



Penguatan Etika dan Profesionalisme Guru melalui Game Interaktif Etprof

Muhammad Alfian¹, Fatiya Rosyida², Dedi Prestiadi³, Herlina Ike Oktaviani⁴,
Paundra Wangsa Fajar Kusuma⁵

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang

e-mail: muhammad.alfan.fs@um.ac.id

Abstrak

Permasalahan rendahnya literasi etika dan profesionalisme guru di SMP Negeri 28 Kota Malang menjadi dasar pelaksanaan program pengabdian ini. Sebagian guru masih memandang profesi mengajar sebatas pemenuhan administratif, bukan panggilan moral, serta kurang inovatif dalam pembelajaran dan pemanfaatan teknologi. Program ini bertujuan memperkuat etika dan profesionalisme guru melalui pengembangan serta pelatihan penggunaan game interaktif Etprof. Metode pengabdian dilakukan secara partisipatif melalui tiga tahapan, yakni sosialisasi, pelatihan (*workshop*), dan evaluasi menggunakan kuesioner. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta memiliki persepsi sangat positif terhadap kebermanfaatan Etprof dalam memahami nilai etika keguruan, profesionalisme, dan refleksi diri. Persentase respons setuju dan sangat setuju mencapai 88-100% pada aspek manfaat materi, efektivitas media, dan relevansi pelatihan. Etprof dinilai efektif karena mampu menghadirkan simulasi situasi etis nyata, memberikan ruang refleksi, dan mendorong adaptasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Etprof mampu memperkuat kesadaran etis, sikap profesional, dan kesiapan guru menghadapi tantangan pendidikan di era *Society* 5.0. Inovasi ini berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dan direplikasi sebagai model pengabdian berbasis teknologi di sekolah lain.

Kata Kunci: *Etika, Etprof, Gamifikasi, Profesionalisme.*

Abstract

The issue of low ethical literacy and teacher professionalism at SMP Negeri 28 Kota Malang served as the foundation for implementing this community service program. Some teachers still perceive teaching merely as an administrative duty rather than a moral calling, and they lack innovation in both instructional practices and the use of technology. This program aims to strengthen teacher ethics and professionalism through the development and training of the interactive game Etprof. The community service activities were carried out using a participatory approach through three stages: socialization, training (*workshops*), and evaluation using questionnaires. The results indicate that participants showed very positive perceptions of Etprof's effectiveness in enhancing understanding of teaching ethics, professionalism, and self-reflection. The percentage of "agree" and "strongly agree" responses ranged from 88% to 100% across aspects such as material usefulness, media effectiveness, and training relevance. Etprof was considered effective as it provides realistic ethical simulation scenarios, facilitates reflective thinking, and encourages the integration of technology in teaching practices. Consequently, the use of Etprof

strengthens ethical awareness, professional attitudes, and teacher readiness to face educational challenges in the Society 5.0 era. This innovation holds potential for further development and replication as a technology-based community service model in other schools.

Keywords: *Ethics, Etprof, Gamification, Professionalism.*

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan di Indonesia secara fundamental bergantung pada etika dan profesionalisme guru, mengingat posisi strategis mereka sebagai fasilitator pembelajaran dan pembentuk karakter generasi muda (Sutiono, 2021). Standar etika dan profesionalisme yang tinggi dari para guru berperan krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif, transformatif, dan berorientasi pada nilai kemanusiaan (Nurhaliza & Suryatik, 2024). Guru berfungsi sebagai pemandu moral dan agen pembentukan watak bangsa, sehingga keteladanan perilaku, tanggung jawab profesional, dan integritas menjadi indikator utama mutu pendidikan nasional. Berkaitan dengan konteks tersebut, isu terkait etika dan profesionalisme guru bukan sekadar persoalan individual, melainkan juga representasi dari kualitas sistem pendidikan secara keseluruhan yang berdampak pada kepercayaan publik terhadap lembaga pendidikan.

Sistem pendidikan Indonesia masih menghadapi tantangan substansial dalam memperkuat etika dan profesionalisme guru (Sain et al., 2024). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa degradasi nilai profesionalisme berimplikasi langsung terhadap kualitas pengajaran di kelas, penurunan motivasi belajar siswa, serta melemahnya kepercayaan masyarakat terhadap profesi guru (Madhakomala et al., 2022). Etika dan profesionalisme mencakup dimensi integritas moral, tanggung jawab sosial, dedikasi terhadap profesi, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan dinamika pendidikan yang terus berubah (Sari et al., 2022). Ketika dimensi-dimensi tersebut tidak terinternalisasi dengan baik, proses pendidikan kehilangan esensi pembentukannya, karena guru berpotensi mengajar secara mekanis tanpa refleksi nilai-nilai moral yang mendasarinya.

Fenomena yang menjadi dasar kegiatan pengabdian ini ialah rendahnya literasi etika dan profesionalisme di kalangan guru, sebagaimana teridentifikasi di SMP Negeri 28 Kota Malang. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan sebagian guru masih memandang profesi mengajar sebagai pekerjaan administratif untuk pemenuhan ekonomi, bukan sebagai panggilan moral untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Paradigma tersebut merefleksikan krisis identitas keguruan yang berimplikasi pada melemahnya tanggung jawab etis dan profesional. Krisis moral ini berdampak pada pelaksanaan tugas guru serta menular kepada peserta didik yang seharusnya menjadikan guru sebagai figur teladan (Aisyah & Fitriatin, 2025). Akibatnya, proses pendidikan berjalan tanpa semangat pengabdian dan kehilangan dimensi humanistik yang menjadi fondasinya.

Kondisi demikian berdampak secara multidimensional, mulai dari minimnya inovasi dalam metode pengajaran, lemahnya inisiatif pengembangan kompetensi diri, hingga rendahnya partisipasi guru dalam kegiatan peningkatan profesionalisme. Situasi ini diperparah oleh belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran maupun pelatihan yang seharusnya dapat memperkaya pengalaman pedagogis dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Ketertinggalan dalam penguasaan media digital berpotensi menimbulkan kesenjangan antara tuntutan pendidikan abad ke-21 dan kesiapan sumber daya manusia di sekolah. Oleh karena itu, perlu terobosan konseptual dan praktis yang mampu mengintegrasikan literasi etika, profesionalisme, dan teknologi dalam satu sistem pelatihan yang adaptif.

Kajian literatur terdahulu menunjukkan beragam upaya telah dilakukan untuk memperkuat etika dan profesionalisme guru di Indonesia. Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) dan penerapan kode etik telah menjadi instrumen formal dalam memastikan guru bertindak secara profesional dan berintegritas (Nurhaliza & Suryatik, 2024; Sutiono, 2021). Di sisi lain, pengembangan profesional berkelanjutan juga diakui sebagai sarana penting untuk menjaga relevansi kompetensi guru dengan perkembangan arah kebijakan pendidikan (Samala et al., 2024). Meskipun demikian, efektivitas program-program tersebut masih menghadapi kendala dalam hal implementasi, keterbatasan pengawasan, serta rendahnya pemahaman konseptual terhadap nilai-nilai etika profesi (Sutiono, 2021). Kondisi ini menegaskan perlunya intervensi dan solusi yang tidak sekadar bersifat normatif, melainkan aplikatif dan reflektif.

Literatur mutakhir menunjukkan potensi besar penggunaan *game-based learning* sebagai model yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran nilai-nilai moral dan etika (Audu & Asino, 2024). Model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik sekaligus menstimulasi refleksi terhadap konsekuensi etis dari suatu tindakan (Novianti et al., 2025). Namun, implementasi model ini untuk konteks pengembangan etika dan profesionalisme guru di Indonesia masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian berfokus pada penggunaan *game* edukatif bagi siswa, sedangkan penerapannya sebagai media pelatihan reflektif bagi guru belum banyak dikembangkan. Celah tersebut membuka ruang inovasi untuk mengadaptasi pendekatan digital yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan memperkuat nilai-nilai profesionalisme guru.

Kebaruan ilmiah dari kegiatan pengabdian ini terletak pada pengembangan dan penerapan *game* interaktif *Etprof*, yaitu media berbasis skenario yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi etika dan profesionalisme guru khususnya di SMP Negeri 28 Kota Malang. *Etprof* mengintegrasikan prinsip pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) dengan teknologi digital interaktif agar guru dapat berlatih melalui simulasi situasi nyata di dunia pendidikan. Fitur refleksi dan umpan balik waktu nyata memberikan

kesempatan kepada pengguna untuk menilai dan mengembangkan pemahaman etis serta profesionalisme secara mandiri.

Permasalahan yang dihadapi mitra, yakni SMP Negeri 28 Kota Malang, berfokus pada lemahnya internalisasi jiwa keguruan dan minimnya inovasi pembelajaran yang disebabkan oleh keterbatasan pemanfaatan teknologi. Sekolah yang masih tergolong baru dengan jumlah guru sebanyak 18 orang menghadapi tantangan besar dalam membangun budaya profesional yang konsisten. Melalui pengembangan *Etprof*, kegiatan pengabdian ini berupaya menjawab kebutuhan tersebut dengan menyediakan platform yang mampu memperkuat literasi etika, profesionalisme, dan keterampilan digital guru secara bersamaan. *Game* ini juga dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan kesadaran reflektif sebagai bagian integral dari kompetensi profesional guru.

Implementasi *Etprof* diharapkan menghasilkan dampak yang berkelanjutan dalam peningkatan mutu guru dan pembelajaran di SMP Negeri 28 Kota Malang. Program ini bertujuan memperbaiki aspek perilaku etis serta mendorong transformasi budaya kerja yang lebih profesional, adaptif, dan berorientasi pada mutu pendidikan. Dengan demikian, pengabdian ini diharapkan dapat menjadi model Program Kemitraan Masyarakat (PkM) berbasis inovasi digital yang relevan dan dapat direplikasi di lembaga pendidikan lain. Berdasarkan landasan konseptual, telaah literatur terkini, serta identifikasi permasalahan mitra, tujuan utama kajian artikel ini adalah menganalisis implementasi *game interaktif Etprof* dalam meningkatkan literasi etika dan profesionalisme guru di SMP Negeri 28 Kota Malang. Tidak hanya itu, dalam pengabdian ini juga terdapat identifikasi faktor pendukung dan penghambat keberlanjutan program sebagai kontribusi terhadap pengembangan model pengabdian berbasis inovasi teknologi di Indonesia.

METODE

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif melalui tiga tahapan utama, yaitu sosialisasi, pelatihan terstruktur, dan evaluasi. Seluruh tahapan dirancang untuk memastikan proses transfer pengetahuan, internalisasi nilai, dan keberlanjutan praktik profesional guru melalui *game Etprof* di SMPN 28 Kota Malang.

Sosialisasi

Tahap sosialisasi berfungsi sebagai dasar penyelarasan pemahaman antara tim pelaksana dan mitra. Kegiatan dilaksanakan melalui pertemuan formal bersama kepala sekolah dan seluruh guru SMPN 28 Kota Malang untuk menjelaskan urgensi literasi etika dan profesionalisme guru serta rancangan pelaksanaan program berbasis *game interaktif Etprof*. Sosialisasi juga digunakan untuk memaparkan alur kegiatan, pembagian peran, jadwal pelaksanaan, serta harapan terhadap keterlibatan aktif guru sebagai peserta pelatihan. Selain memberikan penjelasan konseptual, sosialisasi mencakup demonstrasi awal penggunaan *platform Etprof* untuk memperkenalkan fitur, alur simulasi, dan

mekanisme refleksi. Tahap ini memastikan bahwa peserta memahami tujuan program dan memiliki kesiapan teknis maupun psikologis sebelum memasuki fase pelatihan.

Pelatihan Terstruktur (*Workshop*)

Pelatihan disusun dalam bentuk *workshop* yang menekankan pengalaman langsung melalui penggunaan *game Etprof*. Peserta mendapat arahan untuk mengikuti skenario berbasis situasi nyata yang berkaitan dengan etika profesi, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab profesional guru. *Trainer* dari tim pengabdian mendampingi peserta secara sistematis melalui penjelasan materi inti, praktik mandiri, dan diskusi reflektif terhadap keputusan yang diambil dalam *game*. Struktur *workshop* meliputi pemberian materi, simulasi kasus, praktik penggunaan platform, dan refleksi bersama (Adawiyah et al., 2022). Setiap sesi berfokus pada pengembangan kesadaran etis, profesionalisme, serta pemanfaatan teknologi dalam satu rangkaian pembelajaran yang utuh. Pelaksanaan pelatihan menggunakan perangkat yang disediakan sekolah dan akses *platform Etprof* secara daring.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas program dari aspek pengetahuan, keterampilan reflektif, dan perubahan sikap profesional guru (Muharani et al., 2025). Instrumen evaluasi mencakup angket refleksi digunakan untuk menggali persepsi guru terhadap kebermanfaatan kegiatan dan kesiapan mengimplementasikan hasil pelatihan dalam praktik mengajar. Evaluasi kualitatif dilakukan melalui kuesioner terbuka guna memperoleh informasi mengenai kendala teknis, respon peserta terhadap *game Etprof*, serta potensi keberlanjutan program. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan pelaksanaan tahap lanjutan dan penyusunan artikel ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada Rabu, 24 September 2025 di SMP Negeri 28 Kota Malang. Kegiatan ini diselenggarakan oleh tim pengabdian yang terdiri atas Ketua: Dr. Muhammad Alfian, S.Pd., M.Pd., serta anggota: Fatiya Rosyida, S.Pd., M.Pd., Dedi Prestiadi, S.Pd.I., M.Pd., Herlina Ike Oktaviani, S.Pd., M.Pd., dan Paundra Wangsa Fajar Kusuma, S.Pd. Pelaksanaan program berlangsung di lingkungan sekolah dan dihadiri oleh Kepala SMPN 28 Kota Malang Siti Kholipah, S.Pd. serta 16 guru sebagai peserta (lihat gambar 1). Kegiatan inti mencakup dua sesi materi, yaitu: materi pertama tentang Karakter Luhur Guru yang disampaikan oleh Dedi Prestiadi, S.Pd.I., M.Pd. dan materi kedua tentang Profesionalisme Guru di Era Society 5.0 oleh Fatiya Rosyida, S.Pd., M.Pd.. Guna menjaga interaksi dan antusiasme peserta, sesi pemaparan diselingi aktivitas *ice breaking* yang dipandu oleh Herlina Ike Oktaviani, S.Pd., M.Pd.



Gambar 1. Tim Pengabdian bersama dengan Kepala Sekolah dan Seluruh Peserta



Gambar 2. Sesi Saat *Ice Breaking* Berlangsung

Program pengabdian diikuti oleh 16 guru SMPN 28 Kota Malang. Peserta berasal dari berbagai latar belakang mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), Bimbingan Konseling, Pendidikan Pancasila, Seni Budaya, dan Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (PAKBP). Sebaran ini menunjukkan bahwa peserta memiliki latar belakang pedagogis yang beragam.

Tabel 1. Profil Peserta Pengabdian berdasarkan Bidang Studi

No.	Bidang Studi	Jumlah
1	Bahasa Indonesia (Jawa)	2
2	Pendidikan Pancasila	2
3	PJOK	1
4	Matematika	2
5	IPA	3
6	IPS	1
7	Bahasa Inggris	2
8	PAKBP	1
9	Seni Budaya	1
10	Bimbingan dan Konseling	1

Kuesioner diberikan kepada seluruh peserta untuk mengukur persepsi mereka terhadap kebermanfaatan materi, kejelasan penyampaian, efektivitas media, dan relevansi pelatihan. Instrumen berisi 20 butir pernyataan menggunakan skala Likert (SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Hasil menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan penilaian dalam rentang 88-100% pada kategori setuju dan sangat setuju (lihat Tabel 2).

Tabel 2. Hasil Kuesioner Peserta Etika dan Profesionalisme Guru

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	KS (%)	TS (%)	STS (%)
1	Materi pelatihan bermanfaat untuk meningkatkan profesionalisme saya sebagai guru.	94%	6%	0%	0%	0%
2	Materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan saya dalam mengajar.	94%	6%	0%	0%	0%
3	Pelatihan ini memberikan wawasan baru yang dapat langsung diterapkan di kelas.	88%	13%	0%	0%	0%
4	Materi pelatihan membantu saya memahami peran guru dalam era Society 5.0.	100%	0%	0%	0%	0%
5	Penjelasan fasilitator mudah dipahami.	88%	13%	0%	0%	0%
6	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi jelas dan sederhana.	88%	13%	0%	0%	0%
7	Contoh yang diberikan membantu saya memahami konsep etika dan profesionalisme guru.	94%	6%	0%	0%	0%
8	Fasilitator mampu menjawab pertanyaan peserta dengan baik.	94%	6%	0%	0%	0%
9	Pelatihan berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.	94%	6%	0%	0%	0%
10	Metode pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah memahami materi.	94%	6%	0%	0%	0%
11	Kegiatan diskusi atau tanya jawab memberi kesempatan saya untuk terlibat aktif.	100%	0%	0%	0%	0%
12	Media atau alat bantu yang digunakan mendukung pemahaman saya terhadap materi.	88%	13%	0%	0%	0%
13	Waktu yang disediakan untuk pelatihan sesuai dengan kebutuhan materi.	81%	13%	0%	6%	0%
14	Jadwal pelatihan tersusun dengan baik.	88%	13%	0%	0%	0%
15	Penyampaian materi berlangsung dengan tempo yang tepat (tidak terlalu cepat/ lambat).	81%	13%	6%	0%	0%
16	Saya dapat mengikuti seluruh rangkaian pelatihan tanpa merasa kelelahan berlebihan.	88%	13%	0%	0%	0%
17	Materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan terbaru di dunia pendidikan.	94%	6%	0%	0%	0%
18	Pelatihan memberikan contoh penerapan nyata dalam pembelajaran di sekolah.	88%	13%	0%	0%	0%
19	Materi pelatihan sesuai dengan kurikulum dan tantangan pendidikan saat ini.	88%	13%	0%	0%	0%
20	Saya merasa termotivasi untuk menerapkan pengetahuan dari pelatihan ini dalam pekerjaan saya sehari-hari.	88%	13%	0%	0%	0%

Secara umum, seluruh butir kuesioner menunjukkan dominasi respons positif. Angka 100% pada butir kuesioner nomor 4 dan 11 menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam menumbuhkan pemahaman peran guru dan membangun keterlibatan aktif selama sesi berlangsung.

Peningkatan kualitas pendidikan nasional secara fundamental bertumpu pada integritas etika dan profesionalisme guru (Prayoga et al., 2024). Guru tidak hanya berperan sebagai penyalur ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai teladan moral dan pembentuk karakter generasi muda, sehingga kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian, dan profesional para guru harus senantiasa ditingkatkan (Sutiono, 2021). Kualitas etika profesi guru merupakan aspek krusial yang secara langsung memengaruhi efektivitas proses pembelajaran dan kepercayaan masyarakat terhadap institusi pendidikan (Sari et al., 2022). Oleh karena itu, pengembangan berkelanjutan dalam aspek etika dan profesionalisme guru menjadi prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas di Indonesia.

Meskipun urgensi etika dan profesionalisme guru sangat mendesak, implementasi di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan kompleks. Permasalahan utama dalam konteks Indonesia terkait kemampuan mengajar guru dan rendahnya profesionalisme yang berkaitan dengan kompetensi (Loeneto et al., 2022). Selain itu, Sutiono menunjukkan bahwa meskipun kode etik guru telah ada, penerapannya masih terkendala oleh kurangnya pemahaman dan pengawasan yang efektif (Sutiono, 2021). Tantangan lain muncul dari perdebatan mengenai status mengajar sebagai profesi di Indonesia yang dipengaruhi oleh kesenjangan antara idealisme profesionalisme dan praktik nyata oleh guru dan pemerintah (Rahayu et al., 2023). Fenomena ini diperparah oleh tantangan era digital yang menuntut guru beradaptasi dengan teknologi dan krisis moral sekaligus tetap menjaga peran sebagai teladan (Zebua, 2023).

Menyikapi kompleksitas tersebut, pemanfaatan gamifikasi sebagai pendekatan pedagogis menawarkan potensi transformatif dalam pengembangan etika dan profesionalisme guru. Gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif (Ananda et al., 2024; Suparmini et al., 2024). Febriansah et al. juga menegaskan bahwa gamifikasi mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan belajar (Febriansah et al., 2024). Meskipun demikian, penerapan metode ini untuk pengembangan etika dan profesionalisme pada guru di Indonesia masih terbatas yang menunjukkan adanya celah inovasi untuk model pelatihan yang adaptif.

Pengembangan *game* interaktif Etprof menjadi solusi inovatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut, khususnya di SMPN 28 Kota Malang. Etprof dirancang khusus sebagai media berbasis skenario untuk meningkatkan literasi etika dan profesionalisme guru, sekaligus mengatasi permasalahan "jiwa keguruan" yang kurang dan minimnya inovasi pembelajaran akibat keterbatasan

pemanfaatan teknologi. *Game* ini mengintegrasikan pembelajaran bermakna dengan teknologi digital interaktif sehingga guru dapat berlatih melalui simulasi situasi nyata dan memperoleh umpan balik *real time* sekaligus menghadirkan perbedaan yang jelas dibanding pelatihan konvensional. Relevansi Etprof semakin kuat karena profesionalisme guru menuntut kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi.

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi seperti Etprof juga merupakan bagian dari pengembangan profesionalisme guru di era digital. Kerangka *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) memberikan landasan konseptual bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam praktik pengajaran sekaligus meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Aulia et al., 2022). Relevansi kerangka tersebut semakin kuat karena pemanfaatan gawai dan fasilitas teknologi secara masif dapat diarahkan untuk aktivitas pembelajaran guru guna meningkatkan kompetensi dan profesionalisme (Krismanto, 2023). Etprof membuktikan bahwa inovasi pendidikan dapat dirancang secara terukur untuk menjawab kebutuhan spesifik mitra, sekaligus memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas guru secara berkelanjutan. Dengan dukungan teknologi, guru profesional dan beretika akan mampu mencetak peserta didik unggul yang siap menghadapi tantangan global di era digital (Dewi et al., 2024; Zebua, 2023).

SIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian melalui pemanfaatan game interaktif Etprof menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman guru-guru SMPN 28 Kota Malang mengenai etika dan profesionalisme keguruan. Berdasarkan hasil kuesioner, seluruh peserta memberikan respons positif terhadap manfaat materi, relevansi dengan kebutuhan mengajar, serta efektivitas media Etprof dalam memfasilitasi pembelajaran nilai-nilai etis dan profesional secara kontekstual. Kegiatan ini tidak hanya membangun sikap reflektif dan kemampuan pengambilan keputusan etis dalam situasi nyata pendidikan, tetapi juga menumbuhkan kesiapan guru untuk beradaptasi dengan teknologi dalam praktik pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pengabdian untuk menumbuhkan karakter guru yang berintegritas, profesional, dan responsif terhadap tuntutan zaman telah tercapai. Ke depan, pengembangan Etprof diarahkan pada penyempurnaan fitur serta pendampingan berkelanjutan agar implementasinya lebih optimal dan dapat direplikasi di sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, Y. R., Dini, A., Hasanah, L. F., & Kholifah, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Profesionalisme Guru Bahasa Arab Melalui Penelitian Tindakan Kelas Mahasiswa Pba Madin Universitas Nurul Jadid. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1534–1539. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.8095>

- Aisyah, N. N., & Fitriatin, N. (2025). Krisis Moral dan Etika di Kalangan Generasi Muda Indonesia dalam Perspektif Profesi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 329–337. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.908>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using Gamification in Education: Strategies and Impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1–12. <https://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/article/view/7>
- Audu, O. C., & Asino, T. I. A. (2024). Teaching Moral and Ethical Values Through Game-Based Learning. *The Journal of Applied Instructional Design*, 13(2), 239–244. <https://doi.org/10.59668/1269.15646>
- Aulia, V., Hakim, L., & Sangka, K. B. (2022). Dampak TPACK pada Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Praktik Integrasi Teknologi. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin*, 4, 2022. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7894>
- Dewi, N. D. L., Darmayanti, V., & Arif, Moh. B. S. (2024). Kemampuan Calon Guru Sekolah Dasar Untuk Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Menggunakan TPACK. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 133–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p133-143>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Krismanto, W. (2023). Teacher Professional Learning Dalam Perspektif Teknologi Pendidikan. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 21. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p21--46>
- Loeneto, B. A., Alwi, Z., Eralida, Eryansyah, & Oktarina, S. (2022). Teacher Education Research and Development in Indonesia: Preparing Educators for the Twenty-First Century. In *Handbook of Research on Teacher Education: Innovations and Practices in Asia* (pp. 1–992). Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-981-16-9785-2>
- Madhakomala, R., Hakim, M. A., & Syifauzzuhrah, N. (2022). Problems of Education in Indonesia and Alternative Solutions. *International Journal of Business*, 3(2), 2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.56442/ijble.v3i3.64>
- Muharani, M. P., Andriani, H., Putri, R. A., & Yanti, R. P. (2025). Evaluasi Efektivitas PLP Tematik dalam Menyiapkan Calon Guru Profesional Di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1072–1079. <https://doi.org/https://doi.org/10.55583/jkip.v5i4.1197>
- Novianti, P. A., Hikmawan, R., & Fajrussalam, H. (2025). BEDIPOLI: Implementing an Educational Game Monopoly to Enhance Digital Ethics Among Elementary School Students in Purwakarta, Indonesia. *Jurnal Paedagogy*, 12(1), 119–129. <https://doi.org/10.33394/jp.v12i1.13654>

- Nurhaliza, S., & Suryatik. (2024). Etika Profesi Keguruan Tanggung Jawab dan Tantangan Moral Guru. *Qalam Lil Mubtadiin*, 2(2), 35–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.58822/qlm.v2i2.214>
- Prayoga, F. I., Masruroh, N., & Safitri, N. V. (2024). Pentingnya Profesionalisme Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(3), 613–622. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91633>
- Rahayu, H., Agbale, B., Ackon, E., & Assopiah, B. (2023). Teacher Professionalism in Asia: Practical Perspectives from Indonesia. *Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, 7(10), 720–730. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Sain, Z. H., Aziz, A. L., & Agoi, M. A. (2024). Navigating Educational Challenges in Indonesia: Policy Recommendations for Future Success. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(4), 1038–1046. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i4.339>
- Samala, A. D., Rawas, S., Santiago, C. C., Bondarenko, O., Samala, A. G., & Novaliendry, D. (2024). Harmony in Education: An In-Depth Exploration of Indonesian Academic Landscape, Challenges, and Prospects Towards the Golden Generation 2045 Vision. *TEM Journal*, 13(3), 2436–2456. <https://doi.org/10.18421/TEM133-71>
- Sari, K. E. D., Rustam, A., Sa'diyah, R., Mursyidi, W., & Zhilal, M. (2022). Professional Ethics Of Public Elementary School Teachers In Jakarta Province, Indonesia. *Forum Paedagogik*, 13(2), 250–261. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i2#6272>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145–148. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Sutiono. (2021). Profesionalisme Guru. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 16–25. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v4i2.1569>
- Zebua, F. R. S. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55>