

## Pelatihan Media Edukatif Wayang Beber Cerita Fabel Sebagai Penguatan *Visual-Spatial Intelligence* Siswa di SD Negeri Beji Banjarnegara

Ageng Satria Pamungkas<sup>1\*</sup>, Gayuh Styono<sup>2</sup>, Sabrina Putri Aprilaj<sup>3</sup>, Mahendra Vicky<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta  
Email: [agengsatria28@gmail.com](mailto:agengsatria28@gmail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

*Visual-spatial intelligence merupakan kemampuan siswa untuk berpikir dalam bentuk gambar dan memahami hubungan antar ruang dan bentuk, yang sangat krusial dalam mendukung kemampuan kreativitas dan problem solving dalam bidang seni. Visual-spatial intelligence merupakan salah satu aspek penting dalam media edukatif di sekolah dasar. Wayang beber memiliki unsur yang berkaitan erat dalam meningkatkan Visual-spatial intelligence. Terkait media edukasi, wayang beber memiliki potensi untuk dikembangkan dalam bentuk cerita fabel. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan Visual-spatial intelligence yang berbasis pada pengenalan warisan budaya yaitu wayang beber cerita fabel. Adapun Program pengabdian ini dirancang untuk memberikan pelatihan kepada guru di SD Negeri Beji Banjarnegara dalam membuat media edukatif berbasis warisan budaya. Pelatihan ini mengacu pada hasil penelitian yang dilakukan pada tahun 2024 berkaitan dengan analisis preferensi gaya belajar Visual. Tahapan dari kegiatan pengabdian ini adalah: (1) Tahapan Persiapan (Pra-Kegiatan) terdiri dari koordinasi awal, penyusunan modul pelatihan, dan pembuatan media contoh. (2) Tahapan Pelatihan Media Edukatif (Kegiatan) terdiri dari sesi 1 pemberian materi, sesi 2 studi kasus, dan sesi 3 praktik. (3) Tahapan Evaluasi dan Pelaporan (Pasca-Kegiatan) meliputi formatif dan sumatif. Secara umum tujuan program pengabdian yaitu meningkatnya kompetensi guru dalam merancang media edukatif wayang beber cerita fabel sebagai penguatan visual-spatial intelligence siswa. Target luaran berupa modul pelatihan, karya wayang beber cerita fabel; publikasi jurnal; dan publikasi di media masa online.*

**Keywords:** Cerita fabel, Media edukatif, Sekolah dasar, Visual-spatial intelligence, Wayang beber

### PENDAHULUAN

Kabupaten Banjarnegara merupakan salah satu wilayah di Jawa Tengah yang memiliki kekayaan seni dan budaya yang tinggi. Wilayah ini tidak hanya kaya akan tradisi lisan, kesenian rakyat, dan cerita rakyat lokal, tetapi juga memiliki warisan seni rupa tradisional seperti batik, anyaman bambu, kerajinan gerabah, serta seni pertunjukan seperti wayang yang khas. Kesenian dan kriya di Banjarnegara tumbuh dan berkembang seiring dengan kehidupan masyarakat yang masih memegang erat nilai-nilai kearifan lokal dan adat istiadat leluhur. Melalui pendekatan yang tepat, seni kriya dan budaya lokal Banjarnegara dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sebagai media edukatif yang tidak hanya menarik, tetapi juga membangun identitas dan karakter peserta didik sejak usia dini.

Pada masa sekarang, generasi muda dituntut memiliki kompetensi yang sesuai dengan perkembangan zaman, penguatan multiple intelligence, khususnya visual-spatial intelligence menjadi aspek penting dalam media edukatif yang digunakan di sekolah dasar. Visual-spatial intelligence merupakan kemampuan siswa untuk berpikir dalam bentuk gambar dan memahami hubungan antar ruang dan bentuk, yang sangat krusial dalam mendukung kemampuan kreativitas dan problem solving dalam bidang seni. Pa'indu, dkk (2021)

mengemukakan bahwa kecerdasan visual-spasial (visual-spatial intelligence) merupakan hal penting bagi anak karena visual-spasial membuat anak belajar secara visual dan memunculkan ide-ide dan berfikir konsep (holistik) memahami sesuatu, terutama bidang karya seni (1).

Dalam kajian tentang multiple intelligence oleh Howard Garner, visual-spatial intelligence mencakup kemampuan berpikir dalam bentuk gambar, mengenal bentuk dan warna (2). Penguatan kecerdasan ini penting bagi siswa, terutama di masa sekolah dasar. Pada masa itu kecerdasan visual-spasial menjadi landasan bagi perkembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis. Namun, selama ini penguatan visual-spatial intelligence belum menjadi fokus dalam media pembelajaran di SD Negeri Beji Banjarnegara, terlebih dalam konteks media pembelajaran wayang beber cerita fabel.

Kondisi aktual menunjukkan bahwa minimnya media edukatif yang digunakan guru SD Negeri Beji Banjarnegara, hal ini menyebabkan visual-spatial intelligence siswa tidak berkembang secara optimal. Observasi awal penulis pada Februari – Maret 2025 di SD Negeri Beji Banjarnegara menunjukkan pembelajaran di SD Negeri Beji Banjarnegara masih berlangsung secara konvensional. Selain itu, guru mengajar dengan metode ceramah dan menggunakan buku paket sebagai sumber utama. Anak-anak diajak menghafal isi materi tanpa diberi banyak kesempatan untuk mengekspresikan gagasan melalui karya visual atau kreativitas. Padahal, berdasarkan pengamatan langsung, banyak siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan menggambar dan bercerita. Ketika diberikan tugas bebas menggambar, mereka mampu membuat ilustrasi tokoh binatang, latar alam, dan adegan cerita secara spontan, meskipun belum diarahkan dalam konteks pembelajaran tematik. Kondisi tersebut berdampak pada minimnya keberagaman gaya belajar yang terfasilitasi dalam pembelajaran, siswa memiliki gaya belajar visual atau kinestetik sering kali kurang terfasilitasi.

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam kemampuan kreativitas dan problem solving seorang siswa. Dalam fase ini, penting bagi guru untuk mengenali dan mengembangkan berbagai jenis intelligence siswa, termasuk visual-spasial intelligence. Sesuai dengan pendapat dari Niswati (2020), pendidikan dasar diselenggarakan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat berupa pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan dasar (3). SD Negeri Beji Banjarnegara merupakan salah satu tempat yang menyelenggarakan pendidikan dasar. Dengan kata lain, siswa sekolah dasar yang terdapat di SD Negeri Beji Banjarnegara perlu diperhatikan visual-spatial intelligence-nya.

Di sisi lain, kekayaan budaya lokal Indonesia sesungguhnya menyediakan sumber daya luar biasa yang dapat digunakan sebagai media edukatif. Salah satu bentuk warisan budaya yang menarik untuk dikembangkan dalam konteks pendidikan adalah wayang beber. Wayang beber adalah seni tradisional Jawa yang menggabungkan gambar dan cerita untuk menyampaikan pesan moral dan nilai budaya, sebagai salah satu bentuk seni wayang yang

lebih jarang dijumpai dibandingkan dengan wayang kulit, menawarkan ciri khas unik dengan gambar-gambar pada kain yang menggambarkan cerita secara visual (4). Media ini menggabungkan elemen visual, naratif, dan gerak dalam satu kesatuan, sehingga sangat sesuai digunakan untuk mendukung pengembangan visual-spatial intelligence siswa. Ketika diintegrasikan dengan cerita-cerita fabel yang sederhana namun sarat makna moral, media wayang beber tidak hanya memperkuat aspek kognitif dan afektif siswa, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal.

Wayang Beber memang kurang sepopuler wayang kulit. Keberadaan wayang beber ini mulai langka, ironisnya generasi muda mulai terpengaruh budaya luar yang lebih menarik. Keberadaan wayang beber perlu diperkenalkan kepada generasi muda sejak dini. Hal ini sebagai upaya menjaga kelestarian warisan budaya khususnya wayang beber. Pengenalan warisan budaya dapat dimulai dari pembuatan media edukatif. Dalam aspek pendidikan, wayang beber sebenarnya memiliki banyak potensi untuk dikembangkan dalam media di era kini. Hal ini menunjukkan nilai-nilai tradisi wayang beber masih relevan dan dapat menyesuaikan dengan kondisi perkembangan zaman.

Berangkat dari pemikiran tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya yaitu wayang beber dalam bentuk media edukatif di SD Negeri Beji Banjarnegara. SD Negeri Beji Banjarnegara merupakan salah satu sekolah dasar negeri di wilayah perdesaan yang masih menghadapi sejumlah keterbatasan, terutama dalam hal inovasi media edukatif dan penguatan multiple intelligence siswa. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi awal dengan kepala sekolah dan beberapa guru, diketahui bahwa fasilitas pendukung pembelajaran kreatif seperti alat gambar, media visual, dan sarana seni masih sangat minim. Selain itu, sebagian besar guru belum mendapatkan pelatihan yang memadai dalam menciptakan media edukatif yang dapat menguatkan visual-spatial intelligence siswa.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berfokus pada kolaborasi aktif antara dosen dan guru dalam mempersiapkan media edukatif wayang beber cerita fabel yang digunakan langsung, maka kegiatan ini akan menjadi solusi konkret atas permasalahan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran wayang beber cerita fabel dalam menguatkan visual-spatial intelligence siswa. Selain itu, pembuatan media pembelajaran ini sebagai upaya menjaga warisan budaya serta memperkenalkannya pada generasi muda.

Kegiatan pelatihan media edukatif wayang beber cerita fabel bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dan memperkuat visual-spatial intelligence siswa. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan media edukatif berbasis kearifan lokal yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di wilayah Banjarnegara dan sekitarnya. Diharapkan pula, hasil dari kegiatan ini akan mendorong terwujudnya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, kreatif, dan relevan dengan kehidupan serta budaya yang mereka miliki.

## **METODE KEGIATAN**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara partisipatif dan kolaboratif antara tim pengabdian dan guru SD Negeri Beji Banjarnegara. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang dengan pendekatan participatory learning yang melibatkan partisipasi aktif guru dan siswa dalam proses pelatihan dan pendampingan. Metode pelaksanaan difokuskan pada dua bidang utama permasalahan, yaitu pelatihan media edukatif dan penguatan visual-spatial intelligence. Tahapan kegiatan dilaksanakan secara bertahap selama enam bulan, dengan pendekatan participatory learning melalui pelatihan. Metode pelaksanaan terdiri atas lima tahap utama:

### **Tahap Persiapan**

Langkah awal dalam pelaksanaan pengabdian, tim pelaksana melakukan persiapan administrasi, teknis, serta pendekatan awal kepada mitra, meliputi koordinasi awal, penyusunan modul pelatihan, desain media contoh. Koordinasi Awal, tim pelaksana akan melakukan kunjungan ke SD Negeri Beji untuk menjalin komunikasi langsung dengan kepala sekolah serta guru kelas 3 dan 4 sebagai mitra utama kegiatan. Dalam koordinasi ini akan dijelaskan maksud, tujuan, dan rencana kegiatan pelatihan media edukatif wayang beber berbasis cerita fabel. Selanjutnya, Modul pelatihan disusun sebagai panduan sistematis bagi guru dalam mengikuti kegiatan. Modul ini memuat: pengantar tentang media edukatif dan pentingnya visual-spatial intelligence, pengenalan wayang beber sebagai media edukatif, langkah-langkah membuat cerita fabel, panduan teknis pembuatan media (alat, bahan, tahapan kerja). Tahap persiapan juga akan mendesain media contoh, Tim akan menyiapkan satu hingga dua contoh media wayang beber cerita fabel yang lengkap mulai dari ilustrasi karakter, cerita singkat, hingga narasi penceritaan. Media contoh ini akan digunakan dalam sesi pelatihan sebagai bahan peragaan agar guru mendapatkan gambaran visual dan teknis yang jelas.

### **Tahap Pelatihan**

Tahapan ini merupakan inti dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, yang berfokus pada peningkatan kapasitas guru kelas (terutama kelas 3 dan 4) dalam merancang dan memanfaatkan media edukatif berbasis budaya lokal, yakni Wayang Beber Cerita Fabel, untuk menstimulasi visual-spatial intelligence siswa. Pelatihan dilakukan dalam bentuk workshop selama dua sesi. Pelatihan dirancang secara partisipatif dan aplikatif, dengan pendekatan learning by doing dan project-based learning. Pelatihan ini terdiri dari 3 sesi, yaitu teori, studi kasus, dan praktik.

### **Tahap Evaluasi dan Pelaporan**

Evaluasi dalam kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh tahapan pelaksanaan berjalan sesuai rencana, serta capaian luaran dan dampaknya terhadap mitra (SD Negeri Beji Banjarnegara) dapat terukur secara objektif. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menjamin efektivitas kegiatan, kebermanfaatan, dan kesinambungan hasil.

Pelaporan PkM akan disusun secara sistematis sesuai dengan ketentuan, mulai dari latar belakang, proses pelaksanaan setiap tahap, dokumentasi visual, serta hasil evaluasi dan analisis ketercapaian luaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Pelatihan Media Edukatif Wayang Beber Cerita Fabel sebagai Penguatan Visual-Spatial Intelligence Siswa di SD Negeri Beji Banjarnegara” telah terlaksana sesuai dengan rencana yang tertuang dalam proposal. Kegiatan ini berlangsung selama enam bulan dengan melibatkan tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Institut Seni Indonesia Surakarta, serta mitra utama yaitu guru-guru di SD Negeri Beji Banjarnegara.

Secara umum, kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu: (1) tahap persiapan (pra-kegiatan), (2) tahap pelaksanaan pelatihan, dan (3) tahap evaluasi dan pelaporan. Tahap persiapan difokuskan pada koordinasi dengan mitra, penyusunan modul pelatihan, serta pembuatan contoh media wayang beber cerita fabel. Tahap pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang terdiri dari tiga sesi, yaitu sesi teori, studi kasus, dan praktik. Sementara itu, tahap evaluasi dan pelaporan dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan, baik dari aspek peningkatan kompetensi guru maupun potensi pemanfaatan media wayang beber dalam pembelajaran di kelas.

Kegiatan pelatihan ini mendapatkan sambutan positif dari pihak sekolah mitra. Hal tersebut ditunjukkan dengan keterlibatan aktif kepala sekolah dan seluruh guru dalam setiap rangkaian kegiatan. Antusiasme juga terlihat dari kehadiran peserta yang mencapai target sesuai perencanaan, serta partisipasi aktif selama sesi diskusi dan praktik pembuatan media. Selain itu, adanya kolaborasi antara tim pengabdian dan guru mitra menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif dan aplikatif. Dari sisi implementasi, kegiatan ini berhasil mewujudkan luaran yang telah dijanjikan dalam proposal, yakni modul pelatihan, produk media edukatif wayang beber cerita fabel, serta persiapan publikasi ilmiah dan pendaftaran hak kekayaan intelektual. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif berupa meningkatnya kesadaran guru akan pentingnya mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam media pembelajaran serta pentingnya penguatan visual-spatial intelligence siswa. Berikut tiga tahapan utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini:

Tahap pelatihan merupakan inti dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SD Negeri Beji Banjarnegara dalam merancang dan memanfaatkan media edukatif berbasis budaya lokal, yaitu Wayang Beber Cerita Fabel. Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan *participatory learning* dan *project-based learning*, sehingga guru tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam praktik pembuatan dan pengembangan media.

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif dengan tiga sesi utama, yaitu sesi teori, sesi studi kasus, dan sesi praktik. Ketiga sesi ini disusun secara berurutan agar

peserta dapat memahami konsep, menganalisis permasalahan nyata di kelas, serta menguasai keterampilan teknis pembuatan media.

### **Sesi 1. Pelaksanaan pelatihan sesi teori**

Pada sesi ini, tim pelaksana memberikan pengantar tentang pentingnya media edukatif dalam pembelajaran di sekolah dasar, serta bagaimana media tersebut dapat membantu menguatkan visual-spatial intelligence siswa. Materi mencakup konsep dasar media edukatif, karakteristik gaya belajar visual siswa, serta sejarah dan nilai budaya wayang beber. Guru diajak untuk melihat bahwa wayang beber bukan sekadar warisan budaya, melainkan juga sarana edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Respon guru pada sesi ini sangat positif; mereka antusias mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari di kelas.



**Gambar 1.** Pelaksanaan pelatihan sesi teori

### **Sesi 2. Pelaksanaan pelatihan sesi studi kasus**

Sesi ini difokuskan pada diskusi interaktif. Guru diminta berbagi pengalaman terkait penggunaan media pembelajaran yang selama ini mereka gunakan, sekaligus mengidentifikasi kendala yang dihadapi. Beberapa guru menyampaikan bahwa keterbatasan fasilitas dan kurangnya pelatihan membuat mereka seringkali hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks. Melalui fasilitasi tim pelaksana, guru kemudian diajak menganalisis bagaimana media berbasis gambar dan cerita dapat menstimulasi daya imajinasi serta kreativitas siswa. Studi kasus yang dibahas menegaskan bahwa gaya belajar visual dan kinestetik siswa selama ini kurang mendapat perhatian, padahal keduanya sangat dominan di sekolah dasar.



**Gambar 2.** Pelaksanaan pelatihan sesi studi kasus

### **Sesi 3 – Praktik Pembuatan Media**

Sesi praktik merupakan bagian yang paling dinanti oleh peserta. Dengan berbekal modul pelatihan dan media contoh yang telah disiapkan, guru berlatih membuat Wayang Beber Cerita Fabel. Mereka dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mempermudah

proses pendampingan. Setiap kelompok memilih salah satu tema cerita fabel populer, seperti Burung dan Buaya, serta Kura-kura. Guru kemudian menggambar tokoh, latar cerita, serta menyusun alur narasi yang digambarkan pada lembaran kertas besar. Tim pelaksana memberikan bimbingan teknis mulai dari pemilihan bahan, teknik menggambar sederhana, hingga cara menyusun cerita agar mudah dipahami siswa.



**Gambar 3.** Pelaksanaan pelatihan sesi praktik

Hasil dari sesi ini cukup menggemblirakan. Hampir seluruh guru mampu menghasilkan karya Wayang Beber sederhana yang siap digunakan dalam pembelajaran. Beberapa guru bahkan menunjukkan kreativitas dengan menambahkan warna cerah dan detail visual agar lebih menarik bagi siswa. Proses pembuatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri guru dalam berinovasi menggunakan media berbasis budaya lokal.



**Gambar 4.** Hasil karya peserta pelatihan

Secara umum, tahap pelatihan ini berlangsung dalam suasana yang penuh semangat dan kolaboratif. Guru terlihat antusias, aktif bertanya, serta saling bertukar pengalaman. Mereka menyadari bahwa media edukatif berbasis Wayang Beber Cerita Fabel tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga menanamkan nilai moral melalui cerita yang disampaikan. Dengan terlaksananya tahap pelatihan ini, dapat disimpulkan bahwa kompetensi guru mengalami peningkatan signifikan. Mereka tidak hanya memahami konsep visual-spatial intelligence dan potensi wayang beber sebagai media pembelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan praktis untuk mengembangkan media tersebut secara mandiri di kemudian hari.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul “Pelatihan Media Edukatif Wayang Beber Cerita Fabel sebagai Penguatan Visual-Spatial Intelligence Siswa di SD Negeri Beji Banjarnegara” telah menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru serta pencapaian luaran yang dijanjikan dalam proposal. Pembahasan ini memfokuskan pada dua hal utama, yaitu analisis ketercapaian luaran dan relevansinya dengan permasalahan awal mitra.

### **Keterkaitan dengan Minimnya Media Edukatif Berbasis Budaya Lokal**

Pembelajaran di sekolah dasar selama ini cenderung berorientasi pada penggunaan buku teks dan media konvensional yang bersifat informatif, bukan konstruktif. Guru mengajar dengan pola satu arah dan belum banyak memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar. Padahal, UNESCO (2019) menekankan bahwa integrasi budaya lokal dalam pendidikan tidak hanya memperkuat identitas peserta didik, tetapi juga meningkatkan makna dan keterhubungan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Kegiatan pengabdian ini relevan karena memperkenalkan kembali Wayang Beber sebagai bentuk warisan budaya yang memiliki nilai edukatif tinggi. Melalui pendekatan pelatihan, guru diajak untuk memanfaatkan unsur visual dan naratif wayang beber sebagai media pembelajaran tematik. Hal ini sejalan dengan pandangan Margana (2014) yang menyatakan bahwa wayang beber mengandung nilai seni rupa, bahasa, dan moral yang dapat diintegrasikan dalam pendidikan dasar sebagai media belajar berbasis kearifan lokal. (4)

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan solusi terhadap keterbatasan media, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya daerah. Guru menjadi agen pelestari yang menghidupkan kembali nilai-nilai tradisi melalui aktivitas pembelajaran yang kontekstual dan kreatif.

### **Keterkaitan dengan Penguatan Visual-Spatial Intelligence**

Permasalahan kedua adalah belum berkembangnya visual-spatial intelligence siswa di sekolah dasar. Berdasarkan teori Multiple Intelligences oleh Howard Gardner (1983), kecerdasan visual-spasial mencakup kemampuan untuk berpikir dalam bentuk gambar, memahami bentuk dan ruang, serta mentransformasi objek secara visual. (5) Anak-anak dengan kecerdasan visual tinggi biasanya lebih mudah memahami konsep melalui gambar, peta, atau representasi visual lainnya. Hasil observasi awal di SD Negeri Beji menunjukkan bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap kegiatan menggambar dan bercerita, tetapi potensi tersebut belum difasilitasi secara optimal dalam pembelajaran. Kegiatan pelatihan Wayang Beber Cerita Fabel menjadi relevan karena menempatkan elemen gambar dan narasi sebagai inti kegiatan belajar. Guru dilatih untuk membuat media berbasis visual yang dapat menstimulasi imajinasi siswa serta memperkuat kemampuan berpikir spasial mereka.

Pa'indu, Sinaga, dan Keriapy (2021) menegaskan bahwa stimulasi visual melalui kegiatan seni mampu memperkuat kemampuan berpikir holistik dan kreatif anak usia dasar. (6) Dengan memanfaatkan media Wayang Beber, guru tidak hanya memperkenalkan budaya, tetapi juga melatih keterampilan visual-spasial siswa secara alami dan menyenangkan.

### **Keterkaitan dengan Keterbatasan Pelatihan Guru**

Permasalahan ketiga adalah kurangnya pelatihan yang secara khusus membekali guru dengan keterampilan membuat media pembelajaran kreatif. Guru SD Negeri Beji mengaku jarang mendapatkan pendampingan dalam inovasi pembelajaran, sehingga mereka cenderung mempertahankan metode konvensional. Padahal, menurut Trilling dan Fadel (2009), kompetensi guru abad ke-21 menuntut kemampuan merancang media yang interaktif,

kontekstual, dan berbasis kolaborasi. (7) Kegiatan pengabdian ini secara langsung menjawab kebutuhan tersebut dengan memberikan pelatihan berbasis praktik. Melalui pendekatan learning by doing, guru belajar membuat media Wayang Beber dari bahan sederhana, menggambar tokoh dan latar, hingga menyusun alur cerita fabel yang sarat nilai moral. Pendekatan partisipatif ini terbukti efektif karena memberikan pengalaman langsung serta meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mengembangkan media secara mandiri.

### **Sinergi antara Budaya, Teknologi, dan Pendidikan**

Kegiatan ini juga memperlihatkan sinergi antara tiga aspek penting dalam pendidikan kontemporer, yaitu budaya lokal, kreativitas visual, dan inovasi pembelajaran. Wayang Beber Cerita Fabel menjadi titik temu antara warisan tradisi dan kebutuhan pembelajaran modern. Menurut Daryanto (2016), media pembelajaran yang memadukan unsur budaya dan visual memiliki kekuatan untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. (8)

Dengan demikian, kegiatan ini bukan sekadar pelatihan teknis, tetapi juga gerakan akademik yang menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pembelajaran berbasis kearifan lokal. Guru tidak hanya diajak membuat media, tetapi juga memahami filosofi budaya yang terkandung di dalamnya serta relevansinya dengan pengembangan karakter siswa

### **KESIMPULAN**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Pelatihan Media Edukatif Wayang Beber Cerita Fabel sebagai Penguatan Visual-Spatial Intelligence Siswa di SD Negeri Beji Banjarnegara” telah berjalan dengan baik dan mencapai seluruh target yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kegiatan pelatihan berhasil menjawab permasalahan mitra yang meliputi keterbatasan media pembelajaran berbasis budaya lokal, rendahnya pemahaman guru terhadap pengembangan visual-spatial intelligence siswa, serta minimnya kesempatan guru untuk mengikuti pelatihan kreatif berbasis praktik.
2. Para guru peserta pelatihan mengalami peningkatan kompetensi dalam hal kemampuan merancang, membuat, dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Wayang Beber Cerita Fabel.

Media edukatif yang dihasilkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Uji coba di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan mudah memahami konsep yang disampaikan melalui pendekatan visual dan naratif

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SD Negeri Beji Banjarnegara atas dukungan dan partisipasi aktif dalam kegiatan *pelatihan media edukatif wayang beber cerita fabel sebagai penguatan visual-spatial intelligence siswa*.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bornstein, M. H., & Gardner, H. (1986). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. *Journal of Aesthetic Education*, 20(2).
- Daryanto. (2019). *Menyusun modul*. Gava Media.
- Margana. (2014). Wayang beber sebagai materi pelajaran seni budaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2).
- Niswati, S. (2020). Pendidikan dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Pa'indu, S., Sinaga, R., & Keriapy, F. (2021). Studi kecerdasan visual-spasial pada anak usia 5–6 tahun melalui sentra balok. *SHAMAYIM: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 1(1).
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wijayanto, B., Sutriani, W., & Luthfi, F. (2020). Kemampuan berpikir spasial dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Samudra Geografi*, 3(2).