

PENDAMPINGAN KELOMPOK GURU IKM MI DALAM MENCAPAI KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA SISWA MELALUI APE BATTIK DI KRAKSAAN

ASSISTANCE TEACHER IKM MI GROUP IN ACHIEVE THE CHARACTER PROFILE OF PANCASILA STUDENTS THROUGH BATTIK APE IN KRAKSAAN

Nur Fitri Amalia¹⁾, Firdaus Ainul Yaqin²⁾, Imroatus Saadah³⁾

^{1,2,3}Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

¹Email: nurfitriamalia188@gmail.com

Recived: December 24, 2024 Accepted: December 24, 2024 Published: December 24, 2024

Abstrak: Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan pelatihan pembuatan alat permainan edukatif untuk mencapai profil pelajar pancasila siswa. Alat permainan edukatif tersebut dinamakan dengan APE BATTIK akronim dari (Alat Permainan Edukatif Budaya, Akhlak, Kritis, Kreatif, Inovatif dan Ketuhanan). Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan yang digunakan PAR (*Participatory Action Research*) artinya peneliti terlibat langsung dan meleburbersama subjek dampingan. Strategi yang digunakan yaitu analisis pohon masalah dan analisis harapan yang dilakukan bersama subjek dampingan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Kegiatan dilakukan selama empat minggu meliputi tahap *to know, to understand, to plan, to action and to change*. Subjek dampingan pada kegiatan PKM ini adalah kelompok guru MI Kraksaan yang terdiri 12 anggota. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat 12 guru memiliki kemampuan mendesain pembelajaran yang menarik melalui alat permainan edukatif BATTIK melalui aplikasi *canva*. APE BATTIK juga dapat digunakan sebagai alternatif solusi mengajarkan siswa dimensi kebhinekaan global elemen menganal budaya sehingga membuat siswa lebih tertarik mempelajari tentang budaya lokal.

Kata Kunci: APE, Profil Pelajar Pancasila, Budaya.

Abstract: *The aim of this community service activity is to provide training in making educational game tools to achieve the students' Pancasila student profile. These educational game tools are called the acronym APE BATTIK (Cultural, Moral, Critical, Creative, Innovative and Godly Educational Game Tools). The implementation method uses the PAR (Participatory Action Research) approach, meaning that the researcher is directly involved and merges with the attenuation subject. The analysis strategy used is a problem tree and expectation analysis carried out with the attenuation subject. Data collection was carried out by interviews, observation and documentation. Activities carried out for four weeks include the stages of knowing, understanding, planning, acting and changing. The subject of dampening in this PKM activity is the MI Kraksaan teacher group which consists of 12 members. As a result of community service activities, 12 teachers*

have the ability to design interesting learning using the BATTIK educational game tool via the Canva application. APE BATTIK can also be used as an alternative solution to teach students the dimensions of diversity of global elements in understanding culture so that it makes students more interested in learning about local culture

Keywords: APE, Pancasila Student Profile, Culture.

PENDAHULUAN

Kelompok guru implementasi kurikulum merdeka Madrasah Ibtidaiyah yang disingkat sebagai kelompok guru IKM MI terbentuk mulai tahun 2021. Anggota Kelompok Guru IKM MI terdiri atas enam MI dengan masing-masing MI dua perwakilan sehingga total ada 12 anggota. Enam MI meliputi MI Tarbiyatul Islam, MI Zainul Anwar, MI Tarbiyatul Wathan, MI Nurul Quran, MI Nahdlatul Ulama, MI Nurul Islam. Kelompok Guru IKM ini dibentuk oleh setiap instansi dengan tujuan mendalami, mengembangkan dan mengajarkan kurikulum merdeka pada semua guru dengan harapan dapat secara cepat adaptif terhadap perkembangan dan tuntutan pendidikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kahfi, (2022) dalam penelitiannya bahwa seorang guru perlu memiliki keterampilan adaptif terhadap kurikulum. Namun, pada pertengahan tahun ajaran 2023 dibulan Maret muncul keresahan para guru IKM MI dalam penguatan profil pelajar pancasila siswa.

Bulan Maret 2023 tepatnya setelah penilaian tengah semester (PTS) diperoleh hasil asesmen profil pelajar pancasila dimensi kebhinekaan global elemen mengenal budaya dan menghargai budaya berada pada kriteria rendah dengan rata-rata skor belum terlihat. Terdapat 56% siswa berada pada kriteria belum terlihat dengan skoring (≤ 40), 9% berada pada kriteria mulai terlihat dengan skoring (>40 sampai <60), 17% berada pada kriteria mulai berkembang dengan skoring (≥ 60 sampai <80) dan 18% berada pada kriteria sudah membudaya dengan skoring (≥ 80 sampai 100). Adanya kendala masalah tersebut, guru perlu melakukan remedial beberapa kali karena siswa tidak mencapai pada profil pelajar pancasila.

Berdasarkan wawancara dengan siswa yang profil pelajar pancasilanya berada pada kriteria rendah terungkap bahwa pembelajaran berkaitan dengan budaya masih kurang menarik. Siswa menyampaikan pembelajaran cenderung disajikan dengan

cerita dan proyek untuk menelusuri sejarah melalui buku dan juga internet. Pembelajaran seperti itu membuat siswa merasa bosan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Mahyuddin, *et., al.*, (2023) bahwa pemanfaatan internet khususnya konten youtube perlu diperhatikan karena banyak konten yang masih kurang menarik.

Berdasarkan wawancara dengan guru diperoleh data bahwa memang guru masih minim dalam pelatihan mendesain pembelajarn berbasis profil pelajar pancasila pada kurikulum merdeka. Media pembelajaran yang digunakan sebenarnya sudah menggunakan youtube dan beberapa gambar namun siswa masih kurang tertarik karena konten yang disajikan juga sudah cukup lama. Guru menambahkan pernyataan bahwa perlu adanya workshop dan pelatihan dalam mendesain pembelajaran profil pelajar pancasila yang menarik. Hal tersebut disampaikan bukan hanya karena hasil asesmen PTS siswa yang rendah namun adanya beberapa permasalahan di sekolah.

Permasalahan yang muncul akibat tidak tercapainya profil pelajar pancasila dimensi berkebhinekaan global elemen mengenal dan menghargai budaya meliputi mulai tumbuhnya sikap *bullying*, kurangnya rasa menghargai, kurangnya kepedulian siswa dengan teman sebaya ataupun kepada guru dan sopan santun mulai menurun. Permasalahan ini tentu menjadi indikasi berat bahwa profil pelajar pancasila benar-benar belum tercapai. Seperti pendapat Gunawan, *et., al.*, (2023) dalam penelitiannya tahun 2023 bahwa penyimpangan permasalahan menjadi indikator adanya kemerosotan moral.

Berdasarkan analisis peneliti bersama guru IKM MI penyebab siswa tidak mencapai profil pelajar pancasila dipengaruhi oleh terkikisnya cinta tanah air siswa. Sedangkan cinta tanah air terkikis karena adanya kecenderungan siswa lebih menyukai tontonan luar seperti grup musik korea, *girl band* atau *boy band*, film luar, vlog gaya hidup penyanyi luar serta visualisasi permainan budaya luar pada beberapa game *online* yang menarik. Kecenderungan akan budaya luar tentu menjadikan siswa kurang menggemari musik atau lagu lokal, tokoh dalam negeri ataupun penari dalam negeri. Sehingga, kebiasaan menikmati budaya luar

menjadikan siswa semakin meninggalkan jati diri bangsa Indonesia. Permasalahan karakter profil pelajar pancasila merupakan suatu konsep yang abstrak. Pada tingkatan ini tentu tidak dapat hanya diselesaikan melalui penjelasan atau teguran saja. Pendidikan karakter sarat akan pembiasaan. Pembiasaan perlu dilakukan baik di luar pembelajaran ataupun ketika proses pembelajaran. Tentu membutuhkan suasana yang menyenangkan agar siswa tidak merasa terintimidasi.

Berdasarkan diskusi bersama guru adanya permasalahan yang saling berkaitan tersebut perlu untuk dicari alternatif pemecahan masalah, jika tidak segera diatasi dikhawatirkan semakin terjadi degradasi moral dan dekadensi karakter cinta tanah air siswa. Salah satu alternatif untuk mencapai profil pelajar pancasila dengan menyajikan pemahaman sambil bermain. Sesuai kegiatan pelatihan yang dilakukan Hardiyansyah, *et. al.*, (2023) bahwa bermain sambil belajar melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dapat digunakan untuk mengembangkan dan mencapai profil pelajar pancasila. Diperkuat dengan penelitian Amalia, (2022) dengan hasil bahwa APE berpengaruh positif dalam peningkatan karakter cinta tanah air siswa MI.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini menggunakan pendekatan PAR (*Participatory Action Research*) artinya peneliti bersama subjek dampingan dengan melibatkan beberapa stakeholders melebur jadi satu untuk menentukan aksi perubahan Muhid, *et. al.*, (2021). Strategi yang digunakan meliputi observasi, wawancara, *transect* wilayah Probolinggo, mapping budaya setiap wilayah dengan melibatkan pemangku adat setiap daerah, analisis pohon masalah, harapan dan gap dengan diskusi bersama kelompok guru. Subjek dampingan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah kelompok guru IKM MI Kraksaan Probolinggo yang terdiri atas 6 Madrasah Ibtidaiyah. Anggota kelompok guru IKM MI Kraksaan berjumlah 12 orang yakni 2 perwakilan dari masing-masing MI. Enam MI yang tergabung dalam kelompok guru IKM MI ini meliputi MI Tarbiyatul Islam, MI Zainul Anwar, MI Tarbiyatul Wathan, MI Nurul Quran, MI Nahdlatul Ulama, MI Nurul Islam. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi dan

diskusi. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tahapan PAR yaitu *to know, to understand, to plan, to action* dan *to change*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM dilakukan mulai bulan juni dalam pengumpulan data dan pelaksanaan FGD dilaksanakan pada bulan November s.d Desember 2023. Kegiatan PkM terlaksana pada minggu pertama dua hari, minggu kedua dua hari, minggu ketiga dua hari dan minggu keempat satu hari. Pada minggu pertama, hari pertama dibuka dengan pemberian materi terkait paradigma profil pelajar pancasila oleh narasumber 1 dari Kemenag Probolinggo yaitu Bapak Dr. Hosnan, S.Pd., SD. M.Pd., materi kedua oleh narasumber 2 terkait pentingnya pembelajaran kreatif melalui alat permainan edukatif oleh Ibu Murni Windi Rahayu, M.Pd., dan materi ketiga oleh narasumber 3 Ibu Zulfi Ainun Zakiyah, S.Pd. Kegiatan dihadiri pula oleh Wakil Rektor 1 Bapak Dr. Hifdil Islam, M.Pd.I., Peserta yakni 12 guru IKM MI Kraksaan dan 3 Mahasiswa PGMI Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo.

Kegiatan *forum group discussion* dimulai tanggal 22 November 2023 pukul 08.30 WIB sampai pukul 16.00 WIB. Pada hari pertama terdapat tiga materi yang didiskusikan dengan peserta. Materi pertama disampaikan oleh Bapak D. Hosnan, S.Pd., SD., M.Pd., beliau merupakan pengawas dari Kementrian Agama kabupaten Probolinggo memberikan materi dan pelatihan terkait paradigma profil pelajar pancasila dan cara mengimplementasikan profil pelajar pancasila dalam pembelajaran di SD/MI. Materi pendampingan dimulai dengan curah pendapat terlebih dulu terkait apa yang sudah dikenal oleh peserta terkait penguatan proyek pelajar pancasila. Selanjutnya peserta diberikan penjelasan bahwa Profil Pelajar pancasila dirancang untuk menjawab tantangan jaman bahwa siswa harus memiliki penanaman nilai karakter yang sesuai dengan Pancasila.

Forum group discussion bersama bapak Hosnan, M.Pd. berjalan dengan lancar dan menyenangkan karena kebetulan beberapa guru sudah kenal dengan beliau. Bapak Dr. Hosnan dalam penyampaian juga menarik dan mudah dipahami

sehingga peserta semangat untuk belajar. Pendampingan sesi kedua didampingi oleh Ibu Murni Windi Rahayu, M.P.d terkait pentingnya pembelajaran kreatif salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif. Dasar pentingnya pembelajaran kreatif diambil dari teori perkembangan kognitif piaget bahwa anak usia 7 sampai dengan 11 tahun berada pada tahap operasional konkret yang mana siswa lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman sendiri. Oleh karena itu media pembelajaran atau alat permainan edukatif menjadi penting untuk membantu siswa memahami suatu konsep pembelajaran. Alat permainan edukatif untuk pembelajaran ada berbagai jenis meliputi APE untuk kemampuan berbahasa oleh *Peabody*, *APE Montessori*, *Balok Cruissenaire*, ciptaan Froebel, boneka jari, *puzzle* besar, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, *puzzle* jam dan lato warna. Pada kegiatan pendampingan kali ini difokuskan untuk mempelajari alat permainan edukatif kartu pasangan.

Alat permainan edukatif kartu pasangan dimaksudkan agar siswa dapat mengelompokkan konsep dengan cara konkret yang sederhana. Hal ini mempermudah siswa untuk memahami konsep abstrak. Konsep abstrak tentu selalu muncul dalam pembelajaran profil pelajar pancasila khususnya berkebhinekaan global. Sesuai temuan data tengah semester (PTS) diperoleh hasil asesmen profil pelajar pancasila dimensi kebhinekaan global elemen mengenal budaya dan menghargai budaya berada pada kriteria rendah dengan rata-rata skor belum terlihat. Terdapat 56% siswa berada pada kriteria belum terlihat dengan skoring (≤ 40), 9% berada pada kriteria mulai terlihat dengan skoring (>40 sampai <60), 17% berada pada kriteria mulai berkembang dengan skoring (≥ 60 sampai <80) dan 18% berada pada kriteria sudah membudaya dengan skoring (≥ 80 sampai 100). Melihat permasalahan tersebut, salah satu alternatif solusi yang dapat dilakukan yaitu mendesain pembelajaran dengan menarik dan materi disajikan secara sederhana, sehingga siswa mudah dalam memahami.

Permasalahan mengenal dan menghargai budaya lokal dapat disebabkan karena kurangnya siswa mengenal budaya dan kurangnya rasa memiliki. Oleh karena itu, melalui kegiatan pendampingan ini peserta yakni guru IKM MI Kraksaan

didampingi untuk membuat alat permainan edukatif berbasis budaya lokal yangmana alat permainan edukatif tersebut dinamkan sebagai APE BATTIK. APE BATTIK akronik dari Alat Permainan Edukatif Budaya, Akhlak, Kritis, Kreatif, Inovatif dan Ketuhanan. Langkah awal untuk membuat APE BATTIK, tim pengabdian kepada masyarakat yang diketuai oleh Nur Fitri Amalia, M.Pd., mulai membagikan kertas gambar dan pensil warna pada setiap peserta untuk dijadikan visualisasi ide pembauatan alat permaianan edukatif. Peserta yakni guru IKM MI Kraksaan sangat antusias menerima kertas gambar tersebut untuk segera dijadikan visualisasi alat permainan edukatif. Setiap peserta diminta untuk berkelompok dalam menyajikan konsep desain visualisasi alat permaianan edukatif BATTIK.

Pada hari kedua minggu pertama tanggal 23 November 2023, merupakan lanjutan pengerjaan tugas pembuatan sketsa APE BATTIK sekaligus pembuatan teknis permainan untuk dipresentasikan. Setiap kelompok bekerjasama menyelesaikan tugas sketsa dan membuat teknis permainan yang sudah dibuat. Terlihat setiap anggota kerjasama aktif dalam penyelesaian tugas. Ada anggota yang menyelesaikan gambar, ada yang mewarnai, ada yang mempersiapkan dadu dari penghapus, ada pula yang membuat pion dari penghapus. Berbagai kreativitas muncul dari setiap anggota untuk menyelesaikan misi pembuatan sketsa APE BATTIK. Setelah semua kelompok selesai mempersiapkan sketsa dan teknis APE BATTIK, setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil di depan.

Pada minggu kedua hari pertama tanggal 29 November 2023 memasuki kegiatan pendampingan desain APE BATTIK melalui aplikasi *canva*. Kegiatan dimulai dengan penjelasan ibu Zulfi terkait pentingnya menguasai teknologi dalam pembelajaran. Pendampingan pembuatan APE BATTIK melalui aplikasi *canva* diawali dengan langkah mendownload aplikasi tersebut pada *google*. Langkah selanjutnya setelah aplikasi *canva* ter *download* adalah *log in*. *Log in* pada aplikasi *canva* dapat menggunakan email, akun *facebook*, akun *google* ataupun akun belajar id. Pada pendampingan ini menggunakan akun belajar.id yang dimiliki oleh narasumber untuk mempermudah melihat hasil tugas setiap peserta dan agar

terdokumenatasi secara baik. Ketika sudah masuk pada laman *canva* maka akan muncul berbagai menu untuk desain. Terdapat menu template desain dokumen, papan tulis, presentasi, video pembelajaran, lembar kerja dan pengumuman. Pada pendampingan pembuatan APE BATTIK ini karena tidak masuk dalam semua kategori maka dibuat desain sendiri dengan memilih menu buat desain.



Gambar 1. Pendampingan Mendesain APE BATIK melalui *Canva*

Pada menu buat desain akan muncul pilihan ukuran, pada tahap ini ukuran diisikan sesuai kesepakatan pendampingan dalam pembuatan *board game* APE BATTIK yakni ukuran 40 cm x 30 cm. Setelah pengisian ukuran berhasil maka akan muncul kotak gambar putih *board game* sesuai ukuran yang kita inginkan. Langkah selanjutnya setelah *board game* sesuai dengan ukuran, maka dilanjutkan mendesain bagian-bagian *board game* yang meliputi petak pemberhentian, roullate, kartu budaya dan kartu pertanyaan. Cara mendesain bagian-bagian *board game* dapat menggunakan menu elemen untuk menambahkan kotak pemberhentian setiap kecamatan. Menu teks untuk menambahkan tulisan. Menu gambar untuk menambahkan gambar yang diambil melalui foto kamera atau *google*. Materi penjelasan dari Ibu Zulfi berjalan santai tapi serius. Terlihat berbagai peserta berulang kali bertanya. Setelah penjelasan materi selesai, maka pemberian tugas pada setiap peserta untuk membuat desain APE BATTIK sesuai dengan kreativitas masing-masing. Pengerjaan tugas dimulai di dalam ruangan dan diijinkan untuk dibawa pulang agar lebih optimal hasilnya.

Pada hari kedua minggu kedua tanggal 30 November 2023 merupakan kegiatan *monitoring* pembuatan tugas desain APE BATTIK yang telah dibuat dari aplikasi *canva*. Kegiatan dibuka dengan ice breaking untuk memusatkan perhatian

peserta. Selanjutnya, ibu Zulfi mempersilahkan peserta untuk memaparkan hasil tugas yang telah dibuat. Pada tahap ini ada suatu temuan bahwa belum semua peserta berhasil menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, ibu Zulfi berkeliling satu persatu untuk memonitoring hasil tugas setiap peserta.

Hasil *monitoring* diperoleh bahwa setiap peserta sudah mulai mengenal setiap menu yang ada di aplikasi *canva*. Setiap kelompok memiliki kreativitas yang unik untuk mengenalkan ragam budaya Probolinggo pada siswa dengan mendesain APE BATTIK sedemikian rupa. Monitoring kelompok satu diperoleh data bahwa dari tiga anggota, satu anggota sudah mahir, satu anggota cukup mahir dan satu anggota masih dalam proses pengenalan menu.

Hasil *monitoring* kelompok dua diperoleh data dari tiga peserta terdapat dua anggota yang sudah mahir dan satu anggota cukup mahir. Berdasarkan wawancara dengan peserta diperoleh informasi bahwa peserta mahir karena ketika di rumah terus berlatih. Hasil monitoring kelompok tiga diperoleh data dari tiga peserta terdapat dua anggota yang cukup mahir dan satu anggota mahir. Hasil monitoring kelompok empat diperoleh data dari tiga peserta semua sudah termasuk mahir dalam mendesain menggunakan *canva*.

Berdasarkan hasil tugas setiap kelompok pada minggu kedua dapat disimpulkan dari 12 peserta terdapat 7 peserta yang sudah mahir menggunakan *canva* dan 5 peserta cukup mahir. Evaluasi kegiatan pengabdian pada minggu kedua perlu adanya peningkatan latihan dan dampingan agar semua peserta mahir menggunakan *canva* untuk pembelajaran. Sesuai diskusi bersama maka diambil kesepakatan bahwa pada minggu depan cukup membuat satu APE BATTIK namun setiap elemen dibagi pada setiap peserta agar memiliki kesempatan berusaha untuk mewujudkan tanggung jawab masing-masing. Pembagian tugas ada yang memperoleh bagian *board game* kotak pemberhentian dua peserta, *board game center* dua peserta, *roulette*, kartu pertanyaan dua peserta, kartu budaya wisata dua peserta, kartu budaya adat dua peserta.

Pada minggu ketiga hari pertama tanggal 5 Desember 2023 merupakan lanjutan pengerjaan tugas APE BATTIK yang telah dibagi pada setiap peserta.

Setiap peserta diberi kesempatan untuk saling bertukar pendapat untuk hasil APE BATTIK yang optimal. Setiap peserta saling memberi penilaian terhadap hasil tugas teman naun tetap fokus untuk menyelesaikan tugas pribadi. Setiap peserta fokus pada *handphone* masing-masing untuk melihat karya teman dan mengembangkan desain APE BATTIK. Kegiatan penyelesaian tugas dapat dilihat pada gambar. Hasil tugas minggu ketiga sudah terlihat hampir sempurna meski masih terdapat beberapa catatan yang perlu diperbaiki.

Pada minggu ketiga hari kedua tanggal 6 Desember merupakan monitoring dan evaluasi terakhir hasil tugas dari setiap peserta. Setiap peserta menunjukkan hasil tugas pada semua peserta dan narasumber dan memberikan penjelasan dari setiap desain yang dibuat. Presentasi kali ini berjalan lancar dan hampir semua tugas terdefiniskan dengan baik dan hasil tugas setiap peserta sudah sangat tepat untuk dialnjutkan kepercetakan. Hasil tugas akhir peserta terkait *board game* dapat dilihat pada gambar 2. Dari 12 peserta terdapat 11 peserta sudah mahir dan hanya satu peserta yang berada pada kategori cukup mahir.



Gambar 2. Board game APE BATTIK

Pada minggu keempat tanggal 13 Desember merupakan uji praktik hasil APE BATTIK yang telah dibuat bersama. Setiap kelompok mendapat kesempatan yang sama untuk praktik APE BATTIK. Setaip kelompok dibagi APE BATTIK dan dipandu untuk menyelesaikan misi APE BATTIK untuk mengenal ragam budaya Probolinggo dengan waktu yang sama. Sebelum memulai permainan APE BATTIK, setiap peserta telah membaca buku pintar APE BATTIK sebagai pedoman dan pengetahuan awal memulai permainan. Pada hitungan ketiga, setiap peerta bisa memulai permainan menggunakan APE BATTIK.

Berdasarkan uji coba yang dilakukan di dalam kelas pengabdian diperoleh temuan bahwa alat permainan edukatif ini dapat diselesaikan selama 1 jam pelajaran atau 45 menit durasi jam pembelajaran SD/MI. Semua peserta terlihat antusias dan sangat bangga bisa membuat APE BATTIK yang keren dan bermanfaat. Setelah selesai melakukan uji coba maka dilakukan pembagian APE BATTIK pada setiap peserta secara resi sekaligus pembagian sertifikat. Kegiatan FGD sudah selesai ditanggal 13 Desember 2023 namun dibulan Januari masih terus ditindaklanjuti untuk dimanfaatkan APE BATTIK dalam pembelajaran awal semester.

KESIMPULAN

Pelatihan Pendampingan Kelompok Guru IKM MI dalam Mencapai Profil Pelajar Pancasila dilaksanakan selama empat minggu yakni minggu pertama pemberian penjelasan dan pemberiantugas, minggu kedua pengerjaan tugas disertai monitoring dan evaluasi, minggu ketiga pengerjaan tugas disertai monitoring dan evaluasi, minggu keempat evaluasi akhir dan penutupan. Hasil kegitan PKM 12 guru telah dapat mendesain pembelajaran secara kreatif. Hal ini ditandai dengan peningkatan jumlah peserta yang mahir dalam menggunakan aplikasi *canva* meningkat dari 5 menjadi 7 dan diakhir kegiatan 11 peserta mahir. Terciptanya APE BATTK ini dapat menjadi alternatif solusi bagi Pendidikan khususnya pendidikan di Probolinggo untuk mengajarkan dimensi kebhinekaan global elemen menghargai budaya pada siswa SD/MI. Saran bagi Peneliti lain dapat melanjutkan pelatihan untuk menjadikan APE BATTIK ini bisa diakses secara digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan kepada berbagai pihak yang telah menyukseskan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, diantaranya:

1. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama yang telah memberi kesempatan pada peneliti untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat pada program bantuan biaya

- Penelitian, Publikasi Ilmiah dan Pengabdian kepada Masyarakat (Litapdimas) Satker Diktis Tahun Anggaran 2022.
2. Pimpinan Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo yang telah memberikan dukungan dan ijin untuk melaksanakan pengabdian.
 3. Mitra PkM yaitu Kelompok Guru IKM MI Kraksaan Probolinggo.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. F. (2022). ALAT PERMAINAN EDUKATIF MEMASAK (APEM) DALAM PENDIDIKAN KARAKTER CINTA TANAH AIR SISWA MI. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 12(2), 55-63.
- Gunawan, A., Praramdana, G. K., & Dwiginting, D. G. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penyuluhan tentang Narkotika dan Obat Terlarang (Narkoba) pada Siswa di Kelas Tinggi SDN 1 Awirarangan. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 2(1), 21-24.
- AR, M. M., Hardiansyah, F., Aini, K., Armadi, A., & Astutik, C. (2023). Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru MI Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 416-424.
- Kahfi, A. (2022). Implementasi profil pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap karakter siswa di sekolah. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 138-151.
- Mahyuddin, N., & Isratati, Y. (2023). E-Comic Sosial Budaya Berbasis Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Pengembangan Pelajar Pancasila Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3395-3406.
- Muhid, A., Afandi, A., & Sucipto, M. H. (2021). Modul participatory action research (PAR) untuk pengorganisasian masyarakat (community organizing).