J+PLUS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah
Vol. 15 No. 2, 2026, pp. 380-389 p-ISSN 2580-8060
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya
Open Access https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah

Pelaksanaan Produksi Konten Digital untuk Mencapai Dimensi Profil Lulusan (DPL) pada Peserta Didik Paket A di PKBM Insan Cerdas Indonesia

Nur Azkiyah Rofiq[1*], Rivo Nugroho[2]
[12]Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya
*e-mail korespondensi: nurazkiyah.20056@mhs.unesa.ac.id

Abstract
This study aims to describe the implementation of digital content production to achieve the Graduate Profile Dimensions (DPL) among Package A students at PKBM Insan Cerdas Indonesia. The DPL is an effort to shape the character of Indonesian students to be faithful, globally diverse, cooperative, independent, critical thinkers, and creative. In this study, digital content production is used as a means to foster DPL values through learning projects such as camping, bazaars, art exhibitions, and individual projects. This study employs a qualitative descriptive approach. Data collection techniques involved observation, interviews, and documentation involving students, tutors, and the PKBM director. The data were analyzed using qualitative descriptive methods to examine the relationship between digital content production activities and the emergence of Graduate Profile Dimension values. The results indicate that digital content production activities effectively facilitate students in applying the values of the Graduate Profile Dimensions. Students were able to demonstrate critical thinking, creativity, and collaboration during the content creation process. Additionally, these projects served as enjoyable and meaningful reflection tools for strengthening students' character.

Keywords: Project-Based Learning; Digital Content Production; Graduate Profile Dimensions.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan produksi konten digital untuk mencapai Dimensi Profil Lulusan (DPL) pada peserta didik Paket A di PKBM Insan Cerdas Indonesia. DPL merupakan upaya untuk membentuk karakter pelajar Indonesia yang beriman, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Dalam penelitian ini, produksi konten digital digunakan sebagai sarana untuk menumbuhkan nilai-nilai DPL melalui proyek-proyek pembelajaran seperti camping, bazaar, pamer karya, dan proyek individu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan peserta didik, tutor, dan kepala PKBM. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk melihat keterkaitan antara aktivitas produksi konten digital dengan munculnya nilai-nilai Dimensi Profil Lulusan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan produksi konten digital mampu memfasilitasi peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai Dimensi Profil Lulusan. Peserta didik mampu menunjukkan karakter yang bernalar kritis, kreativitas, dan juga kolaborasi selama proses pembuatan konten. Selain itu, proyek-proyek tersebut menjadi media refleksi yang menyenangkan dan bermakna bagi penguatan karakter peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek; Produksi Konten Digital; Dimensi Profil Lulusan.

Accepted: 2026-06-10 Published: 2026-06-17

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan salah satu dari beberapa perubahan kebijakan yang terjadi dalam sistem pendidikan Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Tuntutan pendidikan abad ke-21, yang mencakup fleksibilitas, pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, dan kurikulum yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, menjadi dasar pengenalan kurikulum ini. Kurikulum Merdeka memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri berdasarkan minat dan

kemampuan mereka, sekaligus memberikan kebebasan lebih besar bagi guru untuk berkreasi dalam merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lokal dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik akan memiliki fleksibilitas untuk terus berkembang sesuai dengan potensi, minat, dan kemampuan mereka berkat Kurikulum Merdeka, yang menekankan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Seperti yang ditunjukkan oleh perubahan yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang telah menciptakan kebijakan baru yang dikenal sebagai merdeka belajar (belajar mandiri), transformasi pembelajaran diperlukan dalam lingkungan yang sangat dinamis ini guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Tujuan dari Merdeka Belajar adalah untuk mengubah konsep pembelajaran dari sistem yang berpusat pada guru menjadi sistem yang berpusat pada peserta didik.(Amdani et al., 2023)

Pendidikan formal, non-formal, dan informal merupakan bentuk-bentuk pendidikan yang dapat saling melengkapi dan memperkaya satu sama lain, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU 20/2003), Pasal 13 Ayat (1). Pendidikan kesetaraan adalah jenis pendidikan non-formal yang menyediakan layanan pendidikan bagi anak-anak yang tidak bersekolah karena keterbelakangan, kemiskinan, atau keterpencilan. Di Indonesia, jumlah sasaran pendidikan kesetaraan terus meningkat setiap tahun. Oleh karena itu, pendidikan kesetaraan menjadi titik awal yang penting untuk memastikan bahwa semua peserta didik di negara ini memiliki akses ke layanan pendidikan kapan saja dan di mana saja.(Kintamani DH, 2012). Bagi calon peserta yang tidak dapat mengikuti pendidikan formal, program kesetaraan menawarkan kesempatan sebagai pengganti pendidikan formal. Program kesetaraan tersedia dalam tiga tingkatan berbeda: Paket Kesetaraan A, Paket Kesetaraan B, dan Paket Kesetaraan C. Tujuan program kesetaraan adalah memberikan peserta didik keterampilan dasar yang setara dengan pendidikan formal, seperti membaca, menulis, dan matematika, serta informasi umum dasar tentang aktivitas mereka.(Masita et al., 2023).

Karena pendidikan dasar menjadi landasan utama dalam pengembangan karakter, kemampuan, dan pengetahuan peserta didik, implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar sangat penting.(Adolph, 2016).Dimensi Profil Lulusan (DPL) merupakan salah satu prioritas utama Kurikulum Merdeka. Melalui DPL, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan delapan Dimensi Profil Lulusan, yaitu: (1) keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME(2) kewargaan; (3) penalaran kritis; (4) kreativitas; (5) kolaborasi; dan (6) kemandirian; (7) kesehatan; (8) komunikasi. Melalui pengalaman autentik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, Dimensi Profil Lulusan berupaya membentuk karakter anak-anak. Hal ini sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara, yang menekankan pentingnya mengintegrasikan pendidikan ke dalam kehidupan masyarakat. Menurutnya, pendidikan tidak hanya tentang mengajarkan pengetahuan, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak agar mereka dapat hidup dan memahami komunitas mereka. (Hadisti & Herianto, 2025).

Dimensi Profil Lulusan adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan dari berbagai bidang ke dalam latihan yang melibatkan pengamatan, pengenalan, dan penyelesaian masalah yang muncul di lingkungan sekitar peserta didik. Tujuan utama kegiatan ini adalah mengajarkan anak-anak cara menyelesaikan masalah di masa depan. Pembelajaran Berbasis Proyek memperkuat karakteristik kepribadian yang tercantum dalam Profil Peserta didik Pancasila dengan memberikan lingkungan belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan relevan dengan lingkungan mereka.

Dimensi Profil Lulusan (DPL) memerlukan kerja sama dari berbagai pemangku kepentingan, termasuk pendidik, peserta didik, orang tua, masyarakat, praktisi, dan akademisi. Hal ini sangat penting untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar, yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan

kreativitas mereka. Pembelajaran terpadu berbasis multimedia dapat membantu anak-anak yang kesulitan memahami pelajaran yang diajarkan di sekolah. Proses pembelajaran dapat memanfaatkan berbagai media.(Utami et al., 2023). Dimensi Profil Lulusan menjadi landasan bagi Program Keterampilan Pembuat Konten dalam Kurikulum Pendidikan Merdeka yang Berkeadilan. Program keterampilan ini mengembangkan kebiasaan kerja multitasking, menumbuhkan proses berpikir kreatif, inovatif, kritis, dan inovatif, serta meningkatkan kemampuan untuk mengamati, mengenali, dan menganalisis berbagai sumber materi yang sudah ada guna menghasilkan konten asli. Tujuan Program Keterampilan Pencipta Konten adalah agar peserta didik memperoleh Keterampilan Pencipta Konten dan menginternalisasi aspek-aspek Profil Peserta didik Pancasila. Tergantung pada tujuan dan keterampilan peserta didik, metodologi pembelajaran Program Keterampilan Pencipta Konten dapat menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran. Pedoman untuk Dimensi Profil Lulusan dikonsultasikan selama pelaksanaan proyek di lembaga pendidikan.(Kemendikbudristek, 2022). Di era digital, teknologi berfungsi sebagai alat dan platform utama untuk pendidikan yang kreatif dan menarik. Untuk mengembangkan generasi baru yang inovatif, fleksibel, dan siap menghadapi tantangan global, teknologi harus diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi dan pendidikan kini tak terpisahkan, terutama dalam memotivasi peserta didik untuk terlibat dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, pemikiran kritis, dan kerja sama tim. Menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Canva dalam kegiatan pendidikan adalah salah satu cara untuk mengintegrasikan alat-alat ini. Bahkan peserta didik yang tidak memiliki latar belakang desain pun dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan Canva, sebuah alat desain visual online. (Vidia et al., 2025).

Pengamatan awal di PKBM Insan Cerdas Indonesia menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah tantangan terkait penerapan kursus keterampilan pembuatan konten. Konten yang ditawarkan umumnya bersifat teoretis dan tidak memperkuat karakteristik seperti kemandirian, kerja sama tim, dan kreativitas, serta peserta didik umumnya belum terbiasa menggunakan media digital sebagai sarana ekspresi. Para tutor juga menyebutkan bahwa keterbatasan pelatihan, peralatan, dan waktu merupakan tantangan yang signifikan. Tujuan pembelajaran berbasis karakter dalam pendidikan informal dapat terkendala oleh hal ini. Untuk memahami sepenuhnya bagaimana penerapan keterampilan konten digital dapat mendukung pencapaian idealisme Dimensi Profil Lulusan dalam kerangka pendidikan kesetaraan Paket A, diperlukan penelitian lebih lanjut. Studi yang secara khusus mengkaji penggunaan Dimensi Profil Lulusan melalui media konten digital dalam pendidikan kesetaraan, khususnya Paket A, masih sangat jarang, meskipun penerapannya telah diteliti secara luas dalam konteks pendidikan formal, terutama pada tingkat sekolah dasar hingga menengah.

Dengan penekanan pada aspek Dimensi Profil Lulusan, termasuk penalaran kritis, kreativitas, dan kolaborasi yang sebagian besar penelitian terbaru menyoroti pembelajaran berbasis proyek di sekolah umum yang menggunakan media seperti poster digital, film, atau perangkat lunak desain. Penelitian tentang penerapan strategi serupa di lingkungan pendidikan non-formal, seperti PKBM atau lembaga pendidikan setara, yang memiliki karakteristik peserta didik dan pendekatan pedagogis yang berbeda, masih belum memadai. Pada kenyataannya, metode ini memiliki potensi besar untuk membantu peserta didik dalam pendidikan kesetaraan mengembangkan karakter dan kemampuan abad ke-21. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengkaji metode dan efektivitas penggunaan konten digital dalam menerapkan Dimensi Profil Lulusan pada program pendidikan kesetaraan, khususnya pada tingkat Paket A.

Pendidikan Luar Sekolah (PLS) memiliki keahlian ilmiah khusus dalam mengawasi pendidikan non-formal yang fleksibel, pembelajaran berbasis komunitas, dan teknik partisipatif. Hal ini sangat membantu dalam produksi konten digital yang relevan dan kontekstual, terutama dalam mempromosikan pengembangan nilai-nilai Dimensi Profil Lulusan di luar sistem pendidikan formal.

Untuk menciptakan konten digital seperti poster dan video pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan tetapi juga menanamkan nilai-nilai Dimensi Profil Lulusan khususnya pada dimensi penalaran kritis, kreativitas, dan kolaborasi. PLS dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, komunikatif, dan adaptif terhadap keragaman peserta didik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang menggambarkan gejala-gejala yang tampak dari objek yang diteliti sesuai dengan apa yang ada dan mencari fakta-fakta mengenai masalah yang akan peneliti lakukan yaitu "Pelaksanaan Produksi Konten Digital untuk Mencapai Dimensi Profil Lulusan (DPL) pada Peserta Didik Paket A di PKBM Insan Cerdas Indonesia".

Penelitian ini dilakukan di PKBM Insan Cerdas Indonesia yang beralamatkan di Jl. Ngagel Tirtosari No. 5, Ngagelrejo, Kec. Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur 60254. Alasan memilih lokasi penelitian di PKBM Insan Cerdas adalah karena peneliti sebelumnya telah melakukan observasi lebih awal selama 4. Observasi awal yang dilakukan menunjukkan adanya keterkaitan antara beberapa masalah yang terdapat pada jenjang paket A dengan prodi Pendidikan Luar Sekolah. Pertimbangan-pertimbangan tersebut akhirnya membuat peneliti yakin untuk melakukan penelitian di PKBM Insan Cerdas Indonesia.

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik paket A, tutor mata pelajaran keterampilan konten kreator, dan kepala sekolah PKBM Insan Cerdas Indonesia. Peserta didik akan menjadi sumber data yang akan diobservasi dan juga diwawancarai karena mereka yang menghasilkan konten. Tutor mata pelajaran dan juga kepala sekolah juga akan menjadi subyek penelitian untuk diwawancarai karena mereka yang paham mengenai alur sebelum pelaksanaan, proses pelaksanaan, serta evaluasi dari produksi konten digital ini. Peneliti nantinya akan dapat menyimpulkan terkait penerapan Dimensi Profil Lulusan melalui kegiatan produksi konten digital.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Huberman & Miles, 1992). Selanjutnya untuk uji keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi sumber yang mana peneliti akan mewawancarai kepala sekolah, guru mata pelajaran keterampilan konten kreator dan peserta didik dan kemudian data tersebut akan dijelaskan, dikategorikan, dan dievaluasi dari berbagai sudut pandang setelah peneliti mengumpulkannya dari sumber yang beragam. Selain itu, *member check* juga dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan untuk laporan penelitian sesuai dengan niat informan atau sumber data. Setelah periode pengumpulan data selesai, verifikasi data oleh narasumber dapat dilakukan. Prosedur ini dapat dilakukan dalam forum diskusi kelompok atau secara individu, ketika peneliti bertemu dengan sumber data. Sumber data dapat menambahkan, menghapus, atau mengubah data selama proses ini hingga semua pihak setuju, yang dapat diungkapkan dalam dokumen yang ditandatangani.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Berbasis proyek

Terdapat tiga kegiatan pembelajaran berbasis proyek di PKBM Insan Cerdas Indonesia yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Proyek tersebut yaitu *fun camping, bazaar,* dan proyek individu, yang tentunya dalam pelaksanaannya selalu dikaitkan dengan dimensi profil lulusan dalam kurikulum merdeka.

a. Proyek *Fun Camping*

Elemen pemberdayaan yang dipilih yaitu elemen kepercayaan diri dan elemen partisipasi aktif, sedangkan pada Dimensi Profil Lulusan yang dipilih yaitu dimensi keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME, dimensi kolaborasi, dimensi berkebhinekaan global, dimensi mandiri, dan dimensi kreativitas.

b. Proyek *bazaar*

Elemen pemberdayaan yang dipilih yaitu elemen harga diri dan elemen akses terhadap pengambilan keputusan, sedangkan pada Dimensi Profil Lulusan yang dipilih yaitu dimensi keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME, dimensi kolaborasi, dan dimensi kreativitas.

c. Proyek individu

Elemen pemberdayaan yang dipilih yaitu elemen kesadaran diri dan elemen akses terhadap pengambilan keputusan, sedangkan pada Dimensi Profil Lulusan yang dipilih yaitu dimensi kreativitas, dimensi penalaran kritis, dan dimensi mandiri.

Seluruh proyek baik dari *fun camping, bazaar,* dan juga proyek individu dalam pelaksanaannya tentu harus mampu menggabungkan fungsi dari berbagai elemen yang menjadi bagian dari PKBM Insan Cerdas Indonesia. Contohnya dalam proyek *bazaar*, konten yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan *customer* yaitu mulai dari kakak kelas Paket B dan Paket C, tutor, wali murid, dan tentunya Masyarakat sekitar PKBM. Oleh karena itu konten yang dibuat harus semenarik mungkin, sehingga pendistribusian konten dapat diterima secara menyeluruh oleh berbagai elemen yang berhubungan dengan PKBM Insan Cerdas Indonesia.

Produksi Konten Digital

Perencanaan, produksi, penyuntingan, dan distribusi berbagai jenis konten digital, termasuk slide presentasi interaktif, film instruksional, dan poster menggunakan perangkat digital, merupakan langkah-langkah dalam proses produksi media digital (Aqil, 2024). Proses produksi konten digital pada jenjang Paket A di PKBM Insan Cerdas Indonesia terintegrasi dengan Dimensi Profil Lulusan. Dalam hal ini, terdapat tiga proyek yang memproduksi konten digital berupa video pembelajaran, *slide* presentasi interaktif, dan poster. Tiga proyek tersebut antara lain:

1. Fun Camping

Konten yang di produksi pada proyek *fun camping* adalah poster dan juga video pembelajaran tentang himbauan ketika berada di lokasi *camping.* Dalam konteks pengajaran di kelas, poster digunakan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik serta mendorong mereka untuk menerapkan informasi yang telah mereka pelajari ke dalam kehidupan sehari-hari mereka.(Wati, 2021). Sesuai dengan pernyataan tersebut, peserta didik Paket A PKBM Insan Cerdas Indonesia membuat konten poster dengan semenarik mungkin yang tentunya tetap disesuaikan tema masing-masing kelompok. Untuk konten poster *fun camping* ini terdapat lima tema lokasi yang akan dijadikan konten yaitu mushola, kamar mandi, *playground*, sungai, dan juga lingkungan. Agar konten terlihat lebih menarik, maka peserta didik menambahkan gambar -gambar berwarna yang berkaitan dengan tema. Pembuatan konten poster dilakukan di sekolah pada jadwal pelajaran keterampilan konten kreator.

Setelah konten poster ini jadi, selanjutnya ketika sudah berada di lokasi *camping* peserta didik membuat video pembelajaran. Menurut Arsyad (2015), video pendidikan adalah media yang menggunakan suara dan gambar bergerak untuk menyampaikan ide-ide pendidikan. Hal

ini membantu memberikan penjelasan yang lebih konkret untuk topik-topik abstrak. Video pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta didik Paket A PKBM Insan Cerdas Indonesia berisi penjelasan yang memperagakan isi dari poster yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok tersebut. Video diambil pada saat peserta didik telah berada di lokasi *camping*. Hal ini dimaksudkan agar pesan-pesan terkait himbaaun ketika berada di lokasi *camping* terasa lebih konkret diterima oleh *audience.* Konten digital video pembelajaran tersebut kemudian *upload* di *platform* youtube PKBM Insan Cerdas Indonesia sehingga bisa dilihat dan dijadikan pelajaran oleh Masyarakat luas.

2. *Bazaar*

Pada proyek *bazaar* ini, peserta didik memproduksi konten digital berupa poster. Sukiman (Niska, 2013) menyatakan bahwa poster memiliki sejumlah manfaat, seperti kemampuan untuk membantu guru dalam proses mengajar dan belajar, menarik perhatian, memotivasi siswa untuk bekerja lebih keras di kelas, dan dapat ditampilkan atau ditempatkan di mana saja. Sejalan dengan pendapat tersebut, poster dipilih menjadi konten yang dihasilkan pada proyek *bazaar* ini agar daya beli menjadi tinggi karena isi kontennya berisi kalimat ajakan untuk membeli produk yang dijual. Produk yang dijual pada proyek *bazaar* ini berupa makanan.

Setiap *bazaar* terdapat tiga menu yang disesuaikan dengan jumlah fase yang ada di Paket A yaitu fase A (kelas 1-2), fase B (kelas 3-4), fase C (kelas 5-6). Hal ini berarti peserta didik juga akan membuat poster berjumlah tiga sesuai dengan produk makanan yang dijual. Makanan dipilih menjadi produk yang dijual ketika *bazaar* karena proses pembuatan produk juga merupakan implementasi dari mata pelajaran keterampilan tata boga. Dalam capaian tersebut terdapat elemen tentang olahan yang bergizi. Oleh karena itu, dalam setiap konten poster untuk *bazaar* ini selalu berisikan nilai gizi dari produk yang dijual.

Selain membuat poster, pada proyek *bazaar* ini peserta didik Paket A PKBM Insan Cerdas Indonesia juga membuat brosur*.* Bambang Wahyu Purnomo, seorang pengamat pemasaran, menyatakan bahwa mengirimkan brosur kepada kelompok sasaran yang tepatlah yang membuatnya efektif (2014: 1).(Taufiq, 2020). Sesuai dengan pernyataan tersebut, tutor lebih memilih untuk menugaskan pembuatan brosur yang kemudian nantinya akan disebarluaskan di dalam maupun luar lingkungan sekolah. Sasaran penjualan produk *bazaar* sendiri yaitu tutor, wali murid, peserta didik Paket B dan Paket C, serta Masyarakat sekitar. Penyebaran brosur untuk Masyarakat sekitar PKBM dilakukan dengan berjalan kaki sesuai dengan fase masing-masing.

3. Proyek Individu

Pada proyek individu, peserta didik Paket A PKBM Insan Cerdas Indonesia memproduksi konten digital berupa *slide* presentasi interaktif. Karena peserta didik secara aktif mengeksplorasi materi daripada hanya menyerapnya secara pasif, *slide* interaktif dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka (Yuliana & Astuti, 2023). Dalam pembelajaran, tutor sudah biasa menggunakan *slide* presentasi interaktif untuk menyampaikan materi agar menarik minat peserta didik untuk aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, pada proyek individu ini tutor memilih *slide* presentasi interakif digunakan sebagai penugasan kepada peserta didik dalam menyampaikan isi dari proyek individu yang dibuat oleh masing-masing peserta didik.

Sesuai dengan namanya, proyek individu dikerjakan secara individu oleh peserta didik di sekolah. Berbeda dengan proyek *fun camping* dan juga *bazaar* yang keduanya dikerjakan secara berkelompok sehingga jadwal pelajar dilaksanakan secara bersama-sama dari fase A sampai fase C, untuk jadwal pengerjaan proyek individu ini dibuat per fase agar pembuatan konten dapat lebih kondusif dan maksimal. Hal ini juga dilakukan untuk efisensi perangkat karena adanya keterbatasan jumlah perangkat yang ada. *Slide* presentasi interaktif pada proyek individu ini bertemakan "Tokoh Pendidikan Nasional". Jadi, isi konten disesuaikan dengan tema yang ada. Hasil dari konten tersebut juga akan dipresentasikan di depan teman-teman mereka, tutor, dan juga peserta didik jenjang Paket B dan Paket C. Dengan begitu, maka peserta didik juga akan

belajar agar menjadi seseorang yang lebih percaya diri serta menjadikan teman-temannya yang menjadi *audience* agar mampu mengapresiasi hasil karya orang lain.

Pelaksanaan Produksi Konten Digital untuk Mencapai Dimensi Profil Lulusan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjadi landasan bagi Kurikulum Merdeka yang mengembangkan delapan karakteristik dimensi profil lulusan, dalam penelitian ini peneliti berfokus pada tiga dimensi yaitu penalaran kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

1. Dimensi Penalaran Kritis

Pelajar yang bernalar memiliki kemampuan untuk mengolah data kualitatif dan kuantitatif secara objektif, menghubungkan potongan-potongan informasi yang terpisah, menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dikenal sebagai berpikir kritis. Elemen-elemen dari bernalar kritis adalah memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi pemikiran dan proses berpikir dalam pengambilan keputusan. Dari ketiga elemen tersebut, elemen memproleh dan memproses informasi serta gagasan merupakan elemen yang paling sering muncul melalui perilaku yang ditunjukkan oleh didik Paket A PKBM Insan Cerdas Indonesia memproduksi konten digital.

a. Memperoleh dan memproses informasi serta gagasan

Pelajar Pancasila memiliki kesiapan untuk memperoleh informasi yang mungkin bertentangan dengan pandangan atau keyakinan sendiri. Dengan kemampuan ini, Pelajar Pancasila mampu mendasarkan kesimpulan mereka pada data dari berbagai sumber yang dapat diandalkan dan relevan. Dari penjelasan tersebut, dalam membuat isi pada konten digital yang dibuat, langkah pertama yang dilakukan peserta didik Paket A PKBM Insan Cerdas Indonesia akan berdasar pada pengetahuan atau pemikiran awal yang mereka miliki. Selanjutnya mereka akan mengecek kebenaran pemikiran awal yang mereka miliki tersebut dengan melihat sumber terpercaya yang ada di internet kemudiana mereka akan menanyakan kembali kepada tutor. Hal ini sesuai dengan penjelasan diatas yang mengatakan bahwa Pelajar Pancasila dapat mengambil keputusan dengan tepat berdasarkan informasi dari berbagai sumber yang relevan dan akurat.

b. Dimensi Kreativitas

Pelajar yang kreatif mampu beradaptasi dan menciptakan sesuatu yang unik, bermakna, praktis, dan berpengaruh. Elemen kunci dari kreativitas terdiri dari menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal serta memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan. Dari beberapa elemen tersebut, elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif Solusi merupakan elemen yang paling sering muncul melalui perilaku yang ditunjukkan dari peserta didik Paket A di PKBM Insan Cerdas Indonesia.

1) Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi

Pelajar yang kreatif memiliki kemampuan adaptasi mental untuk menemukan jawaban yang berbeda terhadap masalah yang dihadapinya. Peserta didik Paket A PKBM Insan Cerdas Indonesia menerapkan elemen tersebut dengan berbagai sikap. Pertama, sikap ini dapat terlihat ketika peserta didik selalu menghasilkan konten yang berbeda tergantung dari kebutuhan Dimensi Profil Lulusan. Contoh nyatanya adalah walaupun

sama-sama memproduksi konten digital berupa poster pada proyek *fun camping* dan juga *bazaar*, tentunya baik dari segi isi konten maupun dari segi desain mereka harus selalu membuat konten yang berbeda dari konten-konten yang sebelumnya agar lebih menarik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu selalu berinovasi dalam setiap produksi konten digital. Kedua, terdapat peserta didik yang dalam setiap kontennya selalu mempunyai ciri khas tersendiri yaitu selalu terdapat karakter anime. Yang menjadikan hal ini masuk ke dalam kategori keluwesan berpikir karena karakter yang dimasukkan pada setiap konten merupakan karakter anime yang peserta didik tersebut ciptakan sendiri. Dari sini terlihat jelas bahwa peserta didik Paket A PKBM Insan Cerdas Indonesia menerapkan dimensi kreatif dengan elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi.

c. Dimensi Kolaborasi

Pelajar Indonesia memiliki kemampuan untuk bekerja sama, yaitu kemampuan untuk melaksanakan kegiatan bersama-sama dengan sukarela sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan lancar, mudah, dan ringan. Elemen-elemen dari kolaborasi adalah kolaborasi, kepedulian, dan berbagi. Pada saat produksi konten digital, elemen yang muncul pada perilaku peserta didik antara lain:

1) Kolaborasi

Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja sama dalam tim, disertai dengan rasa kebahagiaan saat berinteraksi dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Perilaku kolaborasi yang muncul pada saat produksi konten digital oleh peserta didik Paket A PKBM Insan Cerdas Indonesia yaitu mereka melakukan pembagian tugas untuk masing-masing dalam sebuah kelompok. Tutor disini hanya berperan membagi kelompok saja, sedangkan pembagian tugas masing-masing anak dilakukan oleh tiap-tiap anggota kelompok. Setiap tugas pasti saling berkaitan satu sama lainnya, oleh karena itu demi terwujudnya hasil konten yang maksimal, tentunya mereka harus mampu berkolaborasi dalam sebuah kelompok.

2) Kepedulian

Pelajar Pancasila mengamati lingkungan fisik dan sosial, serta mengambil langkah proaktif untuk memperbaikinya. Untuk memperbaiki kondisi, mereka bersikap terbuka terhadap kondisi masyarakat dan lingkungan. Bentuk dari perilaku peduli yang dilakukan oleh peserta didik Paket A PKBM Insan Cerdas Indonesia pada saat produksi konten digital adalah mereka sangat peduli satu sama lain apabila ada temannya yang kesusahan membuat konten maupun menentukan ide awal dari konten yang akan dibuat. Terkadang ada juga peserta didik yang tetap fokus menyelesaikan tanggung jawabnya dari tugas yang telah dibagi, namun setelah selesai biasanya mereka memiliki kesadaran untuk untuk membantu teman yang terlihat kesulitan tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai "Pelaksanaan Produksi Konten Digital untuk Mencapai Dimensi Profil Lulusan (DPL) pada Peserta Didik Paket A di PKBM Insan Cerdas Indonesia, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek pada peserta didik Paket A di PKBM Insan Cerdas Indonesia menunjukkan telah sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Proyek yang dilaksanakan disini merupakan bagian dari program pemberdayaan dan program

keterampilan. Program-program tersebut antara lain MPLS, *fun camping,* tata boga, *bazaar,* proyek individu, magang, kreatif selamanya, Enterpreneur Journey, *Gratitude Ramadhan,* bakti sosial, dan pondok romadhon, dengan mengaktualisasi Profil Pelajar Pancasila. Program utama yang dikaji dalam penelitian ini yaitu *fun camping, bazaar,* dan proyek individu.

2. Produksi Konten Digital

Kegiatan produksi konten digital pada peserta didik Paket A di PKBM Insan Cerdas Indonesia dilakukan pada 3 proyek. Proyek tersebut antara lain *fun camping, bazaar,* dan juga proyek individu. Konten digital yang diproduksi berupa video pembelajaran, *slide* presentasi interaktif, poster, dan juga brosur. Untuk proyek *fun camping,* konten yang dihasilkan yaitu poster dan video pembelajaran tentang himbauan ketika berada di lokasi *camping.* Selanjutnya pada proyek *bazaar*, konten digital yang dihasilkan yaitu poster dan brosur yang isinya berkaitan dengan produk makanan yang dijual ketika *bazaar.* Terakhir pada proyek individu, konten digital yang dihasilkan yaitu *slide* presentasi interaktif yang berisi tentang "Tokoh Pendidikan Nasional".

3. Pelaksanaan Produksi Konten Digital untuk Mencapai Dimensi Profil Lulusan

Pada produksi konten digital, dimensi penalaran kritis yang muncul ditunjukkan peserta didik dengan memunculkan ide konten berdasar pada pengetahuan atau pemikiran awal yang mereka miliki. Selanjutnya mereka akan mengecek kebenaran pemikiran awal yang mereka miliki tersebut dengan melihat sumber terpercaya yang ada di internet kemudian mereka akan menanyakan kembali kepada tutor. Pada dimensi kreativitas, peserta didik dalam setiap kontennya selalu mempunyai ciri khas tersendiri sehingga konten yang dihasilkan akan berbeda dari konten-konten yang sebelumnya agar lebih menarik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu selalu berinovasi dalam setiap produksi konten digital. Dalam elemen kolaborasi, peserta didik melakukan pembagian tugas untuk masing-masing anak dalam sebuah kelompok sehingga mereka mampu bekerja sama dengan baik dan mampu memproduksi konten digital sesuai dengan apa yang ditugaskan oleh tutor.

DAFTAR PUSTAKA

Adolph, R. (2016). *Penerapan Kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis*. *13*, 1–23

Amdani, D., Novaliyosi, N., Nindiasari, H., & Yuhana, Y. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka terhadap Hasil Belajar Peserta Didik: Studi Literatur. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(6), 4126–4131. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2145

Hadisti, A., & Herianto, E. (2025). *Penguatan Profil Pelajar Pancasila : Implementasi , Tantangan , dan Dampaknya bagi Peserta Didik*. *6*(2), 230–239.

Huberman, & Miles. (1992). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, *02*(1998), 1–11.

Kemendikbudristek. (2022). *Keterampilan Konten Kreator*.
Kintamani DH, I. (2012). Kinerja Pendidikan Kesetaraan sebagai Salah Satu Jenis Pendidikan Nonformal. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *18*(1), 65–84. https://doi.org/10.24832/jpnk.v18i1.70
Masita, I., Amir, R., & Asri, M. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Program Kesetaraan Paket A di PKBM Lingkar Lontara Kota Makassar. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(3), 175. https://doi.org/10.26858/edustudent.v2i3.44848
Utami, C. D., Noorva Yudhitya, R. J. R., & Nugroho, W. (2023). Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek Pembuatan Foto dan Video. *Abdi Seni*, *14*(1), 39–51. https://doi.org/10.33153/abdiseni.v14i1.4565
Vidia, R., Novia, L., Noni, N., & Amaliah, S. (2025). *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. *6*.