



Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Berbasis Aplikasi Thinkable di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong

Strengthening the Profile of Pancasila Students through Thinkable Application-Based Learning at SMA Negeri 2 Sorong Regency

**Melda Agnes Manuhutu^{1*}, Sherly Gaspersz², Lulu Jola Uktolseja³,
Martinus⁴, Helena⁵, Delvi⁶, Kartika⁷, Titus⁸**

¹⁻⁸ Universitas Victory Sorong, Sorong, Indonesia

melda.a.manuhutu@gmail.com^{1*}, sherlygaspersz91@gmail.com², l-ulujola39@gmail.com³

Korespondensi Penulis: melda.a.manuhutu@gmail.com*

Article History:

Received: Juni 16, 2025;

Revised: Juni 30, 2025;

Accepted: Juli 17, 2025;

Published: Juli 31, 2025;

Keywords: Pancasila student Profile; Digital Literacy; Project Based Learning; Thinkable

Abstract: This community service activity addresses the growing need for adaptive education in the digital era by focusing on strengthening the character and competence of students in line with rapid technological developments. The Pancasila Student Profile, which serves as the foundation of the Merdeka Curriculum, outlines six core dimensions: faith and piety, global diversity, cooperation, independence, critical reasoning, and creativity. Among these, creativity, independence, and critical thinking are crucial for preparing students to become innovators and problem-solvers in the digital world. However, schools in developing regions often face limitations in implementing these dimensions due to lack of resources and digital literacy. This program was implemented at SMA Negeri 2 Sorong Regency with the objective of strengthening the Pancasila Student Profile by providing training in the use of Thinkable, a visual programming platform for creating drag-and-drop mobile applications. The activity used a Project-Based Learning (PjBL) approach, enabling students to actively engage in designing simple educational applications that align with their learning context. The method encouraged hands-on exploration, teamwork, critical analysis, and creative thinking. Throughout the training, students not only learned how to navigate the Thinkable platform but also developed functional mobile apps addressing real-life learning challenges. The outcomes of the program showed a marked improvement in students' digital literacy, problem-solving ability, innovation, and collaboration. Furthermore, students began to view themselves not just as consumers of technology but as producers of meaningful digital solutions. This initiative demonstrates that integrating digital technology with project-based learning can effectively support the implementation of the Pancasila Student Profile, even in remote or underdeveloped areas. It provides evidence that with the right approach and tools, students can be empowered to become digitally literate, creative, and socially responsible individuals who are ready to act as agents of change in the 21st century.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan akan pendidikan yang adaptif di era digital dengan menekankan penguatan karakter dan kompetensi siswa sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat. Profil Pelajar Pancasila, sebagai landasan utama Kurikulum Merdeka, mencakup enam dimensi utama: beriman dan bertakwa, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Di antara dimensi tersebut, kreativitas, kemandirian, dan berpikir kritis menjadi aspek penting dalam menyiapkan siswa agar mampu menjadi inovator dan pemecah masalah di era digital. Namun, implementasi dimensi ini masih menghadapi berbagai tantangan, terutama di sekolah-sekolah di daerah berkembang yang memiliki keterbatasan sumber daya dan literasi digital. Program ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong dengan tujuan memperkuat implementasi Profil Pelajar Pancasila melalui pelatihan penggunaan Thinkable, yaitu platform pemrograman visual untuk membuat aplikasi mobile berbasis drag-and-drop. Kegiatan

ini menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam merancang aplikasi edukatif sederhana sesuai dengan konteks pembelajaran mereka. Selama pelatihan, siswa tidak hanya mempelajari cara mengoperasikan platform Thunkable, tetapi juga mengembangkan aplikasi yang fungsional dan relevan dengan tantangan pembelajaran yang mereka hadapi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi digital, kemampuan berpikir kritis, inovasi, dan keterampilan kolaborasi siswa. Selain itu, siswa mulai memandang diri mereka bukan hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi sebagai pencipta solusi digital yang bermakna. Inisiatif ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dengan pembelajaran berbasis proyek dapat secara efektif mendukung penerapan Profil Pelajar Pancasila, bahkan di daerah terpencil sekalipun. Dengan pendekatan dan alat yang tepat, siswa dapat diberdayakan menjadi individu yang melek digital, kreatif, dan bertanggung jawab sosial, serta siap menjadi agen perubahan di abad ke-21.

Kata Kunci: Literasi Digital; Profil Pelajar Pancasila; *Project Based Learning*; Thunkable

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia yang dijalani dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi kini untuk mampu menghadapi perkembangan era digital guna menyesuaikan diri dengan berbagai dinamika teknologi dan informasi. Kerangka Kurikulum Merdeka telah menunjukkan pengenalan dari pemerintah tentang Profil Pelajar Pancasila sebagai orientasi utama dalam pembangunan karakter dan kompetensi peserta didik di sekolah. Profil ini mencakup enam dimensi utama antara lain: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbudristek, 2022).

Namun, tantangan dalam implementasi Profil Pelajar Pancasila masih cukup nyata terutama pada Jenjang sekolah menengah atas di daerah berkembang. Salah satunya SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan Observasi awal dan diskusi bersama guru setempat, diketahui bahwa siswa memiliki potensi besar dalam kreativitas dan minat terhadap teknologi, namun belum sepenuhnya mendapatkan ruang dan sarana yang memadai untuk menyalurkan kemampuan secara produktif.

Di Lain sisi, penguasaan teknologi bukan hanya menjadi pilihan melainkan kebutuhan yang digunakan oleh berbagai kalangan termasuk di kalangan pendidikan menengah atas. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi strategi penting untuk mendorong transformasi pendidikan yang adaptif dan inovatif (Sutarto, Sari, & Fathurrochman, 2020). Pengaruh positif dari teknologi dengan aplikasi juga tidak dapat dipungkiri sangat mendukung sektor Pendidikan. Pengaruh positifnya dapat membuat sektor pendidikan semakin maju dan berkembang (Manuhutu et al, 2021). Hal ini mendorong adanya sebuah pendekatan yang digunakan dengan mengenalkan Thunkable, sebuah *platform* pemrograman visual yang memungkinkan pengguna membangun aplikasi *mobile* dengan sistem *drag and drop*. Pemanfaatan Thunkable mendukung siswa dan guru untuk membuat aplikasi *mobile* pembelajaran tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks

(Listyorini & Widodo, 2020). Media ini sangat cocok digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk memperkuat keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kolaborasi yang merupakan bagian penting dari Profil Pelajar Pancasila (Pratama & Mahyuddin, 2021).

Oleh karena itu, kegiatan Pelatihan Thunkable di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong menjadi salah satu aktivitas pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kontekstual dan inovatif. Selain itu, kegiatan ini menguatkan implementasi Profil Pelajar

Pancasila melalui pembelajaran kontekstual Berbasis teknologi, meningkatkan literasi digital dan keterampilan berpikir siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengembangkan aplikasi mobile sederhana menggunakan Thunkable, serta mendorong siswa menjadi creator teknologi bukan hanya sebagai pengguna pasif

2. METODE

Kegiatan Pelatihan ini dilaksanakan secara langsung pada tanggal 19 Mei 2025 di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong yang berlokasi di Jl. Nangka, Kelurahan Malawili, Distrik Aimas, Kabupaten Sorong. Sasaran dalam kegiatan ini adalah Siswa Kelas XI yang memiliki minat pada teknologi informasi. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL). PjBL adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan melibatkan mereka dalam eksplorasi mendalam melalui proyek yang bermakna dan autentik (Thomas, 2020). Dalam PjBL siswa belajar kolaboratif dan berkelanjutan serta menghasilkan produk nyata sebagai bukti belajarnya (Bell, 2010). Tahapan yang digunakan dalam kegiatan PjBL antara lain:

1. Tahap Persiapan

Penentuan tema proyek, penyusunan bahan ajar, serta pengenalan platform Thunkable.

2. Tahap Demonstrasi

Penyampaian materi Dasar Thunkable dan demonstrasi Pembuatan aplikasi.

3. Tahap Praktik

Peserta Pelatihan merancang aplikasi masing-masing dengan bimbingan tim pengabdian kepada masyarakat.

4. Tahap Refleksi dan Evaluasi

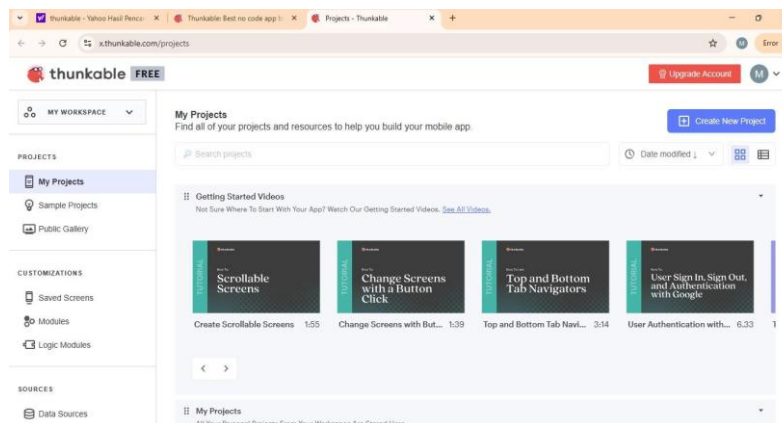
Peresentasi hasil, umpan balik, serta diskusi reflektif terhadap proses pembelajaran

3. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui penggunaan Aplikasi Thinkable di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong menunjukkan antusiasme tinggi dalam seluruh tahapan kegiatan.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Tim PkM



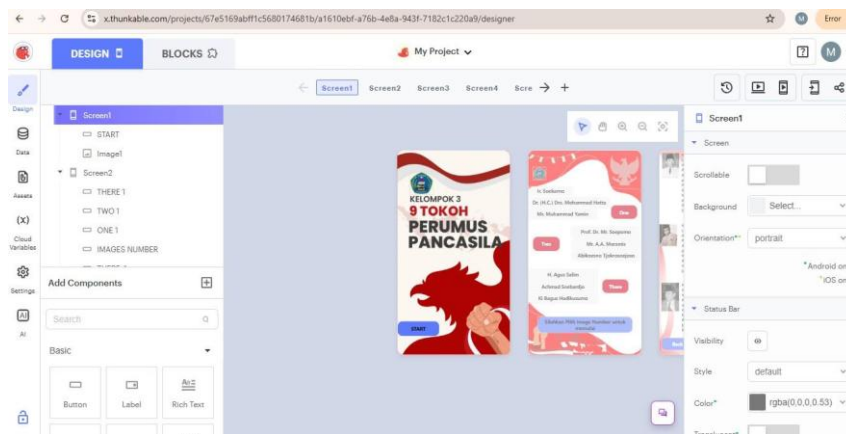
Gambar 2. Halaman Awal Thinkable

Setelah tahap awal pembelajaran dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan ke tahap yang lebih aplikatif, yaitu dengan menampilkan contoh rancangan bahan ajar berbasis *web* menggunakan *platform* Thinkable. *Platform* ini dipilih karena memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan dan fleksibilitas dalam membangun aplikasi lintas platform tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks.

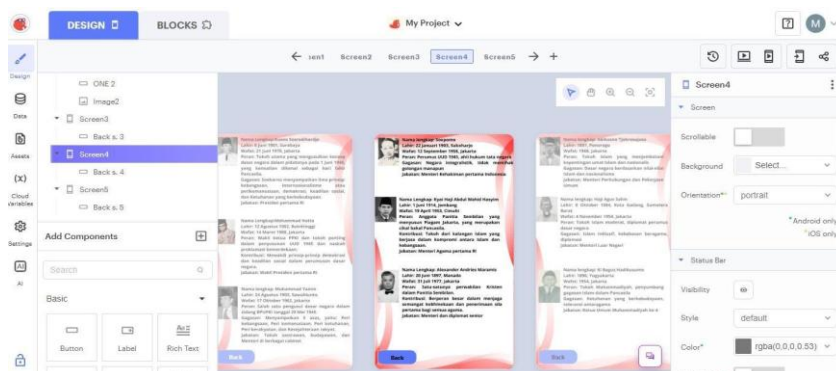
Tujuan utama dari penyajian contoh ini adalah untuk memotivasi siswa agar memiliki pandangan yang lebih luas terhadap dunia pengembangan aplikasi digital. Dengan melihat secara langsung rancangan nyata dari sebuah aplikasi, siswa diharapkan dapat memahami bahwa membuat aplikasi bukanlah sesuatu yang eksklusif bagi para profesional di bidang teknologi informasi, tetapi merupakan keterampilan yang dapat dipelajari secara bertahap melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Contoh bahan ajar yang ditampilkan difokuskan pada pengembangan keterampilan dasar dalam mendesain tampilan antarmuka (*user interface*) dan merancang alur aplikasi yang sesuai dengan materi pelajaran yang relevan. Dalam tahap ini, siswa tidak hanya diarahkan untuk memahami konten yang disampaikan, tetapi juga dilatih untuk berpikir kreatif, khususnya dalam hal menyusun tata letak (*layout*), memilih kombinasi warna yang tepat, menyesuaikan ikon, serta merancang navigasi yang intuitif.

Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya membekali siswa dengan wawasan teknologi, tetapi juga mendorong mereka untuk bertransformasi dari konsumen teknologi menjadi kreator digital yang mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif dan bermanfaat. Hal ini selaras dengan dimensi kreatif, mandiri, dan berpikir kritis dalam Profil Pelajar Pancasila.



Gambar 3. Tampilan Bahan Ajar yang dibuat menggunakan Thunkable



Gambar 4. Tampilan Materi yang dibuat menggunakan Thunkable

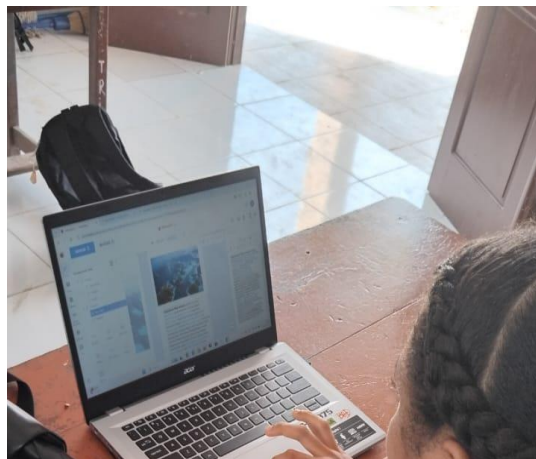
Materi pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan kegiatan praktik langsung yang didampingi secara intensif oleh para mahasiswa pendamping. Setelah sebelumnya siswa diperlihatkan contoh rancangan bahan ajar berbasis Thunkable, antusiasme mulai terlihat saat mereka diminta untuk membuat versi bahan ajar mereka sendiri. Kegiatan praktik ini dirancang untuk memberikan ruang kepada siswa dalam menerapkan teori yang telah

dipelajari, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan edukatif.

Setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk menggunakan laptop yang telah disediakan sebagai sarana praktik. Kegiatan diawali dengan penjelasan mendalam mengenai fitur-fitur dasar yang tersedia di platform Thunkable, seperti cara membuat halaman baru (*screen*), menambahkan komponen seperti tombol, teks, dan gambar, serta cara mengatur navigasi antar halaman.

Para tim pengabdian turut memberikan penjelasan mengenai fungsi masing-masing elemen, disertai dengan contoh penerapan secara langsung. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami konsep dan alur kerja aplikasi, serta mampu mengembangkan produk digital sederhana yang relevan dengan konteks pembelajaran mereka di sekolah.

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman teknis, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis dan kreatif, yang merupakan bagian integral dari penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek mandiri, berpikir kritis, dan kreatif.



Gambar 5. Kegiatan Praktik Bersama Siswa di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong



Gambar 6. Kegiatan Praktik Bersama Siswa di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong

Setelah kegiatan praktik dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan ke tahap akhir berupa uji coba kemampuan peserta secara bergiliran. Pada tahap ini, setiap siswa diberikan kesempatan untuk menunjukkan hasil rancangan bahan ajar digital yang telah mereka buat menggunakan platform Thunkable.



Gambar 7. Kegiatan Praktik Bersama Siswa di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong

Kegiatan ini sekaligus menjadi bentuk evaluasi terhadap pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh selama sesi pelatihan. Tim pendamping memastikan bahwa seluruh siswa memahami langkah-langkah dasar dalam merancang aplikasi, mulai dari desain tampilan hingga navigasi antar halaman. Dengan demikian hasil yang diperoleh meliputi:

1. Peningkatan Literasi Digital

Siswa memahami bahwa membuat sebuah aplikasi mobile bisa dilakukan secara gratis tanpa penggunaan coding yang kompleks.

2. Kreativitas dan Pemecahan Masalah

Siswa berhasil membuat aplikasi sederhana seperti kuis interaktif.

3. Kolaborasi dan Gotong Royong

Proses merancang aplikasi, mendukung siswa bekerjasama dalam kelompok untuk saling memberi masukan dan menyelesaikan kesulitan yang dihadapi secara bersama.

4. Berpikir kritis secara ilmiah

Siswa diajak berpikir kritis mengenai struktur aplikasi yang digunakannya (antarmuka pengguna dan logika kerjanya).

4. DISKUSI

Pengabdian dengan pendekatan berbasis proyek dengan platform Thunkable terbukti relevan dalam mendukung capaian Profil Pelajar Pancasila. Platform ini menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif dimana, siswa belajar sambil menciptakan solusi nyata sesuai kebutuhan mereka. Kehadiran siswa di sekolah diharapkan tidak hanya

menerima informasi tetapi berperan aktif sebagai pembuat konten digital. Upaya memperkuat dimensi Pancasila menjadi Kunci pembentukan karakter generasi penerus bangsa yang handal.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan menggunakan Aplikasi Thunkable di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong telah terlaksana dengan baik dan mendapat respon positif dari seluruh peserta. Melalui pendekatan PjBL siswa tidak hanya menerima materi secara teori tetapi juga terlibat langsung dalam praktik untuk membuat bahan ajar digital. Kegiatan ini menghadirkan kontribusi nyata pendidikan tinggi bagi pembentukan sumber daya manusia di sekolah menengah atas dalam: meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknologi siswa, mengembangkan kreativitas dan mendorong siswa menjadi konten kreator teknologi.

Pengalaman belajar ini membuktikan bahwa integrasi teknologi seperti Thunkable mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan serta memperkuat implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam mendorong transformasi pendidikan yang adaptif di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala dan Dewan Guru serta Siswa/I SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong atas kolaborasi dan partisipasinya dalam kegiatan ini. Terima kasih juga kepada Universitas Victory Sorong (tim dosen dan mahasiswa) yang telah memberikan dukungan akademis maupun teknis demi terselenggaranya program pengabdian ini guna membentuk *Agent of Change* yang berdampak

DAFTAR REFERENSI

- Bell, S. (2010). *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Listyorini, S., & Widodo, M. (2020). *Pelatihan Pembuatan Aplikasi Android dengan Thunkable Guna Meningkatkan Literasi Digital Generasi Milenial*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 88–96. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v5i1.17689>
- Manuhutu, M. A., Khahar, M., & Uktolseja, L. J. (2021). Perancangan sistem informasi kursus berbasis web pada Dalyses Course. *Jurnal Elektro Luceat*, 7(1), 1–14. <https://jurnal.poltekstpaul.ac.id/index.php/jelekn/article/view/366/249>
- Pratama, I. G. N. A., & Mahyuddin, M. K. (2021). *Membangun Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 310–318. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.235>

- Sutarto, H. P., Sari, D. M., & Fathurrochman, I. (2020). *Urgensi Transformasi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Menyiapkan SDM Indonesia yang Unggul*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2306–2313. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/771>
- Thomas, J. W. (2020). *A Review of Research on Project-Based Learning*. Buck Institute for Education.