

Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Pelatihan *Coding Game* pada Siswa SMA Negeri 5 Jember

¹⁾Aulya Nanda Prafitasari*, ²⁾Lintang Setyo Kurniawati, ³⁾Nikmatil Hasanah

¹⁾Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

²⁾Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

³⁾SMA Negeri 5 Jember

Email Corresponding: aulya.prafitasari@unmuhjember.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Kurikulum Merdeka Penguatan Profil Pelajar Pancasila Rekayasa dan Teknologi Keterampilan <i>coding</i> Aplikasi <i>Game</i> GDevelop	SMA Negeri 5 Jember sebagai mitra kegiatan pengabdian masyarakat memiliki permasalahan tentang belum optimalnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema Rekayasa dan Teknologi diharapkan dapat membuat siswa secara optimal memanfaatkan dan menghasilkan produk digital melalui fasilitas layanan komputer di sekolah dan perangkat dawai yang dimilikinya, terutama tentang <i>coding games</i> . GDevelop adalah solusi yang baik dan sempurna bagi pengembang <i>game</i> pemula. Sehingga tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan <i>coding game</i> pada Siswa SMA Negeri 5 Jember menggunakan aplikasi Gdevelop. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan menggunakan model <i>Training Cycle</i> . Hasilnya kegiatan pelatihan tentang <i>coding game</i> pada siswa di SMA Negeri 5 Jember berjalan dengan lancar. Total 48,2% siswa menyatakan pelatihan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa dan total 72% siswa menyatakan aplikasi Gdevelop mudah digunakan. Sebanyak 67,5% siswa dapat menyelesaikan tahapan pembuatan <i>game</i> sesuai instruksi namun hanya sekitar 33% siswa yang menyatakan tertarik akan mengembangkan <i>game</i> secara mandiri. Adanya pelatihan pembuatan <i>game</i> ini sangat sesuai diberikan kepada siswa di sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai bentuk penguatan keterampilan dan nalar kritis yang merupakan bagian dari bentuk Profil Pelajar Pancasila.
Keywords: Kurikulum Merdeka Pancasila Student Profile Engineering and Technology Coding Skill Gdevelop Game Application	ABSTRACT SMA Negeri 5 Jember as a partner in community service activities has a problem regarding the not yet optimal use of technology in learning in the Independent Curriculum. Pancasila Student Profile (P5) Project with the theme Engineering and Technology can make students optimally utilize and produce digital products through the facilities, computer services in schools and the gadgets they own, especially regarding coding games. GDevelop is a good and perfect solution for beginner game developers. So the aim of this community service activity is to provide game coding training to SMA Negeri 5 Jember students using the Gdevelop application. This activity is carried out using the Training Cycle Model. As a result, training activities on coding games for students at SMA Negeri 5 Jember ran smoothly. A total of 48.2% of students stated that the training provided was in accordance with student needs and a total of 72% of students stated that the Gdevelop application was easy to use. As many as 67.5% of students were able to complete the game creation stages according to instructions, but only around 33% of students stated they were interested in developing games independently. This game-making training is very suitable for students in schools that implement the Independent Curriculum as a form of strengthening skills and critical reasoning which is part of the Pancasila Student Profile.
	This is an open access article under the CC-BY-SA license. 

I. PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Kemdikbudristek, 2023). Selain melalui kegiatan pengajaran, dalam Implementasi Kurikulum

Merdeka terdapat Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau P5 yang juga digunakan sebagai alur dalam mencapai target capaian pembelajaran. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah Projek Lintas Disiplin Ilmu yang kontekstual dan berbasis pada kebutuhan masyarakat atau permasalahan di lingkungan satuan pendidikan dimana pada pendidikan kesetaraan berupa projek pemberdayaan dan keterampilan berbasis profil Pelajar Pancasila (BSKAP, Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Penguatan Pancasila, 2022). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) memiliki 5 tema antara lain Gaya Hidup Berkelanjutan, Kearifan Lokal, Bhineka Tunggal Ika, Bangunlah Jiwa Raganya, Suara Demokrasi, Rekayasa dan Teknologi, Kewirausahaan serta Kebekerjaan (BSKAP, Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Penguatan Pancasila, 2022). Dalam panduan pengembangan P5 juga dijelaskan bahwa pelaksanaan projek ini melibatkan para siswa sebagai subjek utama dalam pelaksanaan mulai dari perencanaan hingga pameran produknya.

Tuntutan perkembangan teknologi juga telah diselaraskan dengan penyediaan fasilitas komputer yang memadai di masing-masing sekolah. Selain itu, siswa juga kini leluasa bahkan diarahkan untuk dapat memanfaatkan dawai yang dimilikinya dengan lebih efektif untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut (Munir, 2014), berbagai perangkat jaringan, sumber daya digital, dan lingkungan elektronik yang digunakan untuk membuat dan mendukung komunitas ini dalam produksi pengetahuan dan kapan saja, dimana saja pembelajaran kolaboratif. Demi menunjang kemajuan pendidikan berbasis teknologi tersebut, kini telah banyak jaringan internet baik disediakan secara umum ataupun individu yang dapat dengan mudah diakses dalam genggam. Sayangnya hal ini masih belum banyak dimanfaatkan secara optimal oleh siswa tidak terkecuali di SMA Negeri 5 Jember.

SMA Negeri 5 Jember merupakan salah satu sekolah yang telah melaksanakan Implementasi Kurikulum Merdeka pada dua jenjang di tahun 2023, yakni kelas X dan XI. Salah satu tema Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang akan diterapkan pada semester genap 2023-2024 adalah Rekayasa dan Teknologi. Tujuan dari tema tersebut adalah melatih peserta didik untuk berdaya pikir kritis, kreatif, inovatif, sekaligus memiliki kemampuan berempati untuk berekayasa membangun produk berteknologi yang memudahkan kegiatan diri dan sekitar. Dalam hal ini, peserta didik juga dapat didorong untuk membangun *smart society* melalui inovasi dan penerapan teknologi yang kekinian. Berdasarkan hasil wawancara, Kepala SMA Negeri 5 Jember mengharapkan adanya peningkatan keterampilan yang dimiliki peserta didik terkait penggunaan teknologi informasi khususnya pemanfaatan perangkat yang selama ini digunakan oleh siswa untuk membuat produk kekinian yang memiliki nilai lebih dari sekedar sebagai sarana berkomunikasi dalam jejaring sosial. Kepala Sekolah mengharapkan siswa bisa memiliki keterampilan pemrograman yang nantinya juga bisa menjadi salah satu keunggulan SMA Negeri 5 Jember dimana keterampilan tersebut lebih banyak dimiliki oleh siswa dari SMA kejuruan. Apalagi Berdasarkan hal tersebut, maka tim kegiatan pengabdian menawarkan alternatif solusi untuk dapat mengambil peran dalam pelaksanaan P5 pada tema Rekayasa dan Teknologi tersebut dengan memberikan pelatihan berupa *Game Coding* kepada para siswa. Menurut (Yohannes, 2021) Perancangan game adalah konteks yang berguna untuk mengembangkan pemikiran komputasi dan kreativitas digital. Selain itu, pemilihan *Game Coding* ini dikarenakan hasil survei terkait minat siswa yang menunjukkan bahwa 76% siswa tertarik dengan Game dan sekitar 88% pernah mengunduh aplikasi game untuk dimainkan pada gawai yang dimilikinya.

Terdapat beberapa *website* atau *platform* yang mudah diakses untuk membuat suatu *game* bagi pemula, salah satunya adalah GDevelop 5. GDevelop 5 adalah sebuah platform pengembangan permainan open-source yang dirancang untuk memudahkan pengembangan permainan berbasis HTML5 dan platform lainnya. GDevelop 5 menawarkan berbagai fitur dan alat yang memungkinkan pengembang, terutama yang tidak memiliki latar belakang pemrograman yang mendalam, untuk membuat permainan secara visual dan tanpa perlu menulis kode secara manual. GDevelop adalah solusi yang baik dan sempurna karena memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu, gratis untuk digunakan, mudah untuk memulai, memungkinkan untuk membuat game untuk berbagai macam platform, dan memiliki komunitas yang siap membantu (Yohannes, 2021). Kemudian (Laakso, 2021) menyebutkan Gdevelop mampu membantu siswa merancang, menemukan, dan membuat semua aspek permainan dengan mudah dalam satu *platform* dan di akhir proyek dapat membuat siswa merasa telah menguasai keterampilan digital teknis serta menjadi lebih lancar dengan keterampilan digital yang artistik.

Permasalahan yang dipaparkan sebelumnya memberikan ide bagi kami untuk melakukan program pengabdian masyarakat dengan memberikan pelatihan kepada siswa SMA Negeri 5 Jember untuk menunjang kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada tema Rekayasa dan Teknologi pada sekolah

tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan masalah dan alternatif solusi yang ditawarkan, maka judul pada program pengabdian masyarakat kami adalah "Peningkatan Keterampilan Siswa melalui Pelatihan *Coding Games* sebagai Bentuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMA Negeri 5 Jember". Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah terselenggaranya pelatihan *coding games* sebagai bentuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMA Negeri 5 Jember, mengetahui respon mitra dan siswa terkait kegiatannya. Serta siswa dapat menghasilkan *game* sebagai produk karya P5 dengan tema Rekayasa dan Teknologi pada semester genap Tahun Akademik 2023 – 2024.

II. MASALAH

Berdasarkan hasil wawancara, permasalahan yang dialami mitra (SMA Negeri 5 Jember) adalah belum optimalnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga adanya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema Rekayasa dan Teknologi diharapkan siswa dapat secara optimal memanfaatkan dan menghasilkan produk digital melalui fasilitas layanan komputer di sekolah dan perangkat dawai yang dimilikinya. Adapun lokasi SMA Negeri 5 Jember terletak di Jl. Semangka No.4, Glisat, Baratan, Kec. Patrang, Kabupaten Jember.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian SMAN 5 Jember
(www.sman5jember.sch.id)

SMA Negeri 5 Jember sebagai mitra bercita – cita melalui proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) dapat memberikan *build skill* kepada siswa terkait pemograman yang biasanya hanya dimiliki oleh siswa dari sekolah kejuruan, namun Mitra belum memiliki kesempatan untuk memberikan tambahan wawasan dan pelatihan kepada siswa tentang pemograman melalui layanan komputer di sekolah terutama tentang *coding games* melalui berbagai *platform* yang tersedia. Pemilihan *coding games* ini dikarenakan hasil survei terkait minat siswa yang menunjukkan bahwa 76% siswa tertarik dengan Game dan sekitar 88% pernah mengunduh aplikasi game untuk dimainkan pada gawai yang dimilikinya. Secara rinci permasalahan yang dialami oleh Mitra sebagai berikut.

- Mitra bercita – cita melalui proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) dapat memberikan *build skill* kepada siswa terkait pemograman yang biasanya hanya dimiliki oleh siswa dari sekolah kejuruan.
- Mitra belum memiliki kesempatan untuk memberikan tambahan wawasan kepada siswa tentang pemograman melalui layanan komputer di sekolah.
- Mitra belum memiliki kesempatan memberikan pelatihan kepada siswa tentang game coding melalui berbagai *platform* yang tersedia.

III. METODE

Kegiatan pengabdian dilakukan kepada siswa SMA Negeri 5 Jember sebagai kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) pada tema Rekayasa dan Teknologi. Siswa yang mengikuti pelatihan berjumlah 40 yang telah dipilih sebelumnya oleh guru mata pelajaran TIK dari kelas X1 sampai X8. Kegiatan pelatihan mulai dari koordinasi hingga pelaksanaan dilakukan pada bulan November 2023 sampai pekan pertama bulan Maret tahun 2024. Adapun pelaksanaan pelatihan menggunakan model *Training Cycle* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Model Pelatihan “*Training Cycle*” (Isman, 2015)

Secara rinci paparan setiap langkah dari Gambar 1 dapat diuraikan dalam Tabel berikut.

Tabel 1. Uraian Langkah Pelatihan

No	Jenis Kegiatan	Rencana kegiatan	Target dan luaran
1.	<i>Identify Training Needs</i>	Melakukan wawancara terkait tema kegiatan P5 dan permasalahan yang ada di sekolah. Kemudian melakukan pemaparan kepada kepala SMA Negeri 5 Jember tentang pelatihan pembuatan <i>game</i> untuk menunjang tema Rekayasa dan Teknologi pada kegiatan P5.	Mitra memberikan ijin pelatihan dengan tema yang ditawarkan dengan siswa sebagai peserta pelatihan.
2.	<i>Design the Training</i>	Melakukan koordinasi dengan tim pelaksana terkait pemilihan aplikasi, dan penyusunan modul untuk membantu siswa dalam pelatihan membuat game. Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah tentang hal-hal yang dibutuhkan dan dilakukan dalam kegiatan pelatihan	Tersusunnya modul petunjuk pembuatan <i>game</i> menggunakan aplikasi G-Develop5 yang digunakan siswa pada saat pelatihan. Mendapatkan fasilitas perangkat, tempat dan waktu pelaksanaan serta melakukan pemeriksaan perangkat komputer dan jaringan internet
3.	<i>Deliver the Training</i>	Melaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan game pada siswa kelas X sejumlah 40 orang dengan menggunakan aplikasi G-Develop5 sesuai dengan alokasi waktu yang telah disepakati.	1. Terlaksananya kegiatan penguatan profil pelajar pancasila berupa pelatihan <i>coding game</i> untuk siswa SMA Negeri 5 Jember dengan baik, lancar, sesuai dengan yang telah direncanakan 2. Siswa dapat menghasilkan produk <i>game</i> sederhana sesuai dengan petunjuk yang dipaparkan dalam pelatihan 3. Siswa dapat meningkatkan keterampilan dan tertarik untuk melanjutkan secara mandiri pembuatan <i>game</i>

No	Jenis Kegiatan	Rencana kegiatan	Target dan luaran
4.	<i>Measu Success</i>	a) Pemantauan program b) Evaluasi program c) Pelaporan	1. Terlaksananya kegiatan program pengabdian sesuai rencana yang dipantau langsung oleh mitra 2. Siswa mengisi angket evaluasi pelaksanaan pelatihan <i>coding game</i> 3. Tersusunanya laporan dan artikel tentang kegiatan pelatihan <i>coding game</i> bagi siswa SMAN 5 Jember.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game memang diminati oleh banyak orang dari berbagai usia, khususnya para siswa yang masih remaja. *Game* adalah salah satu cara menghilangkan kepenatan dengan menggunakan kecerdasan berpikir dan strategi disertai interaksi dengan sistem dan konflik yang direayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain (Suliswaningsih, 2021). Menurut (Permana G.S, 2023) *Game* juga membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif dan pemecahan masalah seperti permainan pendidikan atau teka-teki. Minat siswa terhadap *game* ini menjadi alasan mitra untuk bekerjasama dengan tim pengabdian dosen Universitas Muhammadiyah Jember guna memberikan pelatihan tentang pembuatan *game* sesuai dengan tema kegiatan penguatan profil pelajar pancasila. Koordinasi tentang perencanaan kegiatan ini telah dilakukan antara tim pengabdian Universitas Muhammadiyah Jember dan Kepala SMA Negeri 5 Jember sebagai mitra sejak November 2023 dan pelatihan dilaksanakan pada 4 Maret 2024. Peserta pelatihan adalah perwakilan siswa dari kelas X1 sampai X8 yang memiliki ketertarikan terhadap perkembangan teknologi khususnya *game* serta dipantau langsung oleh guru mata pelajaran TIK. Siswa yang mengikuti pelatihan berjumlah 40 terdiri atas laki – laki dan perempuan yang memang menggemari *game* namun selama ini hanya berperan sebagai pengguna. Sehingga diharapkan setelah pelatihan muncul siswa yang tidak hanya sebagai pengguna tapi juga dapat mengembangkan *game*.



Gambar 3. Kondisi Awal Pelatihan Pembuatan Game

Tim melakukan persiapan pelatihan dengan membuat modul petunjuk penggunaan aplikasi G-Develop5 yang memaparkan langkah – langkah mulai dari cara *instal* hingga tahapan pembuatan *game* bagi pemula.



Gambar 4. Modul Petunjuk Penggunaan GDevelop

Kegiatan pelatihan pembuatan *game* berjalan dengan cukup lancar dan diikuti oleh siswa dengan antusias. Hal ini karena menurut (Mulyasari, 2023) siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu melalui *game* yang terdapat dalam telepon genggamnya. Sehingga beberapa siswa justru ada yang mendahului langkah dari yang

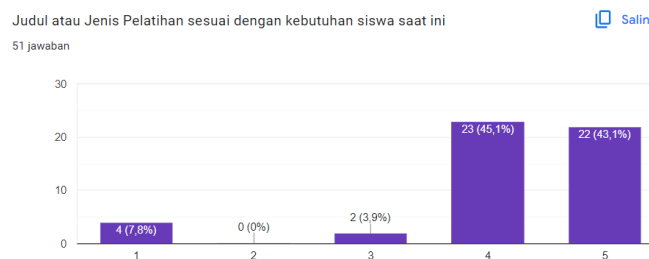
diinstruksikan oleh tim dengan bantuan modul petunjuk yang diberikan tim kepada siswa ketika pelaksanaan pelatihan. Antusiasme siswa terhadap *game* juga telah dipaparkan oleh (Amanda, 2016) yang menyebutkan bahwa *game* berbasis android dapat meningkatkan agresifitas remaja. Oleh karena itu minat siswa terhadap *game* perlu dikelola agar tidak hanya memberikan dampak negatif dari sifat adiktifnya seperti yang telah dipaparkan dalam hasil studi literasi dari penelitian sebelumnya (Habibi, 2022).



Gambar 5. Proses pembuatan game

Game yang diajarkan pada siswa merupakan jenis petualangan seperti “mario boss” sehingga siswa diminta mengkreasi sendiri bentuk dan letak tantangannya. Dalam pelatihan ini, tim hanya memberikan informasi terkait cara mengimplemetasikan fitur agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Bentuk akhir dari *game* yang dikembangkan dibebaskan bergantung oleh keterampilan dan imajinasi dari tiap siswa. Hal ini merupakan bentuk pembelajaran berdiferensiasi yang merupakan cerminan dari implementasi profil pelajar pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Karena pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan kritis, kreatif, serta inovatif dalam berpikir dan bertindak (Dendy Murdiyanto et al., 2023). Selain itu menurut (Sprenger MS & Hall, 2021) pendekatan diferensiasi dalam penggunaan teknologi *game* edukasi dapat membantu siswa dalam belajar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan mereka masing-masing.

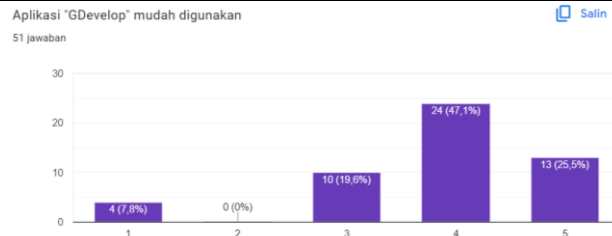
Kegiatan dievaluasi dengan menggunakan kuesioner respon siswa yang diberikan pada akhir pelatihan. Hasilnya sangat positif karena siswa menyatakan bahwa pelatihan yang dipilih tentang pembuatan *game* dinilai sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Hal ini dapat diketahui dari hasil survei yang terdapat pada grafik berikut yang menyatakan 45.1% sesuai dan 43.1% sangat sesuai.



Gambar 6. Grafik Respon antara Kesesuaian Pelatihan dengan Kebutuhan Siswa

Hasil kuesioner di atas menunjukkan bahwa *game* memang digemari oleh para remaja tidak kecuali pada usia siswa SMA. (Hadi. Muslim. & Irmanda, 2023) telah menyebutkan berdasarkan hasil kegiatan pengabdiannya bawah, aktivitas bermain *game* baik menggunakan komputer maupun dengan ponsel saat ini merupakan salah satu kegiatan yang diminati oleh banyak individu, mulai dari usia prasekolah hingga mereka yang berada di jenjang pendidikan tinggi, terutama anak-anak dan remaja.

Sejumlah 24 siswa atau 47% juga menyatakan bahwa aplikasi Gdevelop mudah digunakan oleh pemula, dan 25% menyatakan aplikasi ini sangat mudah.



Grafik 7. Respon Siswa tentang Kemudahan Aplikasi Gdevelop

Hasil pada grafik di atas sesuai dengan telah diuraikan oleh (Yohannes, 2021) yang menyatakan bahwa untuk menjadi pengembang game pemula, GDevelop adalah solusi yang baik dan sempurna karena memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu, gratis untuk digunakan, mudah untuk memulai, memungkinkan untuk membuat game untuk berbagai macam platform, dan memiliki komunitas yang siap membantu. Kemudahan siswa dalam menjalankan instruksi langkah pembuatan *game* juga didukung dari kemampuan logika yang dimiliki siswa usia SMA. Hal ini telah disampaikan oleh (Adelia & Setiawan, 2022) dalam pelatihan membuat *game*, siswa SMA sebagai peserta pelatihan dapat dengan mudah membuat game sederhana dengan logika yang dimiliki.

Walaupun siswa antusias dalam pembuatan game, ternyata tidak banyak siswa yang berminat membuat game sendiri. Hal ini terlihat dari angket evaluasi yang menyatakan bahwa hanya 33 % siswa yang setuju dan sangat setuju untuk mencoba membuat game menggunakan aplikasi Gdevelop secara mandiri seperti data pada grafik berikut.



Gambar 8. Grafik Respon Siswa tentang Keinginan Mengembangkan *Game*

Gambar di atas menunjukkan bahwa sekitar 31,4 % siswa cukup setuju akan mengembangkan *game* sendiri, dan total 35,2 % berpendapat tidak akan mencoba membuat game secara mandiri. Hal ini tidak berbeda dengan pernyataan (Brave A. Sugiarto, 2019) bahwa di usia produktif, ilmu pengetahuan belum menjadi daya tarik pelajar untuk membuat aplikasi game.

Kegiatan pelatihan ini tidak lepas dari beberapa kendala pada pelaksanaannya. Salah satunya adalah siswa yang datang tidak tepat waktu. Beberapa siswa ada yang datang terlambat sehingga tim harus mengulangi penjelasan. Kemudian kendala lainnya adalah beberapa komputer terlalu lama dalam memasang aplikasi Gdevelop, sehingga akhirnya siswa ada yang mengambil dan menggunakan *leptop* sendiri serta ada yang menggunakan satu komputer untuk dua siswa. Perbedaan kemampuan siswa dalam menangkap penjelasan juga membuat tim harus aktif untuk terus memantau dan memberikan bantuan bagi siswa yang mengalami keterlambatan dalam mengikuti instruksi dari pemateri utama.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan tentang *coding game* pada siswa di SMA Negeri 5 Jember berjalan dengan lancar. Total 48,2% siswa menyatakan pelatihan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa dan total 72% siswa menyatakan aplikasi Gdevelop mudah digunakan. Sebanyak 67,5% siswa dapat menyelesaikan tahapan pembuatan *game* sesuai instruksi namun hanya sekitar 33% siswa yang menyatakan tertarik akan mengembangkan *game* secara mandiri. Adanya pelatihan pembuatan *game* ini sangat sesuai diberikan kepada siswa di sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai bentuk penguatan keterampilan dan nalar kritis yang merupakan bagian dari bentuk Profil Pelajar Pancasila.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Jember atas program pendanaan internal sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terselenggara dengan baik. Terimakasih juga kami ucapkan kepada Kepala SMA Negeri 5 Jember dan guru mata pelajaran TIK atas izin dan fasilitas yang diberikan, serta kepada siswa yang telah mengikuti pelatihan dengan antusias. Terakhir kami sampaikan terimakasih pada tim pelaksana dosen dan para mahasiswa atas kerjasama yang baik dalam mengsucceskan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia & Setiawan. (2022). Pelatihan Pembuatan Game untuk Siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon menggunakan Aplikasi Scratch. *Aptekmas*, 129-135.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 291-304.
- Brave A. Sugiarso, Y. D. (2019). Membuat Game Pendidikan 3D namun Game Pendidikan Belum Menjadi Pemikat bagi Pelajar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 475-481. doi:<https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27654>
- BSKAP. (2022). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Penguatan Pancasila*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- BSKAP. (2022). *Surat Edaran Badan Standart Kurikulum dan Asesmen Pendidikan tentang Implementasi Kurikulum Merdeka*. Retrieved from <https://bskap.kemdikbud.go.id/>.
- Dendy Murdiyanto et al. (2023). Peluang dan Tantangan Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka pada Prodi Kedokteran Gigi. *Prosiding University Research Colloquium*, (pp. 267–273.).
- Habibi, N. H. (2022). Dampak Negatif Online Game terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik*, 6(1), 3035.
- Hadi. Muslim. & Irmanda. (2023). Pembuatan Game Edukasi menggunakan Game Maker sebagai Upaya Meningkatkan Pembelajaran Kreatif bagi Siswa SMK Badan Perguruan Indonesia Kota Bandung . *urnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Komputer (ABDIKOM)*, 2(1), 37-43.
- Isman, M. (2015, Agustus 9). *Training Cycle*. Retrieved from Artikel Training: Memahami Training dan Corporate Learning Lebih Baik: <https://artikeltraining.wordpress.com/2015/08/09/training-cycle/>
- Kemdikbudristek. (2023). *Kenali Kurikulum Merdeka, Tingkatkan Kualitas Pembelajaran*. Retrieved from Kurikulum Merdeka: <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Laakso, e. a. (2021). Developing students' digital competences through collaborative game design. *Elsevier: Computers and Education*, 174, 1-5.
- Mulyasari, E. A. (2023). The Use of Mobile Phones in Improving the Character of Children,s Curiosity. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2), 775-780. doi:<https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.78126>
- Munir. (2014). *Kerangka Kompetensi TIK bagi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Permana G.S, e. a. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP PRAMADINA Ciseeng, Bogor. *APPA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 93-97.
- Sprenger MS & Hall, K. R. (2021). Differentiated Instruction and the Inclusive Classroom: A Systematic Review. *Journal of Educational Research & Practice*, 11(2).
- Suliswaningsih, C. R. (2021). Pelatihan Membuat Game Menggunakan Software Construct 2 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMK. *Jurnal SEMAR*, 10(1), 1-6. doi:<https://doi.org/10.20961/semar.v10i1.44463>
- Yohannes, e. a. (2021). Pelatihan Pembuatan Game Menggunakan Gdevelop untuk Siswa/i SMA Negeri 6 Palembang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 833 - 840. doi:10.31764/jpmb.v5i1.6333