



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMP NEGERI 3 KABUH JOMBANG

Diah Dinaloni^{1*}, Henky Muktiadji², Meriena Mustikaning Kussusilo³

^{1,2,3} Universitas PGRI Jombang

Email: d14aloni1308@gmail.com¹

Abstract

The basic challenge facing the world of education today is the widespread use of modern learning media that tends to be uniform and overlooks the characteristics of the surrounding environment. The impact is that students feel alienated from their own culture. In fact, learning will only be meaningful if it is contextual by connecting students to social reality and the potential of the area where they live. Therefore, incorporating elements of local wisdom into learning media and teaching materials not only makes it easier to understand the material, but is also effective in sparking students' imagination and curiosity in a deeper way. Based on interviews with partner teachers and observations in May 2026, the learning process at the school is still dominated by conventional approaches that rely on formal textbooks and monotonous static visual media. This happens in social studies lessons for 7th-grade students on the topic of sustainable development. As a result, students seem less enthusiastic and passive during social studies lessons when the topic of sustainable development is taught, because the material is often considered boring due to the scope of the subject being too broad, so students can only guess how sustainable development is implemented in Indonesia. Responding to the urgency and various issues mentioned above, it is necessary to conduct a 'Training on creating media based on local wisdom to enhance the creativity of 7th-grade students at SMP Negeri 3 Kabuh, Jombang'. The implementation method of this program uses a persuasive, participatory, and experimental approach, divided into three systematic stages: preparation, implementation (training), and evaluation, which is measured using a Student Creativity Observation Sheet instrument covering aspects of fluency of thinking, flexibility, and originality of ideas. The results of the activities showed that using media based on local wisdom effectively made the learning atmosphere more lively and contextual. The final assessment places the student groups in the Creative to Very Creative category, where students are able to come up with ideas for using environmentally friendly natural materials, independently vary weaving techniques, and produce unique character visualizations.

Keywords: Learning Media, Local Wisdom, Student Creativity, Pandan Leaf Puppet.

Abstrak

Tantangan mendasar yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah maraknya penggunaan media pembelajaran modern yang cenderung seragam dan mengabaikan karakteristik lingkungan sekitar. Dampaknya adalah peserta didik merasa asing dengan budayanya sendiri. Padahal, belajar baru akan bermakna kalau bersifat kontekstual dengan menghubungkan peserta didik pada realitas sosial dan potensi daerah tempat mereka tinggal. Oleh karena itu, memasukkan unsur kearifan lokal ke dalam media pembelajaran ke dalam materi ajar tidak sekadar mempermudah pemahaman materi, melainkan juga efektif dalam memicu daya imajinasi dan rasa ingin tahu peserta didik secara mendalam. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mitra dan observasi pada bulan Mei 2026, proses pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bertumpu pada buku teks formal dan media visual statis yang monoton. Hal ini terjadi pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas VII pada materi pembangunan berkelanjutan. Akibatnya, peserta didik terlihat kurang antusias dan pasif saat pembelajaran IPS dengan materi pembangunan berkelanjutan disampaikan, karena materi sering dianggap membosankan karena pengaruh obyek yang dikaji terlalu luas, sehingga peserta didik hanya mampu menerka-nerka bagaimana materi pembangunan berkelanjutan itu dilaksanakan di Indonesia. Menyikapi urgensi dan berbagai persoalan di atas, perlu dilakukan “pelatihan pembuatan media berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Kabuh, Jombang”. Metode pelaksanaan program ini menggunakan pendekatan persuasif, partisipatif, dan eksperimental yang terbagi ke dalam tiga tahapan sistematis, yaitu persiapan, pelaksanaan (pelatihan), dan evaluasi yang diukur menggunakan instrumen Lembar Observasi Kreativitas peserta didik yang mencakup aspek kelancaran berpikir, keluwesan, dan keaslian ide. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis kearifan lokal ini efektif mengubah atmosfer pembelajaran menjadi lebih hidup dan kontekstual. Penilaian akhir menempatkan kelompok peserta didik pada kategori Kreatif hingga Sangat Kreatif, di mana peserta didik mampu mencetuskan ide pemanfaatan bahan alam ramah lingkungan, memvariasikan teknik anyaman secara mandiri, serta menghasilkan visualisasi karakter tokoh yang unik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kearifan Lokal, Kreativitas Peserta Didik, Wayang Daun Pandan.

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke-21 membawa perubahan besar dalam paradigma pendidikan nasional. Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025 tentang paparan Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek) menyatakan bahwa kurikulum modern kini menggeser fokus pembelajaran dari yang semula hanya berfokus pada transfer materi searah menjadi pengembangan kompetensi nyata dan pembentukan karakter peserta didik. Salah satu aspek kompetensi krusial yang mendesak untuk ditumbuhkan sejak dini adalah kreativitas agar generasi muda memiliki kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan adaptif dalam memecahkan berbagai tantangan di kehidupan sehari-hari. Pada tingkat sekolah menengah pertama, pengembangan kreativitas siswa ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mendesain lingkungan belajar di kelas, terutama melalui pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Namun demikian, tantangan mendasar yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah maraknya penggunaan media pembelajaran modern yang cenderung seragam dan mengabaikan karakteristik lingkungan sekitar, Rial Roja Saputra (2025). Dampaknya adalah peserta didik merasa asing dengan budayanya sendiri. Padahal, belajar baru akan bermakna kalau bersifat kontekstual dengan menghubungkan peserta didik pada realitas sosial dan potensi daerah tempat mereka tinggal. Oleh karena itu, memasukkan unsur kearifan lokal ke dalam media pembelajaran menjadi sebuah langkah strategis yang bernilai tinggi, Luh Sri Diana Wati dan I Wayan Widiana (2024). Memasukkan unsur tradisi, nilai moral, maupun sejarah lokal ke dalam materi ajar tidak sekadar mempermudah pemahaman materi, melainkan juga efektif dalam memicu daya imajinasi dan rasa ingin tahu peserta didik secara mendalam.

Kondisi ideal tersebut sayangnya masih belum sepenuhnya terwujud di SMP Negeri 3 Kabuh. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mitra dan observasi pada bulan Mei 2026, proses pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bertumpu pada buku teks formal dan media visual statis yang monoton. Hal ini terjadi pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas VII pada materi pembangunan berkelanjutan. Akibatnya, peserta didik terlihat kurang antusias dan pasif saat pembelajaran IPS dengan materi pembangunan berkelanjutan disampaikan. Materi pembangunan berkelanjutan merupakan implementasi dari pembelajaran IPS sering dianggap membosankan oleh murid, karena pengaruh obyek yang dikaji terlalu luas, sehingga murid hanya mampu menerka-nerka bagaimana materi pembangunan berkelanjutan itu dilaksanakan di Indonesia. Hal ini menjadi tantangan guru sehingga harus menyajikan materi pembangunan berkelanjutan ke dalam bentuk yang lebih kontekstual sehingga murid dapat lebih tertarik serta antusias. Apalagi kelas VII merupakan masa peralihan dari kelas VI SD, dimana pembelajaran IPS yang selama di SD hanya sekedar mendapat informasi dari bercerita.

Menyikapi urgensi dan berbagai persoalan di atas, perlu dilakukan sebuah intervensi akademis yang nyata dan berkelanjutan guna menjembatani kesenjangan tersebut. Langkah solutif yang dinilai

sangat strategis adalah dengan melakukan “Pelatihan pembuatan media berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Kabuh, Jombang”. Dimana produk yang dibuat harus sesuai dengan konsep pembangunan berkelanjutan, dengan mempertimbangkan berbagai aspek, misal bahan tersebut nantinya dapat mencemari lingkungan, ataukah tidak. Apakah bahan yang digunakan itu merupakan sumber daya alam yang dapat diperbaharui ataukah tidak. Hal ini juga ditunjang dengan lingkungan disekitar sekolah dengan kondisi pedesaan yang asri dan masih banyak tanaman yang belum dimanfaatkan seperti bambu, daun pandan, dan daun jati. Kabuh juga mempunyai kekayaan sejarah dan budaya yang luar biasa, contohnya kisah Buyut Sona yang sangat melekat di masyarakat dengan nilai-nilai kemandirian, gotong royong, dan kearifan dalam mengelola sumber daya.

Pelatihan pembuatan media berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Kabuh, Jombang, berupa pembuatan wayang dengan bahan anyaman daun pandan. Dengan hadirnya media pembelajaran yang mengangkat kearifan lokal setempat, atmosfer belajar di SMP Negeri 3 Kabuh, khususnya kelas VII diharapkan menjadi lebih hidup, menarik, dan mampu memicu daya kreativitas serta rasa bangga peserta didik terhadap identitas daerahnya sendiri. Wayang dari anyaman daun pandan kemudian dikemas dalam bentuk cerita kearifan lokal tentang Buyut Sona.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Media pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan media yang mengintegrasikan nilai budaya, tradisi, potensi daerah, dan lingkungan sekitar ke dalam proses pembelajaran sehingga materi menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar serta memperkuat identitas budaya lokal. Menurut Suastra (2010), pembelajaran berbasis budaya lokal menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Sementara itu, Parmin et al. (2017) menyatakan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep dan karakter konservasi peserta didik.

Pelatihan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Pelatihan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi guru agar mampu melaksanakan pembelajaran secara efektif. Pelatihan pembuatan media pembelajaran memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam merancang media yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guskey (2002) menegaskan bahwa *professional development is a deliberate process aimed at enhancing educators' professional knowledge, skills, and attitudes*. Selain itu, Desimone (2009) menyatakan bahwa *effective*

professional development focuses on content, active learning, coherence, duration, and collective participation.

Kreativitas Peserta Didik

Kreativitas peserta didik adalah kemampuan menghasilkan gagasan, cara berpikir, maupun produk baru yang orisinal dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Kreativitas berkembang melalui lingkungan belajar yang memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, dan mengembangkan imajinasi. Torrance (1972) menyatakan bahwa *creativity is the process of sensing problems, making guesses, testing hypotheses, and communicating the results*. Selanjutnya, Runco dan Jaeger (2012) menegaskan bahwa *creativity requires both originality and effectiveness*.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengenai pelatihan pembuatan media berbasis kearifan lokal ini diterapkan melalui pendekatan persuasif, partisipatif, dan eksperimental. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan adanya keterlibatan aktif dan transfer keterampilan secara langsung antara tim pengabdian, guru mitra, dan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Kabuh, Jombang. Secara operasional, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan mengikuti tiga tahapan sistematis, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi program.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi awal bersama Kepala Sekolah dan guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Kabuh untuk menyamakan persepsi, menetapkan jadwal pelaksanaan, serta memetakan karakteristik kebutuhan belajar peserta didik. Selain itu, dilakukan survei lingkungan di sekitar sekolah untuk mengonfirmasi ketersediaan bahan baku alam, yaitu daun pandan yang melimpah dan belum dimanfaatkan secara optimal. Tim pengabdian kemudian menyusun instrumen pendukung berupa rekapitulasi materi pembangunan berkelanjutan, serta draf skenario cerita yang mengangkat sejarah lokal "Buyut Sona". Selanjutnya menentukan tempat pelaksanaan dan waktu pelaksanaan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat merupakan tahap pelaksanaan pelatihan. Tahap ini dibagi menjadi tiga sesi utama yang saling berkesinambungan.

a. Tahap Persiapan

Tahap ini berfokus pada penyampaian esensi materi pembangunan berkelanjutan yang berwawasan lingkungan, serta pentingnya menumbuhkan daya kreativitas peserta didik sejak dini.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan eksperimental, di mana dilakukan pendampingan langsung kepada mitra mengenai tata cara pengolahan, pewarnaan alami, hingga teknik menganyam daun pandan menjadi karakter tokoh wayang. Pemilihan bahan daun pandan ini mengonstruksi prinsip pembangunan berkelanjutan karena memanfaatkan sumber daya alam yang dapat diperbarui dan bebas dari pencemaran lingkungan.

Tahap selanjutnya diisi dengan simulasi pembelajaran IPS, di mana guru dan peserta didik mempraktikkan penggunaan media wayang dari anyaman daun pandan untuk mengisahkan cerita berbasis kearifan lokal "Buyut Sona". Nilai-nilai kemandirian dan gotong royong dari figur Buyut Sona diintegrasikan secara kontekstual ke dalam narasi pembangunan berkelanjutan di kelas.

3. Tahap evaluasi

Tahap ini difokuskan pada penilaian objektivitas keberhasilan program PkM dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa Lembar Observasi Kreativitas peserta didik yang diisi oleh tim pengabdian untuk menilai kelancaran berpikir, keluwesan, dan keaslian ide peserta didik selama proses pembuatan media wayang dari anyaman daun pandan. Seluruh data yang terhimpun dari lembar observasi kemudian dianalisis guna memberikan gambaran konkret mengenai transformasi hasil kreativitas peserta didik secara menyeluruh.

Berikut adalah Lembar Observasi Kreativitas peserta didik

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS PESERTA DIDIK

Kegiatan PkM : Pelatihan Pembuatan Media Berbasis Kearifan Lokal

Mata Pelajaran/Materi : IPS / Pembangunan Berkelanjutan

Hari/Tgl Pelaksanaan : Kamis, 18 Juni 2026

Petunjuk Pengisian:

Observer memberikan tanda centang pada kolom skor (1–4) bagi setiap peserta didik yang diamati berdasarkan rubrik indikator kreativitas di bawah ini.

Tabel 1 Matriks Observasi Klasikal/Kelompok

No.	Nama Kelompok	Kelancaran Berpikir	Keluwesan	Keaslian Ide	Total Skor	Nilai Akhir (0-100)
1						
2						
3						

Rubrik Penilaian Indikator Kreativitas

Untuk menjaga objektivitas penilaian oleh tim pengabdian, berikut adalah acuan pemberian skor untuk masing-masing indikator:

- a. Kelancaran Berpikir (*Fluency*)

Menilai kemampuan peserta didik dalam mencetuskan banyak ide, jawaban, atau penyelesaian masalah terkait konsep pembangunan berkelanjutan ramah lingkungan.

- Skor 4: Sangat lancar; mampu memberikan lebih dari 3 gagasan atau alternatif solusi pemanfaatan bahan alam dengan cepat.
- Skor 3: Lancar; mampu memberikan 2–3 gagasan atau alternatif solusi yang relevan.
- Skor 2: Cukup lancar; hanya mampu memberikan 1 gagasan dan memerlukan stimulus dari tim pengabdian.
- Skor 1: Kurang lancar; pasif dan tidak mampu mengeluarkan ide sama sekali.

b. Keluwesan (*Flexibility*)

Menilai kemampuan peserta didik dalam menghasilkan gagasan yang variatif dan kemampuan melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda (adaptasi bahan baku daun pandan).

- Skor 4: Sangat luwes; mampu memvariasikan teknik anyaman daun pandan menjadi berbagai bentuk potongan badan tokoh wayang secara mandiri.
- Skor 3: Luwes; mampu mengubah arah atau teknik anyaman ketika menemui kesulitan bahan baku yang kaku/patah.
- Skor 2: Cukup luwes; cenderung monoton menggunakan satu teknik anyaman standar dan kurang berani mencoba variasi baru.
- Skor 1: Kaku; tidak mampu mengadaptasi cara kerja saat menemui kendala pada tekstur bahan daun pandan.

c. Keaslian Ide (*Originality*)

Menilai kemampuan peserta didik dalam melahirkan gagasan yang unik, baru, atau tidak biasa dalam visualisasi karakter cerita Buyut Sona.

- Skor 4: Sangat orisinal; bentuk wayang daun pandan yang dibuat memiliki karakteristik visual unik dan ekspresi tokoh yang berbeda dari siswa lain.
- Skor 3: Orisinal; rancangan tokoh wayang memiliki sentuhan variasi pribadi yang menarik meskipun struktur dasarnya mirip dengan contoh.
- Skor 2: Cukup orisinal; produk cenderung meniru persis (*copy-paste*) dari contoh cetakan/modul yang diberikan pengabdian.
- Skor 1: Tidak orisinal; membuat produk asal jadi tanpa ada unsur estetika atau konsep karakter yang jelas.

Rumus Perhitungan Nilai Akhir (NA)

$$\text{Nilai Akhir (NA)} : \text{Skor Maksimal} = 100$$

Kategori Tingkat Kreativitas:

- 81 - 100: Sangat Kreatif

- 61 - 80 : Kreatif
- 41 – 60 : Cukup Kreatif
- 40 : Kurang Kreatif

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa "Pelatihan Pembuatan Media Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 3 Kabuh, Jombang" telah dilaksanakan dengan lancar. Seluruh rangkaian program ini membutuhkan waktu selama 5 hari, terhitung mulai tanggal 8 Juni 2026 sampai dengan 12 Juni 2026, yang mencakup tahap survei lapangan, observasi, perizinan, pengajuan proposal, pelaksanaan inti, hingga evaluasi.

Rincian Pelaksanaan Kegiatan

Secara operasional, kegiatan ini dijalankan melalui tiga tahapan sistematis guna memastikan transfer keterampilan berjalan optimal secara persuasif, partisipatif, dan eksperimental:

1. Tahap Persiapan

Pada tanggal 8 Juni 2026, tim pengabdian melakukan observasi lapangan dan survei ke SMP Negeri 3 Kabuh sekaligus meminta izin kepada Kepala Sekolah. Setelah perizinan dan jadwal disepakati, dilakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII untuk memetakan karakteristik kebutuhan belajar peserta didik. Tim juga melakukan survei lingkungan di sekitar sekolah dan mengonfirmasi ketersediaan daun pandan yang melimpah namun belum dimanfaatkan. Persiapan diakhiri dengan menyusun materi pembangunan berkelanjutan, draf skenario cerita sejarah lokal "Buyut Sona", serta instrumen lembar observasi kreativitas.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan inti dilaksanakan selama 3 hari bertempat di ruang kelas VII SMP Negeri 3 Kabuh dari pukul 08.00 s.d. 11.00 WIB, dengan melibatkan 30 peserta didik sebagai penerima manfaat. Tahap ini dibagi menjadi tiga sesi utama:

a. Sesi Teori & Orientasi

Tim pengabdian menyampaikan esensi materi pembangunan berkelanjutan yang berwawasan lingkungan serta urgensi menumbuhkan daya kreativitas sejak dini.



Gambar 1. Tim pengabdian menyampaikan esensi materi Pembangunan Berkelanjutan

b. Sesi Eksperimental (Inti)

Dilakukan pendampingan langsung kepada kelompok peserta didik mengenai tata cara pengolahan, pewarnaan alami, hingga teknik menganyam daun pandan menjadi karakter tokoh wayang. Penggunaan daun pandan ini mengonstruksi prinsip pembangunan berkelanjutan karena memanfaatkan sumber daya alam yang dapat diperbarui dan bebas pencemaran.



Gambar 3. Pendampingan teknik menganyam daun pandan menjadi karakter wayang

c. Sesi Simulasi Pembelajaran:

Guru dan peserta didik mempraktikkan penggunaan media wayang daun pandan tersebut untuk mengisahkan cerita "Buyut Sona". Nilai kemandirian dan gotong royong dari figur Buyut Sona diintegrasikan secara kontekstual ke dalam narasi materi pembangunan berkelanjutan.



Gambar 4. Mempraktikkan penggunaan media wayang daun pandan tersebut untuk mengisahkan cerita "Buyut Sona"

3. Tahap Evaluasi

Tahap ini difokuskan untuk menilai keberhasilan program dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Pengumpulan data dilakukan menggunakan Lembar Observasi Kreativitas secara klasikal/kelompok untuk menilai aspek kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian ide (*originality*).

Pembahasan Hasil Kegiatan

Sebelum adanya intervensi, pembelajaran IPS materi pembangunan berkelanjutan di SMP Negeri 3 Kabuh tergolong monoton dan pasif karena didominasi oleh buku teks formal dan objek kajian yang terlalu luas (bersifat abstrak bagi peserta didik). Namun, melalui kehadiran media wayang anyaman daun pandan yang mengangkat kearifan lokal kisah Buyut Sona, atmosfer belajar menjadi jauh lebih hidup, kontekstual, dan bermakna.

Berdasarkan hasil analisis data lembar observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian pada hari Kamis, 18 Juni 2026, transformasi kreativitas peserta didik terjabarkan melalui tiga indikator utama:

1. Kelancaran Berpikir (*Fluency*):

Peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dalam mencetuskan ide-ide pemanfaatan bahan alam. Mayoritas kelompok mampu memberikan lebih dari 3 alternatif solusi pemanfaatan bahan mentah di sekitar sekolah (seperti bambu, daun jati, dan daun pandan) yang sejalan dengan konsep ramah lingkungan.

2. Keluwesan (*Flexibility*)

Melalui pendekatan eksperimental, peserta didik tidak lagi kaku dalam menghadapi masalah. Saat daun pandan yang digunakan terasa kaku atau patah, mereka luwes mengubah arah atau memvariasikan teknik anyaman secara mandiri untuk membentuk bagian potongan badan tokoh wayang.

3. Keaslian Ide (*Originality*):

Produk akhir berupa wayang daun pandan memperlihatkan visualisasi karakter yang unik. Peserta didik tidak sekadar meniru (*copy-paste*) cetakan dari tim pengabdian, melainkan memberikan sentuhan variasi pribadi dan ekspresi tokoh yang berbeda-beda untuk menghidupkan kisah kearifan lokal Buyut Sona.

Berikut adalah tabel matriks observasi.

Tabel 2 Matriks Observasi Klasikal/Kelompok

No.	Nama Kelompok	Kelancaran Berpikir (1-4)	Keluwesannya (1-4)	Keaslian Ide (1-4)	Total Skor	Nilai Akhir (0-100)
1	Kelompok pandan	4	3	4	11	91.6
2	Kelompok bambu	3	4	3	10	83.3
3	Kelompok jati	3	3	3	9	75.0
4	Kelompok Sona	4	3	3	10	83.3
5	Kelompok Kabuh	3	3	2	8	66.6

Dengan demikian, rumusan perhitungan Nilai Akhir (NA) dari hasil observasi klasikal menempatkan sebagian besar kelompok peserta didik pada kategori Kreatif (61 - 80) hingga Sangat Kreatif (81 - 100).

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan dan pembahasan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengenai pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal di SMP Negeri 3 Kabuh, Jombang, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan program PkM berupa pelatihan pembuatan wayang dari anyaman daun pandan yang dipadukan dengan cerita lokal "Buyut Sona" telah berjalan dengan lancar, partisipatif, dan eksperimental sesuai target sasaran.
2. Pemanfaatan media berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam mentransformasi atmosfer pembelajaran IPS materi pembangunan berkelanjutan menjadi lebih hidup, menarik, dan kontekstual bagi peserta didik kelas VII.
3. Hasil penilaian melalui lembar observasi menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta didik yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai akhir kelompok yang secara keseluruhan berada pada kategori Kreatif hingga Sangat Kreatif, ditinjau dari tiga indikator utama: kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian ide (*originality*) dalam mengolah bahan alam menjadi produk edukatif yang ramah lingkungan.

Pada akhirnya tim pengabdian menyarankan bagi Guru Mata Pelajaran, diharapkan dapat secara konsisten menerapkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal lainnya untuk materi-materi yang dinilai abstrak, agar pembelajaran selalu bersifat kontekstual dan bermakna bagi peserta didik, dan bagi pihak Sekolah disarankan untuk memberikan dukungan kebijakan atau ruang kreativitas (misalnya melalui kegiatan kokurikuler Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila/P5) guna memanfaatkan potensi alam pedesaan di sekitar sekolah, seperti bambu, daun jati, dan daun pandan, sebagai sarana belajar yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. *Educational Researcher*, 38(3), 181–199. <https://doi.org/10.3102/0013189X08331140>
- Giri, G. M., Aprilia, M., Leto, S. R., Sugiharto, F. B., Hamid, A., & Surandoko, T. (2025). Penerapan batik jumputan untuk melatih kreativitas siswa serta menanamkan nilai-nilai kearifan lokal di SDN Tlogomas 2 Kota Malang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 15(2), 2050–2060
- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381–391. <https://doi.org/10.1080/135406002100000512>
- Luh Sri Diana Wati dan I Wayan Widiana. (2024). *Media Pembelajaran Literasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Peserta Didik*. Jurnal Media dan teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Parmin, Sajidan, Ashadi, Sutikno, & Fibriana, F. (2017). Potential of local wisdom integrated science learning model through the indigenous knowledge to improve students' conservationist character. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1), 49–57. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i1.9595>
- Purwanti, K. Y., Hawa, A. M., Pardi, A., Amalina, G. F., & Sari, I. M. (2026). Penguatan nilai kreativitas seni berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 5(1), 775–784
- Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025. Paparan Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek)
- Rial Roja Saputra. (2025). Artikel *Menari Bersama Keberagaman: Seni Pembelajaran Diferensiasi di Kelas Modern*. Yoursay.id.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Suastra, I. W. (2010). Model pembelajaran sains berbasis budaya lokal untuk mengembangkan kompetensi dasar sains dan nilai kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(2), 8–16.
- Torrance, E. P. (1972). Can we teach children to think creatively? *The Journal of Creative Behavior*, 6(2), 114–143. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1972.tb00923.x>