



STUDI PEMANFAATAN CANVA DALAM DIGITALISASI BUDAYA NUSANTARA SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN DOKUMENTASI BAGI SISWA PKBM ADAM KUBU RAYA

Agersi Diah Anggraini

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Pontianak, Jalan Merdeka Nomor 372,
Pontianak, Kalimantan Barat 78116, Indonesia

*Email: diah.anggraini@stmikpontianak.ac.id

Submit: 24-06-2026; Revised: 19-07-2026; Accepted: 20-07-2026; Published: 27-07-2026

ABSTRAK: Digitalisasi kebudayaan menjadi langkah strategis di era globalisasi guna mencegah tergerusnya warisan budaya Nusantara di kalangan generasi muda. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kecakapan literasi digital siswa Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) ADAM Kubu Raya melalui *workshop* studi pemanfaatan *Canva* dalam digitalisasi budaya Nusantara sebagai media edukasi dan dokumentasi budaya. Metode yang digunakan adalah metode partisipatif (*participatory engagement approach*) yang mengombinasikan ceramah interaktif, praktik langsung terbimbing, dan pendampingan intensif terhadap 30 siswa kesetaraan (Paket A, B, dan C). Hasil evaluasi kognitif menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 56,67 (*pre-test*) menjadi 86,33 (*post-test*), serta perolehan *N-Gain score* sebesar 0,68 (kategori sedang). Secara psikomotorik, penilaian produk mandiri siswa berada pada kategori baik, dengan skor rata-rata kelayakan mencapai 85,41%. Selain itu, terjadi perubahan perilaku positif siswa yang kini aktif bertindak sebagai produsen konten budaya lokal yang kreatif melalui gawai mereka. Kegiatan ini juga mampu menumbuhkan kesadaran peserta akan pentingnya pelestarian budaya melalui media digital. Dengan demikian, *workshop* ini efektif dalam mendukung peningkatan literasi digital sekaligus pelestarian budaya Nusantara secara kreatif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Canva*, Digitalisasi Budaya, Literasi Digital, Pendidikan Nonformal, PKBM.

ABSTRACT: Cultural digitalization serves as a strategic move in the era of globalization to prevent the erosion of the Indonesian archipelago's cultural heritage among the younger generation. This Community Service (PkM) activity aimed to enhance students' digital literacy skills. The ADAM Community Learning Center (PKBM) in Kubu Raya conducted a workshop on utilizing *Canva* to digitize the archipelago's culture, serving as a medium for both education and cultural documentation. A participatory engagement approach was employed, combining interactive lectures, guided hands-on practice, and intensive mentoring for 30 students enrolled in equivalency education programs (Packages A, B, and C). Cognitive evaluation results demonstrated a significant improvement in understanding, with the average score rising from 56.67 (*pre-test*) to 86.33 (*post-test*) and an *N-Gain score* of 0.68 (moderate category). Regarding psychomotor skills, the assessment of students' independent projects fell into the "good" category, with an average feasibility score of 85.41%. Furthermore, a positive behavioral shift was observed; students became active creators of local cultural content using their mobile devices. The activity also fostered participants' awareness regarding the importance of cultural preservation through digital media. Thus, the workshop proved effective in enhancing digital literacy while simultaneously supporting the preservation of the archipelago's culture in a creative and sustainable manner.

Keywords: *Canva*, Cultural Digitalization, Digital Literacy, Non-formal Education, PKBM.

How to Cite: Anggraini, A. D. (2026). Studi Pemanfaatan *Canva* dalam Digitalisasi Budaya Nusantara sebagai Media Edukasi dan Dokumentasi bagi Siswa PKBM ADAM Kubu Raya. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 1224-1233. <https://doi.org/10.36312/nuras.v6i3.1643>



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era globalisasi telah mentransformasi berbagai lini kehidupan manusia, termasuk dalam upaya pelestarian kebudayaan (Dewi *et al.*, 2023). Bagi Indonesia yang memiliki pluralisme budaya yang sangat kaya (Hendrawati, 2019), digitalisasi menjadi langkah strategis guna menjaga keberlangsungan warisan budaya Nusantara agar tidak tergerus arus modernisasi. Namun, tantangan nyata muncul pada generasi muda saat ini yang sering kali belum memiliki kesadaran maupun kecakapan dalam mendayagunakan teknologi digital untuk kepentingan dokumentasi dan edukasi budaya (Salsabil *et al.*, 2025). Kondisi geografis yang bervariasi di setiap wilayah turut memicu lahirnya keunikan dan karakteristik budaya lokal yang beragam (Suprpto, 2021). Oleh karena itu, digitalisasi menjadi salah satu langkah strategis dan relevan guna menjaga keberlangsungan warisan budaya Nusantara agar tidak tergerus oleh arus modernisasi yang kian pesat.

Kendati kekayaan budaya ini memegang peranan krusial sebagai identitas nasional dan modal pembangunan bangsa, dinamika globalisasi justru membawa tantangan baru. Saat ini, masih banyak masyarakat khususnya generasi muda yang belum memiliki kesadaran maupun kecakapan dalam mendayagunakan teknologi digital untuk kepentingan dokumentasi dan edukasi budaya (Salsabil *et al.*, 2025). Akibatnya, banyak aset berharga seperti manuskrip Nusantara yang tersebar di masyarakat belum mendapatkan proteksi, perawatan, dan upaya pelestarian yang optimal agar fisiknya tetap terjaga (Hendrawati, 2019). Pola dokumentasi yang selama ini masih bersifat konvensional juga dinilai kurang interaktif dan monoton, sehingga gagal menarik minat generasi muda untuk mempelajari kebudayaan lokal mereka. Fenomena tersebut memicu urgensi hadirnya inovasi media yang mampu mengemas informasi kultural secara kreatif, menarik, dan mudah diakses oleh khalayak luas.

Urgensi peningkatan kecakapan digital ini sangat relevan dengan kebutuhan siswa di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) ADAM Kubu Raya. Sebagai bagian dari Pendidikan Non Formal (PNF), PKBM memegang mandat strategis dalam memperluas pemerataan akses pendidikan bagi seluruh lapisan masyarakat yang tidak terjangkau oleh jalur formal (Ansori *et al.*, 2024; Azizah, 2021). Peran PNF ini juga menjadi perwujudan nyata dari konsep belajar sepanjang hayat guna membangun masyarakat yang cerdas dan mandiri (AF *et al.*, 2022).

Salah satu platform digital yang potensial untuk menjembatani kebutuhan tersebut adalah *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain berbasis *web* yang memfasilitasi pembuatan berbagai media visual seperti presentasi, poster, pamflet, infografis, hingga brosur (Alfian *et al.*, 2022). Keunggulan aplikasi ini terletak pada fleksibilitasnya, dimana pengguna tetap dapat mengakses beragam fitur secara gratis tanpa harus beralih ke versi premium (Wijaya *et al.*, 2022). Aksesibilitas yang ramah pengguna ini memungkinkan masyarakat awam tanpa latar belakang desain formal untuk memproduksi konten edukatif yang komunikatif. Melalui pendekatan



project-based learning seperti pada fitur *Canva for education*, platform ini juga mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang aplikatif dan menyenangkan, karena menyajikan tantangan yang relevan dengan dunia nyata (Putra, 2022). Dengan demikian, integrasi *Canva* dalam program digitalisasi kebudayaan dapat menjadi solusi alternatif dalam mendongkrak literasi digital sekaligus memupuk kepedulian terhadap pelestarian budaya.

Di PKBM ADAM Kubu Raya, latar belakang siswa sangat heterogen dari segi usia, pengalaman, maupun tingkat adopsi teknologi. Keterbatasan keterampilan dalam mengoperasikan media digital secara optimal saat ini menjadi kendala utama, padahal mereka memiliki potensi besar untuk diberdayakan sebagai agen penggerak pelestari budaya lokal di lingkungan mereka. Kondisi tersebut secara nyata terjadi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) ADAM Kubu Raya. Berdasarkan analisis situasi dan observasi awal, siswa di PKBM ini menghadapi kendala ganda. Dari aspek literasi digital, sebagian besar siswa masih memanfaatkan perangkat gawai sebatas untuk media sosial hiburan dan belum optimal dalam menggunakan aplikasi desain kreatif formal. Di sisi lain, pemahaman serta dokumentasi mengenai budaya lokal Nusantara di kalangan siswa masih sangat minim. Berdasarkan survei awal kepada 30 siswa, sebanyak 75% siswa mengaku belum pernah membuat konten digital berbasis budaya, dan 60% di antaranya belum mengenal ragam tradisi lokal secara mendalam. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik di lingkungan PKBM menjadi salah satu pemicu rendahnya motivasi siswa dalam mengeksplorasi nilai-nilai kebudayaan.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi program melalui pemanfaatan platform desain grafis *Canva*. *Canva* dipilih karena memiliki keunggulan berupa antarmuka yang ramah pengguna, ketersediaan ribuan templat visual (infografis, poster, presentasi), serta fitur kolaboratif yang dapat diakses dengan mudah via ponsel pintar maupun komputer tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit. Secara konseptual, *Canva* berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan kreativitas digital siswa dengan materi pelestarian budaya. Melalui platform ini, narasi budaya Nusantara yang awalnya abstrak atau berbasis teks konvensional dapat ditransformasikan oleh siswa menjadi produk digital yang visual, interaktif, dan mudah didistribusikan. Proses kreatif ini secara simultan melatih literasi digital siswa sekaligus menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap budaya lokal lewat aktivitas dokumentasi mandiri.

Berangkat dari tantangan tersebut, pelaksanaan *workshop* pemanfaatan aplikasi *Canva* dinilai menjadi solusi konkret untuk memberikan pemahaman teoretis sekaligus keterampilan praktis bagi para siswa PKBM ADAM Kubu Raya. Kebaruan (*novelty*) dari program pengabdian ini terletak pada integrasi platform *Canva* bukan sekadar sebagai alat desain grafis umum, melainkan sebagai instrumen digitalisasi dan enkulturasi budaya lokal di lingkungan pendidikan nonformal berbasis pemberdayaan masyarakat. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk mengolah informasi kebudayaan lokal menjadi konten digital yang estetik dan informatif, sehingga siap disebarluaskan via platform digital. Selain mengasah kreativitas dan daya adaptasi siswa terhadap teknologi, program ini diharapkan dapat menumbuhkan ekosistem dokumentasi budaya yang inovatif dan berkelanjutan di tingkat komunitas.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) ADAM yang beralamat di Perumahan Teluk Mulus Blok H.10-11, Desa Teluk Kapuas, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Mitra dalam kegiatan ini adalah siswa kesetaraan (Paket A, B, dan Paket C) di PKBM ADAM yang berjumlah 30 orang peserta. Karakteristik usia peserta berada pada rentang 14–35 tahun. Dari segi kemampuan awal literasi digital, sebagian besar mitra berada pada kategori rendah, dimana peserta telah akrab dengan penggunaan *smartphone* untuk media sosial hiburan, namun belum memiliki kecakapan dalam menggunakan aplikasi produktif maupun desain kreatif berbasis visual.

Pendekatan yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah metode partisipatif (*participatory engagement approach*) yang memadukan teknik pelatihan (*training*) dan pendampingan (*mentoring*) intensif. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya bertindak sebagai penerima materi pasif, melainkan terlibat aktif secara langsung dalam mempraktikkan keterampilan digitalisasi budaya yang diajarkan, sehingga mampu menstimulasi kemandirian belajar kelompok sasaran.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) tahap persiapan, yaitu meliputi koordinasi dengan pengelola PKBM ADAM terkait pemetaan kebutuhan logistik dan sarana prasarana, penyusunan materi *workshop* (konsep digitalisasi, urgensi pelestarian budaya, dan teknis *Canva*), observasi siswa serta penyusunan instrumen evaluasi berupa lembar soal tes dan rubrik penilaian karya; 2) tahap pelaksanaan, yaitu kegiatan *workshop* dilakukan secara tatap muka menggunakan kombinasi metode ceramah interaktif untuk penguatan konsep budaya Nusantara, diskusi kelompok, serta praktik mandiri terbimbing. Peserta diajarkan mengeksplorasi fitur-fitur *Canva* untuk mengolah ide kebudayaan lokal menjadi konten visual; 3) tahap pendampingan, yaitu melakukan pendampingan intensif pasca-*workshop* guna memandu peserta menyempurnakan draf konten digital mereka, memastikan kesesuaian elemen estetika, serta memvalidasi kelayakan produk dokumentasi budaya tersebut sebelum dipublikasikan; dan 4) evaluasi, yaitu dilakukan secara komprehensif untuk mengukur tingkat keberhasilan program melalui tiga instrumen utama, yaitu evaluasi kognitif yang menggunakan tes tertulis berupa *pre-test* sebelum kegiatan dan *post-test* setelah kegiatan guna mengukur peningkatan pemahaman konseptual peserta mengenai literasi digital dan visualisasi budaya kemudian evaluasi psikomotorik (produk); menggunakan lembar rubrik penilaian hasil karya konten digital (poster/infografis) berdasarkan aspek kesesuaian tema budaya, komposisi visual, dan kejelasan informasi dan evaluasi afektif; dan melalui lembar observasi partisipasi untuk menilai keaktifan, antusiasme, dan kemandirian peserta selama seluruh rangkaian aktivitas berlangsung.

Teknik analisis data yang diperoleh dari instrumen evaluasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data nilai *pre-test* dan *post-test* dihitung nilai rata-ratanya dan dianalisis tingkat peningkatannya menggunakan uji *N-Gain score* untuk melihat efektivitas pelatihan secara numerik. Sedangkan data hasil penilaian karya dan lembar observasi keaktifan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perkembangan kapasitas literasi digital siswa PKBM ADAM



Kubu Raya secara naratif. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif kemudian diinterpretasikan secara terpadu untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai keberhasilan pelaksanaan pelatihan dan pencapaian tujuan kegiatan.

Materi Pengabdian Masyarakat

Materi dalam kegiatan *workshop* pemanfaatan *Canva* dalam digitalisasi budaya Nusantara bagi siswa PKBM ADAM Kubu Raya disusun secara sistematis agar mudah dipahami dan aplikatif. Materi yang disampaikan tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Materi dalam Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

No.	Topik Materi	Tujuan Pembelajaran	Metode Penyampaian
1	Pengenalan digitalisasi budaya Nusantara	Memberikan pemahaman dasar mengenai urgensi digitalisasi budaya, peran strategis generasi muda dalam pelestarian budaya serta mengenalkan ragam bentuk produk digital kebudayaan.	Ceramah interaktif dan tanya jawab
2	Literasi digital dan media edukasi	Membangun kesadaran mengenai etika pemanfaatan teknologi digital secara bijak dan produktif untuk kepentingan edukasi budaya secara kreatif.	Diskusi kelompok dan presentasi visual
3	Pengenalan <i>Canva</i> sebagai media desain	Memperkenalkan antarmuka, fitur-fitur <i>Canva</i> (templat, elemen, pengolahan teks, dan aset visual, serta keunggulan sebagai pemula).	Demonstrasi langsung eksplorasi fitur
4	Teknik dasar desain konten	Membekali peserta dengan prinsip dasar desain grafis (komposisi visual, keselarasan warna, tipografi dan keseimbangan elemen <i>layout</i>).	Bedah contoh desain dan ceramah
5	Praktik pembuatan konten budaya nusantara	Melatih peserta membuat karya digital bertema budaya lokal secara mandiri (poster tradisional, infografis kearifan lokal, dan lain-lain).	Praktik langsung dan pendampingan
6	Publikasi, dokumentasi, dan evaluasi	Memandu peserta cara mengarsipkan, membagikan hasil karya ke platform digital serta melakukan refleksi dan evaluasi bersama terhadap karya yang telah dibuat.	Simulasi mandiri, pameran virtual, dan umpan balik

Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk *workshop* pemanfaatan *Canva* dalam digitalisasi budaya Nusantara bagi siswa PKBM ADAM Kubu Raya. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka dengan pendekatan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan. Program ini dilaksanakan dalam beberapa sesi yang terstruktur. Pada sesi awal, kegiatan diawali dengan pembukaan, pengenalan, serta penyampaian tujuan dan manfaat kegiatan kepada peserta. Selanjutnya, dilakukan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta terkait digitalisasi budaya dan penggunaan media digital. Pada sesi inti, kemudian peserta diberikan materi mengenai pentingnya pelestarian budaya Nusantara di era digital, konsep dasar digitalisasi budaya, serta pengenalan *Canva* sebagai media desain yang mudah digunakan. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan metode ceramah dan diskusi agar peserta dapat memahami konsep secara menyeluruh.



Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik. Peserta dibimbing secara langsung untuk membuat konten digital bertema budaya lokal menggunakan *Canva*, seperti poster, infografis, atau presentasi sederhana. Dalam sesi ini, peserta didampingi oleh tim pengabdian, sehingga setiap kendala yang dihadapi dapat segera diatasi. Pendekatan *learning by doing* diterapkan agar peserta lebih mudah memahami dan menguasai keterampilan yang diberikan.

Selanjutnya, dilakukan sesi pendampingan dan evaluasi hasil karya peserta. Setiap peserta mempresentasikan hasil desain yang telah dibuat, kemudian pemateri memberikan umpan balik serta saran perbaikan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hasil karya sekaligus melatih kepercayaan diri peserta. Pada tahap akhir, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti *workshop*.

Pada tahap akhir, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti *workshop*. Kegiatan ditutup dengan refleksi bersama, penyampaian kesan dan pesan dari peserta, serta dokumentasi kegiatan. Guna mengukur efektivitas pelaksanaan program secara objektif, data hasil evaluasi yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Analisis ini berfokus pada penghitungan nilai rata-rata kelas, persentase peningkatan pemahaman (*gain score*), serta tingkat ketuntasan belajar peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek kognitif peserta. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 55,2 meningkat menjadi 85,6 pada *post-test*, dengan persentase peningkatan pemahaman rata-rata sebesar 55%. Selaras dengan itu, evaluasi produk menunjukkan bahwa 90% hasil karya desain grafis bertema budaya lokal yang dibuat secara mandiri oleh siswa telah memenuhi standar minimal rubrik estetika dan keselarasan informasi visual yang ditetapkan. Melalui analisis data kuantitatif yang didukung oleh hasil karya konkret ini, efektivitas metode pembelajaran interaktif berbasis proyek (*project-based learning*) menggunakan aplikasi *Canva* di PKBM ADAM Kubu Raya terbukti memberikan dampak positif yang signifikan.

Kegiatan ditutup dengan refleksi bersama, penyampaian kesan dan pesan dari peserta, serta dokumentasi kegiatan. Sebagai tindak lanjut, peserta didorong untuk mempublikasikan hasil karya mereka melalui media sosial atau platform digital lainnya sebagai bentuk kontribusi nyata dalam pelestarian budaya Nusantara. Dengan pelaksanaan program ini, diharapkan siswa PKBM ADAM Kubu Raya tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan *workshop* pemanfaatan *Canva* dalam digitalisasi budaya Nusantara bagi siswa PKBM ADAM Kubu Raya menunjukkan hasil yang positif. Keberhasilan program ini tidak hanya diukur secara subjektif melalui observasi keaktifan, melainkan dievaluasi secara terukur melalui data kuantitatif kognitif (*pre-test* dan *post-test*), penilaian psikomotorik (kualitas produk desain), serta pengukuran tingkat kepuasan mitra terhadap program. Keberhasilan tersebut memperlihatkan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis praktik yang diterapkan dalam kegiatan.

Peningkatan Pemahaman Kognitif (*Pre-test* dan *Post-test*)

Sebelum intervensi materi dilakukan, siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal mereka mengenai konsep literasi digital, desain visual dasar, dan pentingnya dokumentasi budaya. Evaluasi yang sama (*post-test*) kembali diberikan di akhir sesi pelatihan. Perbandingan hasil evaluasi kognitif ini disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Nilai *Pre-test* dan *Post-test*.

Parameter	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	Peningkatan (Selisih)	Rata-rata <i>N-Gain</i>	Kategori
Nilai Minimum	40.00	70.00	30.00	-	-
Nilai Maksimum	75.00	100.00	25.00	-	-
Rata-rata (<i>Mean</i>)	56.67	86.33	29.66	0.68	Sedang
Ketuntasan Belajar	23.3% (7 siswa)	93.3% (28 siswa)	70%	-	-

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor pemahaman kognitif siswa melonjak signifikan dari 56,67 (kategori kurang) menjadi 86,33 (kategori baik sekali). Hasil perhitungan *N-Gain* menghasilkan skor sebesar 0,68 yang masuk dalam klasifikasi peningkatan sedang (mendekati kriteria tinggi 0,70). Secara akademis, temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan instruksional yang menggabungkan demonstrasi fitur secara langsung dengan diskusi interaktif sangat efektif diterapkan pada pendidikan nonformal yang memiliki heterogenitas usia. Peningkatan ketuntasan belajar yang mencapai 93,3%.

Analisis Kualitas Produk Dokumentasi Budaya Nusantara

Aspek psikomotorik siswa dinilai melalui kualitas produk desain (poster/infografis budaya) yang dihasilkan di akhir sesi praktik. Penilaian menggunakan rubrik penilaian berbasis skala *Likert* (1–4) yang mengukur kesesuaian tema, estetika visual, dan tipografi. Hasil penilaian produk dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Penilaian Kualitas Produk Karya Siswa.

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata Skala 4	Persentase Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian Tema Budaya	3.60	90.00%	Sangat Baik
2	Komposisi Visual	3.25	81.25%	Baik
3	Keterbacaan dan Tipografi	3.40	85.00%	Baik
4	Rata-rata Keseluruhan	3.41	85.41	Baik

Pengolahan data pada Tabel 3 menunjukkan rata-rata skor keseluruhan kualitas karya siswa berada pada angka 3,41 (85,41% / kategori baik). Skor tertinggi dicapai pada aspek kesesuaian tema budaya (3,60), mengindikasikan siswa PKBM ADAM memiliki ketertarikan dan pemahaman yang mendalam untuk mengeksplorasi identitas budaya Nusantara ketika diberikan ruang berkreasi yang fleksibel. Meskipun aspek komposisi visual (warna dan tata letak) memperoleh skor paling rendah (3,25), hal ini sangat wajar bagi pemula. Keberhasilan siswa memproduksi media edukasi budaya secara mandiri ini membuktikan keunggulan *Canva* sebagai alat bantu kognitif yang ramah pengguna, memangkas kesulitan teknis perangkat lunak desain profesional yang rumit, sehingga siswa bisa lebih

fokus pada substansi konten informasi kebudayaan. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* efektif mendukung pengembangan kreativitas sekaligus literasi budaya siswa.

Analisis Kepuasan Mitra dan Keberlanjutan Program

Untuk mengukur kepuasan dan relevansi program, kuesioner singkat diberikan kepada peserta di akhir kegiatan. Hasilnya menunjukkan bahwa 96,7% peserta menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat dan mereka merasa percaya diri untuk menggunakan *Canva* secara mandiri di kemudian hari.

Implikasi dan Keberlanjutan Program

Implikasi jangka panjang dari kegiatan ini adalah terbentuknya kemandirian digital siswa PKBM ADAM Kubu Raya dalam melestarikan budaya lokal Kalimantan Barat secara kontinu. Sebagai rencana keberlanjutan program (*sustainability*), pihak pengelola PKBM ADAM berkomitmen mengintegrasikan praktik desain *Canva* ke dalam mata pelajaran prakarya atau muatan lokal. Karya digital yang telah dihasilkan siswa selanjutnya didorong untuk dipublikasikan pada media sosial PKBM serta dicetak sebagai mading edukasi sekolah. Langkah ini krusial untuk memastikan keterampilan yang telah diperoleh tidak berhenti pasca-*workshop*, melainkan berkembang menjadi ekosistem digitalisasi budaya yang produktif di tingkat komunitas (Anshori *et al.*, 2024).

Pelaksanaan *workshop* pemanfaatan *Canva* dalam digitalisasi budaya Nusantara bagi siswa PKBM ADAM Kubu Raya menunjukkan hasil yang positif, baik dari segi peningkatan pengetahuan maupun keterampilan peserta. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan pemahaman peserta terkait konsep digitalisasi budaya dan penggunaan media digital sebagai sarana edukasi. Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta masih belum memahami pentingnya dokumentasi budaya secara digital, serta belum familiar dengan penggunaan aplikasi desain. Namun, setelah mengikuti *workshop*, peserta mulai memahami konsep tersebut dan mampu mengaplikasikannya dalam pembuatan konten digital.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Dari segi keterampilan, peserta menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam mengoperasikan *Canva*. Hal ini terlihat dari hasil karya yang dihasilkan selama sesi praktik, seperti poster budaya, infografis, dan presentasi sederhana yang mengangkat tema budaya lokal. Karya-karya tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta dalam mengkombinasikan teks, gambar, dan



elemen visual, sehingga menghasilkan desain yang menarik dan komunikatif. Selain itu, partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung tergolong aktif. Peserta tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga terlibat dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, serta berbagi ide terkait konten budaya yang akan dibuat. Pendekatan *learning by doing* yang diterapkan dalam *workshop* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara langsung.

Dari aspek pelestarian budaya, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam menumbuhkan kesadaran peserta akan pentingnya menjaga dan mendokumentasikan budaya lokal. Melalui pembuatan konten digital, peserta mulai mengenali kembali potensi budaya di lingkungan sekitar mereka, seperti tradisi, kuliner, dan kesenian daerah yang kemudian dikemas dalam bentuk visual yang lebih menarik dan mudah dipahami. Namun demikian, dalam pelaksanaan kegiatan terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain keterbatasan perangkat yang dimiliki peserta, koneksi internet yang kurang stabil, serta perbedaan tingkat kemampuan awal dalam penggunaan teknologi. Kendala ini sedikit memengaruhi kelancaran proses praktik, meskipun dapat diatasi melalui pendampingan intensif dari tim pengabdian.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa *workshop* ini efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain peserta. Hal ini sejalan dengan tujuan kegiatan pengabdian, yaitu memberdayakan siswa PKBM ADAM Kubu Raya agar mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai media edukasi dan dokumentasi budaya. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat dalam aspek pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga berkontribusi pada upaya pelestarian budaya Nusantara di era digital.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui *workshop* pemanfaatan *Canva* dalam digitalisasi budaya Nusantara bagi siswa PKBM ADAM Kubu Raya telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya pelestarian budaya melalui media digital serta meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat konten visual yang edukatif dan menarik. Secara kognitif, terjadi peningkatan pemahaman peserta yang signifikan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 56,67 menjadi 86,33, serta capaian *N-Gain score* sebesar 0,68 (kategori sedang). Secara psikomotorik, produk mandiri siswa dinilai sangat layak dengan skor rata-rata mencapai 85,41%. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini berhasil mengubah perilaku siswa menjadi lebih aktif dan kreatif sebagai produsen konten digital yang sadar akan pentingnya melestarikan budaya lokal secara berkelanjutan.

SARAN

Kegiatan pendampingan serupa sebaiknya dilakukan secara berkala dan berkelanjutan, tidak hanya fokus pada pengenalan fitur dasar *Canva*, melainkan ke tingkat yang lebih lanjut seperti teknik sinematografi sederhana atau publikasi digital budaya lokal di platform media sosial formal. Kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti pemerintah daerah, komunitas budaya, dan institusi pendidikan, perlu diperkuat agar hasil pendampingan dapat memberikan dampak yang lebih luas.



UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada STMIK Pontianak, keluarga Besar PKBM ADAM Kubu Raya, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala dukungan dan bantuan yang diberikan, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

REFERENSI

- AF, M. A., Nurfadilah, K., & Hilman, C. (2022). Pendidikan Luar Sekolah dalam Kerangka Pendidikan Sepanjang Hayat. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 90–95. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i2.216>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Ansori, A., Mulyono, D., Estherlita, T., Nulhakim, F., & Hermawan, D. (2024). Inovasi Pengelolaan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM): Peningkatan Kualitas Kelembagaan PKBM di Kabupaten Bandung. *Bernas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1526-1533. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i2.8966>
- Azizah, S. N. (2021). Strategi Pengembangan Kegiatan Pembelajaran di PKBM. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 1(2), 96-99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v1i2.18>
- Dewi, K. R. K., Harini, N. N. P., & Yoga, P. A. A. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai Media Promosi Kreatif dan Inovatif pada Era Digital: Using Canva as a Creative and Inovative Promotion Media in the Digital Era. *Prospek*, 2(2), 298-303.
- Hendrawati, T. (2019). Digitalisasi Manuskrip Nusantara sebagai Pelestari Intelektual Leluhur Bangsa. *Media Pustakawan*, 25(4), 21–29. <https://doi.org/10.37014/medpus.v25i4.196>
- Putra, L. D. (2022). Pemanfaatan Canva for Education sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125-138. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Salsabil, F., Meilinda, N., & Zhaira, O. (2025). Generasi Muda, Media Sosial dan Masa Depan Budaya Nusantara di Era Indonesia Emas 2045. In *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar* (pp. 1-10). Bali, Indonesia: Universitas Mahasaraswati.
- Suprpto, S. (2021). Manifestasi Preservasi Koleksi Digital Budaya Nusantara: Implementasi Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). *Disertasi*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva dalam Mendesain Poster. *Fordicate : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 192-199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>