

PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA SEBAGAI KONTEN INTERAKTIF EDUCATIONAL GAME PADA ERA METAVERSE

1 SUMBER DANA

Kegiatan pengabdian masyarakat ini disponsori oleh Dana Internal Universitas Negeri Malang (UM) Tahun 2022 dalam skema Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PPKB)/TKT Terapan.



2 TUJUAN PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah kegiatan yang berlangsung sejak tahun 2022 yakni melaksanakan pendampingan untuk guru dan siswa kelas 7 SMP LAB UM dalam melakukan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai dari Interactive Educational Game yang kami sebut dengan LaBBus.

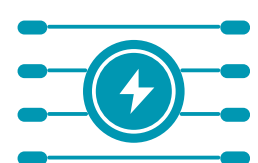
3 METODE

1. Kegiatan pengabdian masyarakat tahun 2023 melibatkan 21 guru komite pembelajaran SMP Laboratorium UM yang tercatat dengan status aktif mengajar dan 111 siswa kelas 7 SMP Laboratorium UM.



3. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan metode pendampingan melalui workshop dan uji terbatas UI/UX prototipe Gim Labbus bagi guru dan siswa.

4. Selain itu, hasil pendampingan dan uji terbatas terhadap guru dan siswa akan dianalisis, dievaluasi dan digeneralisasikan berdasarkan respon mereka saat menggunakan Gim Labbus Berbasis Proyek Bidang Kewirausahaan dengan Teknologi Augmented Reality (AR).



5 RINGKASAN

Kegiatan pendampingan (workshop) serta uji terbatas UI/UX prototipe Gim Labbus dengan guru dan siswa telah berjalan dengan baik yang mana prototipe Gim Labbus sudah dapat digunakan oleh para guru dan siswa dalam mengimplementasikan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Produk yang dihasilkan adalah:

1. Satu Artikel Jurnal Nasional Bereputasi (Sinta 2) dengan status submitted.
2. Buku monograf dengan judul: Game Interaktif Metaversa dan Profil Pelajar Pancasila
3. Press release

(<https://bit.um.ac.id/BVTOjLVEv7>)



6 LUARAN PENGABDIAN

1. **Satu Paket Modul Digital** Metode Penyusunan Konten Kreatif Profil Pelajar Pancasila (P3) ke dalam struktur kurikulum: Modul Kewirausahaan.

2. **Satu Paket Modul Manual Book** yang berisi Standar Operasional Procedure (SOP) pemanfaatan gim berbasis teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran (Peta konten dan panduan penilaian guru untuk implementasi Gim Labbus, dan Panduan menggunakan Gim Labbus)

3. **Jurnal** yang telah di submit di Jurnal Humaniora Binus University (Sinta 2).

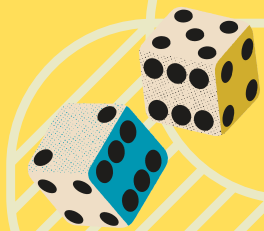
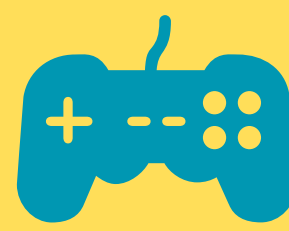
4. **Satu artikel** yang dipresentasikan di Indonesian International Conference on Bilingualism telah terbit di indexed proceeding dengan judul **"Nurturing Students' Intercultural Competence in a Bilingual School: Teachers' Knowledge and Practice on Character Education"**

5. **Buku monograf** dengan judul: Game Interaktif Metaversa dan Profil Pelajar Pancasila

6. **Poster** pengabdian masyarakat

7. **Press release:** <https://bit.um.ac.id/BVTOjLVEv7> dan <https://bit.um.ac.id/NHavtvUby0>

7 GAMBAR BUKU MONOGRAPH



TIM PELAKSANA

Ketua Peneliti : Siti Muniroh, S.Pd., M.A., Ph.D

Anggota Peneliti 1 : Prof. Dr. Sri Rachmajanti, M.Pd., Dip.TESL

Anggota Peneliti 2 : Thomas Soseco, S.E., M.Sc., Ph.D

Anggota Peneliti 3 : Dra. Yayuk Prihatnawati, M.Pd

NIDN: 0002057711

NIDN: 0016105402

NIDN: 0012078304

Mahasiswa 1

Mahasiswa 2

Mitra Pengabdian : SMP LABORATORIUM UM

: Silvia Izza Ulinnuha NIM: 210221830824

: Nur Lailiyah Jamil NIM: 210221830804