



HONAI CENDEKIA

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Universitas Doktor Husni Ingratubun Papua

Vol 1 No 1 Juni 2026, Hal 16-26
ISSN: XXXX-XXXX (Print) ISSN: XXXX-XXXX (Electronic)
Open Access: <https://honai.uningratupapua.ac.id/honai>

PENGUATAN WAWASAN KEBANGSAAN MELALUI PENDAMPINGAN INTENSIF BERBASIS MEDIA DIGITAL PADA PESERTA LOMBA CERDAS CERMAT EMPAT PILAR MPR RI DI SMAIT QURROTA AYUN ABEPURA PAPUA

Erina Aulia Utami^{1*}, Aprisnoh Junius Sevenhart Neken², Nursyafiq³
^{1,2,3} (Universitas Doktor Husni Ingratubun, Papua)

e-mail: erinaauliau96@gmail.com^{1*}, aprisneken0@gmail.com, nursyafiq505@gmail.com³

Dikirim: 14 Juni 2026, Direvisi: 24 Juni 2026, Diterima: 29 Juni 2026

ABSTRAK

SMAIT Qurrota Ayun Abepura untuk pertama kalinya mengikuti Lomba Cerdas Cermat (LCC) Empat Pilar MPR RI Tingkat Provinsi Papua Tahun 2026, namun memiliki keterbatasan pengalaman dan waktu persiapan karena sebagian peserta merupakan santri yang juga mengikuti program tahfiz Al-Qur'an. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat wawasan kebangsaan dan meningkatkan kesiapan peserta didik dalam menghadapi kompetisi melalui pendampingan intensif berbasis media digital. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 12–18 Mei 2026 dengan melibatkan sepuluh peserta didik kelas X dan XI. Metode yang digunakan meliputi penyusunan bank soal berdasarkan kisi-kisi resmi LCC Empat Pilar MPR RI, pembelajaran kolaboratif, diskusi kelompok, simulasi kompetisi, serta pemanfaatan *platform Wayground* dan *SMART TV* sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta menjadi lebih familiar dengan materi dan mekanisme kompetisi, lebih aktif dalam berdiskusi, serta lebih siap bekerja sama dalam tim selama proses latihan dan simulasi. Penggunaan media digital juga membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendukung keterlibatan peserta dalam kegiatan pembinaan. Dengan demikian, pendampingan intensif berbasis media digital berpotensi menjadi strategi yang mendukung penguatan wawasan kebangsaan dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi kompetisi kebangsaan.

Kata kunci: wawasan kebangsaan; Empat Pilar MPR RI; media digital; pendampingan intensif; LCC

ABSTRACT

SMAIT Qurrota Ayun Abepura participated in the 2026 Provincial-Level Four Pillars of MPR RI Quiz Competition (LCC Empat Pilar MPR RI) for the first time and faced challenges related to limited preparation time and lack of prior competition experience. Several participants were also involved in an Islamic boarding school memorization program, which further constrained training schedules. This community service program aimed to strengthen students' national insight and improve their readiness for the competition through intensive digital media-based mentoring. The program was conducted from May 12 to 18, 2026, involving ten students from grades X and XI. The mentoring activities included the development of a question bank based on the official competition guidelines, collaborative learning, group discussions, competition simulations, and the use of *Wayground* and *SMART TV* as interactive learning media. The results indicated that participants became more familiar with the competition materials and procedures, showed greater engagement in discussions, and demonstrated improved teamwork during training sessions and simulations. The use of digital media also contributed to a more interactive learning environment and encouraged active participation throughout the mentoring process.

Therefore, intensive mentoring supported by digital media has the potential to serve as an effective strategy for strengthening national insight and enhancing students' preparedness for national values-based competitions.

Keywords: national insight; Four Pillars of MPR RI; digital media; intensive mentoring; quiz competition

1. PENDAHULUAN

Penguatan pemahaman tentang kebangsaan merupakan salah satu upaya penting dalam membentuk karakter generasi muda yang memiliki rasa cinta tanah air, semangat persatuan, serta kesadaran terhadap identitas berbangsa dan bernegara (Sunarso et al., 2024). Dalam era perkembangan teknologi informasi, globalisasi, dan meningkatnya arus komunikasi, peserta didik perlu dibekali pemahaman yang memadai mengenai nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa agar mampu menjaga identitas nasional di tengah berbagai perubahan sosial yang terjadi (Ngiu et al., 2025). Oleh karena itu, pendidikan wawasan kebangsaan memiliki peran penting dalam mendukung pembentukan karakter peserta didik pada jenjang pendidikan menengah (Supriyono et al., 2023).

Salah satu upaya yang digunakan untuk memperkuat wawasan kebangsaan adalah melalui program Sosialisasi Empat Pilar MPR RI yang mencakup Pancasila sebagai dasar dan ideologi negara, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai konstitusi negara, Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai bentuk negara, serta Bhinneka Tunggal Ika sebagai semboyan negara. Keempat pilar tersebut merupakan landasan penting dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang perlu dipahami oleh generasi muda sebagai penerus bangsa (Sunarso et al., 2024; Supriyono et al., 2023).

Sebagai bagian dari upaya memperkuat pemahaman mengenai Empat Pilar Kebangsaan, Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia secara rutin menyelenggarakan Lomba Cerdas Cermat (LCC) Empat Pilar MPR RI bagi peserta didik tingkat menengah (MPR RI, 2024). Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai ajang kompetisi, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mendorong peserta didik untuk memperdalam pemahaman terhadap materi kebangsaan, melatih kemampuan menganalisis pertanyaan, serta membangun pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif (Sunarso et al., 2024; Supriyono et al., 2023).

Berbagai program penguatan wawasan kebangsaan telah dilaksanakan melalui kegiatan sosialisasi, seminar, penyuluhan, dan pelatihan bagi peserta didik. Hasil berbagai kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dapat mendukung penguatan pemahaman terhadap nilai-nilai kebangsaan (Sunarso et al., 2024; Supriyono et al., 2023). Di sisi lain, perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media yang lebih interaktif dan menarik. Pemanfaatan media digital memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif serta memberikan umpan balik yang lebih cepat selama proses pembelajaran. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat motivasi belajar, dan mendukung proses evaluasi yang lebih efektif dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional (Aurelita et. Al., 2024).

Namun, pelaksanaan pendampingan peserta didik dalam LCC Empat Pilar MPR RI masih menghadapi berbagai tantangan, terutama pada sekolah yang belum memiliki pengalaman mengikuti kompetisi serupa. Berbagai kegiatan pengabdian dan program pendidikan menunjukkan bahwa keterbatasan pengalaman, ketersediaan sumber belajar, serta waktu persiapan dapat memengaruhi kesiapan peserta dalam menghadapi kompetisi akademik (Sunarso et al., 2024). Salah satu kondisi tersebut ditemukan di SMAIT Qurrota Ayun Abepura yang pada tahun 2026 untuk pertama kalinya mengikuti Lomba Cerdas Cermat Empat Pilar MPR RI Tingkat Provinsi Papua. Berdasarkan hasil koordinasi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sekolah belum memiliki pengalaman dalam mempersiapkan peserta untuk kompetisi tersebut. Selain itu, sebagian peserta yang terpilih merupakan santri yang juga mengikuti program tahfiz Al-Qur'an sehingga waktu yang tersedia untuk pembinaan menjadi relatif terbatas. Di sisi lain, kompetisi tingkat provinsi diikuti oleh sekitar 24 sekolah menengah atas di Papua dengan mekanisme seleksi menuju sembilan besar, sehingga diperlukan strategi pembinaan yang efektif dan terarah.

Untuk memenuhi kebutuhan ini, tim pelaksana melaksanakan program pendampingan yang intensif dengan dukungan media digital yang mengintegrasikan penyusunan bank soal berdasarkan kisi-kisi resmi LCC Empat Pilar MPR RI, distribusi materi sesuai dengan kekuatan masing-masing peserta, diskusi kelompok, simulasi kompetisi, serta penggunaan platform *Wayground* dan *SMART TV* sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan cara ini, peserta tidak hanya diberikan kesempatan untuk memahami materi dengan lebih mendalam, tetapi juga diajarkan untuk bekerja sama dalam tim, berdiskusi untuk menentukan jawaban yang paling tepat, dan mengevaluasi hasil belajar melalui umpan balik yang diterima langsung dari sistem. Pendekatan pembelajaran kolaboratif yang dipadukan dengan media digital berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong interaksi antarpeserta, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. (Mahmudi, 2006)

Program pengabdian ini menawarkan inovasi dalam penerapan pendampingan berbasis media digital untuk persiapan LCC Empat Pilar MPR RI di sekolah berbasis pesantren yang belum pernah berpartisipasi dalam kompetisi serupa sebelumnya. Selain memanfaatkan bank soal yang disusun berdasarkan kisi-kisi resmi kompetisi, program ini juga menerapkan strategi pembagian fokus materi sesuai dengan kekuatan peserta serta pembelajaran kolaboratif berbasis diskusi kelompok dalam waktu persiapan yang relatif singkat. Pendekatan tersebut mengintegrasikan latihan terstruktur, simulasi kompetisi, dan pemanfaatan media digital interaktif yang dirancang untuk mendorong keterlibatan peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan dapat membantu peserta mengoptimalkan penguasaan materi sekaligus meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi kompetisi.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat wawasan kebangsaan dan meningkatkan kesiapan peserta didik SMAIT Qurrota Ayun Abepura dalam menghadapi Lomba Cerdas Cermat Empat Pilar MPR RI Tingkat Provinsi Papua Tahun 2026 melalui pendampingan intensif berbasis media digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMAIT Qurrota Ayun Abepura, Kota Jayapura, Papua, pada periode 12 hingga 18 Mei 2026. Sasaran dari kegiatan ini adalah sepuluh siswa yang disiapkan untuk mengikuti Lomba Cerdas Cermat (LCC) Empat Pilar MPR RI Tingkat Provinsi Papua tahun 2026, yang terdiri dari tiga siswa laki-laki dan tujuh siswa perempuan dari kelas X dan XI. Mayoritas peserta adalah santri yang juga terlibat dalam program penghafalan Al-Qur'an, sehingga waktu pelatihan harus disesuaikan dengan jadwal kegiatan pesantren.

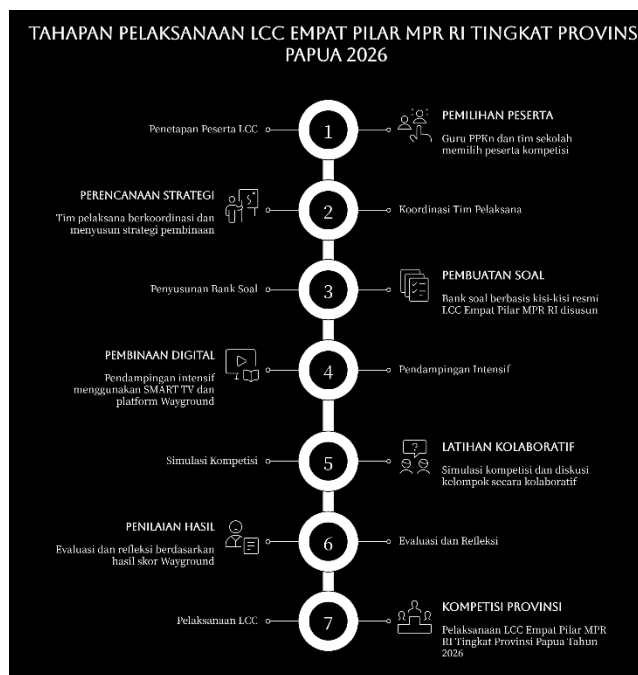
Pendekatan yang diambil dalam kegiatan ini adalah metode pendampingan intensif yang mengandalkan media digital dan diintegrasikan dengan simulasi kompetisi. Sebelum pelaksanaan kegiatan, guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta tim sekolah melakukan identifikasi dan penetapan peserta yang akan mewakili sekolah. Setelah itu, dilakukan koordinasi internal antara guru pendamping dan tim pelaksana untuk merumuskan strategi pembinaan serta mempersiapkan alat pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

Langkah selanjutnya adalah penyusunan bank soal sesuai dengan kisi-kisi resmi LCC Empat Pilar MPR RI yang mencakup topik Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Ketetapan MPR RI, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika. Bank soal yang digunakan selama kegiatan terdiri dari sekitar 500 butir soal yang dirancang sesuai dengan karakter materi dan pola pertanyaan yang biasa muncul dalam kompetisi.

Pelaksanaan pembinaan dilakukan dalam tiga sesi yang berlangsung pada tanggal 12 Mei, 14 Mei, dan 16 Mei 2026, dengan durasi minimal tiga jam untuk setiap pertemuan. Kegiatan ini berlangsung di laboratorium sekolah dengan memanfaatkan *SMART TV* sebagai media utama untuk menyajikan soal dan materi. Untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, latihan dan simulasi dilakukan menggunakan platform *Wayground*. Dalam pelaksanaannya, soal ditampilkan melalui *SMART TV*, sementara satu peserta berperan sebagai operator yang akan memasukkan jawaban hasil diskusi tim ke dalam sistem. Model ini mendorong partisipasi aktif seluruh anggota tim dalam proses analisis dan pengambilan keputusan sebelum memilih jawaban yang dianggap paling tepat.

Strategi pembinaan dilakukan dengan membagi fokus materi berdasarkan kekuatan masing-masing peserta. Peserta yang memiliki kemampuan hafalan yang baik diberikan tanggung jawab pada materi yang memerlukan penguasaan informasi mendetail, seperti pasal-pasal dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, sementara peserta lainnya difokuskan pada materi sesuai dengan karakteristik kemampuan yang dimiliki. Namun, seluruh peserta tetap didorong untuk memahami semua materi karena kompetisi dilakukan secara tim.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara berkelanjutan dengan menggunakan hasil simulasi melalui platform *Wayground*. Sistem secara otomatis menampilkan skor yang diperoleh peserta setelah setiap sesi latihan selesai. Hasil ini kemudian dipakai sebagai bahan refleksi dan diskusi untuk mengidentifikasi materi yang masih sulit dipahami serta untuk memperkuat pemahaman peserta terhadap konsep-konsep yang dianggap kompleks. Selain berfungsi sebagai alat evaluasi, simulasi ini juga membantu peserta memahami mekanisme dan alur kompetisi yang akan mereka hadapi selama pelaksanaan LCC Empat Pilar MPR RI Tingkat Provinsi Papua. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian secara umum dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Program Pendampingan LCC Empat Pilar MPR RI Tingkat Provinsi Papua Tahun 2026

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyusunan Bank Soal Berdasarkan Kisi-Kisi Resmi LCC Empat Pilar MPR RI

Kegiatan pengabdian dimulai dengan penyusunan bank soal yang berfungsi sebagai alat utama dalam mendukung pembinaan peserta Lomba Cerdas Cermat (LCC) Empat Pilar MPR RI Tingkat Provinsi Papua tahun 2026. Penyusunan bank soal ini berpedoman pada kisi-kisi resmi yang telah dikeluarkan oleh panitia pelaksana kompetisi agar materi yang disampaikan kepada peserta tetap relevan dengan ruang lingkup kompetisi yang akan berlangsung.

Jumlah soal yang tersedia dalam kegiatan ini mencapai sekitar 500 butir, mencakup seluruh materi Empat Pilar MPR RI, yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Ketetapan MPR RI, Negara Kesatuan Republik Indonesia, serta Bhinneka Tunggal Ika. Penjabatan soal disusun secara proporsional pada setiap tema agar peserta mendapatkan peluang seimbang untuk mempelajari keseluruhan materi kebangsaan. Sebagian besar soal disusun secara independen berdasarkan kisi-kisi resmi dari penyelenggara, sementara beberapa soal lainnya diambil dari kompetisi sebelumnya untuk memperkaya bahan dan latihan.

Penyusunan bank soal tidak hanya bertujuan menyediakan bahan latihan tetapi juga untuk memetakan materi yang akan dipelajari oleh peserta selama proses pelatihan. Dengan mempertimbangkan waktu persiapan yang terbatas, peserta diberikan fokus materi sesuai dengan kemampuan individu mereka. Peserta yang memiliki kemampuan menghafal yang baik diberi tanggung jawab lebih untuk mempelajari materi yang memerlukan pemahaman mendalam, seperti pasal-pasal dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, sedangkan peserta lainnya difokuskan pada

materi yang sesuai dengan potensi dan minat mereka. Namun, semua peserta tetap didorong untuk memahami keseluruhan materi karena kompetisi dilaksanakan dalam bentuk tim dan setiap anggota berkemungkinan menghadapi berbagai jenis pertanyaan yang berbeda.

Adanya bank soal merupakan salah satu elemen penting dalam kegiatan pendampingan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih terencana. Melalui latihan yang dilakukan secara berulang, peserta dapat mengenali pola pertanyaan yang sering muncul, memahami karakteristik materi yang diuji, serta membangun kesiapan awal sebelum mengikuti simulasi kompetisi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa latihan yang dilakukan secara terstruktur membantu peserta menjadi lebih familiar dengan bentuk dan karakteristik soal yang digunakan dalam kompetisi. Oleh karena itu, penyusunan bank soal berdasarkan kisi-kisi resmi menjadi landasan utama yang mendukung pelaksanaan pendampingan secara keseluruhan.

Pendampingan Intensif Menggunakan Media Digital

Setelah selesai menyusun bank soal, kegiatan berlanjut dengan pendampingan intensif yang dilakukan dalam tiga kali pertemuan, yaitu pada tanggal 12, 14, dan 16 Mei 2026. Seluruh sesi pelatihan berlangsung di laboratorium sekolah dengan waktu minimal tiga jam untuk setiap pertemuan. Pendampingan ini dirancang untuk membantu peserta memahami konsep Empat Pilar MPR RI serta mempersiapkan mereka menghadapi pola dan mekanisme kompetisi di tingkat provinsi.

Berbeda dari pembinaan yang hanya menggunakan metode ceramah atau pengajaran satu arah, kegiatan ini mengedepankan penggunaan media digital sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Alat yang digunakan mencakup platform *Wayground* untuk latihan dan simulasi soal, serta *SMART TV* untuk penyampaian materi dan diskusi soal secara kolektif. Dengan menggunakan kedua media ini, proses belajar menjadi lebih interaktif, sehingga peserta tidak hanya menerima informasi tetapi juga aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pendampingan.

Di setiap sesi latihan, soal yang telah disiapkan sebelumnya dimasukkan ke dalam platform *Wayground* dan ditampilkan melalui *SMART TV*. Salah satu peserta bertugas sebagai operator yang akan memasukkan jawaban ke dalam sistem, sementara anggota tim lainnya berdiskusi untuk memilih jawaban yang dianggap paling tepat. Proses ini mendorong interaksi antar peserta, berbagi pengetahuan, serta pengambilan keputusan secara kolaboratif sebelum jawaban dikirim ke sistem.

Penggunaan *Wayground* menawarkan sejumlah manfaat selama proses pendampingan. Platform tersebut secara otomatis menunjukkan skor setelah sesi latihan selesai, sehingga peserta bisa langsung mengetahui hasil yang mereka peroleh. Di samping itu, peserta dapat segera mengidentifikasi materi yang masih perlu diperbaiki berdasarkan hasil latihan yang diperoleh. Situasi ini membantu tim pembina untuk menentukan materi yang perlu mendapatkan perhatian lebih pada sesi berikutnya. Dengan cara ini, evaluasi berlangsung tidak hanya di akhir sesi, tetapi juga secara berkelanjutan sepanjang proses pendampingan.

Sementara itu, penerapan *SMART TV* menciptakan suasana belajar yang lebih baik dan terfokus. Seluruh peserta bisa melihat soal yang sama secara bersamaan sehingga diskusi menjadi lebih efisien. Alat visual yang ditampilkan pada layar besar juga mempermudah peserta dalam membaca soal, melihat pilihan jawaban, serta mengikuti

pembahasan setelah latihan selesai. Kehadiran media digital dalam pendampingan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif ketimbang metode konvensional yang hanya mengandalkan bahan cetak atau penjelasan lisan. Dokumentasi pelaksanaan pendampingan menggunakan *SMART TV* dan platform *Wayground* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pendampingan Intensif Menggunakan *SMART TV* dan Platform *Wayground*

Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa peserta terlibat aktif dalam diskusi dan pembahasan soal. Setiap anggota tim berusaha memberikan alasan untuk jawaban yang dipilih berdasarkan pemahaman materi yang dimiliki. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan peserta dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif. Seperti diungkapkan oleh Rahmah & Tirtoni (2025), bahwa hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media digital membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta mendorong keterlibatan peserta dalam proses diskusi dan latihan.

Simulasi Kompetisi dan Pembelajaran Kolaboratif

Selain berfungsi sebagai media latihan, penggunaan platform *Wayground* dalam kegiatan ini juga dimanfaatkan sebagai sarana simulasi kompetisi yang dirancang menyerupai kondisi perlombaan sebenarnya. Simulasi dilakukan secara berkala selama proses pembinaan dengan memanfaatkan bank soal yang telah disusun sebelumnya. Melalui kegiatan tersebut, peserta tidak hanya berlatih menjawab soal, tetapi juga mempelajari mekanisme kompetisi, pengelolaan waktu, serta strategi pengambilan keputusan secara cepat dan tepat.

Salah satu karakteristik utama dalam pelaksanaan simulasi adalah penerapan pembelajaran kolaboratif berbasis tim. Selama kegiatan berlangsung, soal ditampilkan melalui *SMART TV* dan seluruh anggota tim diberikan kesempatan untuk menganalisis pertanyaan secara bersama-sama. Setelah melalui proses diskusi, salah seorang peserta yang bertugas sebagai operator memasukkan jawaban ke dalam sistem *Wayground* berdasarkan kesepakatan tim. Pola ini menciptakan suasana belajar yang menempatkan

seluruh anggota sebagai bagian dari proses pemecahan masalah sehingga setiap peserta terdorong untuk berkontribusi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Proses simulasi kompetisi dan diskusi kelompok secara kolaboratif dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Simulasi Kompetisi dan Diskusi Kelompok Secara Kolaboratif

Dalam pelaksanaannya, tim pembina menerapkan strategi pembagian fokus materi berdasarkan kekuatan masing-masing peserta. Peserta yang memiliki kemampuan menghafal yang baik diarahkan untuk memperdalam materi yang memerlukan penguasaan detail, seperti pasal-pasal dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan materi ketatanegaraan lainnya. Sementara itu, peserta lain diberikan fokus pada materi yang lebih sesuai dengan karakteristik kemampuan yang dimiliki. Strategi tersebut tidak dimaksudkan untuk membatasi ruang belajar peserta, melainkan untuk memperkuat penguasaan materi tertentu yang dapat mendukung kinerja tim secara keseluruhan.

Meskipun setiap peserta memiliki fokus materi yang berbeda, seluruh anggota tetap didorong untuk memahami seluruh cakupan materi Empat Pilar MPR RI. Hal ini dilakukan karena kompetisi menuntut kerja sama tim yang baik serta kemampuan untuk saling melengkapi ketika menghadapi berbagai jenis pertanyaan. Selama proses simulasi, peserta yang lebih memahami suatu materi sering kali memberikan penjelasan kepada anggota tim lainnya sehingga terjadi pertukaran pengetahuan secara alami dalam kelompok. Kondisi tersebut membantu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan mendorong peserta untuk belajar tidak hanya dari pembina, tetapi juga dari rekan satu tim.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa simulasi yang dilakukan secara berulang membantu peserta menjadi lebih familiar dengan pola soal yang digunakan dalam kompetisi. Selain itu, peserta juga mulai memahami pentingnya komunikasi, koordinasi, dan pembagian peran dalam menyelesaikan soal secara efektif. Diskusi yang awalnya berlangsung pasif menunjukkan perkembangan menjadi lebih aktif pada pertemuan-pertemuan berikutnya, terutama ketika peserta mulai memahami materi yang menjadi tanggung jawab masing-masing. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa simulasi kompetisi tidak hanya berfungsi sebagai sarana latihan akademik, tetapi

juga sebagai media untuk membangun kerja sama tim dan meningkatkan kesiapan peserta dalam menghadapi perlombaan.

Berdasarkan hasil observasi dan tanggapan peserta selama kegiatan, penggunaan platform *Wayground* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan latihan konvensional. Fitur batas waktu pada setiap soal mendorong peserta untuk tidak hanya menjawab dengan benar, tetapi juga melatih kecepatan dalam mengambil keputusan. Selain itu, sistem penilaian otomatis yang ditampilkan setelah latihan selesai memberikan umpan balik langsung mengenai hasil yang diperoleh peserta. Tampilan yang interaktif dan suasana kompetitif yang muncul selama simulasi turut meningkatkan antusiasme peserta dalam mengikuti setiap sesi latihan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *Wayground* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta selama proses pembelajaran (Amalia, 2024; Sijabat et al., 2024).

Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kolaboratif yang dipadukan dengan simulasi kompetisi berpotensi menjadi strategi yang efektif dalam kegiatan pendampingan peserta lomba. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif yang dipadukan dengan simulasi kompetisi berpotensi menciptakan keterlibatan peserta yang lebih aktif selama proses pembinaan.

Kesiapan Peserta dalam Menghadapi Kompetisi

Kegiatan pendampingan yang dilakukan dalam tiga pertemuan memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta dibandingkan dengan pembelajaran biasa di kelas. Meskipun waktu yang tersedia untuk persiapan cukup terbatas, peserta mendapat kesempatan untuk mempelajari materi Empat Pilar MPR RI secara lebih fokus melalui latihan intensif, diskusi kelompok, dan simulasi kompetisi yang dilakukan berkali-kali. Situasi ini membantu peserta dalam memahami luasnya materi yang akan diujikan serta mengenali jenis soal yang sering muncul di kompetisi.

Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa peserta mulai dapat mengenali pola pertanyaan yang berkaitan dengan materi Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Ketetapan MPR RI, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika. Dengan latihan berulang yang dilakukan menggunakan bank soal sesuai dengan kisi-kisi resmi, peserta menjadi lebih akrab dengan bentuk dan tingkat kesulitan soal yang terdapat dalam kompetisi. Pengalaman ini membantu mereka merencanakan strategi belajar yang lebih efektif selama masa persiapan.

Selain menguasai materi, kegiatan pendampingan juga memiliki keuntungan dalam membangun kemampuan kerja sama tim. Selama simulasi, peserta terbiasa untuk menyampaikan opini, memberikan argumen terkait jawaban yang dipilih, dan menghargai pandangan anggota tim yang lain. Interaksi yang berlangsung selama diskusi menunjukkan bahwa peserta tidak hanya fokus untuk mencari jawaban yang tepat, tetapi juga belajar komunikasi dan koordinasi yang diperlukan dalam kompetisi yang berbasis tim.

Penggunaan media digital melalui platform *Wayground* dan *SMART TV* juga berkontribusi pada peningkatan kesiapan peserta dalam menghadapi kompetisi. Umpan balik yang diperoleh secara langsung setelah sesi latihan membantu peserta mengetahui materi mana yang perlu diperdalam. Selain itu, simulasi yang dilakukan dengan sistem

yang mirip dengan mekanisme perlombaan memberikan pengalaman yang lebih nyata sehingga peserta tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengenal tata cara dan jalannya kompetisi.

Walaupun tim SMAIT Qurrota Ayun Abepura belum berhasil mencapai sembilan besar dalam seleksi tingkat Provinsi Papua, kegiatan pendampingan memberikan manfaat yang positif bagi peserta dan sekolah. Mengingat tahun 2026 akan menjadi partisipasi pertama sekolah dalam Lomba Cerdas Cermat Empat Pilar MPR RI, pengalaman mengikuti pelatihan dan kompetisi menjadi modal dasar yang penting untuk kegiatan serupa di masa depan. Selain memperluas pengetahuan kebangsaan peserta, kegiatan ini juga menghasilkan perangkat pelatihan berupa bank soal dan strategi pendampingan yang dapat digunakan kembali sebagai bahan persiapan untuk kompetisi mendatang.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan intensif yang menggunakan media digital dapat menjadi salah satu strategi alternatif dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi kompetisi kebangsaan. Meskipun dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, kegiatan ini mampu memberikan pengalaman belajar yang terstruktur, mendorong keterlibatan aktif peserta, serta membantu sekolah membangun fondasi pelatihan yang lebih sistematis untuk kegiatan kompetisi serupa di masa mendatang.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMAIT Qurrota Ayun Abepura menunjukkan bahwa pendampingan intensif berbasis media digital dapat menjadi strategi yang mendukung penguatan wawasan kebangsaan dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi Lomba Cerdas Cermat Empat Pilar MPR RI. Melalui kegiatan pendampingan, peserta memperoleh pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif, kerja sama tim, serta kemampuan beradaptasi dengan pola dan mekanisme kompetisi. Selain memberikan manfaat bagi peserta, kegiatan ini juga membantu sekolah membangun fondasi awal dalam penyelenggaraan pembinaan kompetisi kebangsaan secara lebih terstruktur, terutama karena sekolah baru pertama kali berpartisipasi dalam LCC Empat Pilar MPR RI.

Pemanfaatan media digital melalui platform *Wayground* dan *SMART TV* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui diskusi, simulasi kompetisi, dan evaluasi berkelanjutan. Meskipun waktu pembinaan relatif singkat, pendekatan tersebut mampu membantu peserta menjadi lebih familiar dengan pola soal, mekanisme kompetisi, serta pentingnya komunikasi dan koordinasi dalam kerja tim.

Ke depan, kegiatan pendampingan serupa perlu dilaksanakan dengan durasi pembinaan yang lebih panjang, dimulai lebih awal sebelum pelaksanaan kompetisi, serta didukung oleh sistem evaluasi yang lebih terukur agar perkembangan peserta dapat dipantau secara lebih komprehensif. Selain itu, bank soal dan perangkat pembinaan yang telah disusun dalam kegiatan ini dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai sumber belajar berkelanjutan untuk mendukung persiapan peserta pada kompetisi Empat Pilar MPR RI di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMAIT Qurrota Ayun Abepura atas dukungan dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru pendamping, serta seluruh peserta Lomba Cerdas Cermat Empat Pilar MPR RI yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembinaan dan pendampingan.

REFERENSI

Mahmudi, A. (2006). Pembelajaran Kolaboratif . *eprints.uny*, 11.

Mawar Sari, D. N. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKANMINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Dharmawangsa*.

Ngiu, Z., Hamid, S. A., & Sahi, Y. (2025). MENEGUHKAN JIWA KEBANGSAAN GENERASI MUDA MELALUI PENGUATAN WAWASAN KEBANGSAAN PADA PESERTA DIDIK DI SMK TRIDHARMA GORONTALO. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13.

RI, T. o. (2025). *Lomba Cerdas Cermat Empat Pilar MPR RI*. Jakarta: MPR RI.

Suharno, S., Sunarso, S., Hidayah, Y., & Hanum, F. F. (2025). Penguatan Wawasan Kebangsaan melalui Pendidikan Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, dan Gotong Royong di Bantul. *Journal Actual Insight*, 6.

Sunarso, Suharno, Samsuri, & Hidayah, Y. (2024). PENGUATAN WAWASAN KEBANGSAAN BAGI SISWA DAN GURU DI SMA NEGERI 1 SINGAPARNA KABUPATEN TASIKMALAYA. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 6.

Syifa'ur Rahmah, F. T. (2025). Implementasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Gamifikasi Berbasis Kuis Digital dalam Meningkatkan Literasi Budaya pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 160-171.