**ALPATIH** : **Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat**
e-ISSN : 2988-750X **Vol. 4, No. 3, Hal. 262-270, September 2026**

# Pelatihan canva sebagai media edukasi nilai sosial tradisi remoh bagi generasi muda Desa Banangkah

**Deddy Wahyudi[1]*, Umarul Faruk[1], Suhantoro[1], Kamilatur Rohmah[1]**
[1]Universitas Islam Negeri Madura, Jawa Timur, Indonesia
*Correspondence: deddybkl@uinmadura.ac.id
© The Author(s) 2026

**Abstrak**

Eksistensi kebudayaan lokal di kalangan generasi muda terus mengalami kemunduran akibat disrupsi teknologi dan era globalisasi, demikian halnya dengan tradisi Remoh di Pulau Madura yang mulai dipandang peyoratif dan kuno. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman generasi muda Desa Banangkah terhadap nilai sosiologis tradisi Remoh sekaligus membekali mereka dengan keterampilan desain menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media edukasi digital. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan 45 peserta dari kalangan pemuda dan tokoh masyarakat di Yayasan Ar Rohmah, Desa Banangkah. Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan (sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan), observasi, serta refleksi. Berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan terdapat peningkatan signifikan (33,7%) pada ranah pengetahuan peserta yang pada awalnya hanya mencapai 55,3% menjadi 89,0% di akhir kegiatan, sementara pada ranah sikap mengalami peningkatan sebesar 28,5% dimana berdasarkan pretest diperoleh hasil 62,6% naik menjadi 91,1% pada akhir kegiatan. Pada evaluasi psikomotorik, produk desain media edukasi yang dihasilkan peserta mencapai kategori sangat baik dengan skor 85,1%. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi literasi budaya dan literasi digital melalui aplikasi Canva sangat efektif dalam mengubah peran generasi muda dari sekadar konsumen media menjadi agen pelestari budaya lokal di ruang siber
**Kata kunci:** Canva; Media Edukasi; Nilai Sosial; Tradisi Remoh.

**Abstract**

The presence of local culture among the younger generation continues to decline due to technological disruption and globalization; the Remoh tradition on Madura Island, for instance, has come to be viewed negatively and as outdated. This community service initiative aimed to enhance the understanding of the sociological value of the Remoh tradition among the youth of Banangkah Village while equipping them with design skills using the Canva application to create digital educational media. The study employed the Participatory Action Research (PAR) method, involving 45 participants comprising youths and community leaders at the Ar Rohmah Foundation in Banangkah Village. The activity stages included preparation, implementation (awareness-raising, training, and mentoring), observation, and reflection. Evaluation results indicated a significant increase (33.7%) in participants' knowledge, rising from an initial 55.3% to 89.0% by the end of the program; similarly, the attitudinal domain saw a 28.5% improvement, with scores rising from 62.6% in the pre-test to 91.1% at the conclusion. In the psychomotor evaluation, the educational media designs produced by participants achieved a "very good" rating, with a score of 85.1%. This initiative demonstrates that integrating cultural and digital literacy through Canva is highly effective in transforming the role of the younger generation from mere media consumers into agents of local cultural preservation in the digital space.
**Keyword:** Canva; Educational Media; Social Values; Remoh Tradition

**How to cite:** Wahydi, D., Faruk, U., Suhantoro, & Rohmah, K. (2026). Pelatihan canva sebagai media edukasi nilai sosial tradisi remoh bagi generasi muda Desa Banangkah. *Jurnal Alpatih*, *4*(3), 281-290. https://doi.org/10.70115/alpatih.v4i3.781

Received: 17 Juli 2026 | Revised: 30 Juli 2026
Accepted: 17 Agustus 2026 | Published: 30 September 2026

Jurnal ALPATIH is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

**Pendahuluan**

Era globalisasi dan revolusi industri 4.0 telah membawa transformasi fundamental dalam tatanan sosiologis masyarakat, memengaruhi cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, hingga bagaimana mereka memaknai kebudayaannya. Disrupsi teknologi digital yang ditandai dengan masifnya penetrasi internet dan media sosial telah menciptakan sebuah ekosistem masyarakat jejaring yang melampaui batas-batas demarkasi ruang dan waktu fisik (Castells, 2010). Dalam lanskap sosiologi kontemporer, ekosistem digital ini mampu mendemokratisasi akses informasi, namun di sisi lain mempercepat arus homogenisasi budaya global yang berpotensi menggerus eksistensi kebudayaan serta kearifan lokal (Piliang, 2011). Kelompok demografis yang paling rentan terhadap pergeseran nilai akibat arus ini adalah generasi muda, khususnya Generasi Z (Gen Z) dan Generasi Alpha (Kabelen & Putri, 2022). Sebagai digital natives, generasi muda secara terus-menerus mengonsumsi dan memproduksi informasi visual dengan cepat, seringkali tanpa filter kultural yang memadai.

Indonesia dihadapkan pada tantangan besar untuk mempertahankan identitas nasional di tengah kepungan hegemoni budaya asing tersebut. Identitas nasional bangsa ini sejatinya berakar kuat pada nilai dan norma luhur Pancasila yang termanifestasi dalam berbagai bentuk kearifan lokal. Nilai-nilai seperti gotong royong, musyawarah, dan solidaritas sosial merupakan falsafah hidup yang selama ini menjadi modal sosial dan perekat tatanan masyarakat komunal Indonesia (Julijanti dkk., 2022). Namun, seiring dengan menguatnya gaya hidup individualistis, hedonistik, dan pragmatis yang sering kali direpresentasikan serta diglorifikasi dalam media digital populer, terjadi alienasi kultural. Generasi muda mulai merasa berjarak dan terasing dengan tradisi warisan leluhur mereka sendiri.

Fenomena pergeseran nilai sosial ini dirasakan nyata di Pulau Madura, sebuah wilayah yang secara historis dan sosiologis dikenal memiliki ikatan kekerabatan, solidaritas komunal, dan kepatuhan sosial yang sangat kuat (Wiyata, 2013). Masyarakat Madura memiliki berbagai institusi sosial tradisional yang berfungsi sebagai mekanisme pertahanan komunal, yang salah satu bentuk paling representatifnya adalah tradisi Remoh. Remoh atau arisan Remoh merupakan suatu bentuk perkumpulan kemasyarakatan yang berlandaskan pada prinsip *resiprositas* dan tolong-menolong. Berdasarkan kajian (Azizah, 2018), Remoh lebih dari sekadar ajang kumpul-kumpul atau arisan finansial konvensional; tradisi ini adalah medium strategis untuk mempererat tali silaturahmi, membangun modal sosial ekonomi, serta memastikan berjalannya jaring pengaman sosial bagi anggota masyarakat yang sedang membutuhkan bantuan, baik untuk membiayai acara siklus hidup (pernikahan, khitanan) maupun sebagai modal aktivitas ekonomi subsisten.

Secara sosiologis, tradisi Remoh merepresentasikan solidaritas mekanik, di mana kesadaran kolektif memastikan implementasi nilai-nilai gotong royong dalam praktik keseharian. Setiap sumbangan (uang, barang, atau tenaga) yang diberikan dicatat bukan semata-mata sebagai transaksi utang piutang bernilai material, melainkan diikat sebagai hutang budi, ikatan moral, dan tanggung jawab sosial antarwarga. Tradisi ini menanamkan etika komunal

yang sangat luhur, mengajarkan empati, saling menghargai, dan memperkokoh struktur masyarakat dari ancaman perpecahan.

Realitas empiris pada tataran mikro, khususnya di Desa Banangkah, Kecamatan Burneh, Kabupaten Bangkalan, menunjukkan adanya gejala degradasi pemahaman terhadap esensi tradisi Remoh di kalangan generasi muda. Pemuda dan pemudi Desa Banangkah cenderung memandang Remoh secara peyoratif; tradisi ini kerap dilabeli sebagai aktivitas yang kuno, lamban, tidak relevan dengan semangat zaman, atau sekadar rutinitas yang hanya diperuntukkan bagi kaum tua. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian Ariyani (Ariyani dkk., 2025) yang menyoroti adanya pergeseran dan pendangkalan makna Remoh di era modern, di mana generasi muda kehilangan jejak filosofis dari tradisi tersebut. Terdapat jurang pemisah antargenerasi. Ketika para orang tua di Desa Banangkah masih secara konsisten menjalankan Remoh sebagai wujud komitmen sosial, para remajanya lebih memilih menghabiskan waktu dengan aktivitas individual di dunia maya, tanpa dibekali pemahaman dasar mengapa tradisi tersebut krusial untuk dipertahankan. Kondisi ini sangat mengkhawatirkan, sebab jika generasi muda kehilangan pijakan nilai sosiologis dari tradisi lokalnya, maka di masa depan, Desa Banangkah berisiko kehilangan struktur kohesi sosialnya, mengubah masyarakatnya menjadi sekadar kumpulan individu yang terasing di tanah kelahirannya sendiri.

Merespons problematika ini, telaah literatur menunjukkan bahwa kajian mengenai Remoh dan literasi digital masih berjalan secara terpisah. Pertama, kajian mengenai Remoh mayoritas didekati murni dari kacamata sosiologi dan antropologi. Penelitian Ariyani yang berhasil membedah secara apik fungsi Remoh sebagai wujud solidaritas sosial (Ariyani dkk., 2025), namun penelitian tersebut berhenti pada tataran analisis deskriptif dan belum menawarkan instrumen intervensi pedagogis untuk meregenerasikan nilai tersebut kepada pemuda. Kedua, kajian terkait literasi digital dan kearifan lokal seperti yang dilakukan oleh Badriya memang telah berupaya mengintegrasikan kearifan lokal Madura dalam pendidikan (Badriya dkk., 2024), namun intervensi tersebut sangat berpusat pada pendidikan formal di dalam kelas khususnya proses pembelajaran bermedia digital literasi, bukan pada pemberdayaan pemuda di ruang lingkup sosial kemasyarakatan.

Ketiga, penelitian terkait penggunaan aplikasi Canva sebagai media edukasi yang dilakukan oleh Lusiana (Lusiana dkk., 2021) dan penelitian oleh Maryan (Maryana dkk., 2024) telah membuktikan bahwa Canva sangat efektif dan *user-friendly* dalam meningkatkan kualitas penyampaian pesan visual. Akan tetapi, fokus riset-riset tersebut didominasi oleh pelatihan bagi guru untuk membuat bahan ajar sekolah daring, bukan difokuskan pada pemberdayaan pemuda desa *(community empowerment)* untuk pelestarian tradisi. Berdasarkan *research gap* tersebut, kebaruan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini terletak pada integrasi antara digital pedagogy, literasi budaya lokal (Remoh), dan keterampilan praktis desain komunikasi visual (Canva) yang disasarkan langsung pada komunitas pemuda di tingkat desa, di luar tembok sekolah formal.

Diperlukan sebuah intervensi yang terencana, sistematis, dan adaptif untuk merevitalisasi nilai-nilai sosial tradisi Remoh. Pendekatan konvensional berupa indoktrinasi atau ceramah satu arah terbukti kurang efektif menjangkau atensi Generasi Z. Oleh karena itu, penerapan digital pedagogy (Beetham & Sharpe, 2019) yang mampu mempertemukan kearifan lokal dengan gaya belajar dan kebiasaan komunikasi visual kaum muda menjadi sangat mendesak. Mengingat generasi muda adalah konsumen aktif media sosial, nilai-nilai luhur tradisi Remoh

harus diterjemahkan dan dikemas ulang ke dalam tata bahasa visual yang menarik, ringkas, dan kekinian.\

Platform Canva dipilih karena mendemokratisasi proses desain grafis, memungkinkan pemuda yang tidak memiliki latar belakang desain formal untuk menciptakan karya visual *(poster, infografis)* yang estetis dan berstandar profesional. Melalui pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, pemuda Desa Banangkah tidak sekadar diposisikan secara pasif sebagai objek pelestarian budaya, melainkan diubah peranannya menjadi subjek, kreator, dan agen pelestari budaya *(cultural agents).* Ketika mereka dihadapkan pada tugas mendesain konten edukasi tentang Remoh, mereka dipaksa untuk membaca, memahami, mengekstraksi makna gotong royong, dan merefleksikannya sebelum menuangkannya ke dalam narasi visual. Berdasarkan rasionalisasi tersebut, artikel ini membedah hasil pelaksanaan program PKM yang bertujuan untuk mengukur efektivitas pelatihan Canva dalam merekonstruksi pemahaman generasi muda terhadap nilai sosiologis tradisi Remoh, sekaligus meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam memproduksi kampanye pelestarian budaya lokal di ruang siber

**Metode**

Pelaksanaan kegiatan dilakukan mulai dari tanggal 1 Agustus 2026 hinnga berlangsungnya pelatihan pada 25 Agustus 2026 yang bertempat di Yayasan Ar Rohmah, Dusun Morkonah, Desa Banangkah. Kegiatan ini melibatkan 45 peserta yang terdiri dari siswa SMP, SMA, mahasiswa, dan tokoh masyarakat. Tim Pengabdi terdiri dari 3 dosen UIN Madura serta 2 orang Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Madura. Sementara Nara sumber merupakan praktisi Desain Grafis profesional.

Pelaksanaan kegiatan dirancang melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) melalui empat tahapan utama secara berkesinambungan, yaitu:

1. Tahap 1: Persiapan dan Pemetaan *(Pre-Action).* Dilakukan observasi lapangan bersama perangkat desa saat tradisi Remoh berlangsung, dilanjutkan dengan Focus Group Discussion (FGD) pada 7 Agustus 2026 untuk memetakan kesenjangan pemahaman antargenerasi. Berdasarkan hasil pemetaan, tim menyusun modul pelatihan.
2. Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan *(Action).* Tahap ini merupakan inti dari intervensi PKM yang dilaksanakan pada 25 Agustus 2026 dan dibagi ke dalam beberapa sesi partisipatif:
   - ✓ Sesi Sosialisasi dan Edukasi nilai sosiologis Remoh menggunakan metode ceramah interaktif. Tujuannya adalah membongkar pemahaman dasar (ranah kognitif) peserta terkait relevansi tradisi dengan kehidupan modern.
   - ✓ Workshop pengenalan dan demonstrasi fitur Canva *(Learning by doing)*. Aktivitas ini berfokus pada transfer keterampilan teknis (psikomotorik).
   - ✓ Sesi Pendampingan Praktik *(Co-Creation).* Praktik pemuatan media edukasi yang berfungsi menjembatani transformasi pengetahuan teoritis menjadi produk karya (ranah aplikasi).
   - ✓ Sesi Presentasi hasil desain beserta pemberian umpan balik sebstantif dan visual. Memberikan masukan terkait substansi pesan budaya dan kualitas estetika visual
3. Tahap 3: Observasi dan Evaluasi *(Observation & Evaluation).* Evaluasi kognitif dan afektif diukur menggunakan kuesioner pre-test dan post-test. Evaluasi psikomotorik dinilai dari kualitas produk desain (poster/infografis) berdasarkan indikator estetika visual dan ketepatan pesan budaya.

4. Tahap 4: Refleksi dan Keberlanjutan *(Reflection).* Tim dan peserta merefleksikan kegiatan serta merumuskan Rencana Tindak Lanjut (RTL) berupa publikasi karya ke media sosial dan inisiasi pendampingan lanjutan di luar jam pelatihan agar keterampilan peserta terus berkembang untuk menciptakan konten-konten pelestarian tradisi Remoh yang baru dan berkelanjutan.

**Hasil dan Pembahasan**

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan tingkat partisipasi aktif (100% kehadiran) dan mencatatkan hasil positif pada ketiga aspek evaluasi (pengetahuan, sikap, dan keterampilan).

1. Peningkatan Pengetahuan dan Sikap

   Evaluasi ranah pengetahuan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta. Seperti yang disajikan pada Tabel 1, rata-rata pemahaman meningkat sebesar 33,7 poin persentase (dari 55,3% menjadi 89,0%). Peningkatan capaian terbesar terlihat pada indikator pemahaman pemanfaatan media digital untuk edukasi budaya yang naik 43%.

**Tabel 1.** Hasil Pre-test dan Post-test Ranah Pengetahuan Peserta

| No. | Indikator Pengetahuan | Pre-test (%) | Post-test (%) | Peningkatan (%) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Pemahaman mengenai pengertian dan karakteristik tradisi Remoh | 58 | 88 | 30 |
| 2 | Pemahaman mengenai fungsi sosial tradisi Remoh | 54 | 86 | 32 |
| 3 | Pemahaman nilai gotong royong dalam tradisi Remoh | 62 | 91 | 29 |
| 4 | Pemahaman nilai solidaritas dan kebersamaan | 56 | 89 | 33 |
| 5 | Pemahaman nilai kepedulian sosial antarmasyarakat | 51 | 87 | 36 |
| 6 | Pemahaman pentingnya pelestarian tradisi Remoh | 65 | 93 | 28 |
| 7 | Pemahaman pemanfaatan media digital untuk edukasi budaya | 47 | 90 | 43 |
| 8 | Kemampuan mengidentifikasi pesan budaya yang dapat dikomunikasikan melalui media digital | 49 | 88 | 39 |
| | **Rata-rata** | **55,3** | **89,0** | **33,7** |

Pada ranah sikap (Tabel 2), hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 28,5 poin persentase (dari 62,6% menjadi 91,1%). Indikator kepercayaan diri peserta dalam membuat konten edukasi budaya mencatat peningkatan 38%, dan kesediaan memperkenalkan tradisi Remoh melalui media digital meningkat sebesar 34%

**Tabel 2.** Hasil Pre-test dan Post-test Ranah Sikap Peserta

| No. | Indikator Sikap | Pre-test (%) | Post-test (%) | Peningkatan (%) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Ketertarikan untuk mengenal tradisi Remoh secara lebih mendalam | 68 | 91 | 23 |
| 2 | Kebanggaan terhadap tradisi dan budaya lokal | 72 | 94 | 22 |
| 3 | Kesadaran terhadap pentingnya pelestarian tradisi Remoh | 70 | 95 | 25 |
| 4 | Kepedulian terhadap keberlanjutan tradisi di kalangan generasi muda | 63 | 91 | 28 |
| 5 | Kesediaan memperkenalkan tradisi Remoh melalui media digital | 55 | 89 | 34 |
| 6 | Kemauan terlibat dalam kegiatan pelestarian budaya lokal | 61 | 90 | 29 |
| 7 | Pandangan positif terhadap penggunaan teknologi untuk pelestarian budaya | 64 | 93 | 29 |
| 8 | Kepercayaan diri untuk membuat konten edukasi budaya | 48 | 86 | 38 |
| **Rata-rata** | | **62,6** | **91,1** | **28,5** |

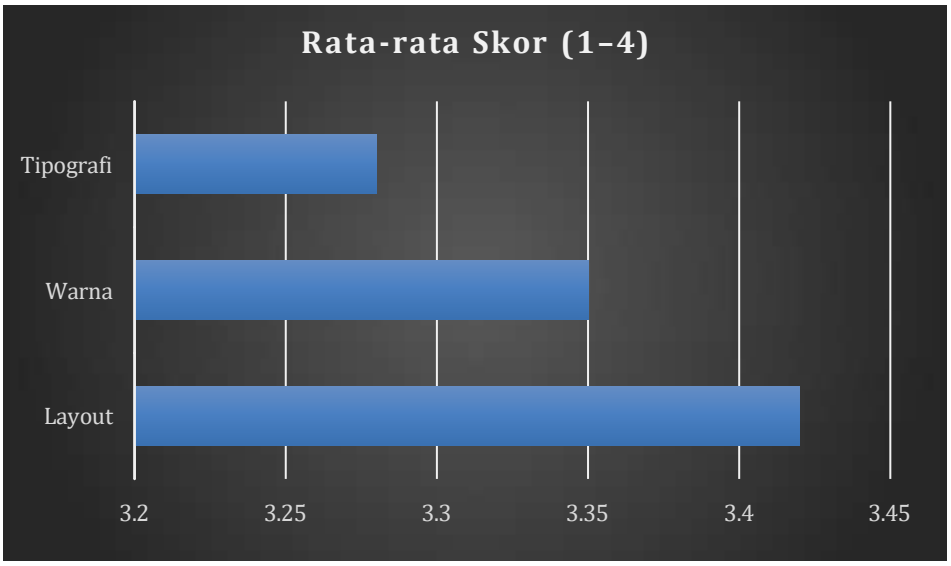
2. Keterampilan Mendesain Media Digital

Evaluasi hasil produk kampanye digital yang dibuat peserta mencapai skor rata-rata keseluruhan 85,1% (kategori sangat baik). Rincian keterampilan ini dibagi menjadi dua aspek utama. Pada Gambar 1, ditunjukkan bahwa indikator ketepatan pesan budaya (akurasi informasi) mencapai skor rata-rata tertinggi yaitu 86,4%.




**Gambar 1.** Capaian Aspek Ketepatan Pesan Budaya

Sementara itu, pada aspek estetika visual (Gambar 2), peserta memperoleh skor rata-rata 83,8%, dengan komponen tipografi menjadi area yang mencatatkan skor paling rendah (82,0%). Keseluruhan proses pelatihan teknis ini didokumentasikan pada Gambar 3.




**Gambar 2.** Capaian Aspek Estetika Visual




**Gambar 3.** Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Canva bagi Generasi Muda Desa Banangkah

Secara keseluruhan, pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini membuktikan bahwa integrasi literasi budaya dan digital melalui pemanfaatan platform Canva mampu menjadi instrumen revitalisasi nilai sosial tradisi Remoh di kalangan generasi muda Desa Banangkah. Hasil observasi dan analisis menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak sekadar membekali keterampilan teknis *(hard skill)*, tetapi juga berhasil menstimulasi perubahan paradigma *(mindset)* peserta terhadap esensi kebudayaan lokal di era digital.

1. Transformasi Pengetahuan Kultural dan Dekonstruksi Stigma Kuno

   Peningkatan pemahaman kognitif peserta, terutama pada indikator pemanfaatan media digital (sebagaimana terlihat pada Tabel 1), menunjukkan terjadinya pergeseran pandangan. Sebelum intervensi, peserta cenderung menganggap tradisi Remoh tidak relevan dengan instrumen teknologi modern. Peningkatan pasca-pelatihan membuktikan bahwa pendekatan digital pedagogy dapat membantu mengurangi pandangan negatif terhadap tradisi lokal. Pemuda mulai menyadari bahwa teknologi digital dapat difungsikan secara strategis untuk mendokumentasikan nilai luhur. Fenomena ini sejalan dengan penelitian Sahputri (Sahputri

dkk., 2024) yang menemukan bahwa Generasi Z membutuhkan medium visual yang interaktif (seperti infografis dan desain digital) untuk dapat mencerna dan mengapresiasi kearifan lokal. Lebih lanjut, pemahaman mereka mengenai fungsi sosial Remoh (seperti gotong royong dan jaring pengaman sosial) meningkat secara signifikan. Ini mengafirmasi kajian terdahulu oleh Rofiki yang menegaskan bahwa Remoh sejatinya adalah modal sosial kemasyarakatan Madura (Rofiki, 2024). Melalui PKM ini, konsep abstrak solidaritas yang dikemukakan oleh Sahputri dan Rofiki tersebut berhasil dibumikan dan dipahami oleh anak muda melalui medium yang relevan dengan realitas zaman mereka.

2. Perubahan Sikap dan Kebangkitan Agensi Kultural Pemuda
   Peningkatan pada ranah afektif, khususnya kepercayaan diri dan kesediaan mempublikasikan konten edukasi budaya, merepresentasikan kebangkitan agensi kultural. Praktik mendesain secara langsung (learning by doing) membangun keterikatan emosional peserta terhadap pesan budaya yang mereka buat sendiri. Hasil ini mendukung temuan bahwa keterlibatan partisipatoris dapat mengubah peran generasi muda dari sekadar "objek pewarisan budaya" yang pasif menjadi "subjek pelestari" aktif di ruang digital. Temuan ini memperkuat gagasan Trisiana mengenai pentingnya literasi digital partisipatoris dalam pendidikan karakter di era Revolusi Industri 4.0 (Astna dkk., 2025). Keterlibatan langsung *(learning by doing)* dalam memproduksi media edukasi telah menciptakan ikatan emosional (afeksi) antara pemuda dengan tradisi leluhurnya, yang sebelumnya gagal dibangun melalui metode indoktrinasi atau ceramah satu arah.
3. Kecenderungan Positif pada Aspek Substantif
   Evaluasi produk desain memperlihatkan kecenderungan yang menarik, di mana peserta secara umum mampu mempertahankan substansi pesan (akurasi budaya) lebih baik dibandingkan aspek estetika visual (Gambar 1 dan Gambar 2). Hal ini menunjukkan bahwa materi sosiologis yang diberikan telah diinternalisasi dengan baik sehingga makna gotong royong tidak terdistorsi semata-mata demi desain yang menarik. Skor terendah pada aspek tipografi merupakan kewajaran mengingat sebagian besar peserta adalah pemula dalam operasional desain komunikasi visual. Temuan ini beresonansi dengan penelitian Lusiana (Lusiana dkk., 2021) yang menyatakan bahwa meskipun Canva memiliki antarmuka yang sangat intuitif bagi pemula, aspek tata letak dan hierarki tipografi tetap membutuhkan pembiasaan dan pendampingan berkelanjutan agar pesan komunikasi visual dapat tersampaikan secara efektif.
4. Dugaan Ilmiah, Pertanyaan Lanjutan, dan Implikasi bagi Pengabdian Mendatang
   Meskipun hasil evaluasi pasca-pelatihan sangat positif, keterampilan desain individual berisiko memudar apabila tidak didukung oleh ekosistem komunitas yang mewadahi kesinambungan publikasi karya. Implikasi dari kegiatan ini merekomendasikan perlunya evolusi PkM dari sekadar pelatihan teknis terpusat menjadi pengembangan komunitas warisan budaya digital. Program lanjutan yang direkomendasikan mencakup pembentukan "Kelompok Kreator Muda Budaya" yang terintegrasi dengan institusi desa, serta pengelolaan repositori konten kebudayaan yang terverifikasi untuk terus menumbuhkan literasi budaya di ruang siber. Pendekatan ini bukan hanya bentuk modernisasi, melainkan instrumen penyelamat identitas kultural desa di era masyarakat jejaring.

## Simpulan

Kegiatan pelatihan ini membuktikan hubungan positif antara peningkatkan pengetahuan lokal, perubahan sikap, dan peningkatan keterampilan desain grafis. Penggunaan platform Canva terbukti efektif sebagai instrumen bagi generasi muda di Desa Banangkah untuk mengubah stigma "kuno" terhadap tradisi Remoh menjadi kebanggaan identitas budaya. Proses literasi digital berbasis budaya ini berhasil mengubah generasi muda dari sekadar konsumen media pasif menjadi produsen pesan edukatif berbasis digital. Untuk menunjang keberlanjutan program ini, direkomendasikan perlunya pembentukan kelompok kreator muda budaya desa Banangkah dan pembuatan bank konten budaya lokal sebagai pusat edukasi berkelanjutan.

## Kontribusi Penulis

Deddy Wahyudi dan Umarul Faruk berkontribusi dalam konseptualisasi kegiatan pengabdian, identifikasi permasalahan pelestarian tradisi Remoh di kalangan generasi muda, perancangan kegiatan berbasis *Participatory Action Research* (PAR), serta penyusunan materi edukasi mengenai nilai-nilai sosial dan budaya tradisi Remoh. Suhantoro berkontribusi dalam pelaksanaan pelatihan penggunaan Canva, pendampingan peserta dalam merancang media edukasi digital, observasi proses kegiatan, serta evaluasi keterampilan peserta dalam menghasilkan desain media edukasi berbasis budaya lokal. Kamilatur Rohmah dan Deddy Wahyudi berkontribusi dalam pengumpulan dan analisis data evaluasi, interpretasi perubahan pengetahuan dan sikap peserta, penelaahan kualitas produk desain digital, serta penyusunan dan penyuntingan naskah artikel. Seluruh penulis menelaah dan menyetujui naskah akhir untuk dipublikasikan.

## Daftar Pustaka

Ariyani, Y., Atika, M., & Tijani, M. I. (2025). Hubungan Interpersonal Blater dalam Tradisi Remoh. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi*, *10*. https://conference.trunojoyo.ac.id/pub/semapsi/article/view/677

Astna, M., Trisiana, A., & Azizah, N. (2025). Literasi digital dalam mendukung digital society menuju desa cerdas melalui pendidikan karakter pada Karang Taruna Desa Mlese. *JURPIKAT*, *6*(2), 719–735.

Azizah, N. (2018). *Remoh perspektif ekonomi syariah (studi kasus di Desa Campor Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan-Madura)* [PhD Thesis, IAIN Kediri]. https://etheses.iainkediri.ac.id/2389/

Badriya, N. L., Purnomo, A., Putikadyanto, A., & Alatas, M. A. (2024). Pembelajaran Cerita Rakyat Madura Berbasis Kearifan Lokal melalui Literasi Digital Libraries the University of IOWA pada Siswa Kelas XI MIPA 7 SMA 1 Sampang. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *7*(3). https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/91962

Beetham, H., & Sharpe, R. (2019). *Rethinking pedagogy for a digital age: Principles and practices of design*. Routledge. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=qUueDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1949&dq=(Beetham+and+Sharpe,+2019)&ots=2aAtDITzl9&sig=KRvNz4fmu822FNdU9BAxDLgCbQk

Castells, M. (2010). *The rise of the network society* (Vol. 1). Wiley-blackwell Chichester.

http://media2.cagd.co.uk/368/1072778_88511e0.pdf

Julijanti, D. M., Artaria, M. D., Suryandaru, Y. S., & Davies, S. G. (2022). Traditions of Remo in Blater Community of Madura (Tradisi Remo dalam Komunitas Blater di Madura). *mozaik*, *21*(2), 148–157.

Kabelen, M. C. S., & Putri, M. (2022). *Teori Sosiologi Kontemporer*. CV Jejak (Jejak Publisher). https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=xWmcEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=sosiologi+kontemporer&ots=oiZdrA6sDB&sig=7wLvf-BAvi1sde02In8aMyKcu9I

Lusiana, T. S., Briliany, N., Purdhani, L. T., Suryani, C., Nuraeni, S., Alfiyah, A., & Maranatha, J. R. (2021). Edukasi Guru Dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva Di TK Tunas Harapan. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, *1*(1), 8–14.

Maryana, M., Zuraida, Z., Fatimah, F., Meriatna, M., Putri, R., & Nurdin, N. (2024). Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Kreasi dan Edukasi Media Pembelajaran bagi Penunjang Kompetensi Guru di SMP Negeri 7 Sawang. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, *3*(2), 305–310.

Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang dilipat: Tamasya melampaui batas-batas kebudayaan*. Matahari.

Rofiki, A. (2024). Interaksi antara Praktik Keagamaan dan Ekonomi Islam dalam Tradisi Remoh di Kalangan Blater di Desa Karang Penang. *Fintech: Journal of Islamic Finance*, *4*(2), 122–137.

Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., Febriadi, B., & Agusviyanda, A. (2024). Creative Design Training in the Gen Z Era: Teacher Training at Vocational Schools Using Canva for Innovative Learning Media: Pelatihan Desain Kreatif di Era Gen Z: Pelatihan Guru SMK Menggunakan Canva untuk Media Pembelajaran yang Inovatif. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(5), 1515–1522.

Wiyata, A. L. (2013). *Mencari Madura*. Bidik-Phronesis Publishing. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=9VVaxpAvupYC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Wiyata,+2013&ots=ul4BWRTSUc&sig=tVhwuiz_IbVJhWjm7OXttpaVlk c