



Pelatihan Membuat Media Serbaneka Berbasis Digital dalam Penguatan Kreativitas P5 di Sekolah Dasar

Emas Butsi Prihastari^{1(*)}, Oktiana Handini², Miftahul Avi Syamsyiah³

^{1,2,3}Universitas Slamet Riyadi, Jl. Sumpah Pemuda No. 18, Kadipiro, Surakarta, Jawa Tengah

Article Info

Article history:

Received : 28 Des 2025

Revised : 9 Jan 2026

Accepted : 11 Jan 2026

Keywords:

training; digital multimedia;
creativity; elementary school

ABSTRACT

The objectives of the Community Service program are to impart knowledge and skills in creating digital-based serbaneka media, and to enhance the creativity dimension in the Merdeka curriculum at the primary school level in Surakarta City. The program employs three methods: a) problem approach, b) activity planning, and c) output preparation. The target participants are elementary school teachers partnered with FKIP Slamet Riyadi University. This program assumes significance as it endeavors to provide practicality and efficacy in implementing the creative dimension through digital-based serbaneka media. Additionally, it aims to explore the potential and effective utilization of serbaneka media in teaching the Merdeka curriculum. This training offers a possible solution to teachers' concerns about time constraints. In fact, an analysis of the program's activities revealed that over 75% of the teachers reported experiencing the benefits of implementing these activities. It is recommended to consider the integration of Artificial Intelligence in the development of learning media for fostering the creativity dimension among elementary school students.

(*) Corresponding Author: butsinegara@gmail.com

How to Cite: Prihastari, E.B., Handini, O., & Syamsyiah, M.A. (2026). Pelatihan Membuat Media Serbaneka Berbasis Digital dalam Penguatan Kreativitas P5 di Sekolah Dasar. *Pelita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6 (1): 16-23.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi yang penting dalam pembentukan karakter dan pengetahuan siswa di Indonesia. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) menjadi landasan bagi pengembangan potensi siswa untuk membangun kebiasaan belajar, nilai-nilai sosial, serta pemahaman konseptual yang akan menentukan kesiapan mereka menghadapi tantangan akademik dan kehidupan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Di Kota Surakarta, sebagai wilayah yang urban dinamis dengan beragam sosial budaya dan akses teknologi yang relatif lebih terbuka sebagaimana di banyak daerah lainnya di Indonesia, pembelajaran di SD sangatlah krusial untuk membentuk kualitas sumber daya manusia yang tangguh (Sudarma, 2022). Peran pendidikan dasar semakin penting untuk menumbuhkan karakter dan kecakapan abad 21 secara seimbang. Kerangka Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa pendidikan perlu diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, dan berfokus pada materi esensial agar siswa dapat memahami secara mendalam melalui penguatan karakter melalui pengalaman yang bermakna. Siswa Sekolah Dasar pada umumnya mulai memasuki fase kritis dalam mempelajari materi yang lebih kompleks dan memerlukan pemahaman yang mendalam dalam berbagai disiplin ilmu (Pratiwi & Sari, 2019). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi sangat penting.

Di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, penggunaan media digital dalam pendidikan semakin meningkat. Media serbaaneka berbasis digital menawarkan beragam fitur dan kemampuan yang dapat membantu meningkatkan interaktivitas, kreativitas, dan efektivitas pembelajaran (Rahmadhani et al., 2023). Kota Surakarta sebagai pusat pendidikan dan budaya juga tidak luput dari tren pemanfaatan media digital dalam pembelajaran (Widianto, 2021). Sekolah Dasar di Kota Surakarta juga perlu memanfaatkan



potensi media serbaaneka berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam implementasi Program P5.

Tantangan yang dihadapi oleh guru-guru di Sekolah Dasar Kota Surakarta dalam mengimplementasikan Program P5 adalah pengelolaan kelas yang beragam serta penyesuaian terhadap gaya belajar siswa. Peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan tersebut. Namun, masih terdapat kebutuhan akan pelatihan dan pembekalan bagi guru-guru di Sekolah Dasar Kota Surakarta dalam penggunaan media serbaneka berbasis digital. Hal ini penting agar guru-guru dapat memahami potensi dan cara penggunaan media tersebut secara efektif dalam pembelajaran P5. Kolaborasi guru dengan siswa juga dapat terjalin disini dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini belum pernah dilakukan, kecuali penerapan komik online menggunakan webtoon untuk mengukur profil pelajar Pancasila (Ij & Setiyadi, 2024). Sedangkan, pada umumnya lebih pada pemanfaatan pojok baca saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan dapat diidentifikasi masalah yang ada berupa: 1) Belum ada sosialisasi maupun pendampingan tentang pembuatan media serbaneka berbasis digital, 2) kegiatan tentang Penguatan Profil Pelajar Pancasila berdiri sendiri sedikit yang mengintegrasikannya dalam media belajar di kelas, 3) kkreaterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk membuat media. Melalui pelatihan yang tepat dan terarah, diharapkan guru-guru di Sekolah Dasar Kota Surakarta dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media serbaaneka berbasis digital. Belum ada penelitian maupun hasil pengabdian yang mempublikasikan secara spesifik tentang implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis digital di tingkat Sekolah Dasar. Namun, berdasarkan hasil penelitian (Muntazarah & Prasojo, 2024) menyatakan bahwa media visual menjadi tawaran yang paling baik dalam menggali kemampuan siswa jika dikaitkan dengan P5 yang mana penelitian ini dilaksanakan di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Jadi, memungkinkan media serbaneka yang disimulasikan dalam bentuk komik digital dapat sangat membantu para guru dalam mengintegrasikan P5 di kelasnya.

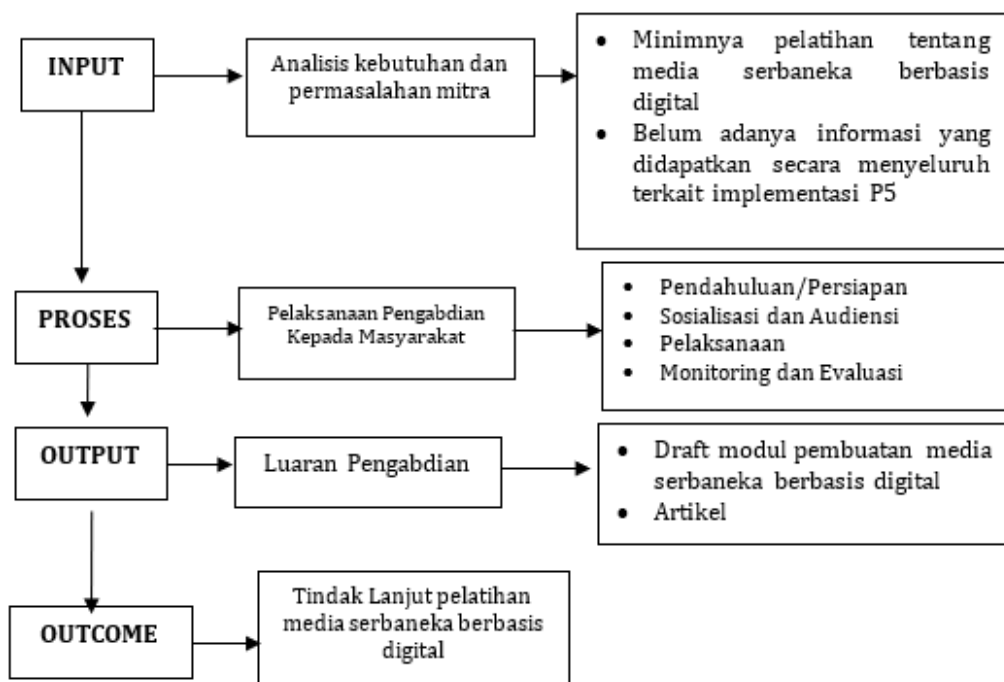
Dengan demikian, pelatihan penggunaan media serbaneka berbasis digital dalam mengimplementasikan Program P5 di Sekolah Dasar Kota Surakarta menjadi penting untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Nilai yang diambil dalam pengabdian kali ini difokuskan pada peningkatan kreativitas guru dan siswa dalam membuat komik digital bersama menggunakan website www.storyboardthat.com.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis, kolaboratif, dan berkelanjutan, dimana menempatkan mitra sebagai subjek aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, yaitu: a) pendekatan secara partisipatif dan dialogis, dengan cara menghubungi Dinas Pendidikan Kota Surakarta terkait dengan kerjasama, tema pelatihan, dan waktu pelaksanaan. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun rasa memiliki dari mitra sehingga kegiatan pengabdian ini tidak dipandang sebagai intervensi sesaat, namun menjadi upaya dalam penguatan kapasitas yang berkelanjutan (Sutrisno, T., & Rahmawati, 2021) ; b) memberikan undangan kepada ke sekolah mitra sasaran pengabdian, c) melaksanakan pendampingan pembuatan media serbaneka berbasis digital, dilanjutkan dengan, d) diskusi dan praktek, yang memungkinkan guru berbagi pengalaman, mengemukakan kendala, serta memperoleh umpan balik dari tim PkM, terakhir e) monitoring dan evaluasi atas kegiatan yang sudah terlaksana dilakukan secara bertahap, dibantu dengan mahasiswa sebagai pendamping lapangan untuk memastikan implementasi dari hasil pengabdian yang sudah diselenggarakan dapat terlaksana di sekolah-sekolah mitra. Untuk monitoring difokuskan pada tingkat keterlaksanaan, kualitas implementasi media yang dikembangkan, serta dampak dalam



pembelajaran di kelas. Gambar 1 menunjukkan metode pendekatan masalah yang digunakan tim PkM.



Gambar 1. Metode Pendekatan Masalah

Tingkat ketercapaian atas keberhasilan program pengabdian yang sudah terlaksana dilakukan dengan memberikan google form survei tentang tingkat kemudahan dalam pembuatan komik digital, kemudian tim menganalisis secara deskriptif kualitatif. Dan memberikan saran serta rekomendasi dari hasil ketercapaian tersebut untuk bisa dilakukan tindak lanjut kegiatan pengabdian berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di Universitas Slamet Riyadi mempunyai program kerja dalam bidang pengabdian masyarakat, antara lain setiap tahun tiap dosen pada masing-masing program studi untuk melakukan pengabdian masyarakat minimal 1 (satu) kali dalam setiap tahun. Baik itu yang didanai mandiri, universitas, maupun hibah dari luar lembaga, seperti DIKTI. Program Studi PGSD sebagai bagian dari Universitas Slamet Riyadi juga berkewajiban melakukan Tri Darma Perguruan Tinggi, yang salah satunya adalah Pengabdian kepada Masyarakat. Dalam hal ini adalah melakukan pembinaan bidang pendidikan pada jajaran pendidikan di bawahnya, yakni pendidikan menengah, pendidikan dasar dan pendidikan masyarakat. Sekolah Dasar sebagai bagian dari pendidikan dasar bagi anak menjadi salah satu mitra dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan baik dari segi karakter, sikap, maupun kemampuan anak.

Program pengabdian ini terlaksana melalui sosialisasi dan pelatihan yang dikemas dalam bentuk workshop berkaitan dengan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan pembuatan media serbaneka berbasis digital bagi para guru di sekolah mitra yang ada di Kota Surakarta, yaitu SD N Bibis Luhur 1 Surakarta, SD N Gandekan Surakarta, SD N Karangasem 1 Surakarta, SD N Ketssalan Surakarta, SD N Kleco 1 Surakarta, SD N Laweyan, SD N Mangkubumen, SD N Mijen, SD N Tugu Surakarta, dan SD N Beskalan. Masing-masing sekolah mewakili sebanyak 3 orang terdiri dari kepala sekolah dan 2 guru kelas atas dan bawah. Berikut uraian dari kegiatan pengabdian yang terlaksana:



Sosialisasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Materi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila disampaikan oleh perwakilan tim Ibu Dr. Oktiana Handini, S.Pd., M.Pd. (Gambar 2). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah inisiatif pendidikan yang dirancang untuk memperkuat karakter pelajar di Indonesia dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran (Romadhona Daulay et al., 2024). Melalui proyek ini, siswa diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, keadilan sosial, dan persatuan dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan proyek ini penting untuk memastikan bahwa pelajar tidak hanya memahami konsep-konsep Pancasila, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam tindakan nyata.



Gambar 2. Pendampingan Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila

Salah satu cara untuk memperkuat Proyek Profil Pelajar Pancasila adalah melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) (Husadati et al., 2022). Dalam pendekatan ini, siswa diajak untuk terlibat dalam proyek nyata yang membutuhkan penerapan nilai-nilai Pancasila. Misalnya, siswa dan guru dalam pembelajaran dapat merancang dan melaksanakan proyek sosial di lingkungan sekitar mereka yang bertujuan untuk membantu masyarakat kurang mampu. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar secara teoretis tetapi juga mengembangkan empati, kepedulian sosial, dan semangat gotong royong.

Selain itu, kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat juga menjadi kunci dalam penguatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (Mery et al., 2022). Sekolah berperan sebagai fasilitator dalam mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam kurikulum dan aktivitas belajar, sementara keluarga dan masyarakat dapat mendukung dengan memberikan contoh nyata penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kolaborasi ini, siswa mendapatkan lingkungan yang konsisten dalam membangun karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Proyek Penguatan Proyek Profil Pelajar Pancasila juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital dalam implementasi media serbaneka yang digunakan di sekitar sekolah, mudah dan cepat pula untuk dibuat guru bersama siswa seperti komik digital.

Salah satu Profil Pancasila yang tim pengabdian tekankan pada peningkatan kreativitas guru dan siswa dalam membuat komik digital. Harapannya, komik digital yang terintegrasi dengan P5 dapat diwujudkan bersama sebagai sumber belajar. Tampilan www.storyboardthat.com yang mudah tentunya akan menjadi kelebihan yang membantu siswa dalam membuat komik digital bersama guru.

Terakhir, evaluasi dan refleksi merupakan langkah penting dalam memastikan efektivitas penguatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Melalui evaluasi yang terstruktur dan refleksi yang mendalam, sekolah dan pendidik dapat mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan serta merayakan pencapaian yang telah diraih. Dengan demikian, proses penguatan nilai-nilai Pancasila menjadi sebuah perjalanan berkelanjutan yang senantiasa relevan dengan dinamika perkembangan zaman.

Sosialisasi dan Pelatihan Pembuatan Media Serbaneka Berbasis Digital

Pemaparan materi kedua terkait dengan integrasi P5 dalam media serbaneka berbasis digital yang dikemas dalam komik digital disampaikan oleh Ibu Ema Butsi Prihastari, M.Pd. (Gambar 3). Media ini dibuat menggunakan website sederhana yang bisa diakses mudah oleh Bapak/Ibu guru yaitu www.storyboardthat.com. Setelah pemaparan materi, para guru bisa



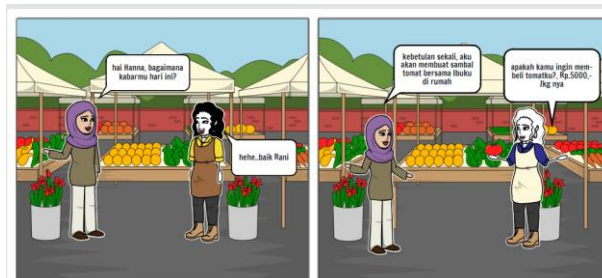
langsung mempraktekkan dengan menggunakan gawai maupun laptop yang sudah dibawa. Berikut uraian materi yang disampaikan. Pada saat penyampaian, pemateri juga dibantu oleh 1 orang mahasiswa yang memonitoring praktek bapak/ibu guru manakala ada kendala teknis.



Gambar 3. Pendampingan Media Serbaneka Berbasis Digital

Menurut Richard E. Mayer, seorang profesor psikologi terkenal dari University of California, Santa Barbara, menjelaskan bahwa media serbaneka adalah kombinasi berbagai format media seperti teks, gambar, audio, dan video untuk menyampaikan informasi secara efektif. Menurut Mayer, penggunaan media serbaneka dapat meningkatkan pembelajaran melalui prinsip dual coding, di mana informasi diproses secara simultan melalui saluran verbal dan visual, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman siswa (Pajriah & Budiman, 2017).

Dalam hal ini media serbaneka yang dipilih diselaraskan dengan peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan Teknologi Informasi yaitu penggunaan gawai atau laptop untuk membuat media serbaneka. Pemateri memfasilitasi dengan membuat komik digital yang mudah dibuat melalui www.storyboardthat.com. Gambar 4 menunjukkan tampilan komik yang dibuat dengan mudah dan praktis dengan website tersebut. Tim juga melakukan survei terkait penggunaan website www.storyboardthat.com dengan hasil sebagaimana tersaji pada Tabel 1.



Gambar 4. Cuplikan Komik Digital Menggunakan www.storyboardthat.com

Tabel 1. Hasil Survei Online Tingkat Kemudahan Guru untuk Membuat Komik Digital

No	Indikator	Hasil Survei
1	Kemudahan penggunaan antarmuka (<i>user interface</i>)	a. 60% guru menyatakan tampilan <i>interfacenya</i> sangat mudah digunakan b. 30% guru merasa cukup mudah digunakan c. 10% guru mengalami kesulitan dalam menggunakan
2	Fitur yang tersedia	a. 55% guru merasa fitur yang disediakan cukup lengkap dan membantu dalam proses pembuatan komik b. 35% guru menyatakan cukup memadai c. 10% guru merasa ada fitur yang perlu ditingkatkan
3	Efektivitas dalam pembelajaran untuk mengintegrasikan P5	a. 70% guru menyatakan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran P5 b. 20% menyatakan efektif dengan beberapa catatan untuk perbaikan c. 10% merasa tidak terlalu efektif dan membutuhkan pendekatan tambahan



No	Indikator	Hasil Survei
4	Kepuasan keseluruhan	a. 65% guru menyatakan sangat puas dengan pengalaman mereka menggunakan www.storyboardthat.com b. 25% cukup puas c. 10% merasa kurang puas karena beberapa keterbatasan yang mereka temui

Berdasarkan hasil survei pada Tabel 1 diperoleh gambaran bahwa secara umum guru menunjukkan respon yang sangat positif terhadap pemanfaatan media komik digital dalam pembelajaran, khususnya untuk mendukung implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Pada indikator kemudahan penggunaan antarmuka (user interface), mayoritas responden (60%) menyatakan bahwa tampilan antarmuka aplikasi sangat mudah digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa desain visual dan navigasi aplikasi relatif ramah bagi pengguna, termasuk guru yang memiliki tingkat literasi digital yang beragam. Selain itu, sebanyak 30% guru menyatakan aplikasi cukup mudah digunakan, sementara hanya 10% guru yang masih mengalami kesulitan. Persentase kecil tersebut mengindikasikan bahwa hambatan penggunaan bersifat minor dan berpotensi diatasi melalui pendampingan lanjutan atau panduan teknis yang lebih sederhana.

Pada indikator ketersediaan fitur, sebanyak 55% guru menilai bahwa fitur yang tersedia sudah cukup lengkap dan membantu proses pembuatan komik digital, sedangkan 35% guru menyatakan fitur yang ada cukup memadai untuk kebutuhan pembelajaran. Namun demikian, masih terdapat 10% guru yang merasa bahwa beberapa fitur perlu ditingkatkan. Temuan ini mengisyaratkan bahwa meskipun aplikasi telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna, pengembangan lanjutan tetap diperlukan agar fitur yang tersedia semakin adaptif terhadap variasi kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Selanjutnya, pada indikator efektivitas dalam pembelajaran untuk mengintegrasikan P5, hasil survei menunjukkan bahwa 70% guru menilai media komik digital efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran P5. Media ini dinilai mampu membantu guru menyampaikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila secara kontekstual dan menarik bagi siswa. Sebanyak 20% guru menilai media tersebut efektif dengan beberapa catatan perbaikan, sementara 10% guru merasa media komik digital belum sepenuhnya efektif dan memerlukan pendekatan tambahan. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh kualitas aplikasi, tetapi juga oleh kesiapan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam desain pembelajaran.

Pada indikator kepuasan keseluruhan, sebanyak 65% guru menyatakan sangat puas terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan platform komik digital, 25% guru menyatakan cukup puas, dan 10% guru merasa kurang puas karena adanya beberapa keterbatasan yang mereka temui selama penggunaan. Tingginya tingkat kepuasan ini menegaskan bahwa media komik digital memiliki potensi besar sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas siswa.

Secara keseluruhan, hasil survei ini menunjukkan bahwa pendampingan pembuatan komik digital yang dilakukan dalam kegiatan PkM telah memberikan dampak positif terhadap persepsi guru, baik dari aspek kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, efektivitas pembelajaran, maupun tingkat kepuasan pengguna. Temuan ini memperkuat pentingnya keberlanjutan pendampingan dan penguatan kapasitas guru agar media digital tidak hanya digunakan sebagai alat bantu, tetapi menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang bermakna.

Hasil luaran ini akan ditindaklanjuti dengan pembuatan artikel dan pengabdian kepada masyarakat berikutnya berdasarkan hasil survei dan diskusi yang dilakukan bersama para guru Sekolah Dasar di Kota Surakarta (Gambar 5).



MEDIA SERBANEKA
(KOMIK MATEMATIKA TERINTEGRASI P5 & KEARIFAN LOKAL)
Oleh:
Ema Buisi Prihastari, M.Pd

A. Media Serbaneka

Pengertian Media Serbaneka menurut Ahli:

1. Richard E. Mayer:

Richard E. Mayer, seorang profesor psikologi terkenal dari University of California, Santa Barbara, menjelaskan bahwa media serbaneka adalah kombinasi berbagai format media seperti teks, gambar, audio, dan video untuk menyampaikan informasi secara efektif. Menurut Mayer, penggunaan media serbaneka dapat meningkatkan pembelajaran melalui prinsip dual coding, di mana informasi diproses secara simultan melalui saluran verbal dan visual, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman siswa (Mayer, 2009).

2. Dale P. Carmine:

Dale P. Carmine, seorang peneliti pendidikan dan profesor di University of Oregon, menekankan pentingnya media serbaneka dalam pembelajaran matematika. Carmine berpendapat bahwa media serbaneka membantu menyajikan konsep abstrak dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan alat bantu visual, animasi, dan simulasi interaktif dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam (Carmine, 1997).

3. John Sweller:

John Sweller, seorang psikolog pendidikan dari University of New South Wales, mengembangkan teori beban kognitif yang berhubungan dengan penggunaan media serbaneka. Sweller menyatakan bahwa media serbaneka yang dirancang dengan baik dapat mengurangi beban kognitif pada siswa dengan mengintegrasikan berbagai jenis informasi secara harmonis. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada proses belajar daripada berjuang dengan kompleksitas presentasi



Gambar 5. Hasil Luaran yang Dihasilkan dari Program Pengabdian kepada Masyarakat

PENUTUP

Hasil pelatihan pembuatan media serbaneka berbasis digital berdasarkan hasil analisis data pre dan post test didapat peningkatan kebermanfaatan atau dampak. Hal ini membuktikan bahwa media serbaneka berbasis digital memang sangat mudah dan praktis dibuat dan diimplementasikan khususnya dalam penguatan pada dimensi kreatif bagi siswa Sekolah Dasar. Kekurangan dalam program pelatihan ini belum adanya monitoring dan evaluasi yang kontinu untuk melihat hasil yang lebih maksimal dari media serbaneka berbasis digital. Kemudian, untuk keberlanjutan program yang bisa tim programkan ke depannya, adanya pelatihan pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim PkM mengucapkan terima kasih kepada Yayasan, LPPM, dan Pusdikdas PGSD Universitas Slamet Riyadi yang telah memberi pendanaan terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Husadati, S. F. D., Agustini, F., Siswanto, J., & Kanitri, N. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Di SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1349–1358.
- Ij, M., & Setiyadi, B. (2024). *Pelajar Pancasila (P5): Tinjauan Terhadap Efektivitas dan Salsa Khalifatun Nisa¹, Nuraida², Salsabila Agustin³, Veriana Erfina Agafe Pakpahan⁴, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Universitas Jambi, Indonesia*. 5(1), 248–259.
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>
- Muntazarah, F., & Prasojo, K. (2024). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis Media Visual di UPT SPF SMPN 8 Makassar. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 7(2), 150–155.
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal Artefak*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>
- Pratiwi, D., & Sari, C. K. (2019). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Serupa PISA Konten Quantity Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sawit Boyolali*. eprints.ums.ac.id. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/78776>



- Rahmadhani, G. F., Satyani, E. A., Suprobo, P. W., Puspita, R. U., Sari, K., Setiawan, R., Studi, P., Bahasa, P., & Indonesia, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al Azhar 7 Solo baru. *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023*, 171–178.
- Romadhona Daulay, S., Oktavia Nurfadilla, T., Nur Utami Putri, S., Hudi, I., Putri, Aulya Putri, C., & Purnama Sari, I. (2024). Impelementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Atau P5 Dengan Tema Bangunlah Jiwa Raganya Dalam Membangun Karakter Siswa di SMK Abdurrab. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 417–422.
- Sudarma, U. (2022). Pendidikan karakter dalam mewujudkan sumber daya manusia berdaya saing menuju Indonesia Emas 2045. *Sharia: Jurnal Kajian Islam*, 1(1), 37–55. <https://doi.org/10.59757/sharia.v1i1.4>
- Sutrisno, T., & Rahmawati, E. (2021). Pendekatan partisipatif dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat bidang pendidikan. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(3), 221–229.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>