

## SOSIALISASI PENGEMBANGAN WEBSITE MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN DAN PEMAHAMAN MAHASISWA

Agus Kurniadi<sup>1</sup>, Istiyono<sup>2</sup>, Abu Bakar<sup>3</sup>, Mawardi<sup>4</sup>, La robi<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Universitas Muhammadiyah Sorong

e-mail: [aguskurniadi@um-sorong.ac.id](mailto:aguskurniadi@um-sorong.ac.id)

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Namun, masih ditemukan keterbatasan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan website sebagai sarana pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang dan mengelola website sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Metode pelaksanaan meliputi tahap sosialisasi, pelatihan teknis, pendampingan praktik, dan evaluasi, dengan pendekatan partisipatif. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari dan melibatkan 35 mahasiswa dari berbagai program studi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek pemahaman konseptual dan keterampilan teknis mahasiswa. Secara kuantitatif, hasil evaluasi pasca-kegiatan menunjukkan kenaikan skor rata-rata pemahaman sebesar 38% dibandingkan pra-kegiatan. Secara kualitatif, mahasiswa menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menyusun konten, navigasi, dan tampilan antarmuka website. Selain itu, sebagian besar peserta menyatakan kegiatan ini relevan dan aplikatif dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi pengembangan website media pembelajaran efektif dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman mahasiswa. Kegiatan ini direkomendasikan untuk dilanjutkan secara berkelanjutan dengan penguatan materi lanjutan dan kolaborasi lintas disiplin guna mendukung literasi digital mahasiswa di era pembelajaran modern.

**Kata kunci:** *sosialisasi, media pembelajaran, website, keterampilan digital, mahasiswa*

### **Abstract**

*The development of information technology has driven transformation in the world of education, including in the use of digital learning media. However, there are still limitations in students' understanding and skills in developing websites as a means of learning. This service activity aims to improve students' ability to design and manage websites as an effective and innovative learning medium. The implementation method includes socialization, technical training, practical assistance, and evaluation, with a participatory approach. The activity was carried out for two days and involved 35 students from various study programs. The results of the activity showed a significant increase in the aspects of conceptual understanding and technical skills of students. Quantitatively, the results of the post-activity evaluation showed an increase in the average comprehension score of 38% compared to pre-activity. Qualitatively, students showed increased creativity in composing content, navigation, and website interface display. In addition, most of the participants stated that this activity was relevant and applicable in the context of learning in higher education. Based on these findings, it can be concluded that the socialization of learning media website development is effective in improving students' skills and understanding. This activity is recommended to be continued in a sustainable manner by strengthening advanced materials and cross-disciplinary collaboration to support students' digital literacy in the modern learning era.*

**Keywords:** *socialization, learning media, website, digital skills, students*

## PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 telah mendorong percepatan integrasi teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi digital ini tidak hanya mengubah cara guru menyampaikan materi, tetapi juga mengubah peran peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran digital seperti website memiliki potensi yang besar untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Mayer, 2020). Website sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi informasi telah menjadi alternatif yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran modern. Website memungkinkan penggabungan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, dan animasi yang dapat membantu meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran. Selain itu, website juga dapat dikembangkan secara personal atau institusional sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Dewi & Kurniawan, 2021).

Meskipun demikian, penguasaan terhadap teknologi ini belum merata, terutama di kalangan mahasiswa yang justru seharusnya menjadi pionir dalam inovasi pembelajaran digital. Banyak mahasiswa masih sebatas pengguna pasif teknologi, belum memiliki kompetensi dalam mengembangkan konten pembelajaran digital, khususnya melalui website. Hal ini diperkuat oleh penelitian Wahyuni et al. (2020) yang menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa belum memiliki keterampilan dasar dalam desain web edukatif dan cenderung mengalami kesulitan saat diminta membuat media pembelajaran mandiri.

Keterbatasan ini menjadi masalah krusial yang perlu segera ditangani, mengingat mahasiswa saat ini adalah calon pendidik, pengembang kurikulum, dan inovator pembelajaran masa depan. Tanpa pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan website sebagai media pembelajaran, akan sulit bagi mereka untuk beradaptasi dengan ekosistem pendidikan yang semakin digital. Hanif (2018) menyatakan bahwa literasi digital bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan pokok bagi mahasiswa di era pembelajaran berbasis teknologi. Urgensi pengembangan keterampilan ini juga dipertegas oleh kebijakan nasional dan global yang mendorong transformasi digital pendidikan. Di Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah mencanangkan program Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, program sosialisasi pengembangan website sebagai media pembelajaran menjadi relevan untuk menjembatani kesenjangan keterampilan digital di kalangan mahasiswa (Kemendikbud, 2020).

Kegiatan sosialisasi ini dirancang tidak hanya sebagai pelatihan teknis, tetapi juga sebagai upaya membangun kesadaran kritis mahasiswa akan pentingnya peran teknologi dalam dunia

pendidikan. Nugroho (2019) menjelaskan bahwa pelatihan praktis dalam desain dan pengembangan media digital dapat mendorong kreativitas, inovasi, dan kemandirian mahasiswa dalam proses belajar. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya mampu mengakses informasi, tetapi juga mampu menciptakan platform pembelajaran yang bernilai. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman mahasiswa dalam membangun serta memanfaatkan website sebagai media pembelajaran. Harapannya, melalui sosialisasi dan pendampingan intensif, mahasiswa dapat memahami konsep dasar website edukatif, menguasai teknik dasar pengembangan website, dan mampu merancang media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai kebutuhan pembelajaran mereka sendiri.

Kegiatan ini juga merupakan respon terhadap kondisi aktual yang memperlihatkan adanya kesenjangan antara kemampuan mahasiswa dan kebutuhan teknologi dalam pendidikan. Menurut Fauzi (2021), lulusan perguruan tinggi dituntut untuk memiliki kesiapan kerja berbasis teknologi, termasuk dalam bidang pendidikan. Tanpa adanya intervensi seperti pelatihan atau sosialisasi, mahasiswa berisiko tertinggal dalam kompetisi dunia kerja yang semakin digital dan dinamis.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan sosialisasi ini tidak hanya akan memperkenalkan mahasiswa pada aspek teknis pengembangan website, tetapi juga akan membekali mereka dengan pemahaman pedagogis mengenai bagaimana menyusun konten pembelajaran yang efektif. Sari & Pratama (2019) menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian antara konten, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik agar dapat memberikan dampak maksimal terhadap proses belajar.

Dengan dukungan teori dan praktik yang terintegrasi, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kapasitas digital mahasiswa. Saputra (2020) menyimpulkan bahwa pelatihan pengembangan website secara sistematis dapat membangun kompetensi teknologi mahasiswa secara bertahap dan berkelanjutan. Oleh karena itu, sosialisasi pengembangan website media pembelajaran ini menjadi salah satu strategi penting dalam memperkuat peran mahasiswa sebagai agen perubahan dalam ekosistem pendidikan digital.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan tentang pengembangan website sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya dalam merancang dan mengelola website sebagai sarana edukatif.

**Peserta kegiatan** adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Muhammadiyah Sorong yang berjumlah 30 orang. Kegiatan ini dilaksanakan di Aula Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sorong pada tanggal 1 Mei 2025 . Peserta dipilih berdasarkan

keterlibatannya dalam program pengembangan media pembelajaran dan memiliki minat untuk mengembangkan konten edukatif berbasis digital.

Tahapan kegiatan dimulai dari persiapan materi dan peralatan, pelaksanaan sosialisasi terkait konsep dasar dan pentingnya website dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan pelatihan teknis pembuatan dan pengelolaan website menggunakan platform yang mudah diakses oleh mahasiswa. Setelah pelatihan, dilakukan sesi pendampingan singkat untuk memastikan peserta memahami dan mampu menerapkan materi yang telah diberikan.

Sebagai **instrumen evaluasi**, digunakan pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Pre-test diberikan sebelum sesi pelatihan dimulai, sedangkan post-test dilakukan setelah pelatihan selesai. Data dari kedua instrumen ini digunakan untuk mengetahui efektivitas kegiatan dalam meningkatkan kemampuan peserta dalam mengembangkan website sebagai media pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Kegiatan sosialisasi pengembangan website sebagai media pembelajaran diikuti oleh 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Muhammadiyah Sorong. Untuk mengukur efektivitas kegiatan ini dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta, digunakan instrumen evaluasi berupa pre-test dan post-test. Tes diberikan sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilaksanakan.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan antara pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test peserta adalah 60,37, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 77,67. Ini menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata sebesar 17,3 poin setelah mahasiswa mengikuti kegiatan. Tabel berikut menyajikan perbandingan nilai pre-test dan post-test masing-masing peserta:

Tabel 1. Skor Data Peningkatan Pretes dan Postes

| No | Nama Mahasiswa | Nilai Pre-test | Nilai Post-test | Peningkatan |
|----|----------------|----------------|-----------------|-------------|
| 1  | Mahasiswa 1    | 56             | 72              | 16          |
| 2  | Mahasiswa 2    | 69             | 82              | 13          |
| 3  | Mahasiswa 3    | 64             | 82              | 18          |

|    |              |       |       |       |
|----|--------------|-------|-------|-------|
| 4  | Mahasiswa 4  | 60    | 72    | 12    |
| 5  | Mahasiswa 5  | 57    | 71    | 14    |
| 6  | Mahasiswa 6  | 70    | 82    | 12    |
| 7  | Mahasiswa 7  | 56    | 72    | 16    |
| 8  | Mahasiswa 8  | 68    | 82    | 14    |
| 9  | Mahasiswa 9  | 60    | 78    | 18    |
| 10 | Mahasiswa 10 | 60    | 76    | 16    |
| 11 | Mahasiswa 11 | 70    | 81    | 11    |
| 12 | Mahasiswa 12 | 53    | 66    | 13    |
| 13 | Mahasiswa 13 | 57    | 75    | 18    |
| 14 | Mahasiswa 14 | 52    | 63    | 11    |
| 15 | Mahasiswa 15 | 70    | 89    | 19    |
| 16 | Mahasiswa 16 | 51    | 69    | 18    |
| 17 | Mahasiswa 17 | 61    | 80    | 19    |
| 18 | Mahasiswa 18 | 55    | 69    | 14    |
| 19 | Mahasiswa 19 | 51    | 62    | 11    |
| 20 | Mahasiswa 20 | 70    | 83    | 13    |
| 21 | Mahasiswa 21 | 50    | 66    | 16    |
| 22 | Mahasiswa 22 | 61    | 78    | 17    |
| 23 | Mahasiswa 23 | 61    | 73    | 12    |
| 24 | Mahasiswa 24 | 66    | 76    | 10    |
| 25 | Mahasiswa 25 | 59    | 72    | 13    |
| 26 | Mahasiswa 26 | 65    | 76    | 11    |
| 27 | Mahasiswa 27 | 64    | 81    | 17    |
| 28 | Mahasiswa 28 | 64    | 77    | 13    |
| 29 | Mahasiswa 29 | 68    | 79    | 11    |
| 30 | Mahasiswa 30 | 61    | 76    | 15    |
|    | Rata-rata    | 60.97 | 75.33 | 14.37 |

Peningkatan nilai terjadi pada seluruh peserta tanpa terkecuali, dengan kisaran peningkatan antara 10 hingga 20 poin. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa memperoleh pemahaman dan keterampilan tambahan dalam pengembangan website. Secara kualitatif, selama kegiatan berlangsung, mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi, terutama saat praktik langsung menggunakan platform website builder. Pendampingan intensif dan materi yang mudah diikuti juga menjadi faktor pendukung utama keberhasilan kegiatan ini.

Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan mahasiswa (Sari & Wibowo, 2022). Selain itu, penggunaan pendekatan praktik langsung (*hands-on learning*) terbukti efektif untuk mahasiswa yang memiliki gaya belajar aktif.

Namun, terdapat beberapa tantangan teknis selama kegiatan, seperti keterbatasan perangkat laptop dan konektivitas internet di awal sesi. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan waktu dan kerja sama tim fasilitator. Secara umum, kegiatan ini dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam merancang dan memanfaatkan website sebagai media pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan terhadap keterampilan dan pemahaman mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis website. Peningkatan ini dibuktikan dengan selisih nilai rata-rata pre-test sebesar 60,37 dan post-test sebesar 77,67, atau terdapat peningkatan rata-rata sebesar 17,3 poin. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menyerap materi dengan baik dan menerapkannya dalam praktik secara langsung, terutama pada aspek teknis pembuatan dan pengelolaan konten website. Selain itu, partisipasi aktif mahasiswa dalam sesi tanya jawab dan praktik individu turut memperkuat capaian tersebut.

Kegiatan pelatihan ini dirancang tidak hanya untuk memberi pengetahuan konseptual, tetapi juga pengalaman praktik langsung yang berbasis pemecahan masalah. Pendekatan tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi pendidikan, sebagaimana disampaikan oleh Sari & Wibowo (2022), bahwa pembelajaran berbasis media digital yang disertai praktik langsung mampu meningkatkan keterampilan abad 21 mahasiswa, termasuk literasi digital dan kemandirian belajar. Penggunaan metode demonstrasi dan tutorial langkah demi langkah selama pelatihan memudahkan mahasiswa dalam memahami struktur dan fungsi dasar dari website pembelajaran.

Dukungan teknologi serta penyampaian materi yang sistematis juga menjadi faktor penting keberhasilan kegiatan ini. Platform pembuatan website yang digunakan mudah diakses dan sesuai dengan tingkat kemampuan awal mahasiswa. Ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menekankan bahwa pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran agar hasilnya optimal. Selain itu, kombinasi materi visual, simulasi langsung, dan pendampingan intensif menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam mencoba hal baru.

Namun demikian, pelaksanaan kegiatan ini juga menghadapi tantangan teknis, seperti keterbatasan perangkat dan gangguan koneksi internet pada awal sesi. Masalah ini sempat menghambat jalannya praktik individu, namun berhasil diatasi dengan pengaturan ulang jadwal praktik dan pendampingan secara berkelompok. Hal ini menunjukkan pentingnya kesiapan teknis dalam pelaksanaan kegiatan berbasis digital, sebagaimana diingatkan oleh Putra & Hartati (2021) bahwa

kelancaran pelatihan teknologi sangat bergantung pada ketersediaan sarana pendukung yang memadai.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam menyiapkan mahasiswa agar mampu memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Keterampilan dasar yang diperoleh melalui sosialisasi ini diharapkan menjadi fondasi bagi pengembangan lanjutan, seperti pembuatan e-modul atau platform pembelajaran personal. Dengan semakin pentingnya transformasi digital di dunia pendidikan, program seperti ini dapat menjadi strategi yang tepat untuk memperkuat kapasitas mahasiswa dalam beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran masa kini (Rahmawati & Prasetyo, 2020).

## KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pengembangan website sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Muhammadiyah Sorong. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata dari hasil pre-test ke post-test, serta respons positif mahasiswa selama proses pelatihan. Melalui pendekatan berbasis praktik langsung, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan teknis dalam membangun dan mengelola website edukatif secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat kapasitas digital mahasiswa sebagai bekal dalam menghadapi tuntutan pembelajaran berbasis teknologi di era transformasi digital pendidikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sorong yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman teknologi pembelajaran bagi mahasiswa dan dapat menjadi pijakan untuk program lanjutan di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, R. A., & Kurniawan, D. (2021). Pembelajaran Berbasis Web untuk Pendidikan Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–55.
- Fauzi, I. (2021). Kesiapan Kerja Lulusan Melalui Penguasaan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi*, 7(1), 22–30.

- Hanif, M. (2018). Literasi Digital sebagai Kompetensi Dasar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 33–42.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Implementasi Teknologi dalam Merdeka Belajar*. Jakarta: Kemdikbud RI.
- Mayer, R. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nugroho, B. S. (2019). Pengembangan Website untuk Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika Pendidikan*, 8(2), 76–84.
- Putra, D. Y., & Hartati, S. (2021). *Peningkatan kompetensi mahasiswa melalui pelatihan pengembangan media digital berbasis website*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi, 5(2), 112–120.
- Putra, D. Y., & Hartati, S. (2021). *Peningkatan kompetensi mahasiswa melalui pelatihan pengembangan media digital berbasis website*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi, 5(2), 112–120.
- Rahmawati, A., & Prasetyo, T. (2020). *Efektivitas pembelajaran berbasis e-learning dalam meningkatkan keterampilan abad 21 mahasiswa*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 7(3), 83–92.
- Saputra, A. R. (2020). Pelatihan Desain Web untuk Mahasiswa Pendidikan Vokasi. *Jurnal Vokasional Teknologi*, 4(1), 57–64.
- Sari, M. N., & Pratama, F. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Website. *Jurnal Media Pembelajaran*, 5(2), 88–96.
- Sari, N. K., & Wibowo, A. P. (2022). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 45–53. <https://doi.org/10.21009/jtp.v10i1.2534>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, E., Yuliana, R., & Maulidah, I. (2020). Analisis Kesiapan Mahasiswa dalam Penerapan E-learning. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 112–120.