

Pengembangan Keterampilan Siswa MTs PAKIS: Membuat Konten Kreatif Berbasis Kearifan Lokal Melalui Metode *Project-Based Learning*

¹Bunga Asriandhini*, ²Anjani Maulaya Pramudya, ³Hardika Setiyawan, ⁴Sultan Ananda Haikal, ⁵Fajar Suci Lestari, ⁶Rahmawati Niagasari Lestari

^{1,2,3,4,5,6}Ilmu Komunikasi, Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas, Indonesia

Email Corresponding: bunga.asriandhini@amikompurwokerto.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Project-Based learning
Konten Kreatif
Kearifan Lokal
Pembelajaran Kolaboratif
Videografi

Perkembangan teknologi informasi menuntut peserta didik memiliki literasi digital dan kemampuan kreatif dalam memproduksi konten yang edukatif dan relevan dengan kehidupan budaya mereka. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa MTs PAKIS dalam membuat konten kreatif berbasis kearifan lokal melalui penerapan metode Project-Based Learning (PBL). Penerima manfaat dari kegiatan ini adalah siswa MTs PAKIS berjumlah 32 siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui enam tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan program, pelatihan teknis, pendampingan proyek, produksi konten, dan evaluasi hasil. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi potensi budaya lokal, mengembangkan ide proyek, serta menghasilkan video kreatif yang memuat nilai-nilai lokal seperti kuliner, permainan tradisional, dan tradisi masyarakat. PBL terbukti meningkatkan kreativitas, literasi digital, kemampuan kolaborasi, serta rasa bangga siswa terhadap budayanya. Program ini tidak hanya memberikan keterampilan praktis bagi siswa, tetapi juga memperkuat karakter dan pemahaman budaya lokal, sehingga layak diterapkan sebagai model pembelajaran kreatif di madrasah maupun sekolah yang memiliki karakteristik serupa. Kegiatan ini dinyatakan berhasil diukur dari pre-test dan post-test berupa pertanyaan menguji pengetahuan teoritis dan keterampilan praktik membuat video kreatif. Pemahaman siswa secara teori naik dari 50% ke 70%, sedangkan pada ranah praktik keterampilan naik dari 40% ke 60%. Dengan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan ini, siswa membuat konten kreatif yang diunggah pada akun media sosial sekolah sebagai media publikasi.

ABSTRACT

Keyword:

Project-Based Learning
Creative Content
Local Wisdom
Collaborative Learning
Videography

The development of information technology requires students to possess digital literacy and creative skills in producing educational content that is relevant to their cultural context. This community service program aims to enhance the abilities of MTs PAKIS students in creating creative content based on local wisdom through the application of the Project-Based Learning (PBL) method. The beneficiaries of this activity are 32 students of MTs Pakis. The program was implemented through six stage: needs analysis, program design, technical training, project mentoring, content production, and evaluation. The results show that students were able to identify local cultural potentials, develop project ideas, and produce creative videos highlighting local values such as traditional cuisine, folk games, and community traditions. PBL has been proven to improve creativity, digital literacy, collaboration skills, and students' sense of pride in their culture. This program not only provides practical skills but also strengthens character and cultural understanding, making it a suitable model for creative learning in madrasah and other schools with similar characteristics. The activity was deemed successful based on the results of pre-test and post-test assessments consisting of questions designed to evaluate theoretical knowledge and practical skills in producing creative videos. Students' theoretical understanding increased from 50% to 70%, while their practical skill performance improved from 40% to 60%. With these improvements in knowledge and skills, students produced creative content that was uploaded to the school's social media accounts as a means of publication.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dalam satu dekade terakhir mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dalam proses pembelajaran, termasuk tuntutan bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan literasi digital dan kreativitas dalam memproduksi konten pembelajaran (Suryani, 2020). Pada jenjang Sekolah Menengah, kemampuan tersebut semakin penting karena peserta didik berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan wadah untuk mengekspresikan ide, meningkatkan kepercayaan diri, serta menampilkan identitas budaya lokal. Integrasi kearifan lokal sebagai sumber belajar merupakan salah satu pendekatan strategis untuk memperkuat karakter, rasa memiliki budaya, dan relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa (Hidayat & Prasetyo, 2021). Pengetahuan dan keterampilan ditingkatkan melalui berbagai metode pembelajaran.

Selain pengetahuan, keterampilan dibutuhkan manusia untuk bertahan hidup, terlebih pada masyarakat dengan kondisi perekonomian di bawah garis kemiskinan, di mana masyarakat tersebut sulit mendapatkan akses pendidikan baik formal maupun non-formal. Pendidikan bukan hanya sekedar dapat mengembangkan kemampuan akademik namun juga membekali keterampilan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber penghasilan untuk meningkatkan taraf hidup.

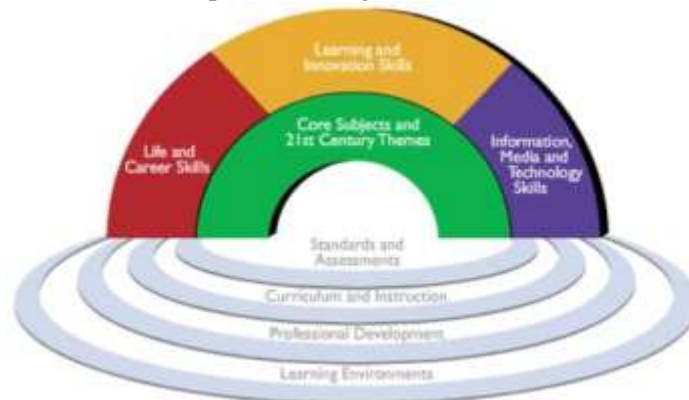
Persoalan kualitas pendidikan di Indonesia menjadi prioritas perhatian pemerintah yang masuk dalam program 17 *Sustainable Development Goals* (SDGs). Data menunjukkan di Kabupaten Banyumas angka putus sekolah merupakan masalah yang belum tuntas. Dilansir Media Indonesia, lebih dari 15.000 anak di Banyumas tidak sekolah (Darmawan, 2024). Fenomena yang sama terjadi di Desa Gununglurah Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. Jumlah lulusan Sekolah Dasar (SD) lebih tinggi dibandingkan lulusan sekolah menengah. Berdasarkan data dari banyumaskab.bps.go.id jumlah siswa lulusan SD/MI pada tahun 2023/2024 sejumlah 833 siswa sedangkan yang melanjutkan ke jenjang SMP/MTs sebanyak 309 siswa (BPS Kabupaten Banyumas, 2024). Artinya kurang dari 50% jumlah lulusan SD yang melanjutkan sekolah ke jenjang menengah. Selain itu tingkat perekonomian masyarakat di Desa Gununglurah Kecamatan Cilongok dikategorikan miskin ekstrem. Badan Pusat Statistik (BPS) menentukan 14 kriteria untuk mengategorikan kondisi tersebut. Selain itu pada bulan September 2024, jumlah pendapatan per-kapita per-bulan berada di angka Rp. 592.242,00.



Gambar 1. Kriteria Masyarakat Miskin Standar BPS

Di tengah kondisi memprihatinkan tersebut, pegiat pendidikan dari Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Agrowilis yang peduli pada kualitas pendidikan anak-anak pinggir hutan, mendirikan sekolah menengah pertama bernama Madrasah Tsanawiyah (MTs) PAKIS pada tahun 2013. Sekolah ini menjadi salah satu fasilitas pendidikan dari total 2 sekolah menengah pertama yang ada di Desa Gununglurah. Fasilitas pendidikan di MTs PAKIS masih minim, baik secara infrastruktur, Sumber Daya Manusia (SDM), serta sarana prasarannya. Seluruh biaya operasional sekolah awalnya dikelola secara mandiri, namun selanjutnya sekolah ini mendapat bantuan pembangunan gedung dari Kementerian Agama. MTs PAKIS berupaya memberikan pengalaman belajar. Pada kajian terdahulu Trilling dan Fadel (2009) mengungkapkan bahwa

keterampilan yang harus dimiliki untuk menghadapi abad 21 diantaranya pemecahan masalah, kreativitas, inovatif, kolaboratif, komunikasi, dan adaptasi teknologi.



Gambar 2. Pelangi Keterampilan-Pengetahuan Abad 21

Merespons kondisi tersebut, pendekatan *Project-Based Learning* (PBL) dipandang efektif untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif, kolaboratif, serta kemampuan memecahkan masalah melalui aktivitas berbasis proyek yang relevan dan kontekstual (Thomas, 2000; Widiastuti, 2022). PBL mendorong peserta didik untuk merancang, mengembangkan, dan mempresentasikan produk nyata, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengorganisasi pengetahuan dan teknologi. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan pembelajaran, berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan motivasi siswa (Bell, 2010; Kokotsaki, 2016). Akan tetapi terdapat sejumlah kesenjangan penelitian yakni PBL masih berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kognitif, sementara belum ada kajian mendalam terhadap dinamika kolaborasi dan peran fasilitator sebagai pendamping yang memengaruhi proses belajar. Keberhasilan PBL dipengaruhi oleh kualitas fasilitasi dalam pengelolaan proyek.

Kajian mengenai integrasi PjBL dalam pembelajaran telah banyak dilakukan. Misalnya, Kurniawan (2021) menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian oleh Lestari dan Wulandari (2022) mengonfirmasi bahwa PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital melalui pengembangan video pembelajaran oleh siswa Sekolah menengah Atas (SMA). Sementara itu, studi lain menemukan bahwa integrasi konten kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan karakter kebangsaan dan apresiasi budaya peserta didik (Pramudita, 2020). Meskipun demikian, kajian yang secara khusus menggabungkan PBL dengan aktivitas pembuatan konten kreatif berbasis kearifan lokal pada level MTs masih terbatas. Sebagian besar kajian sebelumnya berfokus pada pengembangan media pembelajaran, peningkatan kognitif, atau penguatan karakter, namun belum mengkaji bagaimana PBL dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan produksi konten digital yang berbasis budaya lokal pada remaja usia madrasah. Maka dari itu tujuan dari kajian dalam artikel ini adalah untuk menganalisis penerapan *Project-Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan siswa MTs PAKIS dalam membuat konten kreatif berbasis kearifan lokal.

II. MASALAH

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah mengubah secara signifikan cara siswa berinteraksi dengan informasi, mengekspresikan diri, dan membangun pengetahuan. Peserta didik pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) kini hidup dalam lingkungan yang dekat dengan media sosial, perangkat digital, dan beragam platform kreatif yang memungkinkan mereka memproduksi serta menyebarkan konten secara luas namun realitas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan positif dan produktif masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar siswa lebih sering berperan sebagai konsumen pasif konten digital daripada menjadi produsen kreatif yang mampu membuat karya orisinal dan bermakna. Kondisi ini diperburuk oleh terbatasnya kesempatan di sekolah untuk mengembangkan keterampilan produksi konten kreatif secara sistematis dan terarah.

Di sisi lain, lembaga madrasah memiliki mandat pendidikan yang tidak hanya berfokus pada penguasaan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, penguatan nilai budaya, dan internalisasi nilai-nilai keislaman. MTs PAKIS sebagai salah satu lembaga pendidikan berbasis masyarakat dan agama menghadapi tantangan untuk menyeimbangkan tuntutan modernisasi digital dengan pelestarian nilai budaya lokal. Dalam konteks ini, kearifan lokal merupakan aset penting yang dapat dijadikan sumber belajar. Kearifan lokal tidak hanya mencakup nilai-nilai budaya, adat, tradisi, dan praktik sosial, tetapi juga memuat norma, etika, dan filosofi hidup masyarakat yang dapat memperkaya proses pendidikan. Sayangnya, kearifan lokal sering terpinggirkan karena minimnya integrasi nilai budaya dalam pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 3. MTs PAKIS, Desa Gununglurah.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Ketika siswa mengonsumsi konten digital global tanpa pendampingan, mereka cenderung mengadopsi nilai luar yang tidak selalu sesuai dengan budaya mereka. Kondisi ini dapat melemahkan identitas budaya lokal siswa. Pembelajaran yang mampu menghubungkan teknologi dengan budaya lokal diperlukan untuk membangun keseimbangan antara literasi digital dan kecintaan terhadap warisan budaya. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan membuat konten kreatif berbasis kearifan lokal menjadi salah satu peluang strategis untuk memperkuat pemahaman budaya siswa sekaligus meningkatkan kompetensi abad ke-21, khususnya kreativitas, kolaborasi, literasi digital, dan kemampuan komunikasi.

Namun demikian terdapat sejumlah persoalan dalam praktik pembelajaran di MTS PAKIS. Permasalahan pertama yang muncul berkaitan dengan rendahnya kemampuan siswa dalam memproduksi konten digital kreatif yang edukatif dan relevan dengan kearifan lokal. Meskipun siswa MTs PAKIS tidak asing dengan penggunaan media sosial atau perangkat digital, aktivitas mereka cenderung bersifat konsumtif, seperti menonton video hiburan, bermain *game*, atau mengikuti tren viral tanpa kemampuan kritis untuk mengolah informasi tersebut menjadi produk kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital siswa belum berkembang menuju level produktif. Siswa mampu mengakses informasi, tetapi kurang terampil mengubah informasi menjadi karya yang bernilai edukatif maupun budaya. Faktor ini dipengaruhi oleh belum tersedianya pembelajaran yang secara eksplisit mengajarkan proses kreatif digital berbasis budaya lokal.

Permasalahan kedua berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan guru. Sebagian guru di MTs PAKIS masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat ceramah dan berorientasi pada penyelesaian materi. Pembelajaran kreatif yang menuntut investigasi, eksplorasi lingkungan, dan penciptaan karya belum menjadi bagian dari pendekatan rutin di kelas. Padahal, karakteristik siswa madrasah yang berasal dari lingkungan sosial yang dinamis sebenarnya sangat potensial untuk terlibat dalam proyek-proyek berbasis eksplorasi budaya lokal. Keterbatasan inovasi pembelajaran menyebabkan kemampuan siswa untuk mengembangkan kreativitas terhambat.

Permasalahan ketiga muncul dari aspek kurangnya kesempatan siswa untuk belajar secara kolaboratif dan kontekstual. Pembelajaran kolaboratif merupakan salah satu karakter utama PBL, di mana siswa harus bekerja dalam kelompok untuk merencanakan, mendiskusikan, dan menyelesaikan sebuah proyek. Namun

dalam praktik pembelajaran di MTs PAKIS, aktivitas kolaboratif sering dibatasi oleh keterbatasan waktu, pengelolaan kelas, dan belum adanya pedoman khusus yang mendorong kolaborasi siswa dalam menghasilkan produk kreatif. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih jarang melibatkan eksplorasi langsung ke lingkungan sekolah atau masyarakat, sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk membangun pemahaman autentik mengenai budaya lokal.

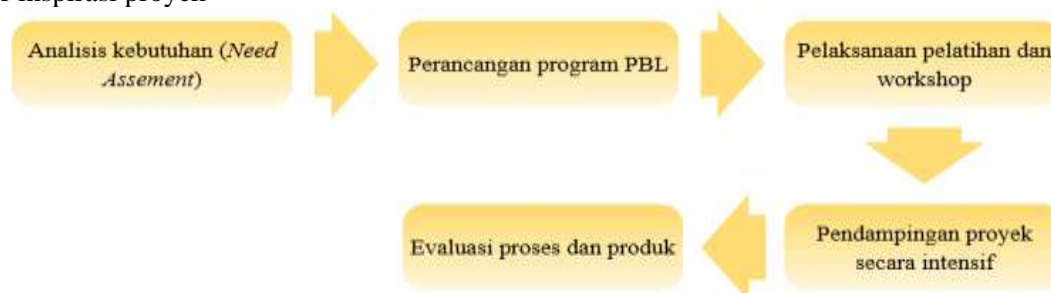
Permasalahan keempat adalah minimnya sarana dan pemahaman teknis terkait produksi konten digital. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital memadai dan sebagian dari mereka belum menguasai perangkat lunak sederhana untuk *editing* video, fotografi dasar, pembuatan *storyboard*, atau penyusunan narasi digital. Akibatnya, meskipun siswa memiliki kreativitas alami, mereka kesulitan menuangkan ide tersebut secara teknis ke dalam bentuk konten digital yang baik. Guru pun sering tidak memiliki kompetensi teknis untuk memberikan pelatihan dasar *editing* atau produksi konten digital. Keterbatasan kompetensi teknis ini menghambat perkembangan keterampilan kreatif siswa secara menyeluruh.

Permasalahan kelima berkaitan dengan kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran yang mampu melestarikan nilai budaya lokal sekaligus meningkatkan keterampilan digital siswa. Tantangan pendidikan abad 21 bukan hanya membekali siswa dengan kompetensi teknologi modern, tetapi juga memastikan bahwa penggunaan teknologi tersebut tidak mengikis identitas budaya setempat.

III. METODE

Metode pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh tim pengabdian dalam program “Pengembangan Keterampilan Siswa MTs PAKIS: Membuat Konten Kreatif Berbasis Kearifan Lokal melalui Pendekatan *Project-Based Learning*” dirancang menggunakan model *Project-Based Learning* yang berorientasi pada penyelesaian proyek secara kolaboratif, kontekstual, dan berkelanjutan. Metode ini dipilih untuk menjawab kebutuhan pengembangan keterampilan kreatif dan literasi digital siswa secara langsung melalui pengalaman nyata menghasilkan produk digital berbasis kearifan lokal. Dalam pengabdian ini, PBL tidak hanya dipahami sebagai strategi pembelajaran, tetapi sebagai kerangka kerja implementatif yang menghubungkan proses pendampingan, pelatihan, eksplorasi budaya, produksi konten, dan publikasi karya dalam satu siklus kegiatan yang berkesinambungan.

Metode pengabdian dilaksanakan melalui enam tahap utama, yaitu (1) analisis kebutuhan (2) perancangan program PBL, (3) pelaksanaan pelatihan dan workshop, (4) pendampingan proyek secara intensif, (5) evaluasi proses dan produk. Setiap tahap dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa MTs PAKIS, kondisi sarana-prasarana, kapasitas guru, serta nilai-nilai budaya lokal yang menjadi sumber inspirasi proyek



Gambar 4. Bagan Alur Kegiatan
Sumber; Olahan Penulis, 2025.

Pada tahap analisis kebutuhan (*needs assessment*) tim pengabdian mengidentifikasi masalah nyata, potensi, serta dukungan yang tersedia di lingkungan MTs PAKIS. Analisis ini dilakukan melalui beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Pada tahap observasi, tim pengabdian mengkaji lingkungan belajar siswa, pola interaksi, budaya sekolah, serta fasilitas yang tersedia untuk menunjang produksi konten digital. Observasi dilakukan baik di dalam kelas maupun di lingkungan madrasah secara lebih luas. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kreativitas tinggi namun belum terbiasa mengekspresikan kreativitas tersebut melalui media digital. Selain itu, fasilitas sekolah seperti proyektor, koneksi internet, kamera sederhana, dan laboratorium komputer tersedia namun belum digunakan secara optimal. Wawancara dengan guru memberikan informasi mengenai kompetensi mereka dalam

memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek, serta tantangan teknis yang selama ini mereka hadapi dalam penggunaan teknologi. Guru menyampaikan bahwa mereka membutuhkan panduan praktis mengenai desain pembelajaran kreatif berbasis budaya lokal dan pelatihan teknis terkait produksi konten digital. Analisis kebutuhan ini menjadi dasar penting dalam merancang program pengabdian yang tidak hanya relevan dan kontekstual, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan nyata siswa dan kapasitas guru.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian menyusun desain program *Project-Based Learning* yang menjadi kerangka inti pelaksanaan pengabdian. Perancangan ini mencakup Penentuan tema proyek. Tema utama proyek adalah “Konten Kreatif Berbasis Kearifan Lokal” yang mencakup berbagai aspek budaya seperti kuliner tradisional, permainan rakyat, upacara adat, tradisi kemasyarakatan, potensi desa, dan kerajinan tangan. Tema ini dipilih agar siswa dapat mengeksplorasi lingkungan sosial-budaya mereka seraya mengasah kreativitas digital.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian menyusun desain program PBL yang menjadi kerangka inti pelaksanaan kegiatan. Desain ini dirumuskan untuk memastikan keterpaduan antara tujuan pembelajaran, konten kearifan lokal, dan keluaran produk digital yang diharapkan. Tim menetapkan tema utama proyek berupa “Konten Kreatif Berbasis Kearifan Lokal” yang mencakup sub-tema seperti kuliner tradisional, permainan rakyat, upacara adat, tokoh lokal, tradisi keagamaan, kerajinan tangan, dan cerita rakyat sehingga siswa memiliki ruang luas untuk mengeksplorasi keanekaragaman budaya setempat. Dalam perancangan ini juga ditetapkan kompetensi yang menjadi sasaran pengembangan, yaitu literasi digital, kreativitas visual, kemampuan kolaborasi, keterampilan pemecahan masalah, serta penguatan identitas budaya lokal, sehingga setiap kegiatan dirancang berorientasi pada pencapaian kompetensi tersebut. Luaran yang diharapkan dipetakan secara jelas berupa produk digital berupa video pendek. Alur PBL disusun secara sistematis meliputi orientasi proyek, perencanaan proyek, pengumpulan dan eksplorasi data budaya lokal, produksi konten kreatif, revisi dan editing, dan evaluasi sebagai pedoman operasional selama pengabdian. Untuk menjamin pelaksanaan yang terkoordinasi, tim pengabdian mendistribusikan peran secara spesifik fasilitator utama yang memimpin pelatihan dan pengorganisasian program, pendamping teknis yang fokus pada bimbingan produksi dan editing, serta evaluator yang menyusun instrumen dan melakukan penilaian proses dan produk. Model PBL pada kegiatan ini diadopsi dari Syahmi et.al (2024) yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas untuk mengerjakan proyek, siswa tidak dirancang menjadi objek pembelajaran hanya sebagai pendengar, pencatat, penyimpan, pemerhati, melainkan menjadi pembelajar aktif dan kreatif. Dalam proses pembelajaran 32 siswa dibagi ke dalam 5 kelompok berisi 6 – 7 siswa, masing-masing kelompok didampingi oleh fasilitator.

Setelah pembekalan, fase pendampingan proyek merupakan implementasi langsung PBL di mana siswa bekerja dalam lima kelompok kecil untuk merancang dan menghasilkan produk nyata dengan bimbingan dari tim. Pada tahap perumusan ide proyek, setiap kelompok merumuskan judul proyek, latar belakang budaya yang diangkat, tujuan pembuatan konten, target audiens, jenis produk. Kegiatan pengumpulan data lapangan kemudian dilakukan dengan pendampingan terbatas. Siswa melakukan observasi serta pengambilan gambar di lapangan. Dalam fase produksi konten, siswa menerapkan keterampilan teknis yang telah dipelajari, yaitu merekam, memotret, menyusun narasi, dan merealisasikan storyboard. Sementara pendamping teknis memberi umpan balik berkala pada aspek pengambilan gambar, tata suara, dan penyusunan cerita. Tahap editing dan revisi menjadi penentu kualitas akhir karya, di mana tim pengabdian mengadakan pendampingan *editing* untuk memperbaiki aspek audio, visual, transisi, tata letak, dan tipografi. Hasil revisi dikembalikan ke kelompok untuk refleksi dan perbaikan.

Tahapan terakhir adalah evaluasi yang dilaksanakan secara komprehensif, mencakup penilaian terhadap proses kerja kelompok dan kualitas produk akhir, dengan menggunakan rubrik yang telah disusun untuk mengukur indikator-indikator kunci. Evaluasi proses menilai aspek kolaborasi kelompok, tingkat keaktifan individu, kemampuan memecahkan masalah teknis yang muncul selama pelaksanaan, serta kreativitas dalam perencanaan dan eksekusi. Penilaian ini diambil dari observasi fasilitator, catatan lapangan, dan refleksi kelompok. Evaluasi produk menilai kesesuaian konten dengan tema budaya lokal, akurasi informasi budaya, kualitas visual dan audio, kreativitas penyajian, dampak edukatif, serta kejelasan pesan dan narasi digital. Setiap karya dinilai menggunakan rubrik terperinci sehingga aspek teknik dan substansi budaya mendapat bobot penilaian yang seimbang. Produk yang memenuhi kriteria mutu direkomendasikan untuk dipublikasikan di media sosial MTs PAKIS.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian menghasilkan sejumlah temuan penting yang menunjukkan bagaimana penerapan *Project-Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan kreativitas, literasi digital, serta pemahaman nilai budaya siswa. Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa setiap tahapan yang dirancang mulai dari analisis kebutuhan, pelatihan teknis, pendampingan proyek, hingga evaluasi berjalan secara terstruktur dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta. Secara umum, pelaksanaan program dapat dikatakan berhasil mencapai sasaran utama yaitu mengembangkan kemampuan siswa MTs PAKIS dalam merancang, memproduksi, dan menyajikan konten digital bertema kearifan lokal dengan pendekatan kolaboratif dan berbasis proyek.

Tahap pertama berupa analisis kebutuhan memberikan gambaran nyata tentang kondisi siswa dan lingkungan belajar mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme tinggi terhadap aktivitas berbasis teknologi, namun belum memiliki kesempatan terstruktur untuk mempraktikkan kemampuan kreatif dalam produksi konten digital. Hal ini sesuai dengan temuan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa sebagian besar remaja di daerah pinggiran atau sekolah berbasis masyarakat lebih sering menjadi konsumen pasif media digital karena minimnya wadah untuk berkreasi (Siregar & Pratama, 2022). Dalam konteks MTs PAKIS, keterbatasan sarana seperti perangkat editing dan kurangnya pendampingan teknis dari guru membuat siswa tidak mampu memaksimalkan potensi kreativitasnya. Melalui proses wawancara, diketahui pula bahwa guru membutuhkan model pembelajaran praktis yang dapat mengintegrasikan budaya lokal ke dalam kegiatan pembelajaran digital. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk merumuskan alur kegiatan yang responsif terhadap problem aktual di lapangan.

Tahap kedua, yaitu perancangan program PBL, menghasilkan struktur kegiatan terperinci yang menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran autentik dengan eksplorasi budaya lokal. PBL dipilih karena pendekatan ini terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, berpikir kritis, serta menghasilkan produk nyata yang dapat dinilai secara objektif (Widiastuti, 2022). Pada desain kegiatan yang dibuat, PBL dikembangkan menjadi enam fase yang saling berkesinambungan, yakni orientasi masalah, perencanaan proyek, studi lapangan, produksi konten, revisi-editing, dan evaluasi. Tema utama proyek “Konten Kreatif Berbasis Kearifan Lokal” dipilih berdasarkan potensi budaya yang kaya di Desa Gununglurah, seperti kuliner tradisional, permainan rakyat, ritual keagamaan, kerajinan bambu, hingga kebiasaan masyarakat lokal. Pemilihan tema ini sesuai dengan temuan Hidayat dan Prasetyo (2021) yang menyebutkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan identitas budaya, rasa memiliki, serta karakter kebangsaan siswa. Pembelajaran berbasis budaya juga memberikan kedekatan emosional antara materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga proses produksi konten menjadi lebih bermakna.



Gambar 5. Kegiatan Pendampingan Observasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Berikutnya pada tahap pelatihan dan workshop, tim pengabdian memberikan pemaparan materi teknis mengenai dasar-dasar produksi konten digital. Pelatihan terdiri dari pengenalan jenis konten kreatif, dasar fotografi dan pengambilan video, penyusunan *storyboard*, teknik penulisan naskah, serta penggunaan aplikasi *editing*. Pelatihan dilaksanakan menggunakan metode demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi kelompok agar siswa dapat memahami materi secara lebih aplikatif. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti workshop, terutama ketika mempelajari teknik editing video menggunakan aplikasi sederhana yang dapat mereka operasikan melalui telepon genggam. Temuan ini memperkuat pendapat Lestari dan Wulandari (2022) bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan literasi digital siswa dalam waktu relatif singkat, terutama apabila didukung oleh pendampingan intensif dan penggunaan perangkat yang familiar. Keberhasilan workshop juga terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri siswa ketika mencoba menyusun *storyboard* dan merencanakan pengambilan gambar secara mandiri.



Gambar 6. *Workshop* dan Pendampingan Membuat Perancangan Konten
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Tahap pendampingan proyek menjadi inti dari proses PBL dan menghasilkan dinamika kerja kolaboratif yang menarik. Siswa dibagi ke dalam 5 (lima) kelompok kecil berdasarkan minat terhadap tema tertentu. Setiap kelompok kemudian merumuskan judul dan konsep awal proyek mereka, misalnya dokumentasi permainan tradisional lokal, liputan kuliner khas desa, video profil tokoh budaya, atau cerita rakyat yang divisualisasikan ulang. Pada fase ini, siswa menunjukkan kemampuan diskusi yang berkembang dari hari ke hari. Mereka mampu mengidentifikasi masalah, melakukan pembagian tugas, serta memecahkan kendala teknis seperti menentukan lokasi pengambilan gambar, memilih properti visual, hingga mengatur penjadwalan produksi. Aktivitas kolaboratif ini selaras dengan sejumlah penelitian yang membuktikan bahwa PBL mampu meningkatkan kemampuan kerja kelompok, komunikasi interpersonal, serta kemampuan siswa dalam mengelola konflik secara konstruktif (Rahmawati & Hartono, 2023). Dalam konteks MTs PAKIS, pembelajaran kolaboratif sangat diperlukan karena sebagian siswa tidak terbiasa bekerja secara tim dan cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional. Melalui proyek ini, siswa belajar mengambil peran, menjaga komitmen, serta bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing.

Selain kemampuan kolaborasi, pendampingan proyek juga menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan eksplorasi lingkungan. Siswa melakukan kegiatan studi lapangan secara langsung untuk menggali informasi tentang budaya lokal, mewawancarai tokoh masyarakat, serta mendokumentasikan lokasi-lokasi penting yang berkaitan dengan tema konten mereka. Aktivitas eksplorasi ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap kearifan lokal, tetapi juga meningkatkan rasa bangga mereka terhadap budaya setempat. Hal ini sejalan dengan temuan Pramudita (2020) yang menyatakan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam eksplorasi budaya lokal mampu menguatkan identitas budaya sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik dan bermakna. Pada program ini, kegiatan eksplorasi juga mendorong siswa untuk menggabungkan pengamatan visual dengan narasi budaya sehingga menghasilkan konten yang tidak hanya kreatif tetapi juga informatif.

Pada tahap produksi konten, siswa mulai menerapkan seluruh keterampilan yang telah mereka pelajari. Mereka merekam video, membuat foto dokumenter, menyusun narasi, serta menyelaraskan *storyboard* dengan hasil rekaman lapangan. Pendampingan teknis memberikan umpan balik berkala terutama pada aspek komposisi visual, stabilitas kamera, pencahayaan, dan penggunaan sudut pengambilan gambar. Temuan lapangan menunjukkan bahwa meskipun sebagian siswa masih mengalami kesulitan teknis, kemampuan

mereka meningkat pesat setelah beberapa kali melakukan pengambilan gambar ulang. Hal ini menunjukkan efektivitas pendekatan praktik langsung dalam PBL, yang memberi ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman dan refleksi. Selain itu, siswa menunjukkan kreativitas yang cukup tinggi dalam membuat alur cerita dan narasi budaya, misalnya melalui penggunaan dialog sederhana, penggabungan musik tradisional, atau penyisipan informasi sejarah desa dalam video. Keberhasilan dari segi pengetahuan yaitu dari 50% menjadi 70%, sedangkan secara keterampilan naik dari 40% ke 60%. Untuk tahap awal angka ini menggambarkan dampak peningkatan pengetahuan dan keterampilan membuat video konten kreatif.

Pada fase editing, siswa berlatih menyusun alur video dengan memperhatikan kesinambungan visual, pemilihan musik latar, penambahan teks, dan penyempurnaan audio. Proses editing berlangsung dalam beberapa sesi karena setiap kelompok harus melakukan revisi berdasarkan umpan balik dari tim pengabdian. Proses revisi ini sangat penting karena mengajarkan siswa untuk berpikir kritis terhadap karya mereka sendiri. Penelitian oleh Mulyani dan Satria (2021) menegaskan bahwa fase revisi dalam PBL menjadi momen reflektif yang memperkuat keterampilan evaluatif siswa serta kemampuan mengambil keputusan dalam memperbaiki kualitas produk. Dalam program ini, banyak kelompok yang berhasil meningkatkan kualitas konten mereka secara drastis setelah melalui satu hingga dua kali revisi, misalnya dengan memperbaiki alur cerita, meningkatkan kualitas suara, atau menghilangkan bagian yang tidak relevan.



Gambar 7. Pendampingan Teknis Pembuatan Video Pendek
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025.

Tahap evaluasi yang dilakukan pada akhir kegiatan menilai dua aspek utama yaitu proses dan produk. Evaluasi proses menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok menunjukkan kemajuan signifikan dalam aspek kerja sama, kemandirian, serta pengelolaan waktu. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih antusias berdiskusi, sementara kelompok yang sebelumnya kesulitan mengatur jadwal akhirnya mampu menyelesaikan proyek tepat waktu. Evaluasi produk menunjukkan bahwa seluruh kelompok berhasil menghasilkan video pendek bertema kearifan lokal dengan kualitas yang layak untuk dipublikasikan. Beberapa karya bahkan menunjukkan kreativitas luar biasa seperti penggunaan teknik sinematik sederhana, pemilihan musik yang selaras dengan konten budaya, serta narasi informatif yang mudah dipahami. Temuan ini diperkuat pandangan Thomas (2000) dan penelitian terbaru oleh Fahmi (2023) bahwa PBL tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga menghasilkan produk nyata yang mencerminkan pembelajaran bermakna.

Dari refleksi akhir, siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dan memahami bagaimana proses produksi konten dilakukan secara profesional. Mereka juga menyatakan bahwa kegiatan ini membuat mereka lebih menghargai budaya lokal yang selama ini mereka anggap sebagai hal biasa. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan bukan hanya meningkatkan literasi digital, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa sebagai generasi muda di Desa Gununglurah. Guru yang terlibat dalam kegiatan juga memberikan respons positif dan menyatakan bahwa pendekatan PBL dapat menjadi alternatif pembelajaran kreatif yang akan terus diterapkan pada mata pelajaran tertentu.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan PBL berperan signifikan dalam menumbuhkan kemampuan produksi konten kreatif, kolaboratif, serta pemahaman budaya siswa. Kegiatan ini juga berhasil menjembatani kebutuhan abad 21, yaitu literasi digital, kreativitas, sekaligus memperkuat nilai kearifan lokal sebagai identitas budaya siswa. Dengan keberhasilan implementasi ini, model kegiatan serupa dapat direplikasi di sekolah atau madrasah lain yang memiliki tantangan dan karakteristik serupa.

V. KESIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di MTs PAKIS membuktikan bahwa metode Project-Based Learning (PBL) menjadi pendekatan yang efektif dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan literasi digital siswa, khususnya dalam memproduksi konten berbasis kearifan lokal. Melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan program, pelatihan, pendampingan intensif, hingga evaluasi, siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan bekerja kolaboratif, menyusun ide, serta mengimplementasikan teknik produksi konten digital. Siswa mampu mengeksplorasi potensi budaya lokal dan menerjemahkannya menjadi karya kreatif yang informatif dan menarik, sekaligus memperkuat identitas budaya mereka.

Program ini juga memberikan dampak positif bagi guru dan lingkungan sekolah melalui pengenalan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berorientasi pada produk. Dengan demikian, PBL layak diterapkan sebagai model pembelajaran berkelanjutan di madrasah maupun sekolah dengan kondisi serupa, terutama pada konteks pengembangan keterampilan abad ke-21 yang mencakup kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan kearifan lokal dapat berjalan selaras, sehingga pembelajaran tidak hanya menghasilkan kompetensi teknis tetapi juga membangun karakter dan rasa bangga terhadap budaya daerah. Kegiatan ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kegiatan berikutnya, yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan videografi menggunakan kamera DSLR dan editing menggunakan software profesional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini, baik dalam bentuk pendanaan, fasilitas, maupun pendampingan akademik yang memungkinkan kegiatan berjalan dengan lancar. Penghargaan yang setinggi-tingginya juga disampaikan kepada MTs PAKIS, Desa Gununglurah, selaku mitra yang telah berpartisipasi aktif, menyediakan waktu, tempat, serta melibatkan siswa dan guru secara antusias dalam setiap rangkaian kegiatan. Kerja sama yang baik antara perguruan tinggi dan mitra sekolah menjadi kunci keberhasilan program ini dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan keterampilan siswa serta penguatan pembelajaran berbasis kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS Kabupaten Banyumas. (2024). *Statistik Pendidikan Kabupaten Banyumas Tahun 2024*. <https://banyumaskab.bps.go.id/id/statistics-table/3/ZHpkb1ZtcDNZV2RHTIUweVdFZ3JhVkl3Ym1ScVp6MDkjMw==/jumlah-sekolah--guru--dan-murid-sekolah-menengah-pertama--smp--di-bawah-kementerian-pendidikan--kebudayaan--riset--dan-teknologi-menurut-kecamatan-di-kabupaten-banyumas--2018.html>
- Darmawan, A. (2024). Angka putus sekolah di Banyumas masih tinggi. *Media Indonesia*.
- Fahmi, R. (2023). Project-Based Learning untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 115–128.
- Hidayat, A., & Prasetyo, G. (2021). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran untuk penguatan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 5(1), 45–60.
- Kurniawan, D. (2021). Penerapan PBL untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(2), 101–110.
- Lestari, W., & Wulandari, S. (2022). Literasi digital siswa melalui pembuatan video pembelajaran berbasis PBL. *Jurnal Media Pembelajaran*, 9(3), 210–221.
- Mulyani, T., & Satria, H. (2021). Revisi dan refleksi sebagai bagian penting dalam PBL untuk meningkatkan kemampuan evaluatif siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 77–92.
- Pramudita, A. (2020). Pembelajaran berbasis budaya lokal dalam penguatan karakter kebangsaan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 122–134.
- Rahmawati, I., & Hartono, Y. (2023). PBL dan kolaborasi siswa di sekolah menengah: sebuah analisis empiris. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 55–70.
- Siregar, F., & Pratama, R. (2022). Pola konsumsi konten digital siswa pedesaan dan tantangannya dalam pendidikan. *Jurnal Komunikasi Digital*, 4(2), 88–99.
- Suryani, N. (2020). Literasi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(1), 1–10.

- Syahmi, Favian Avila., Mustaji, Maureen, Irena Yolanita. 2024. Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK Unitomo. *Jurnal Edukasia:Jurnal pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 155-162.
- Thomas, J. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. Autodesk Foundation.
- Widiastuti, F. (2022). Efektivitas Project-Based Learning dalam meningkatkan kemampuan abad 21 siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(4), 145–159.