

Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan *Artificial Intelligence* Untuk Meningkatkan Kreativitas Remaja di Desa Rejotangan

Joko Iskandar¹, Vertika Panggayuh², Stefanic Siska Dewi³

^{1,3} Informatika, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

² Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Joko Iskandar

E-mail: arsip.indoscript@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat dengan adanya perkembangan artificial intelligence tentu menjadi suatu hal yang perlu dimanfaatkan dalam pembuatan karya yang lebih inovatif, kreatif dan kebaruan sehingga menciptakan dampak yang berkelanjutan bagi komunitas remaja di Desa Rejotangan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada pada remaja di Desa Rejotangan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas melalui pemanfaatan artificial intelligence. Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM adalah pelatihan dengan pendekatan ceramah, tanya jawab dan linear strategy. Tahap kegiatan meliputi survey lokasi, persiapan materi, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi. Peserta yang hadir pada kegiatan pengabdian ini 80,0%, setelah dilakukan pelatihan peserta mendapatkan pemahaman tentang penggunaan teknologi artificial intelligence dalam pembuatan konten kreatif. Setelah dilakukan kegiatan pelatihan dan pengabdian didapatkan adanya peningkatan keterampilan peserta dalam mengembangkan konten kreatif menggunakan artificial intelligence.

Kata kunci - artificial intelligence, kreativitas, pelatihan, pendampingan

Abstract

The rapid development of technology with the development of artificial intelligence is certainly something that needs to be utilized in making more innovative, creative and novel works so as to create a sustainable impact on the youth community in Rejotangan Village. Community Service Activities (PKM) by providing training and mentoring to teenagers in Rejotangan Village aims to increase creativity through the use of artificial intelligence. The method used in PkM activities is training with a lecture, question and answer and linear strategy approach. The activity stages include location surveys, material preparation, training implementation and evaluation. Participants who attended this service activity were 80.0%, after the training participants gained an understanding of the use of artificial intelligence technology in creative content creation. After the training and service activities, it was found that there was an increase in participants' skills in developing creative content using artificial intelligence.

Keywords - artificial intelligence, creativity, training, mentoring

PENDAHULUAN

Setiap tahun, teknologi terus mengalami pembaruan dan pertumbuhan yang cepat. Perkembangan teknologi yang pesat dalam era Revolusi Industri 4.0 ini memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan. Salah satu wujud kemajuan teknologi yang mencolok saat ini adalah perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Henderi et al., 2011).

Penggunaan *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan merupakan bentuk inovasi yang bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan tugas-tugas sehari-hari manusia. Secara sederhana, kecerdasan buatan adalah sebuah sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas yang umumnya memerlukan kecerdasan manusia (Maufidhoh & Maghfirah, 2023).

Kecerdasan buatan menjadi suatu pembelajaran agar komputer dapat melaksanakan tugas-tugas dengan performa yang superior dibandingkan yang dapat dilakukan oleh manusia (Simon dalam Jamaaluddin & Indah, 2021). Penerapan kecerdasan buatan dalam teknologi dapat diibaratkan sebagai asisten manusia yang bergerak seperti robot, tetapi eksistensinya termanifestasi sebagai tampilan virtual dalam suatu sistem komputer. Fungsinya yang dapat diamati mencakup peran sebagai asisten digital dalam menyajikan tutorial pembelajaran, sebagai sistem dalam mengevaluasi kemajuan siswa, sebagai platform dalam menyediakan layanan obrolan siswa, dan berbagai contoh lainnya (Ahmad Sudi Pratikno, 2017).

Peningkatan inovasi teknologi dalam sektor pendidikan menjadi suatu kebutuhan mendesak guna memberikan dukungan optimal pada proses pembelajaran di era ini. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing secara global. Oleh karena itu, diperlukan lembaga-lembaga pendidikan yang progresif dan guru-guru yang memiliki kreativitas serta inovasi tinggi dalam metode pembelajaran. Fenomena ini termanifestasi dalam perkembangan aplikasi baru yang menyuguhkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Meskipun demikian, perlu diperhatikan bahwa perkembangan ini secara tidak langsung dapat mengubah peran tradisional guru dalam penyampaian ilmu pengetahuan. Sehingga, perlu adanya adaptasi dan pengembangan peran guru agar tetap relevan dalam dinamika pembelajaran modern (Rahadiantino, 2022).

Perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi pembelajaran memaksa para pendidik untuk terus siap menghadapi perubahan dinamis dalam dunia pembelajaran. Revolusi industri 4.0 telah memperkenalkan kecerdasan buatan sebagai elemen kunci, sementara Society 5.0 menitikberatkan pada aspek teknologi dan kemanusiaan. Di era *Society 5.0*, pendidikan menitikberatkan pada pengembangan aspek kepribadian, moral, dan keteladanan. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa meskipun ilmu pengetahuan dapat digantikan oleh teknologi, soft skill dan hard skill yang dimiliki oleh setiap peserta didik tidak dapat digantikan oleh teknologi. Oleh karena itu, kesiapan dalam mengadopsi pembelajaran berbasis kompetensi, termasuk pemanfaatan kecerdasan buatan, menjadi sangat penting dalam menghadapi tuntutan masa depan (Rindawati et al., 2021). Kecerdasan buatan dapat diterapkan dalam berbagai aplikasi, seperti *machine learning*, *natural language processing*, dan *image processing*, yang secara signifikan dapat mendukung siswa dalam proses kreatif (Tejawiani et al., 2023).

Salah satu kecerdasan buatan yang sangat terkenal pada akhir tahun 2022 hingga awal tahun 2023 adalah ChatGPT, yang dikembangkan oleh OpenAI, sebuah laboratorium penelitian kecerdasan buatan yang didirikan oleh Elon Musk, Sam Altman, dan sejumlah investor lainnya pada Desember 2015. ChatGPT tidak hanya mampu memberikan jawaban untuk pertanyaan umum, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas matematika yang melibatkan perhitungan angka-angka rumit. Meskipun kehebohan seputar ChatGPT terkait potensi penggunaannya sebagai alat untuk menyelesaikan tugas-tugas pendidikan, beberapa pihak, seperti Setiawan dan Luthfiyani, melihat penggunaan ChatGPT sebagai bagian dari inovasi dalam meningkatkan keterampilan menulis. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa ChatGPT dapat digunakan untuk menyusun tulisan dengan panjang 693 kata dalam waktu kurang dari 7 menit (Serdianus & Saputra, 2023).

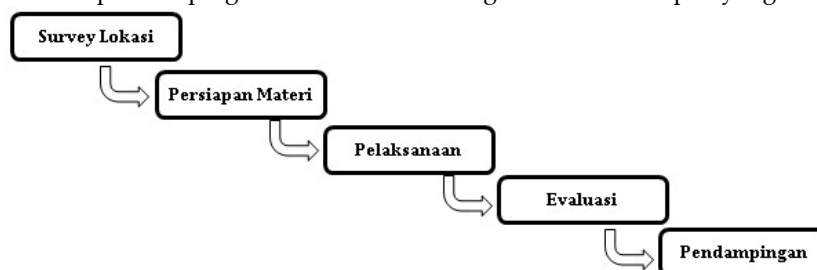
This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Remaja di Desa Rejotangan perlu mendapatkan pelatihan terkait pemanfaatan *artificial intelligence* untuk mengembangkan kreativitas mereka. Hal ini penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital, di mana *artificial intelligence* dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pembuatan konten, desain grafis, pengembangan aplikasi, dan lain-lain. Dengan pelatihan ini, diharapkan para remaja dapat memanfaatkan teknologi *artificial intelligence* untuk menghasilkan karya-karya inovatif, meningkatkan keterampilan digital, dan bahkan membuka peluang ekonomi baru di bidang kreatif. Selain itu, pelatihan ini dapat membantu mereka lebih siap dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Berdasarkan uraian dan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *artificial intelligence* dalam mengembangkan kreativitas bagi remaja di Desa Rejotangan

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan dengan pendekatan ceramah, tanya jawab dan linear strategy. Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *artificial intelligence* untuk meningkatkan kreativitas remaja di Desa Rejotangan sehingga memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, tentunya akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kegiatan pelatihan pemanfaatan *artificial intelligence* untuk meningkatkan kreativitas remaja telah dilaksanakan di Desa Rejotangan Kabupaten Tulungagung dilaksanakan pada tanggal 15-16 Mei 2024. Jumlah peserta ditargetkan sebanyak 15 remaja. Pelatihan ini dilakukan selama dua hari, pada hari pertama diisi terlebih dahulu dengan materi mengenai *artificial intelligence* dalam pembuatan content dan hari kedua praktik membuat content dengan *artificial intelligence*. Tahap kegiatan meliputi survey lokasi, persiapan materi, pelaksanaan pelatihan, evaluasi dan pendampingan. Untuk kelancaran kegiatan pengabdian ini, maka tim menyiapkan paparan materi, manual book dan tim pengabdian memberikan bantuan pendampingan. Berikut ini adalah gambar dari tahapan yang dilakukan:



Gambar 1.
Tahapan Pengabdian kepada Masyarakat

Gambar 1 merupakan representasi atau rangkaian langkah-langkah yang dijalankan oleh tim pengabdian kepada masyarakat. Untuk memahami dengan lebih rinci mengenai tahapan Pengabdian kepada Masyarakat, berikut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Survey lokasi

Survei dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran umum yang terkait dengan lokasi pelaksanaan pengabdian, sebagai sarana untuk mengumpulkan data dari narasumber. Sementara itu, observasi memiliki sifat yang lebih deskriptif, melibatkan pengamatan langsung terhadap kondisi di lapangan. Proses ini dimulai dengan mengamati tren melalui platform media sosial dan portal berita, dan kemudian melibatkan kunjungan langsung ke lokasi serta menganalisis sebab-akibat. Lokasi pelaksanaan pengabdian adalah di Desa Rejotangan, sebuah desa di Kecamatan Rejotangan. Salah satu sumber daya yang dimiliki adalah jumlah remaja yang cukup

banyak dengan angka putus sekolah yang cukup tinggi. Remaja di Desa Rejotangan perlu mendapatkan pelatihan terkait pemanfaatan *artificial intelligence* untuk mengembangkan kreativitas mereka. Hal ini penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital, di mana *artificial intelligence* dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pembuatan konten, desain grafis, pengembangan aplikasi, dan lain-lain.

2. Penyusunan Materi dan Manual Book

Penyusunan materi pelatihan mencakup presentasi teori dan manual book untuk memandu praktik langsung. Materi yang telah disusun melibatkan topik-topik berikut: a) Materi *artificial intelligence*, b) Langkah-langkah pembuatan konten, c) Proses pembuatan konten dengan *artificial intelligence*, dan d) Presentasi.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ini rencananya dilakukan selama dua hari, pada hari pertama akan diisi terlebih dahulu dengan materi mengenai *artificial intelligence* dalam pengembangan media ajar dan hari kedua praktik membuat media ajar dengan *artificial intelligence*. Kemudian sesi pelatihan difokuskan pada praktek pengembangan media ajar. Pelaksanaan pelatihan ini menggunakan teknik simulasi dengan tujuan agar peserta mendapatkan pengalaman langsung melalui praktik saat pelatihan. Metode dalam pelatihan ini yaitu metode ceramah digunakan sebagai pendekatan untuk menyampaikan teori kepada peserta pelatihan. Metode tanya jawab diadakan untuk menggagas diskusi antara pemateri dan peserta, menciptakan model pembelajaran kolaboratif di mana pemateri dan peserta berpartisipasi bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Metode linear strategy diterapkan sebagai langkah praktis bagi peserta dalam merancang pengembangan media ajar. Mereka akan menggunakan alat atau aplikasi yang telah ditentukan, sebagaimana dijelaskan dalam manual book. Pendekatan ini sesuai untuk jenis perancangan yang melibatkan proses berulang, dengan setiap tahap dimulai setelah penyelesaian tahap sebelumnya.

4. Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi kegiatan menjadi langkah penting untuk memperoleh umpan balik dari peserta, baik dalam hal pemahaman teori maupun hasil karya yang dibuat selama pelatihan berlangsung

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan *artificial intelligence* untuk meningkatkan kreatifitas remaja telah dilaksanakan di Desa Rejotangan Kabupaten Tulungagung pada tanggal 15-16 Mei 2024, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1.

Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Tanggal/Jam	Kegiatan
15 Mei 2024		
1	08.00 – 08.30 WIB	Pembukaan kegiatan pelatihan
2	08.30 – 09.30 WIB	Materi I: Pengenalan <i>artificial intelligence</i>
3	09.30 – 12.00 WIB	Materi II: Pemaparan Tools <i>artificial intelligence</i> (memodifikasi gambar, membuat suara, membuat video dengan gambar bergerak)
16 Mei 2024		
4	08.30 – 11.45 WIB	Praktik pembuatan konten menggunakan <i>artificial intelligence</i>
5	11.45 – 12.00 WIB	Penutup

Kegiatan pelatihan pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan kreatifitas remaja telah dilaksanakan di Desa Rejotangan Kabupaten Tulungagung pada tanggal 15-16 Mei 2024. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 12 remaja dari target 15 orang.



Gambar 2.
Peserta Kegiatan Pelatihan

Setelah dilakukan pelatihan tim Pengabdian kepada Masyarakat melakukan pendampingan selama satu minggu untuk membantu dan membimbing peserta dalam penyelesaian *content* menggunakan *artificial intelligence*.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa berbagai perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang kreativitas dan inovasi. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar untuk mendukung peningkatan kreativitas adalah *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan. *Artificial intelligence* memiliki kemampuan untuk mengolah data, menganalisis pola, dan memberikan solusi atau ide-ide yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya oleh manusia.

Penerapan *artificial intelligence* dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja, dapat menjadi katalisator untuk mengembangkan potensi kreatif yang mereka miliki. Di Desa Rejotangan, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas remaja agar mereka lebih siap menghadapi tantangan di era digital ini.

Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *artificial intelligence* merupakan salah satu langkah strategis yang dapat diambil untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan memberikan pemahaman dan keterampilan dasar mengenai *artificial intelligence*, diharapkan remaja di Desa Rejotangan dapat lebih terbuka terhadap inovasi dan mampu mengembangkan ide-ide kreatif yang dapat bermanfaat baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi komunitas mereka.

Kegiatan pelatihan pemanfaatan *artificial intelligence* untuk meningkatkan kreatifitas remaja telah dilaksanakan di Desa Rejotangan Kabupaten Tulungagung pada tanggal 15 Mei 2024. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 12 remaja dari target 15 orang 80%. Hal ini sudah mencapai dari target kehadiran yaitu 80%.

Program pelatihan ini dimulai dengan pengenalan dasar mengenai *artificial intelligence*, di mana para peserta akan diperkenalkan dengan konsep *artificial intelligence*, bagaimana *artificial intelligence* bekerja, dan dampaknya dalam berbagai aspek kehidupan. Selanjutnya, pelatihan akan berlanjut dengan menjelaskan jenis-jenis *artificial intelligence* yang berbeda, seperti *artificial intelligence* yang berbasis pada *machine learning*, *deep learning*, dan *natural language processing* (NLP). Pemahaman mengenai jenis-jenis *artificial intelligence* ini penting untuk memberikan gambaran yang lebih luas mengenai aplikasi dan potensi AI dalam berbagai bidang.

Sebagai puncak dari pelatihan ini, peserta akan diajak untuk terlibat dalam sesi praktik, di mana mereka akan belajar membuat konten menggunakan *artificial intelligence*. Sesi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam memanfaatkan *artificial intelligence* sebagai alat kreatif. Dengan bimbingan praktis, para peserta mampu menghasilkan konten yang inovatif dan relevan, serta mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara kerja *artificial intelligence*. Pelatihan ini tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan teknis, tetapi juga untuk memberdayakan remaja agar mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif dan produktif. Pendampingan lanjutan setelah pelatihan akan memastikan bahwa pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan dalam

proyek-proyek nyata, sehingga menciptakan dampak yang berkelanjutan bagi komunitas di Desa Rejotangan.

Pada tahapan akhir pelatihan, evaluasi akan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta mengenai keseluruhan program pelatihan ini. Evaluasi ini penting untuk mengukur sejauh mana tujuan pelatihan tercapai, serta untuk mengumpulkan masukan dan umpan balik yang dapat digunakan untuk penyempurnaan program di masa mendatang. Dengan demikian, program pelatihan dan pendampingan ini diharapkan dapat menjadi inisiatif yang berkelanjutan untuk membangun ekosistem kreatif di Desa Rejotangan, yang didukung oleh teknologi *artificial intelligence*. Ini juga merupakan upaya untuk mengurangi kesenjangan digital dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di tingkat desa, sehingga dapat berkontribusi pada pembangunan desa yang lebih maju dan inovatif.

Tabel 2.
Evaluasi Kegiatan Pelatihan Pengabdian kepada Masyarakat

Kriteria	Indikator keberhasilan	Analisis	Keterangan
Kehadiran	Peserta yang hadir mencapai 80%	Peserta yang hadir mencapai 80%	Tercapai
Pengetahuan	Peserta mengetahui pemanfaatan <i>artificial intelligence</i> untuk membuat sebuah konten yang kreatif yang dibuktikan dengan jawaban peserta saat diberikan pertanyaan tentang <i>artificial intelligence</i>	Sebelum : Peserta belum mengetahui <i>artificial intelligence</i> untuk pembuatan konten yang kreatif Sesudah : Peserta sudah mengetahui <i>artificial intelligence</i> untuk pembuatan konten yang kreatif	Tercapai
Sikap	Peserta menyadari bahwa <i>artificial intelligence</i> sebagai salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk membuat konten kreatif dibuktikan dengan menyimak paparan materi yang disampaikan	Sebelum: <i>Artificial intelligence</i> belum dipandang sebagai sesuatu yang penting dalam pembuatan konten yang kreatif Sesudah: <i>Artificial intelligence</i> sudah dipandang sebagai sesuatu yang penting dalam pembuatan konten	Tercapai
Keterampilan	Dapat membuat konten sederhana menggunakan <i>artificial intelligence</i> sesuai dengan yang dipaparkan oleh nara sumber	Sebelum: Remaja belum bisa membuat konten kreatif menggunakan <i>artificial intelligence</i> Sesudah: Remaja bisa membuat konten kreatif	Tercapai

Kriteria	Indikator keberhasilan	Analisis	Keterangan
		menggunakan <i>artificial intelligence</i> yang sederhana dan menarik	

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan yaitu kegiatan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *artificial intelligence* untuk meningkatkan kreatifitas remaja yang telah dilaksanakan di Desa Rejotangan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam memanfaatkan AI sebagai alat kreatif dapat terlaksana dengan baik dan lancar dengan tingkat kehadiran peserta pada kegiatan ini dengan persentase kehadiran 80%. Setelah dilakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *artificial intelligence* dengan metode ceramah (seminar), diskusi dan pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan remaja dalam membuat konten yang kreatif sehingga menciptakan dampak yang berkelanjutan bagi komunitas di Desa Rejotangan. Selama kegiatan berlangsung tidak ada kendala yang berarti karena peserta yang hadir pada kegiatan ini sudah mempersiapkan diri serta dipandu dengan adanya materi. Semua peserta mengikuti kegiatan dari awal pembukaan hingga penutupan dan sebagian besar sudah bisa menghasilkan konten yang sederhana dan menarik, namun untuk mengembangkan pembuatan konten, tim pengabdian memberikan bantuan pendampingan secara berkelanjutan dengan mencantumkan nomor kontak tim pengabdian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Bhinneka PGRI atas kegiatan hibah internal untuk Pengabdian kepada Masyarakat, juga kepada Ketua LPPM yang telah memfasilitas kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sudi Pratikno. (2017). Implementasi Artificial Intelligence Dalam Memetakan Karakteristik, Kompetensi, dan Perkembangan Psikologi Siswa Sekolah Dasar Melalui Platform Offline. *Universitas Negeri Yogyakarta 2017*, (September 2017), 18–36.
- Henderi, H., Maimunah, & Andrian, R. (2011). Desain Aplikasi E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Artificial Informatics. *CCIT Journal*, 4(3), 316–330.
- Jamaaluddin, & Indah, S. (2021). *Buku Ajar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*. Umsida Press. Sidoarjo: Umsida Press.
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–43.
- Rahadiantino, L. (2022). Implementasi Pembelajaran Artificial Intelligence Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1).
- Rindawati, Khosyi' Atunnisa, S., & Herlambang, R. (2021). Pemanfaatan TIK dalam Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran di Era Society 5.1. *Jurnal FATEKSA: Jurnal Teknologi dan Rekayasa*, 6(2), 24–31.
- Serdianus, S., & Saputra, T. (2023). Peran Artificial Intelligence Chatgpt Dalam Perencanaan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Masokan: Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(1), 1–18.
- Tejawiani, I., Sucahyo, N., & Sopian, A. (2023). Peran Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Menerapkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(4), 3578–3592.