



IMPLEMENTASI PROYEK P5-BEREKAYASA DAN BERTEKNOLOGI MELALUI PENGENALAN DASAR PEMROGRAMAN SCRATCH BAGI SISWA SMP BINA CIPTA PALEMBANG

Meidyan Permata Putri¹, Wiza Yunifa², Febria Sri Handayani³, Andika Widyanto⁴, Adelin⁵, Maria Veronica⁶, Acmad Sulaiman⁷, Mohammad Agung Darmawan⁸, Deva Amelia Putri⁹, Kusna Reza¹⁰, Putri Oktariyani¹¹, Nazi Ainun¹²

¹⁻¹²Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, Palembang, Indonesia



*Corresponding author

Pilih penulis yang akan menjadi korespondensi author

Email :

meidyan_permata@palcomtech.ac.id

HP: 082178553304

Kata Kunci:

Identitas Nasional;
Kurikulum;
Scratch;
Game;

Keywords:

National Identity;
Curriculum;
Scratch;
Game;

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan globalisasi menjadi fokus, terutama bagi generasi muda yang rentan terpengaruh dan mungkin kehilangan rasa nasionalisme. Penelitian ini bertujuan untuk menilai kontribusi kegiatan P5 dalam memperkuat profil siswa Pancasila terhadap semangat nasionalisme. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara terhadap seorang guru P5 dan seorang siswa kelas VII yang terlibat dalam kegiatan P5. Dalam kurikulum mandiri, siswa diharuskan membuat proyek, dan salah satunya adalah kegiatan P5. Kegiatan ini disesuaikan dengan tujuh mata pelajaran yang diatur oleh Kemendikbud, dengan hasil proyek berupa game menggunakan Scratch. Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi kegiatan P5 pada kurikulum baru dapat meningkatkan kepercayaan diri dan efikasi diri siswa, serta mengklarifikasi minat mereka pada bidang tertentu. Selain itu, kegiatan ini mengajarkan siswa memanfaatkan aplikasi untuk mengembangkan game sederhana yang memiliki nilai jual.

ABSTRACT

The development of technology and globalization takes center stage, especially for the younger generation susceptible to influence and potentially losing their sense of nationalism. This research aims to assess the contribution of P5 activities in strengthening the Pancasila profile of students towards nationalistic spirit. The research employs a qualitative and descriptive approach with data collection through interviews with a P5 teacher and a seventh-grade student involved in P5 activities. In the self-curriculum, students are required to undertake projects, and one of them is the P5 activity. This activity is aligned with seven subjects regulated by the Ministry of



Education and Culture, with the project result being a game created using Scratch. Research findings indicate that the implementation of P5 activities in the new curriculum can enhance students' confidence and self-efficacy while clarifying their interests in specific fields. Moreover, the activity teaches students to utilize applications in developing a simple yet marketable game.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses transfer keterampilan, pengetahuan, dan kebiasaan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pelatihan, pengajaran, dan penilaian, bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik (Rahmawati, N., A. Marini., 2022). Selain itu, pendidikan juga bertujuan membentuk karakter peserta didik agar menjadi generasi cerdas, berakarakter, dan berakhlak mulia. Profil Pelajar Pancasila mencakup karakter dan keterampilan yang terbentuk dalam kehidupan sehari-hari peserta didik melalui budaya sekolah, pembelajaran kurikulum, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, dan PELJN (Pengenal Eksplorasi Lingkungan Jelajah Nusantara) (Rahmawati, N., A. Marini., 2022).

Peserta didik Pancasila adalah mereka yang memiliki karakter berdasarkan nilai-nilai Sila Pancasila secara utuh, mencakup dimensi beriman, kebhinekaan global, gotong royong, kreativitas, mandiri, dan berpikir kritis (Kemendikbud, 2022). Kurikulum merdeka menuntut peserta didik untuk membuat proyek sebagai bagian dari pengembangan potensi dan keterampilan mereka. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan implementasi dari kurikulum merdeka, diwujudkan melalui kegiatan proyek dalam dua fase: konseptual dan kontekstual (Rahmawati, N., A. Marini., 2022). P5 memberikan kebebasan belajar kepada peserta didik, membuat struktur kegiatan pembelajaran lebih fleksibel, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kegiatan ini memperkuat berbagai kemampuan peserta didik Pancasila. Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang pendidikan formal dasar di Indonesia, dengan durasi tiga tahun. Usia siswa SMP berkisar antara 13-15 tahun, yang merupakan fase remaja dengan perubahan biologis, sosio-emosional, dan kognitif (Kemendikbud, 2017). Pentingnya pendidikan nasional tidak hanya terfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Dalam konteks globalisasi, sekolah menengah memiliki tanggung jawab untuk memperkenalkan nilai-nilai nasionalisme. Melakukan kegiatan P5 dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik terhadap pekerjaannya, meningkatkan potensi diri mereka, dan memperjelas minatnya pada suatu bidang tertentu. Guru bertindak sebagai fasilitator. Kegiatan P5 merupakan penerapan pembelajaran berdiferensiasi karena peserta didik dapat mengembangkan keterampilannya untuk meningkatkan minat dan membuat lebih aktif karena mendiskusikan proyek yang disajikan dengan temannya.

Tujuan P5 adalah upaya meningkatkan keterampilan peserta didik untuk membuat proyek yang disesuaikan dengan profil pelajar Pancasila yang merupakan bagian dari kebijakan pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Aditia et al., 2021). P5 sebagai implementasi kurikulum merdeka dapat memberikan pengalaman dan proses belajar yang lebih bermakna kepada peserta didik. Karena dalam prakteknya, peserta didik perlu berbicara dengan teman, membuat objek atau kejadian yang berhubungan dengan proyek, dan melatih peserta didik memecahkan masalah untuk mendapatkan hasil yang baik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi kegiatan P5 sebagai proyek penguatan profil pelajar Pancasila di sekolah dan dampak implementasinya terhadap peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop selama dua hari. Workshop diikuti oleh 20 siswa SMP Bina Cipta Palembang.

1. Pada hari pertama, siswa diperkenalkan dengan dasar-dasar Scratch, seperti blok-blok dasar, pembuatan karakter, dan pembuatan skenario. Siswa juga diberikan latihan untuk membuat program Scratch sederhana.



Gambar 1. Materi Dasar Scratch

2. Pada hari kedua, siswa membuat proyek Scratch sederhana, seperti permainan dan animasi. Siswa diberikan bimbingan dari mentor untuk menyelesaikan proyeknya.



Gambar.2 Pelaksanaan Pelatihan Membuat Proyek Scratch

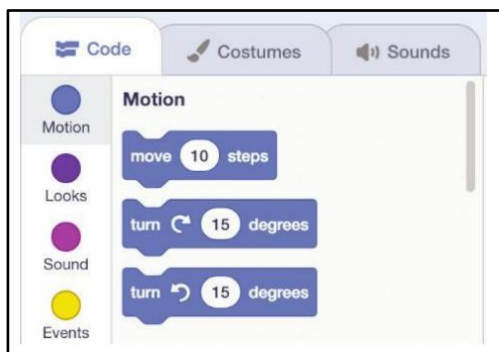
HASIL PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa SMP Bina Cipta Palembang memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pemrograman Scratch. Siswa mampu memahami dasar-dasar Scratch dan membuat proyek Scratch sederhana.

Pada hari pertama, siswa mampu memahami blok-blok dasar Scratch, seperti blok gerakan, blok tampilan, dan blok suara. Siswa juga mampu membuat karakter Scratch sederhana.

- Blok Gerakan

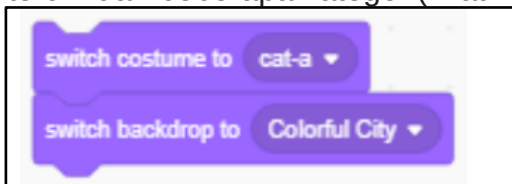
Blok gerakan di Scratch digunakan untuk menggerakkan sprite(Satria et al., 2023). Blok gerakan dapat digunakan untuk membuat sprite bergerak maju, mundur, ke kiri, ke kanan, memutar, atau berputar secara otomatis(Nafiah et al., 2023).



Gambar 3. Blok Gerakan

- Blok Tampilan

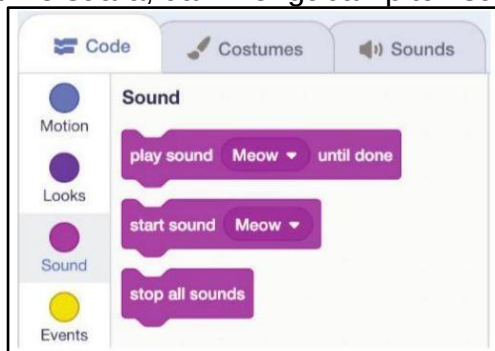
Blok kode yang digunakan untuk mengatur penampilan sprite di panggung (stage). Blok tampilan terdiri dari beberapa kategori(Pratiwi et al., 2022).



Gambar 4. Blok Tampilan

- Blok Suara

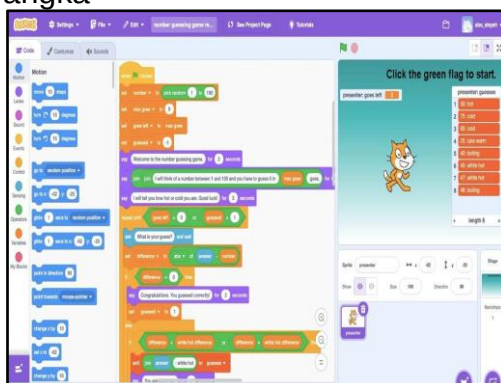
Blok suara di Scratch digunakan untuk menambahkan suara ke dalam program(Wandri et al., 2023). Blok suara dapat digunakan untuk memainkan suara, mengatur volume suara, dan mengubah pitch suara(Pratiwi et al., 2022).



Gambar 5. Blok Suara

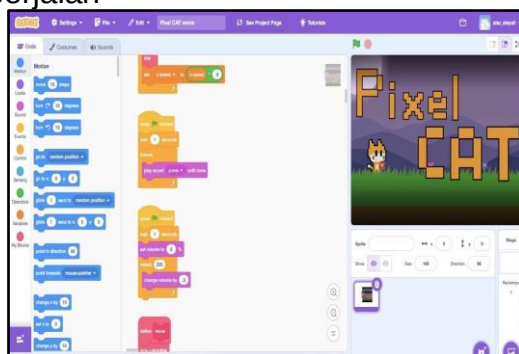
Pada hari kedua, siswa mampu membuat proyek Scratch sederhana, seperti permainan dan animasi. Siswa mampu menggunakan blok-blok Scratch untuk membuat program yang kompleks. Berikut adalah beberapa proyek Scratch yang dibuat oleh siswa:

- Permainan tebak angka



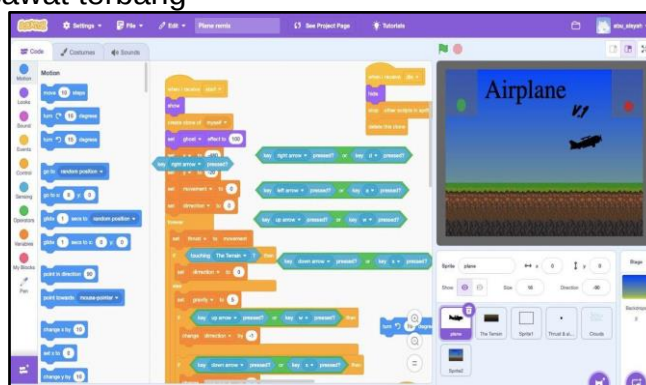
Gambar 6. Permainan tebak angka

- Animasi kucing berjalan



Gambar 7. Animasi kucing berjalan

- Animasi pesawat terbang



Gambar 8. Animasi pesawat terbang

Hasil evaluasi akan didasarkan pada hasil belajar siswa selama mengerjakan proyek animasi dan game serta menjawab 15 pertanyaan objektif sebagai bagian dari materi evaluasi pelatihan Anda. Nilai 0 menunjukkan adanya kesalahan pada proyek, dan nilai 100 menunjukkan hasil proyek berhasil.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pelatihan Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Proyek A	Nilai Soal ESAI B	Total Nilai A+B / 2	Keterangan
1	Andi	100	100	100	Sangat baik
2	Budi	100	80	90	Sangat baik
3	Cici	100	70	85	Baik
4	Dika	100	75	87.5	Baik
5	Eka	100	95	97.5	Sangat baik
6	Fanny	100	100	100	Sangat baik
7	Galih	100	60	80	Baik
8	Hanif	100	66	83	Baik
9	Irfan	100	90	95	Sangat baik
10	Jihan	100	80	90	Sangat baik
11	Karina	100	100	100	Sangat baik
12	Lintang	100	95	97.5	Sangat baik
13	Mukti	100	95	97.5	Sangat baik
14	Nida	100	100	100	Sangat baik
15	Okta	100	100	100	Sangat baik
16	Putri	100	100	100	Sangat baik
17	Rizky	100	100	100	Sangat baik
18	Sandi	100	100	100	Sangat baik
19	Tiara	100	100	100	Sangat baik
20	Udin	100	100	100	Sangat baik

Keterangan:

1. Sangat Baik = 85 –100
2. Baik = 65 –80
3. Cukup = 55 –65
4. Kurang = 45 –60

Para siswa terlihat sangat bersemangat mengikuti pelatihan pemrograman Scratch dan bersemangat untuk menyelesaikan pelatihan komputer lebih lanjut. Oleh karena itu, tim pengabdian kami sangat antusias untuk berbagi ilmunya kepada mahasiswa. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membantu calon mahasiswa agar tidak tertinggal dari kemajuan teknologi saat ini.

KESIMPULAN

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah implementasi pembelajaran berdiferensiasi di kurikulum merdeka, untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan individu. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa SMP Bina Cipta Palembang memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pemrograman Scratch. Siswa mampu memahami dasar-dasar Scratch dan membuat proyek Scratch sederhana. kami berharap para peserta dapat meningkatkan pengetahuan dan

keterampilannya dalam bidang pemrograman, sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech dan SMP Bina Cipta Palembang atas terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan pemrograman Scratch. Kegiatan ini telah berjalan dengan lancar dan sukses, serta disambut dengan antusias oleh para peserta, baik siswa maupun guru. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti pelatihan dan banyaknya pertanyaan yang diajukan. Kami sangat mengapresiasi upaya Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech dalam berbagi ilmu dan pengalaman kepada para siswa SMP Bina Cipta Palembang. Kami berharap kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terus terjalin di masa mendatang. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat, khususnya bagi para siswa SMP Bina Cipta Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, N., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika berbantuan 3D Application Scratch pada Topik Gerak Parabola. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 2(1), 29–35.
- Nabilah, A. P., Alindra, A. L., Nurhikmah, I., Fauziyah, N. N., Herlina, P., Febriyanti, R., & Prayoga, R. (2024). Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1975–1986.
- Nafiah, N., Ghufroon, S., Mariati, P., & Ruliansyah, A. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Interaktif Berbasis Digital Aplikasi Scratch. *Indonesia Berdaya*, 4(1), 19–28.
- Natsir, F., Sihombing, R. A., & others. (2023). Pelatihan Dasar Programming Pembuatan Game Menggunakan Scratch Sebagai Upaya Kesiapan Menghadapi Industri Kreatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 6(2), 149–158.
- Pratiwi, D., Najih, M., Siswanto, T., & Mardianto, I. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Google Apps Dan Scratch Untuk Guru Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 195–202.
- Satria, E., Hendrizal, H., Daswarman, D., Nora, Y., & Jusar, I. R. (2023). Pelatihan Pemrograman Dengan Aplikasi Scratch Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional Bagi Guru Guru SD di Gugus III Kecamatan Tilatang Kamang. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 7(3), 91–103.
- Sholeh, M., & Nurnawati, E. K. (2023). Pelatihan Pengembangan Aplikasi Scratch di SMK Negeri Tembarak Temanggung". *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 41–53.
- Sutikno, S., Susilo, S., & Hardiyanto, W. (2019). Pelatihan pemanfaatan scratch sebagai media pembelajaran. *Rekayasa: Jurnal Penerapan Teknologi Dan Pembelajaran*, 16(2), 173–178.
- Wandri, R., Daulay, S., Arta, Y., Hanafiah, A., & Mardafora, J. (2023). Pengenalan Dan Pelatihan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Siswa SMK YKWI Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 4(1), 14–18.