

## Pemberdayaan Generasi Muda melalui Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Seni Berbasis Budaya Lokal di Desa Bali Loku, Kecamatan Wanokaka, Kabupaten Sumba Barat Daya, Nusa Tenggara Timur

**Steffi Eka Permatasari R. A Ratu\*<sup>1</sup>, Anita Papadja<sup>2</sup>, Dela Azharia Rambu Muna<sup>3</sup>, Angelita Baragustine<sup>4</sup>, Urbanus Soleman Boklie<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Institut Agama Kristen Negeri Kupang, Indonesia  
\*e-mail: [papaadjanita@gmail.com](mailto:papaadjanita@gmail.com)

### **Abstrak**

*Pemberdayaan generasi muda berbasis seni dan teknologi menjadi strategi penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sekaligus melestarikan budaya lokal. Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi generasi muda Uma Bua, Desa Bali Loku, Kecamatan Wanokaka, Kabupaten Sumba Barat dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran seni berbasis budaya lokal. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan persiapan, sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan evaluasi. Peserta kegiatan berjumlah 26 orang yang terdiri atas anak-anak, remaja, dan pemuda setempat. Materi yang diberikan meliputi literasi teknologi, pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran seni, promosi seni lokal melalui media sosial, serta pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya. Hasil kegiatan menunjukkan 24 peserta mengalami peningkatan pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara produktif, 12 peserta yang adalah pemuda setempat mampu membuat dokumentasi budaya lokal serta 14 peserta telah mempromosikan karya seni, melalui media sosial. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kapasitas generasi muda dalam memadukan teknologi dan seni budaya lokal di era digital. Kesimpulannya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dan promosi seni terbukti mampu membangun kesadaran bahwa budaya lokal dapat dikemas secara menarik dan relevan melalui pemanfaatan teknologi. Sebagai tindak lanjut diperlukan pendampingan berkelanjutan yang lebih terstruktur berupa pelatihan manajemen konten digital.*

**Kata kunci:** pemberdayaan generasi muda, teknologi pembelajaran seni, budaya lokal

### **Abstract**

*Empowering the younger generation through art and technology serves as a crucial strategy for enhancing human resource quality while simultaneously preserving local culture. This community service initiative aimed to boost the knowledge, skills, and motivation of the youth in Uma Bua Bali Loku Village, Wanokaka District, West Sumba Regency regarding the use of technology for learning local art. A participatory approach was employed, comprising stages of preparation, outreach, demonstration, hands-on practice, and evaluation. The 26 participants included local children, adolescents, and young adults. The program covered topics such as technology literacy, the use of digital media for art education, the promotion of local art via social media, and the development of a culture-based creative economy. Results showed that 24 participants improved their understanding of productive technology use; 12 local youths gained the ability to document local culture; and 14 participants successfully promoted artworks on social media. The initiative successfully enhanced the capacity of the younger generation to integrate technology with local arts and culture in the digital age. In conclusion, utilizing technology for art education and promotion proved effective in fostering the awareness that local culture can be packaged in an engaging and relevant manner. As a follow-up, more structured, ongoing guidance specifically in the form of digital content management training is required.*

**Keywords:** empowering the younger generation, arts learning technology, local culture

## **1. PENDAHULUAN**

Penguatan kemampuan kreatif, teknologis, dan kultural ini menjadi modal utama dalam membentuk sumber daya manusia yang adaptif terhadap tantangan global, produktif dalam menghasilkan nilai tambah, serta memiliki daya saing tinggi di berbagai bidang kehidupan (Komang et al., 2025). Jika tidak ada upaya aktif dan terencana dalam melestarikan budaya ini,

ada kekhawatiran bahwa warisan budaya akan semakin terkikis dan digantikan oleh modernisasi di berbagai aspek kehidupan. (Papadja et al., 2024)

Teknologi ini berfokus pada peningkatan proses pembelajaran melalui pendekatan yang sistematis dan menggunakan alat bantu yang efektif, baik dalam bentuk perangkat keras maupun perangkat lunak (Pada & Dasar, 2025). Pelibatan teknologi dalam pembelajaran seni juga memiliki dimensi inklusivitas yang kuat, karena mampu menjembatani kesenjangan akses pendidikan antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Melalui pemanfaatan digitalisasi, proses pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga generasi muda di desa memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh pengetahuan, pendampingan, dan sumber belajar yang berkualitas. Selain itu, teknologi digital memungkinkan pemuda di wilayah pedesaan untuk menampilkan, mempromosikan, dan mengekspos karya seni serta keterampilan kreatif mereka kepada audiens dan pasar yang lebih luas. Dengan terbukanya akses tersebut, peluang sosial dan ekonomi yang dapat diraih menjadi lebih setara dengan yang dimiliki oleh generasi muda di kota-kota besar, sehingga mendukung terciptanya pemerataan pembangunan dan keadilan dalam sektor pendidikan dan ekonomi kreatif (Sukmana, 2024). Keterlibatan masyarakat desa, khususnya generasi muda, merupakan salah satu pilar utama yang perlu diberdayakan secara optimal (Nasiruddin et al., 2025). Pemberdayaan generasi muda merupakan elemen strategis dalam upaya Pembangunan berkelanjutan, khususnya pada era digital dan ekonomi kreatif saat ini. (Adiyani et al., 2025).

Di lokasi ini, secara umum wilayah ini masih menghadapi keterbatasan akses terhadap teknologi digital, baik dari sisi infrastruktur jaringan internet, ketersediaan perangkat, maupun literasi digital Masyarakat (Tambunan et al., 2026). Kondisi geografis yang berada di wilayah pedesaan turut memperlebar kesenjangan akses informasi dan pendidikan dibandingkan dengan generasi muda di perkotaan, sehingga peluang untuk mengembangkan keterampilan berbasis teknologi menjadi sangat terbatas (Natsir et al., 2026). Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan terhadap generasi muda, ditemukan beberapa kondisi nyata yang memperkuat permasalahan di atas. **Pertama**, sebagian besar peserta mengaku memiliki keterbatasan dalam penggunaan media digital untuk keperluan promosi seni. Mereka umumnya hanya menggunakan media sosial secara pasif untuk konsumsi konten, namun belum memahami cara memanfaatkannya secara strategis untuk memperkenalkan, mempromosikan, atau memasarkan karya seni dan budaya lokal kepada khalayak yang lebih luas. Ketidaktahuan ini mencakup aspek teknis, seperti pengambilan gambar atau video yang menarik, maupun aspek non-teknis seperti strategi konten dan pengelolaan akun promosi. **Kedua**, hasil wawancara juga mengungkap bahwa dokumentasi karya budaya lokal masih sangat rendah. Banyak karya seni, praktik budaya, maupun kearifan lokal yang selama ini hanya diwariskan secara lisan atau dipraktikkan langsung tanpa didokumentasikan dalam bentuk foto, video, maupun tulisan. Minimnya dokumentasi ini berisiko menyebabkan hilangnya jejak dan bukti keberadaan karya budaya tersebut, sekaligus menyulitkan proses pengenalan dan promosi budaya lokal kepada generasi berikutnya maupun kepada masyarakat luar. **Ketiga**, ditemukan pula bahwa pengalaman peserta dalam menggunakan platform digital masih sangat minim. Sebagian besar generasi muda belum pernah menggunakan platform digital secara aktif untuk kepentingan produktif, seperti platform berbagi konten kreatif, marketplace produk budaya, maupun aplikasi pendukung dokumentasi dan promosi. Keterbatasan pengalaman ini bukan hanya disebabkan oleh minimnya akses perangkat atau jaringan, tetapi juga karena belum adanya pendampingan atau pelatihan yang secara khusus mengarahkan mereka untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pengembangan diri dan promosi karya.

Proses ini membuka ruang bagi generasi muda untuk berkreasi secara inovatif dengan tetap berakar pada kearifan lokal. Dengan demikian, mereka diharapkan tumbuh menjadi individu yang adaptif, berdaya saing tinggi, dan memiliki ketangguhan dalam menghadapi dinamika serta tantangan perubahan zaman yang terus berlangsung (Komang et al., 2025).

Oleh karena itu, program ini dirancang secara komprehensif untuk mengintegrasikan pembelajaran seni, pemanfaatan teknologi, serta pengembangan karakter sebagai suatu strategi holistik dalam memperkuat kapasitas dan potensi generasi muda. Pendekatan terpadu ini diharapkan mampu menyeimbangkan aspek kreativitas, kecakapan teknologis, dan nilai-nilai

moral serta budaya dalam proses pembelajaran (Istianah et al., 2026). Melalui implementasi program yang terencana dan berkelanjutan, diharapkan dapat terbentuk sumber daya manusia yang unggul, kreatif, dan inovatif, sekaligus memiliki kesadaran budaya yang kuat (Istianah et al., 2026) Selain itu, generasi muda diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif untuk meningkatkan kualitas hidupnya, serta berperan aktif dalam mendorong pembangunan masyarakat yang lebih maju, dan inklusif. (Karoso, 2024)

## 2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk memastikan tercapainya tujuan program. (Pratiwi et al., 2025). Dengan menggunakan pendekatan partisipatif (*participatory approach*), yaitu pendekatan yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam setiap tahapan kegiatan, bukan sekadar penerima informasi pasif. Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis.

### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pemerintah desa dan perwakilan generasi muda Uma Bua Desa Bali Loku, Kecamatan Wanokaka untuk mengidentifikasi kebutuhan, potensi seni budaya lokal, serta kesiapan sarana pendukung kegiatan. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan materi pembelajaran seni berbasis teknologi, penyiapan perangkat dan media pembelajaran, serta penjadwalan kegiatan agar pelaksanaan program berjalan efektif dan sesuai dengan kondisi masyarakat setempat.

### 2. Tahap Pengenalan

Tahap pengenalan bertujuan memberikan pemahaman awal kepada peserta mengenai tujuan dan manfaat kegiatan PKM, pentingnya seni budaya lokal, serta peran teknologi dalam pembelajaran dan pengembangan seni. Peserta diperkenalkan pada konsep dasar teknologi pembelajaran seni, contoh penerapan sederhana, serta potensi pemanfaatannya untuk pelestarian budaya dan pengembangan kreativitas generasi muda.

### 3. Tahap Demonstrasi

Tahap demonstrasi dilaksanakan dengan memperagakan secara langsung proses pembelajaran seni berbasis teknologi kepada peserta. Tim pelaksana dan narasumber menunjukkan contoh penggunaan media digital dalam pembelajaran seni, seperti pemutaran video pembelajaran, demonstrasi teknik seni budaya lokal, serta cara mendokumentasikan dan mengemas karya seni menggunakan teknologi sederhana. Tahap ini bertujuan memberikan gambaran konkret dan meningkatkan pemahaman peserta sebelum terlibat aktif dalam praktik.

### 4. Tahap Praktek

Tahap praktek merupakan inti kegiatan, di mana peserta secara langsung mempraktikkan pembelajaran seni berbasis teknologi dengan pendampingan tim PKM. Generasi muda dilibatkan dalam proses penciptaan, dokumentasi, dan penyajian karya seni budaya lokal menggunakan teknologi sederhana. Tahap ini mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan penguatan keterampilan seni serta literasi digital peserta.

### 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan capaian kegiatan PKM melalui observasi, diskusi, dan umpan balik dari peserta serta pemangku kepentingan desa. Evaluasi difokuskan pada peningkatan pemahaman, keterampilan seni, dan kemampuan pemanfaatan teknologi oleh generasi muda. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan perbaikan dan rekomendasi untuk pengembangan program lanjutan agar kegiatan pemberdayaan dapat berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih luas. Untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta secara lebih terukur, evaluasi Pemahaman Pre Test dan

Post Test, evaluasi ketrampilan generasi muda Uma Bua, desa Bali Loku, dengan indikator penilaian yang mencakup aspek teknis (misalnya kualitas dokumentasi foto/video).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PKM (Dosen dan Mahasiswa) tentang **“Pemberdayaan Generasi Muda Melalui Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Seni berbasis Budaya Lokal di Desa Bali Loku, Kecamatan Wanokaka, Kabupaten Sumba Barat Daya, Nusa Tenggara Timur”** Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, yaitu melibatkan generasi muda Uma Bua Desa Bali Loku, Wanokaka secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Pelaksanaan dilakukan melalui pelatihan dan demonstrasi pembelajaran seni berbasis teknologi, dilanjutkan dengan praktik langsung dan pendampingan agar peserta mampu mengembangkan keterampilan seni serta memanfaatkan teknologi secara sederhana dan aplikatif (Hidayat et al., 2025).

#### 3.1. Peran Generasi Muda Uma Bua dalam memanfaatkan Teknologi untuk pengembangan seni Lokal

Pemateri memberikan pemahaman tentang Peran Generasi Muda dalam Pengembangan Seni Lokal. Sebagai **“Pelestari Aktif”** yang dimana Generasi muda dapat Merekam dan mendokumentasikan kegiatan seni (latihan, pertunjukan, proses pembuatan) serta Mengumpulkan cerita lisan dari tetua/komunitas lalu dikemas menjadi konten pembelajaran.

Output contoh: arsip foto/video, kumpulan dokumentasi proses kerja seni. Sebagai **“Pengembang Kreatif”** Teknologi memungkinkan generasi muda membuat inovasi yang tetap berpijak pada budaya lokal, misalnya: Mengemas ulang format promosi (poster digital, reels, video pendek). Menggunakan desain grafis untuk menginformasikan tema/identitas karya.

Output contoh: desain poster digital, video pendek pertunjukan/produk. Sebagai **“Warga Digital yang Bertanggung Jawab”** Agar pemanfaatan teknologi mendukung seni lokal secara sehat, generasi muda perlu: Memilah informasi (hindari hoaks), Menghormati hak budaya dan etika konten (tidak sembarang mengambil/meniru tanpa izin), Menjaga privasi saat dokumentasi. Pemateri Juga Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya peran generasi muda di era digital. Peserta diajak menyadari bahwa teknologi bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga alat produktif yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan diri dan pelestarian budaya lokal.

Melalui materi ini, peserta memperoleh pengetahuan dasar tentang literasi teknologi. Mereka memahami pentingnya menggunakan perangkat digital secara bijak, mencari informasi yang bermanfaat, serta memanfaatkan internet sebagai sumber belajar yang positif dan edukatif.

Peserta juga dikenalkan pada berbagai cara memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran seni. Misalnya melalui video tutorial, kelas online, maupun dokumentasi proses belajar seni seperti tari, musik, dan kerajinan tradisional. Hal ini membuka peluang bagi generasi muda untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel.

Selain sebagai media belajar, teknologi juga dapat digunakan untuk menghasilkan karya seni baru. Peserta memahami bahwa seni tradisional dapat dipadukan dengan desain modern melalui aplikasi digital, sehingga menghasilkan karya kreatif yang lebih menarik tanpa meninggalkan nilai budaya aslinya.

Secara keseluruhan, materi ini berkontribusi dalam membentuk generasi muda yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Peserta termotivasi untuk menggunakan teknologi secara positif dalam melestarikan seni lokal serta meningkatkan daya saing di era globalisasi. Selain itu, peserta juga didorong untuk melihat peluang yang muncul dari perkembangan teknologi, seperti belajar secara mandiri, membangun kreativitas melalui konten digital, serta meningkatkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan cara ini, generasi muda tidak hanya menjadi pengguna pasif, melainkan mampu menjadi pencipta ide dan solusi yang berdampak bagi lingkungan sekitarnya.





Gambar 1 Pemberian Materi



Gambar 2 Diskusi

Pada sesi Diskusi salah satu peserta yang Adalah pemuda pada Masyarakat Uma Bua memberikan tanggapan serta pertanyaan tentang pengalaman pemateri dalam merancang langkah nyata dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, bertanggung jawab, dan berorientasi pada nilai-nilai positif. Kemudian ditanggapi oleh pemateri tentang bagaimana pemateri berusaha memanfaatkan platform digital dapat untuk mendokumentasikan cerita rakyat, memperkenalkan kearifan lokal, dan memperluas jangkauan budaya daerah agar tetap hidup, dikenal, dan dihargai oleh generasi mendatang.

Selain itu, peserta juga diajak untuk memahami bahwa penggunaan teknologi perlu disertai literasi digital yang kuat, termasuk kemampuan memilah informasi, menjaga etika komunikasi, serta melindungi data pribadi. Kesadaran tersebut penting agar generasi muda dapat terhindar dari dampak negatif seperti hoaks, ujaran kebencian, maupun konsumsi konten yang tidak mendidik.

Lebih jauh, peserta diharapkan dapat berperan aktif menyebarkan budaya lokal melalui karya-karya digital yang menarik dan kreatif, misalnya video edukasi, podcast, infografik, atau tulisan yang mengangkat sejarah dan nilai-nilai daerah. Dengan demikian, teknologi benar-benar menjadi jembatan untuk memperkuat identitas budaya sekaligus membuka ruang kolaborasi, sehingga generasi muda dapat berkontribusi nyata dalam menjaga warisan budaya di tengah arus perubahan zaman.

### 3.2 Generasi Muda dan Seni Lokal: Sinergi Tradisi Lokal dan Teknologi Digital

Pada tahap ini peserta diberikan wawasan mengenai besarnya potensi seni budaya lokal sebagai aset ekonomi kreatif. Peserta memahami bahwa seni tradisional seperti tenun, ukiran, tari, dan kerajinan memiliki nilai jual tinggi apabila dikembangkan dengan baik.

Materi ini menekankan bahwa generasi muda merupakan agen perubahan yang memiliki kreativitas tinggi serta kemampuan beradaptasi dengan teknologi. Peserta didorong untuk tidak hanya menjadi pengguna media sosial, tetapi juga menjadi pencipta konten yang mempromosikan budaya daerah secara positif.

Peserta juga mendapatkan pemahaman tentang pentingnya digitalisasi seni lokal. Seni tradisional dapat didokumentasikan, dikemas ulang secara modern, dan diperkenalkan kepada masyarakat luas melalui media digital seperti foto, video, maupun desain kreatif berbasis teknologi.

Selain itu, materi ini menjelaskan peluang pemasaran produk seni melalui media sosial dan platform e-commerce. Peserta memahami bahwa teknologi dapat membuka akses pasar yang lebih luas, bahkan hingga tingkat nasional maupun internasional, sehingga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat.



Gambar 3 Dokumentasi karya Budaya Lokal Peserta Uma Bua pada Platform media Instagram

Gambar dokumentasi yang ditampilkan merupakan luaran pelatihan yang menggambarkan keberhasilan implementasi kegiatan pembelajaran seni berbasis budaya lokal di Desa Bali Loku. Secara substansi, aktivitas pada gambar menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menerima materi secara teoretis, tetapi juga terlibat dalam proses praktik dan kolaborasi yang merepresentasikan praktik budaya setempat. Keterlibatan banyak peserta dalam satu rangkaian kegiatan menjadi indikator bahwa proses pelatihan mampu membangun *ownership* (rasa memiliki) terhadap praktik seni lokal, sekaligus mendorong penguatan kohesi sosial melalui kerja bersama.

Lebih lanjut, dokumentasi seperti pada gambar dapat diposisikan sebagai bukti penerapan teknologi pembelajaran dalam bentuk pemanfaatan media visual sebagai sumber

belajar. Melalui pelatihan, proses budaya yang sebelumnya bersifat lisan dan pengalaman langsung dapat direkam, diolah, dan dikemas menjadi konten pembelajaran (misalnya dokumentasi foto/video, materi presentasi, serta bahan refleksi). Dengan demikian, gambar tersebut tidak hanya merekam peristiwa, tetapi juga berfungsi sebagai artefak pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperkuat transfer pengetahuan seni budaya kepada generasi muda secara berkelanjutan di era digital.



Gambar 4 Dokumentasi karya Budaya Lokal Peserta Uma Bua pada Platform media Instagram

Pada gambar 4 terlihat bahwa Masyarakat Uma Bua mampu untuk mendokumentasikan karya seni lokal Masyarakat melalui pemanfaatan Teknologi salah satunya Instagram. Dari 24 peserta yang mengikuti pelatihan ini 12 peserta membuat karya dokumentasi budaya lokal melalui salah satu media digital dan berusaha melestarikan dengan memberikan tanggapan positif dan inovasi lebih dalam mendokumentasikan setiap karya budaya lokal Masyarakat Uma Bua.

Secara umum, materi kedua berkontribusi dalam membentuk pola pikir kewirausahaan pada generasi muda. Peserta termotivasi untuk mengembangkan seni lokal menjadi produk unggulan yang bernilai ekonomi, menciptakan lapangan kerja, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui ekonomi kreatif berbasis budaya lokal.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM, materi yang disampaikan oleh kedua pemateri memberikan dampak positif bagi generasi muda dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi untuk menjadi SDM unggul serta berdaya saing. Peserta memperoleh pemahaman bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara produktif sebagai sarana belajar, berkarya, dan mempromosikan seni budaya lokal secara lebih luas.

Selain itu, kegiatan ini menumbuhkan kesadaran bahwa seni tradisional memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi produk kreatif yang bernilai ekonomi tinggi melalui inovasi dan digitalisasi. Generasi muda didorong untuk menjadi agen perubahan yang kreatif, adaptif, serta memiliki jiwa kewirausahaan dalam menghadapi tantangan era globalisasi.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil membentuk pola pikir peserta agar mampu memadukan kemajuan teknologi dengan pelestarian budaya lokal. Yang dibuktikan dengan tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta

| No        | Nama Peserta | Nilai Pre-Test | Nilai Post-Test | Peningkatan |
|-----------|--------------|----------------|-----------------|-------------|
| 1         | Peserta 1    | 74             | 81              | +7          |
| 2         | Peserta 2    | 57             | 98              | +41         |
| 3         | Peserta 3    | 54             | 87              | +33         |
| 4         | Peserta 4    | 77             | 100             | +23         |
| 5         | Peserta 5    | 62             | 98              | +36         |
| 6         | Peserta 6    | 61             | 94              | +33         |
| 7         | Peserta 7    | 61             | 88              | +27         |
| 8         | Peserta 8    | 58             | 95              | +37         |
| 9         | Peserta 9    | 77             | 99              | +22         |
| 10        | Peserta 10   | 57             | 89              | +32         |
| 11        | Peserta 11   | 75             | 81              | +6          |
| 12        | Peserta 12   | 77             | 86              | +9          |
| 13        | Peserta 13   | 82             | 94              | +12         |
| 14        | Peserta 14   | 71             | 91              | +20         |
| 15        | Peserta 15   | 56             | 89              | +33         |
| 16        | Peserta 16   | 72             | 85              | +13         |
| 17        | Peserta 17   | 67             | 87              | +20         |
| 18        | Peserta 18   | 54             | 91              | +37         |
| 19        | Peserta 19   | 53             | 84              | +31         |
| 20        | Peserta 20   | 55             | 83              | +28         |
| 21        | Peserta 21   | 59             | 93              | +34         |
| 22        | Peserta 22   | 60             | 84              | +24         |
| 23        | Peserta 23   | 69             | 92              | +23         |
| 24        | Peserta 24   | 72             | 91              | +19         |
| Rata-rata |              | 65.0           | 90.0            | +25.0       |

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata nilai pre-test sebesar 65.0 dan rata-rata nilai post-test sebesar 90.0, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 25.0 poin. Pola data ini mengindikasikan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan pemahaman, terutama pada peserta yang pada awalnya memiliki nilai pre-test yang relatif lebih rendah. Hal ini terlihat dari nilai pre-test peserta tertentu yang berada di rentang 53–62, lalu meningkat tajam hingga 83–98 pada post-test. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang berfokus pada pemberdayaan generasi muda Uma Bua melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran seni berbasis budaya lokal telah memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Hal ini selaras dengan temuan dari dokumentasi kegiatan yang menunjukkan partisipasi aktif peserta dalam aktivitas praktik dan kolaborasi, sekaligus memperlihatkan keterkaitan langsung antara proses pelestarian budaya lokal dan implementasi teknologi (misalnya melalui proses penciptaan, penguatan proses kerja berbasis budaya, serta kegiatan yang selanjutnya dapat didokumentasikan menjadi materi dan media pembelajaran). Di samping itu, hasil penguatan juga tercermin dari data pre-test dan post-test, di mana nilai rata-rata meningkat dari 65,0 menjadi 90,0 (kenaikan rata-rata +25,0 poin). Peningkatan terjadi pada seluruh peserta tanpa pengecualian (semua memiliki nilai peningkatan positif), yang menandakan bahwa pendekatan pelatihan mampu menjangkau kebutuhan belajar peserta secara merata, termasuk peserta dengan nilai awal lebih rendah. Dengan demikian, kegiatan PKM tidak hanya memperkuat kapasitas kognitif peserta, tetapi juga



mendorong tumbuhnya kesadaran bahwa teknologi digital dapat berfungsi sebagai alat produktif untuk memperkaya, mengembangkan, serta mempromosikan seni lokal.

Selain itu pemberian materi mengenai peran generasi muda Uma Bua dalam pemanfaatan teknologi untuk pengembangan seni lokal, serta sinergi antara tradisi lokal dan teknologi digital, telah memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan kesadaran peserta. Tahap praktik yang dilaksanakan dengan melibatkan generasi muda secara langsung dalam proses penciptaan, dokumentasi, dan penyajian karya seni budaya lokal menggunakan teknologi sederhana terbukti efektif dalam mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, serta penguatan keterampilan seni dan literasi digital peserta. Hasil evaluasi yang dilakukan melalui observasi, diskusi, dan umpan balik dari peserta serta pemangku kepentingan desa menunjukkan adanya peningkatan pemahaman, keterampilan seni, dan kemampuan pemanfaatan teknologi oleh generasi muda, khususnya dalam memanfaatkan media sosial dan platform digital sebagai sarana strategis untuk memperluas jangkauan pasar produk seni, dari skala lokal hingga nasional dan internasional, berikut dokumentasi hasil dokumentasi pemanfaatan teknologi berbasis budaya Lokal

Adapun kelebihan dari kegiatan ini terletak pada pendekatan partisipatif yang mengintegrasikan praktik langsung dengan nilai-nilai budaya lokal dan teknologi digital secara kontekstual, serta proses evaluasi yang melibatkan partisipasi aktif peserta dan pemangku kepentingan desa, sehingga capaian kegiatan dapat dinilai secara lebih komprehensif dan akuntabel. Namun demikian, kegiatan ini masih memiliki sejumlah keterbatasan, di antaranya durasi pelaksanaan yang relatif terbatas sehingga evaluasi belum dapat mengukur dampak jangka panjang dari penerapan keterampilan secara praktis, keterbatasan jaringan internet, minim perangkat digital, serta belum tersedianya mekanisme pendampingan lanjutan yang dapat menjamin keberlanjutan implementasi hasil kegiatan di tengah masyarakat. Hasil evaluasi yang diperoleh selanjutnya menjadi dasar bagi perbaikan dan perumusan rekomendasi pengembangan program lanjutan, sehingga pengembangan lebih lanjut disarankan untuk dilakukan melalui pelatihan teknis yang lebih intensif dan berkesinambungan, seperti pendampingan dalam pembuatan konten digital, pengelolaan toko daring, serta strategi pemasaran digital, disertai evaluasi berkala untuk memantau perkembangan keterampilan generasi muda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyani, R., Zailani, A., Nurdiansyah, F., & Azuma, M. I. (2025). *Pemberdayaan generasi muda melalui pelatihan kewirausahaan dan pengembangan inovasi bisnis*. 6(2), 939–943.
- Anggun Satyani Dewi, W., Komang Tri Buanasari, N., Kadek Dwi Antari, N., Putu Tika Lestariasih, N., Wayan Wiadnyani, N., Studi Manajemen, P., & Ekonomi dan Bisnis, F. (n.d.). *Menggapai Indonesia Emas 2045: Kontribusi Generasi Muda Dalam Teknologi, Seni Dan Pelestarian Budaya*.
- Hidayat, N., Ainul Yaqin, M., Yaqin, A., Alam, B., Fairus, J., & Putri Utami, R. (2025). *Penguatan Sumber Daya Manusia Dengan Pendekatan Asset Based Community Development (ABCD)*. 4(4), 86–97.
- Istianah, R., Gustian, D., Artiyasa, M., & Nata, Y. (2026). *Inovasi Seni Rampak Kendang Sunda Berbasis Digital untuk Pelestarian Budaya dan Pemberdayaan Generasi Muda*. 6(1), 96–101.
- Karoso, S. (2024). Transformation of Cultural Arts Education in Indonesia: Combining Technological Innovation and Adaptability in the Era of Globalisation. *Education and Human Development Journal Tahun*, 9(1). <https://doi.org/10.33086/ehdj.v9i1>
- Komang, N., Putri, A., Kadek, N., Yulita, I., Wina, N. P., Raka, P., & Putri, P. (2025). *Generasi Muda Sebagai Pilar Utama Dalam Penguasaan Teknologi Dan Pelestarian Seni Untuk Mewujudkan Indonesia Emas 2045*.
- Nasiruddin, N., Sultan, M., Sari, F., Razak, H., Mappatunru, A., & Amiruddin, A. (2025). *Pemberdayaan Generasi Muda dalam Pemanfaatan Teknologi untuk Pembangunan Desa*

- Karama di Kabupaten Polewali Mandar.* 3, 57-64.  
<https://doi.org/10.24252/rkjpm.v3i2.61281>
- Natsir, N., Marzuki, K., Amir, R., Binuang, K., Polewali, K., Pendidikan, T., & Guru, P. (2026). *Transformasi Digital Masyarakat Pedesaan : Pelatihan Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Guru di Desa Batetangga.* 4, 188-194.
- Pada, P., & Dasar, P. (2025). *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM).* 6(1), 116-123.
- Papadja, A., Suan, E. B., Taneo, D. R., A, S. E. P. R., & Djuka, A. T. (2024). *The Role of Students In The Promotion of Regional Arts and Culture Through Social.* 11(September), 1088-1094.
- Pratiwi, S. A., Mayanti, R., Afidah, S., Arifin, N., & Sabrina, V. J. (2025). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Menggunakan Canva dan Google Sites Untuk Komunitas Belajar Guru Matematika Pendahuluan.* 5(3), 1464-1473.
- Sukmana, N. (2024). Peran Pendidikan Dalam Menyongsong Bonus Demografi Menuju Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Darma Agung,* (5), 306-316.  
<https://doi.org/10.46930/ojsuda.v32i5.4825>
- Tambaip, B., Phuk Tjilen, A., Riyanto, P., Kesehatan, P. J., Rekreasi, D., & Musamus, U. (2024). Meningkatkan Komitmen Organisasi Di Universitas: Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Dan Budaya Akademik. *Desember, 2 No. 12,* 455-461.  
<https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i12.1144>
- Tambunan, R., Pitri, A., & Maulana, M. (2026). *Peningkatan Literasi Digital Masyarakat di Era Transformasi Teknologi.* 4(3), 19241-19251.