan permainan kuis menggunakan kahoot. Di akhir kegiatan dilaksanaka evaluasi dengan menyebar google form kepada peserta y33 g ikut pelatihan. Dari hasil penyebaran google form dapat diketahui bahwa pelatihan berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Dari link google form yang disebarakan berisi pernyataan terkait pemahaman materi pelatihan media pembelajaran berbasis game edukasii, 90,9% peserta pelatihan di MI Ziyadatul Ulum memahami terhadap materi yang disampaikan, sedangkan 9,1% peserta kurang begitu memahami materi dengan baik. Presentase pemahaman materi terdapat pad gambar 4.



Grafik 1. persentase pemahaman materi

Pada pernyataan kedua, yaitu terkait pemahaman mengenai fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Quizizz ditemukan hasil yaitu 72,7% yang bisa memahami fitur aplikasi tersebut pada kegiatan pelatihan. Sedangkan 27,3% dari peserta pelatihan yang masih belum bisa memahami fiturnya. Pernyataan ketiga menguasai pengoprasian KAHOOT. 68,2% peserta yang sudah bisa mengoprasikan aplikasi kahoot setelah ikut pelatihan. Sedangkan 31,8%peserta yang masih kurang bisa mengoprasikan kahoot. Pernyataan ke empat mengenai pembuatan soal edukasi menggunakan media pembelajaran berbasis SDGs. 81,8% peserta yang sudah bisa membuat soal menggunakan media pembelajaran aplikasi dengan edukasi berbasis sdgs. 18,2% peserta yang masih belum bisa membuat soal menggunakan aplikasi dalam bentuk game edukasi. Hasil google form juga menunjukkan 18,2% peserta yang mampu mengaplikasikan pilar pancasila dalam kehidupan sehari-hari, 90,9% peserta yang masih belum maksimal dalam mengaplikasikannya, 9,1% peserta yang memilih netral kadang dilakukan dan kadang tidak dilakukan. Berdasarkan hasil Sampel menggunakan Google Form yang disebar via link pada peserta yang ikut pelatihan penggunaan media pembelajaran berupa 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 ataupun.

10

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan dimulai dengan penyampaian materi tentang penguatan proyek profil pelajar pancasila, dimana semua peserta yang ikut ditanyakan mengenai karakter positif yang dilakukan pada saat bangun tidur, semua peserta nampak antusias dalam menyampaikan hal tersebut terlihat dari beberapa guru yang hampir semua kegiatan pada pagi harinya di ceritakan, setelah itu penyampaian game education dimana guru terlihat fokus mendengarkan dan pada saat masuk pelatihan mereka antusias mencoba game tersebut dan pada sesi tanya jawab banyak guru yang bertanya mengenai media pembelajaran, karena masih banyak yang belum mereka pahami, dan minta diajari kembali nanti di lain waktu. Hasil pengabdian menunjukkan guru belum menggunakan game edukasi berbasis SDGs di MI Ziyadatul Ulum karena masih terbatasnya sarana dan prasarana. Sehingga setelah kegiatan pelatihan ini diharapkan guru dapat menerapkan game edukasi di sekolah setelah memahami pengoprasian aplikasi icando, Kahoot dan Quizizz. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan sebagai bentuk tri darma perguruan tinggi dosen STKIP PGRI Sumenep, tujuan pengabdian ini untuk meberikan edukasi bahwa pendidikan sangat penting dan setiap warga sekolah berhak memperhatikan permasalahan yang ada di lingkungan sekolahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., Hastuti, W., & Karmila, A. (2016). Lego (Puzzle Bingo) Games : Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas. *Jurnal PENA*, 2(1), 296–307.
- Aini, K. (2021a). Analisis Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 218–228.
- Aini, K. (2021b). Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui Blended Learning tipe Flipped Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 42–49.
- Aini, K., Hobri, Prihandoko, A. C., Yuniar, D., Faozi, A. K. A., & Asmoni. (2020). The Students' Mathematical Communication Skill On Caring Community-Based Learning Cycle 5E. *Journal of Physics: Conference Series*, 1538(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1538/1/012075>
- Aini, K., & Ridwan, M. (2021). Students' higher Order Thinking Skills Through Integrating Learning Cycle 5e Management With Islamic Values In Elementary School. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(3), 142–156.
- Aini, K., & Yasid, A. (2022). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa melalui Hybrid Learning. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7775–7781. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3589>

- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23–41.
- Faozi, A. K. A., Hobri, Fatekurohman, M., Aini, K., & Yuniar, D. (2020). Student's problem solving abilities in Project Based Learning (PjBL) based on Learning Community (LC). *Journal of Physics: Conference Series*, 1538(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1538/1/012070>
- Hardiansyah, F., AR, M. M., & Sama'. (2022). Pelatihan Membuat dan Menggunakan Alat Peraga Game Eleven Pieces Multiplication (GEPION) untuk Memudahkan Menghitung Perkalian pada Guru di Sekolah Dasar. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 162–174. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i2.984>
- Istiningsih, G., & Dharma, D. S. A. (2021). Integrasi Nilai Karakter Diponegoro Dalam Pembelajaran Untuk Membentuk Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Kebudayaan*, 16(1), 25–42. <https://doi.org/10.24832/jk.v16i1.447>
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021). *Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila*. 257–265.
- Misbahudholam AR, M., & Hardiansyah, F. (2021). Analisis Optimalisasi Peran Guru dan Orang Tua dalam Mendampingi Anak Selama Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 423–432. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1942>
- Misbahudholam AR, M., & Supriyadi, S. (2020). Pengaruh Intelligence Quotient Anak Terhadap Karakter Andhap Asor di SDN Kalianget Timur I Kecamatan Kalianget. *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional 2020, September*.
- Misbahudholam, M. (2016). Implementasi Pendidikan Multikultural Melalui Pendekatan Nilai Luhur Budaya Dan Pancasila Untuk Membangun Karakter Mahasiswa Dalam Meghadapi Arus Globalisasi. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(2), 89–101. <https://doi.org/10.17977/um022v1i22016p089>
- Perdana, N. S. (2018). Penguatan pendidikan karakter di sekolah dalam upaya pencegahan kenakalan remaja. *Edutech*, 17(1), 32–54.
- Suwartini, S. (2017). Pendidikan Karakter dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 220–234.
- Witarti, D. I., Puspitasari, A., & Fithriana, A. (2021). Pendidikan Anti Korupsi Kepada Anak Usia Sekolah Sebagai Upaya Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGS) Tujuan 16 Target 5. *Sebatik*, 25(1), 208–213. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i1.1085>
- Yuniar, D., Hobri, Prihandoko, A. C., Aini, K., & Faozi, A. K. A. (2020). The Analyze of

Students' Creative Thinking Skills on Lesson Study for Learning Community (LSLC)
Based on Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Approach.
Journal of Physics: Conference Series, 1538(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1538/1/012072>

Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 123dok.com 1%
Internet Source

2 jurnalpuslitjakdikbud.kemdikbud.go.id 1%
Internet Source

3 jurnal.univpgri-palembang.ac.id 1%
Internet Source

4 ejurnal.unim.ac.id 1%
Internet Source

5 ecampus.iainbatusangkar.ac.id 1%
Internet Source

6 www.scilit.net 1%
Internet Source

7 id.scribd.com 1%
Internet Source

8 trimahendrasosiologi.wordpress.com 1%
Internet Source

www.researchgate.net

9	Internet Source	1 %
10	S. Sama', Syaiful Bahri, Muh. Misbahudholam AR.. "Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0", Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2022 Publication	1 %
11	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1 %
12	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
13	www.scribd.com Internet Source	1 %
14	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
15	journal.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
16	Meldia Fitri, Muhammad Ilham Adelino, Wulan Nurhasanah. "PERENCANAAN LOKASI STASIUN PENGISIAN BAHAN BAKAR GAS (SPBG) UNTUK WILAYAH KOTA PADANG", BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan, 2021 Publication	<1 %

17	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
18	Almi Novita, Munawir Munawir. "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022 Publication	<1 %
19	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
20	banggailautkab.go.id Internet Source	<1 %
21	digilib.stikeskusumahusada.ac.id Internet Source	<1 %
22	docplayer.info Internet Source	<1 %
23	ejurnal.unisri.ac.id Internet Source	<1 %
24	jurnal.um-tapsel.ac.id Internet Source	<1 %
25	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
26	www.ia-education.com Internet Source	<1 %

27 Chika Gianistika. "Project-Based Learning Approach and Its Impact for the Pancasila Student Profile Strengthening Project", Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan, 2022
Publication <1 %

28 Yulia Yulia, Neni Marlina BR Purba, Januardi Nasir. "Aplikasi Game Edukasi Matematika Berbasis Android", Indonesian Journal of Computer Science, 2019
Publication <1 %

29 eprints.uny.ac.id
Internet Source <1 %

30 eprints.walisongo.ac.id
Internet Source <1 %

31 garuda.ristekdikti.go.id
Internet Source <1 %

32 hkn.fis.um.ac.id
Internet Source <1 %

33 jipp.unram.ac.id
Internet Source <1 %

34 ojs.unm.ac.id
Internet Source <1 %

35 permadiputra.wordpress.com
Internet Source <1 %

36 zombiedoc.com
Internet Source

<1 %

37

Rahma Ashari Hamzah. "Pendampingan Kepala Sekolah Dan Guru SD Pada Lokakarya Kurikulum 2 Projek Penguatan "Profil Pelajar Pancasila" Tahun Kedua Di Kabupaten Soppeng", Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi, 2023

Publication

<1 %

38

jurnal.untagsmg.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
