

Berbakti

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

<https://journal.unwira.ac.id/index.php/BERBAKTI>

PELATIHAN PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI ALTERNATIF PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI TINGKAT SEKOLAH DASAR

Susanti Malasari^{1*}, Paulina Besty Fortinasari²

^{1,2} Universitas Tidar

e-mail: susantimalasari@untidar.ac.id^{1*}

Dikirim : 01 Agustus 2023, Direvisi : 08 Agustus 2023, Diterima: 08 Agustus 2023

ABSTRAK

Penerapan Profil Pelajar Pancasila merupakan hal yang menantang bagi guru, karena keterbatasan ilmu teknologi dan strategi pembelajaran guru yang kurang bervariasi. Animasi dapat digunakan guru untuk memfasilitasi siswa dalam pembuatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai sarana untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, animasi merupakan wadah bagi guru untuk mengeksplorasi dan berkreatifitas dengan menggunakan teknologi. Artikel ini membahas tentang pelatihan pembuatan animasi kepada guru-guru SD dan persepsi para guru tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis proyek. Adapun tahapan pelatihan yang dilaksanakan yaitu, observasi, sosialisasi, pendampingan, dan evaluasi. Keempat tahapan tersebut menjadi jembatan terlaksananya kegiatan pelatihan pembuatan animasi bagi guru Sekolah Dasar. Pelatihan ini mendapatkan respon positif dari para peserta yang ditandai dengan keaktifan dan antusiasme para peserta pada saat berpraktik membuat proyek animasi yang dapat membantu guru dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Hasil dari pelatihan ini selanjutnya digunakan sebagai media pembelajaran dan untuk memfasilitasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek yang disesuaikan dengan tuntutan di era modern ini dengan tetap menyesuaikan dengan minat, cara belajar, dan produk belajar siswa.

Kata kunci: Animasi; profil pelajar pancasila; teknologi; pembelajaran proyek

ABSTRACT

The implementation of the Pancasila values in students' character is a challenge for teachers, due to the limited knowledge of technology and learning strategies. Animation can be used by teachers to facilitate students in creating their project-based learning which can help them to be students who internalize Pancasila values. In addition, animation is a place for teachers to explore and be creative in utilizing technology. This article discusses a training of creating animation for elementary school teachers and their perception towards the use of animation as a media of project-based learning. The stages of the training were observation, socialization, mentoring, and evaluation. The four stages were done in order to conduct the animation training activities for elementary school teachers. This training received a positive response from the participants which was marked by the participants' excitement and enthusiasm when creating animation projects. The results of this training will be used as learning media and as an alternative of students' project-based work which is based on the demands of this modern era that is appropriate with students' interests, students' ways of learning, and students' learning products.

Keywords: Animation; pancasila student profile; project-based learning



1. PENDAHULUAN

Nilai-nilai Pancasila harus ditanamkan untuk generasi muda Indonesia sejak dini supaya menghasilkan manusia Indonesia yang memiliki perilaku yang sesuai dengan Pancasila di berbagai aspek kehidupan. Memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila merupakan hal yang penting sebagai perwujudan Pendidikan yang berkarakter (Dewi & Sianturi, 2021). Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berjiwa Pancasila, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) merumuskan visi tahun 2020-2024, yaitu untuk mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian berlandaskan gotong royong melalui pelajar Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif, yang dikenal dengan indikator Profil Pelajar Pancasila. Indikator-indikator Profil Pelajar Pancasila tersebut sangatlah ideal untuk diimplementasikan di Indonesia karena isinya merujuk pada ideologi Pancasila (Rusnaini et al., 2021). Profil Pelajar Pancasila ini adalah kebijakan Kemdikbud yang diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Tricahyono, 2022)

Penerapan Profil Pelajar Pancasila di sekolah sangatlah penting dilakukan karena di zaman digitalisasi ini banyak terdapat pengaruh-pengaruh luar yang cenderung negatif yang mengarah ke perubahan karakter yang negatif (Sulastri et al., 2022). Penerapan Profil Pelajar Pancasila ini diharapkan dapat terealisasi dengan baik sehingga dapat membentuk karakter pelajar yang berakhlak mulia, mampu bersaing di kancah nasional maupun internasional, dapat bekerjasama dan berkolaborasi dengan siapapun, bersikap mandiri, kritis dan inovatif (Tricahyono, 2022). Oleh karena itu, upaya-upaya dilakukan oleh Kemendikbudristek, di antaranya dengan menyelenggarakan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan untuk mengamati dan mencari solusi permasalahan di sekitarnya (Wayan Rati et al., 2017).

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) menjadi salah satu upaya untuk menyiapkan generasi bangsa untuk menghadapi tantangan perkembangan dunia (Rizkasari, 2023). Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan pertanyaan dan masalah nyata, kemudian diberi kesempatan untuk melakukan investigasi dalam memecahkan masalah secara berkolaborasi (Rati et al., 2017). Dengan model pembelajaran berbasis proyek, pengalaman belajar yang dialami oleh siswa menjadi lebih menarik dan bermanfaat (Rati et al., 2017). Mereka juga akan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. Selain itu, siswa juga berkesempatan untuk belajar menyelidiki, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Dengan Penguatan Profil Pelajar Pancasila, siswa berkesempatan untuk belajar pada situasi tidak formal, mengalami struktur pembelajaran yang fleksibel, melakukan kegiatan yang interaktif, dan dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar untuk meningkatkan berbagai kompetensi (Sulastri et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pandangan dari Ki Hadjar Dewantara yang menyatakan bahwa pembelajaran di luar kelas sangat penting karena mendorong siswa untuk peka dan peduli dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran di luar kelas serta memungkinkan siswa untuk menyelesaikan masalah kontekstual di lingkungan sekitar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Dewi, 2021).

Zaman yang berkembang kian pesat membutuhkan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif. Perkembangan teknologi pun menjadi semakin cepat dan menjadi bagian yang penting dan tak terpisahkan dalam kehidupan (Suminar, 2019). Kreativitas dan inovasi akan lebih mudah terwujud apabila manusia menguasai teknologi. Di dunia pendidikan, teknologi sangat berperan dalam menyebarkan dan mengakses informasi dan pengetahuan (Zabidi, 2019). Selain itu, teknologi juga membantu memperlancar proses pembelajaran, termasuk pembelajaran berbasis proyek untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran maupun pengerjaan proyek sangat diperlukan (Arifiyanti & Wulansari, 2022). Dalam hal ini, salah satu teknologi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan penyelesaian proyek adalah animasi. Media animasi



merupakan media berisi kumpulan gambar yang diolah untuk menghasilkan gerakan dan audio yang dapat digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran (Nengsi, 2015). Animasi merupakan kegiatan untuk memberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup atau terkesan hidup terhadap benda mati (Nengsi, 2015).

Animasi dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, khususnya dalam memperjelas penyampaian makna pesan dan informasi (Siswanah, 2013). Selain itu, berkaitan dengan pembelajaran berbasis proyek, animasi dapat digunakan oleh siswa sebagai media dalam mengerjakan proyek. Karena alasan tersebut, animasi sekarang banyak digunakan oleh guru atau pengajar dalam memfasilitasi proses belajar siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Oleh sebab itu, para guru seyogyanya mampu menguasai cara membuat animasi demi dapat membantu dan mendampingi siswa dalam menyelesaikan proyeknya. Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara di lapangan, khususnya di SD Pancuranmas dan SD Setan, para guru belum menguasai cara membuat animasi sebagai media pembelajaran. Akibatnya, guru belum dapat berinovasi secara optimal ketika mendampingi siswa dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Artikel ini membahas tentang kegiatan dan hasil pelatihan pembuatan animasi untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila di tingkat sekolah dasar. Animasi ini dipilih karena dapat memfasilitasi para siswa dalam melaksanakan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dengan baik. Terlebih lagi, animasi dapat meningkatkan motivasi siswa pada saat melaksanakan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan terwujudnya Profil Pelajar Pancasila.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode adalah pola atau sistem tindakan yang akan dilakukan (Aditya, 2016). Metode bisa berupa urutan atau tahapan-tahapan untuk menjalankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Metode yang sistematis akan membantu tujuan pengabdian ini tercapai dengan maksimal. Ada empat tahapan yang akan dijalani dalam kegiatan pengabdian, yakni observasi, sosialisasi pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi.

Tahapan kegiatan yang pertama adalah kegiatan Observasi. Kegiatan ini merupakan langkah awal yang amat penting, karena kegiatan pengabdian pada masyarakat harus dimulai dari niat untuk membantu masyarakat. Tahap ini dapat dilakukan dengan menentukan lokasi program pengabdian kepada masyarakat. Setelah menentukan lokasi pengabdian, kemudian tim melakukan observasi lanjutan yang bertujuan untuk mengetahui jumlah guru/staf, fasilitas yang ada di sekolah, serta tingkat kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer dan pengetahuan para guru tentang pembuatan animasi.

Berdasarkan observasi lapangan yang sudah dilaksanakan, terdapat 29 peserta pelatihan yang terdiri atas dua kepala sekolah dari SD N Pancuranmas 1 dan SD N Setan, para guru kelas, guru olah raga, guru agama dan juga operator sekolah. Selain itu, sekolah yang ditunjuk sebagai pusat pelaksanaan kegiatan, yaitu SD N Pancuranmas 1 mempunyai fasilitas yang memadai untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan animasi. Terdapat ruangan yang dapat digunakan untuk pelaksanaan kegiatan komputer, laptop dan juga koneksi internet yang memadai. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat animasi masih pada tahap pemula. Dari data observasi yang didapat, kemudian tim menentukan metode pendampingan, materi, lokasi yang menjadi pusat kegiatan, dan juga perlengkapan yang dibutuhkan untuk kegiatan pelatihan pembuatan animasi.

Setelah kegiatan observasi, tim melakukan sosialisasi kegiatan. Pada kegiatan sosialisasi ini, tim pengabdian memperkenalkan anggota tim pengabdian, menjelaskan tujuan dari kegiatan pengabdian, serta memaparkan tentang jadwal dan mekanisme kegiatan. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan pendampingan pembuatan animasi. Kegiatan pendampingan ini dilakukan secara luring selama enam kali pertemuan. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pelatihan ini adalah metode diskusi, demonstrasi, serta tanya jawab interaktif.

Dengan metode tersebut para peserta menjadi lebih aktif dalam setiap kegiatan pelatihan sehingga diharapkan mampu mencapai hasil yang maksimal. Selain kegiatan pelatihan yang

interaktif, peserta juga dilatih untuk secara aktif berpraktik membuat proyek animasi dengan bantuan fasilitator maupun dengan peserta lain sehingga para peserta lebih mahir dalam membuat proyek animasi. Pada akhir sesi, para peserta juga diminta untuk merefleksikan hal-hal yang telah mereka pelajari selama proses pelatihan, sehingga peserta mampu mengetahui kelemahan dan kelebihan mereka pada saat membuat proyek animasi dan fasilitator lebih dapat membantu mereka untuk dapat lebih mengembangkan kemampuannya. Rincian program pendampingan penerapan Profil Pelajar Pancasila melalui pelatihan pembuatan animasi yang akan dilaksanakan di kedua sekolah akan dijelaskan sesuai Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kegiatan Pendampingan

No.	Pogram Pendampingan	Kegiatan	Pelaksana Kegiatan
1.	Materi I	Pembukaan	Kepala SD Negeri Pancuranmas dan SD Setan, Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar dan peserta kegiatan
2.	Materi II	Pendampingan penerapan Profil Pelajar Pancasila melalui pelatihan pembuatan animasi	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar dan peserta kegiatan
3.	Materi III	Pendampingan penerapan Profil Pelajar Pancasila melalui pelatihan pembuatan animasi	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar dan peserta kegiatan
4.	Materi IV	Presentasi produk, evaluasi, dan penutup	Kepala SD Negeri Pancuranmas dan SD Setan, Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar dan peserta kegiatan

Setelah kegiatan pendampingan selesai, maka tim pengabdian melaksanakan kegiatan evaluasi. Kegiatan Evaluasi ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan penutup kegiatan pelatihan. Pada kegiatan evaluasi ini para peserta menyampaikan permasalahan yang dihadapi selama proses pendampingan serta pesan dan kesan dari kegiatan pendampingan yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Animasi

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan kegiatan observasi dimana hasil observasi tersebut menjadi dasar untuk menentukan materi pelatihan yang sesuai dengan peserta pelatihan, yaitu para guru SD Negeri Setan dan SD Negeri Pancuranmas 1. Berdasarkan hasil observasi, para peserta mempunyai keterampilan dasar mengoperasikan komputer dan internet, namun belum terbiasa dengan pembuatan animasi. Oleh karena itu, tim memutuskan untuk menggunakan aplikasi Scratch sebagai aplikasi yang digunakan sebagai materi pelatihan. Aplikasi Scratch adalah bahasa pemrograman visual dasar yang dikembangkan oleh Lifelong Kindergarten research group di MIT Media Lab. Aplikasi ini digunakan untuk membuat cerita interaktif, game interaktif, dan animasi. Aplikasi ini mudah diakses dan mudah digunakan oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga usia dewasa pada tingkat pemula dalam konsep pemrograman karena bahasa pemrograman yang digunakan telah didesain menjadi bahasa pemrograman “building block”. Dengan model pemrograman seperti itu, para pengguna hanya cukup menarik blok ke kode area atau sering disebut dengan istilah drag and drop.

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan penjelasan tujuan kegiatan pelatihan pembuatan animasi, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan tentang aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi, yaitu *Scratch*. *Scratch* adalah bahasa pemrograman berbasis “*building block*” yang dapat digunakan untuk membuat cerita interaktif, game maupun animasi. Pada kegiatan pertama ini, para peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur *Scratch* beserta fungsinya, serta diberikan demonstrasi pembuatan cerita animasi menggunakan aplikasi *Scratch* secara daring.



Setelah kegiatan pengenalan fitur *Scratch* dan demonstrasi mengenai pembuatan cerita animasi, para peserta diberikan materi mengenai alternatif pembuatan animasi sebagai proyek penguatan profil Pelajar Pancasila di tingkat Sekolah Dasar. Pada akhir kegiatan ini para peserta diminta untuk membuat akun *Scratch* dan mempersiapkan cerita interaktif, game interaktif, dan animasi yang akan dibuat.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara luring dan terpusat di SD N Pancuranmas 1. Adapun detail gambaran kegiatan pelatihan ditunjukkan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Gambaran Kegiatan Pelatihan

No.	Kegiatan	Detail Materi	Metode	Pelaksana Kegiatan
1.	Pembukaan	Penjelasan mengenai tujuan kegiatan, pengenalan fitur <i>Scratch</i> , dan demonstrasi pembuatan cerita animasi	Luring	Kepala Sekolah, Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar dan peserta kegiatan
2.	Materi I	Pendampingan eksplorasi fitur-fitur <i>Scratch</i>	Luring	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar dan peserta kegiatan
3.	Materi II	Praktik pembuatan animasi dengan aplikasi <i>Scratch</i>	Luring	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar dan peserta kegiatan
4.	Materi III	Praktik pembuatan animasi dengan aplikasi <i>Scratch</i>	Luring	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar dan peserta kegiatan
5.	Materi IV	Presentasi produk cerita animasi	Luring	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar dan peserta kegiatan
6.	Penutup	Evaluasi dan Diskusi	Luring	Kepala Sekolah, Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar dan peserta kegiatan

Setelah kegiatan perkenalan, demonstrasi dan persiapan, kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan praktik pembuatan animasi. Sebagai permulaan, para peserta mengeksplorasi fitur-fitur *Scratch* yang telah diperkenalkan pada pertemuan sebelumnya. Pada kesempatan ini, para peserta belajar memunculkan karakter, mengubah warna dan posisinya, menambahkan suara, serta mengatur gerakan dasar karakter. Para peserta juga belajar menambahkan/mengedit teks, menambahkan latar belakang, menambahkan suara. Selain itu, para peserta juga berlatih untuk menarik blok ke kode area, menduplikat, mengulang, dan menjalankan cerita dengan beberapa cara yang berbeda. Kemudian, para peserta diberi satu contoh animasi, kemudian secara klasikal para peserta mengikuti langkah-langkah pembuatan animasi tersebut. Setelah itu, para peserta diberi waktu untuk mengeksplor pembuatan cerita. Gambar 1 merupakan kegiatan demonstrasi pembuatan animasi. Pada gambar tersebut fasilitator menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Scratch* dan memberikan demonstrasi pembuatan animasi.



Gambar 1. kegiatan demonstrasi pembuatan animasi

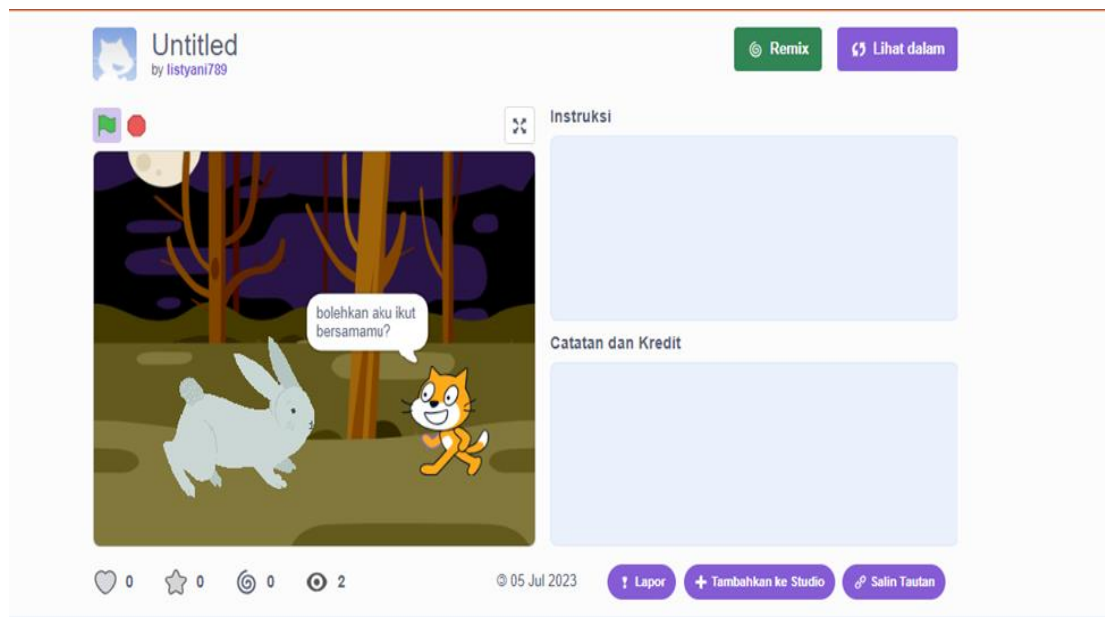
Pada pertemuan selanjutnya, para peserta mempraktikkan pembuatan animasi dengan baik secara individu maupun secara berkelompok. Pada pertemuan ini, para peserta diminta untuk membuat animasi berdasarkan cerita yang telah dipersiapkan. Para peserta yang merupakan guru Sekolah Dasar rata-rata membuat cerita atau game yang sesuai dengan kebutuhan kelas yang diampunya. Kegiatan praktik pembuatan animasi secara mandiri ini berjalan dengan cukup lancar meskipun ada beberapa kendala yang ditemui misalnya, musik yang sudah ditambahkan dapat diputar, namun karakternya tidak bergerak selaras dengan musik. Namun, kendala yang demikian itu dapat diatasi dengan memberikan pendampingan saat proses pembuatan animasi tersebut. Selain itu, para peserta juga mengatasi kendala yang terjadi dengan cara melihat contoh proyek serupa dari tutorial yang sudah disediakan di aplikasi Scratch. Beruntungnya, tutorial yang disediakan aplikasi Scratch berbentuk video sehingga para peserta dapat mengatasi kendala yang dihadapi dengan mudah. Para peserta dari kedua sekolah juga saling berkolaborasi dan berbagi mengenai blok blok yang digunakan untuk membuat cerita yang serupa.

Pada pertemuan keempat, para peserta masih melakukan kegiatan pembuatan animasi. Kegiatan ini berlangsung lebih lancar daripada kegiatan praktik yang sebelumnya karena mayoritas peserta sudah lebih hafal dengan langkah pembuatan animasi. Pada pertemuan ini bahkan ada peserta yang proyek animasinya telah selesai. Peserta yang sudah menyelesaikan proyeknya kemudian diminta untuk membuat proyek yang lain, misalnya membuat game. Terdapat beberapa hal yang menarik pada saat kegiatan ini berlangsung, salah satunya adalah terdapat peserta yang tanpa arahan fasilitator mampu menemukan fitur text to speech. Hal tersebut menunjukkan bahwa para peserta sangat antusias dan sungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan animasi.

Setelah kegiatan praktik membuat animasi selesai, para peserta diminta untuk mempresentasikan karya yang telah dihasilkan. Terdapat enam proyek yang dipresentasikan. Proyek animasi yang dipresentasikan cukup beragam. Salah satunya adalah cerita tentang perkenalan. Selain itu, terdapat peserta yang membuat game sederhana yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Gambar 2 merupakan salah satu contoh proyek animasi yang dibuat oleh salah satu peserta.

Kegiatan pelatihan pembuatan animasi diakhiri dengan kegiatan evaluasi mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Pada kegiatan ini para peserta juga memberikan pesan dan kesan tentang kegiatan pelatihan pembuatan animasi. Kegiatan pelatihan ini mendapatkan respon positif dari kepala sekolah kedua sekolah mitra dan juga bapak dan ibu guru yang menjadi peserta pelatihan. Para peserta mengungkapkan bahwa pelatihan ini dapat membantu para guru

dalam mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Gambar 3 merupakan kegiatan presentasi dan diskusi dengan para peserta pelatihan.



Gambar 2. Animasi yang dibuat oleh peserta pelatihan



Gambar 3. Kegiatan presentasi dan diskusi

Animasi sebagai Alternatif Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar

Profil Pelajar Pancasila merupakan aspek yang penting dalam implementasi kurikulum merdeka. Tujuan dari implementasi Profil Pelajar Pancasila ini adalah untuk mewujudkan pelajar Indonesia yang berkompentensi dan dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.



Dengan implementasi Profil Pelajar Pancasila ini maka akan mewujudkan sumber daya manusia yang unggul, berkompentensi global dan mempunyai nilai, karakter, dan budi pekerti yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia (Tricahyono, 2022). Di tingkat sekolah, penerapan Profil Pelajar Pancasila dilakukan dengan penyelenggaraan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan sebagai upaya untuk mengamati dan mencari solusi permasalahan di sekitarnya. Dengan pembelajaran berbasis proyek ini para siswa berkesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif, kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Kreatif dan kolaboratif merupakan indikator dari Profil Pelajar Pancasila. Kreatif dalam hal ini merujuk pada kemampuan untuk memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat; sedangkan indikator gotong-royong merupakan kegiatan kerjasama yang dilakukan antar siswa untuk saling membantu dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat positif sehingga pada akhirnya menimbulkan sifat tolong-menolong dan peduli antar sesama (Rusnaini et al., 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek perlu dikolaborasikan dengan teknologi karena teknologi dapat membantu mewujudkan kreativitas dan inovasi di era modern ini. Sesuai dengan arahan menteri Pendidikan, sistem Pendidikan nasional selain mengedepankan nilai-nilai karakter, berkhak mulia, dan mengedepankan nilai-nilai ketuhanan juga wajib unggul dalam inovasi dan teknologi Rahayuningsih, 2022). Animasi adalah salah satu contoh teknologi yang dapat digunakan sebagai alternatif Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dalam hal ini, guru dapat menerapkannya di berbagai mata pelajaran yang diampunya, tentunya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut, tentunya para guru keterampilan membuat animasi.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan di akhir kegiatan pelatihan ini, para peserta mengungkapkan bahwa kegiatan tersebut dapat menambah keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran sekaligus dapat dijadikan sebagai alternatif Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila siswa Sekolah Dasar. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran, produk animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara daring maupun luring (Nengsi, 2015). Sedangkan, dalam kaitannya dengan pembelajaran berbasis proyek, animasi dapat dijadikan menjadi salah satu alternatif Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada salah satu mata pelajaran. Dengan demikian secara tidak langsung proyek animasi dapat menjadi sarana untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan pembuatan animasi sebagai media untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila mendapatkan antusiasme yang tinggi dari para peserta. Pada saat pelatihan, para peserta menunjukkan keaktifan dalam berdiskusi, bertanya jawab dan juga dalam membuat produk animasi. Para peserta juga aktif berekplorasi dalam menciptakan produk animasi yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif dengan memadu padankan karakter, warna, gerak dan cerita yang sesuai dengan enam kompetensi Profil Pelajar Pancasila yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hasil dari pelatihan ini selanjutnya akan digunakan sebagai media pembelajaran serta sebagai media yang digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam pembuatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai sarana untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Pasca kegiatan pelatihan ini, diharapkan untuk dapat lebih. Setelah pelatihan ini, para guru duharapkan untuk selalu meningkatkan keterampilan menciptakan animasi secara kontinyu agar dapat membimbing siswa dalam pengimplentasian animasi dalam pembelajaran berbasis proyek di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Tidar yang telah memberikan dukungan berupa dana pengabdian kepada masyarakat tahun 2023 dan juga Kepala Sekolah SD Negeri Pancuranmas 1 dan Kepala Sekolah SD Negeri Setan yang telah memberikan fasilitas



serta dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan animasi ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para peserta pelatihan yang telah berperan aktif selama pelatihan berlangsung.

REFERENSI

- Sianturi, Y. R. U., Dewi, D. A. (2021). Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari Hari Dan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 222-231
- Arifiyanti, A. A., & Wulansari, A. (2022). Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Membantu Peningkatan Daya Saing UMKM. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 5(3), 244–251. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v5i3.1418>
- Nengsih, S. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis Untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. *Jurnal BioConcetta*, 1(2),39-48, doi:10.22202/bc.2015.v1i2.1504.
- Rahayuningsih, F. (2022). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177-187. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.925>
- Rizkasari, E. (2023). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Menyiapkan Generasi Emas Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 50–60. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.1.50-60>
- Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2), 230-249. doi:<http://dx.doi.org/10.22146/jkn.67613>
- Siswanah, E. (2017). Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika Iain Walisongo Semarang. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 3(2), 5-17. doi:<https://doi.org/10.21580/phen.2013.3.2.117>
- Sulastri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 413-420. <https://doi.org/10.29210/30032075000>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 774–783.
- Tricahyono, D. (2022). Upaya Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Melalui Desain Pembelajaran Sejarah Berbasis Kebhinekatunggalikaan. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(1), 13-23.
- Dewa, K. T. (2021). Pengaruh Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning) Berbentuk Jelajah Lingkungan Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gianyar. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 110-120.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N. & Rediani, N. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 60-71
- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165-174.



Zabidi, A. (2019). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 128-144.