

Lokakarya Pengembangan Website Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Workshop on Educational Website Development to Enhance Student Competencies in the Educational Technology Program at Universitas Negeri Makassar

Muhammad Faizal Rizky^{1*}, Dariyono¹⁾, Merrisa Monoarfa¹⁾

¹ Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

*Corresponding Author: m.faizal.rizky@unm.ac.id

Abstrak

Kesenjangan antara tuntutan kompetensi desain media pembelajaran berbasis web dan keterampilan aktual mahasiswa masih menjadi persoalan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai intervensi berbasis lokakarya yang terdiri dari empat sesi, yang mencakup pengenalan konsep desain website menggunakan platform Canva, serta pengembangan purwarupa menggunakan platform Figma. Metode pelaksanaan meliputi demonstrasi, eksplorasi terpandu, dan pendampingan selama praktik. Evaluasi melalui survei pra dan pasca, observasi, serta analisis produk menunjukkan adanya peningkatan persepsi relevansi keterampilan desain web, pemahaman mahasiswa terhadap struktur antarmuka edukatif, serta kemampuan menghasilkan prototipe website yang lebih sistematis, interaktif, dan sesuai dengan prinsip desain instruksional. Temuan ini mengindikasikan bahwa lokakarya berbasis praktik dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi kebutuhan produksi media pembelajaran digital di era industri kreatif dan pendidikan berbasis teknologi.

Kata kunci: kompetensi mahasiswa, teknologi pendidikan, desain website, lokakarya

Abstract

The gap between the demands for web-based instructional media design competencies and students' actual skills remains an issue in the Educational Technology Program at Universitas Negeri Makassar. This activity was carried out as a four-session workshop-based intervention, which included the introduction of website design concepts using the Canva platform, as well as prototype development using the Figma platform. The implementation methods included demonstrations, guided explorations, and mentoring during practice. Evaluation through pre- and post-surveys, observations, and product analysis showed an improvement in students' perception of the relevance of web design skills, their understanding of the structure of educational interfaces, and their ability to produce more systematic, interactive website prototypes that align with instructional design principles. These findings indicate that practice-based workshops can be an effective strategy for enhancing students' readiness to meet the demands of digital instructional media production in the creative industry and technology-based education era.

Keywords: student competencies, educational technology, web design, workshop

PENDAHULUAN

Program Studi Teknologi Pendidikan memiliki mandat untuk menghasilkan lulusan yang mampu merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi berbagai bentuk media pembelajaran sesuai kebutuhan pendidikan abad ke-21 (Branch & Dousay, 2015). Profil lulusan menuntut mahasiswa untuk memiliki kompetensi dalam memproduksi media digital yang beragam, termasuk website

pembelajaran, aplikasi interaktif, dan prototipe berbasis UI/UX (Schwab, 2016). Namun, kondisi aktual menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kompetensi tersebut dengan keterampilan yang dimiliki mahasiswa.

Hasil survei pra-kegiatan terhadap peserta lokakarya menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa ($n = 28$) lebih sering menggunakan media yang bersifat konsumtif, seperti aplikasi mobile, website umum, video pembelajaran, serta e-module dan PPT. Media-media ini dinilai cukup atau sangat efektif, tetapi pada saat yang sama mahasiswa jarang sekali menggunakan media yang lebih kompleks, seperti simulator, AR, atau VR. Data ini mengindikasikan bahwa mahasiswa belum memiliki pengalaman yang cukup dengan kategori media pembelajaran tingkat lanjut, baik sebagai pengguna terlebih lagi sebagai pengembang (Martin et al., 2020). Ketika penggunaan saja masih rendah, kemampuan untuk memproduksi bentuk media yang lebih mutakhir tentu menjadi semakin terbatas.

Lebih jauh lagi, sebagian besar mahasiswa menilai keterampilan pengembangan website sebagai sesuatu yang lumayan hingga sangat relevan bagi studi dan karier mereka. Namun, temuan ini kontras dengan kenyataan bahwa produksi media yang umum mereka hasilkan masih berkisar pada PPT interaktif dan e-module, dua bentuk media yang relatif sederhana. Kondisi ini memperlihatkan bahwa mahasiswa memiliki motivasi dan kesadaran akan kebutuhan keterampilan baru, tetapi belum memiliki pengetahuan awal, wawasan desain, dan pengalaman langsung yang memadai untuk mengeksplorasi jenis media yang lebih maju seperti website pembelajaran (Clark & Mayer, 2016).

Kesenjangan kompetensi ini tidak serta-merta disebabkan oleh kekurangan satu pihak tertentu. Mahasiswa datang dengan latar belakang dan pengalaman media yang berbeda-beda, dan tidak semua memiliki paparan awal terhadap teknologi desain digital (Selwyn, 2016). Pada saat yang sama, dinamika kurikulum dan pembelajaran di kelas seringkali membuat mahasiswa perlu mencari sumber belajar tambahan untuk memperluas wawasan mereka. Dalam konteks inilah, intervensi berbasis lokakarya menjadi sangat relevan sebagai alternatif untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa (Kolb, 2014).

Lokakarya “*Produksi Website Pembelajaran melalui Canva dan Figma*” diselenggarakan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa memperluas kompetensi mereka di luar pembelajaran reguler. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diperkenalkan pada prinsip desain website, pembuatan wireframe, perancangan high-fidelity mockup, serta pembuatan interactive prototype menggunakan platform desain mutakhir. Dengan demikian, lokakarya ini diharapkan dapat menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kesiapan mahasiswa menghadapi tuntutan industri kreatif dan pendidikan digital yang semakin berkembang.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 28 mahasiswa dari Program Studi Teknologi Pendidikan UNM, terdiri dari 4 mahasiswa angkatan 2022 dan 24 mahasiswa angkatan 2024. Peserta direkrut melalui mekanisme pendaftaran terbatas, dibuka khusus untuk mahasiswa aktif Prodi Teknologi Pendidikan yang berminat meningkatkan kompetensi desain media digital dan perancangan antarmuka web.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam empat sesi tatap muka, yaitu pada tanggal 20 November, 21 November, 25 November, dan 3 Desember. Sesi 1-3 berfokus pada pelatihan desain media menggunakan Canva, yang dibawakan oleh Muhammad Faizal Rizky selaku penyelenggara sekaligus instruktur utama. Sesi ke-4 berfokus pada perancangan wireframe dan mockup website menggunakan Figma, dipandu oleh Fahri Azhari, seorang UI/UX Designer yang menjadi narasumber tamu. Setiap sesi mencakup pemaparan konsep, demonstrasi teknis, dan praktik mandiri oleh peserta.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, digunakan empat instrumen evaluasi: (1) survei pra-kegiatan untuk memetakan persepsi awal peserta terhadap penggunaan media pembelajaran digital dan kesiapan mereka dalam pengembangan website; (2) survei pasca-kegiatan untuk melihat perubahan persepsi dan tingkat kepuasan; (3) lembar observasi praktik yang digunakan selama sesi workshop

untuk memantau keterlibatan dan kemampuan teknis peserta; serta (4) penilaian deskriptif terhadap desain prototipe website yang dihasilkan peserta pada akhir program.



Gambar 1. Sesi praktik platform Figma oleh pemateri Fahri Azhari

Analisis evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif. Pertama, dilakukan perbandingan persepsi sebelum dan sesudah kegiatan untuk melihat peningkatan pemahaman dan keyakinan peserta dalam menggunakan Canva dan Figma. Kedua, kualitas produk prototipe website peserta dianalisis secara deskriptif berdasarkan kriteria dasar seperti konsistensi visual, struktur navigasi, dan keterbacaan. Ketiga, tingkat kepuasan peserta terhadap materi, instruktur, dan manfaat kegiatan juga dihitung sebagai indikator penerimaan dan relevansi kegiatan bagi kebutuhan mahasiswa prodi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan lokakarya menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan persepsi peserta terhadap pengembangan website pembelajaran menggunakan Canva dan Figma. Data diperoleh dari survei pra-pasca, observasi, serta analisis deskriptif terhadap produk desain peserta.

1. Perubahan Persepsi dan Kesiapan Pengembangan Website

Survei pra-kegiatan mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa belum familiar dengan pengembangan website pembelajaran dan lebih banyak mengandalkan media sederhana seperti PPT interaktif dan e-modul. Mayoritas responden menyatakan belum pernah mengembangkan website dan belum memahami fungsi wireframing maupun prototyping sebagai bagian dari alur desain.

Setelah mengikuti lokakarya, terjadi peningkatan persepsi yang konsisten. Sebanyak 25% peserta sangat setuju dan 50% setuju bahwa mereka merasa lebih percaya diri mengembangkan prototipe website. Selain itu, 87,5% peserta setuju atau sangat setuju bahwa keterampilan yang diperoleh relevan dengan kebutuhan studi, dan proporsi yang sama menyatakan berencana mengembangkan media pembelajaran berbasis website di masa depan. Temuan ini menunjukkan bahwa lokakarya berhasil memperluas wawasan peserta mengenai alternatif media digital yang lebih maju serta meningkatkan kesiapan mereka untuk mencoba platform desain yang sebelumnya tidak mereka kuasai.

2. Penilaian terhadap Pelaksanaan Lokakarya

Respons peserta terhadap pelaksanaan lokakarya sangat positif. Seluruh peserta menyatakan bahwa pemaparan konsep dan demonstrasi platform mudah diikuti, dengan 62,5% setuju dan

37,5% sangat setuju. Pendampingan praktik dinilai membantu, meskipun terdapat variasi pada tingkat dukungan (50% sangat setuju, 25% setuju, 25% netral), menunjukkan bahwa beberapa peserta masih memerlukan waktu atau bimbingan lebih intensif, terutama pada penggunaan Figma.

Materi kegiatan dinilai sesuai kebutuhan (87,5% setuju atau sangat setuju), dan hampir semua peserta (87,5%) menilai durasi serta pembagian sesi sudah tepat. Hal ini sejalan dengan temuan observasi, di mana peserta terlihat antusias mencoba elemen interaktif seperti hyperlink, scrolling, serta desain responsif dalam prototipe mereka.

3. Analisis Produk Desain Peserta

Produk akhir berupa prototipe website menunjukkan variasi tingkat kompleksitas. Sebagian besar peserta mampu menyusun struktur dasar website (header–footer, halaman utama, dan navigasi), membuat wireframe sederhana, dan menghasilkan mockup dengan tata letak visual yang konsisten. Beberapa peserta telah mencoba fitur interaktif seperti vertical scroll dan cross-page interactions. Meskipun begitu, kedalaman eksplorasi fitur masih terbatas, terutama pada aspek prinsip UI/UX lintas platform dan desain elemen yang lebih kompleks.

Hasil ini konsisten dengan pernyataan peserta bahwa waktu pelatihan relatif singkat untuk mempelajari seluruh fitur Figma secara optimal. Namun demikian, capaian tersebut cukup menunjukkan bahwa peserta berhasil mencapai kompetensi dasar dalam desain website pembelajaran.

4. Umpam Balik Peserta

Jawaban terbuka memperkuat temuan kuantitatif. Peserta paling terbantu oleh pengenalan Figma sebagai standar industri dan penjelasan mengenai alur pengembangan website (flowchart, wireframe, mockup, hingga prototipe). Untuk pengembangan selanjutnya, peserta menyatakan ketertarikan mempelajari UI/UX secara lebih mendalam, termasuk desain aplikasi pembelajaran.

Saran yang muncul meliputi penambahan jumlah tutor, waktu pendalaman yang lebih panjang, serta konsistensi jadwal. Masukan ini mengindikasikan bahwa kebutuhan peserta tidak hanya berkaitan dengan penguasaan teknis, tetapi juga kebutuhan akan ekosistem pendukung pembelajaran berbasis praktik yang lebih terstruktur.



Gambar 2. Sesi praktik platform Canva oleh pemateri Muhammad Faizal Rizky

Hasil lokakarya menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman dan kepercayaan diri peserta dalam mengembangkan website pembelajaran sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa keterampilan desain digital dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pelatihan berbasis praktik (*practice-oriented training*) (Ardian, 2021; Clark & Mayer, 2016). Sebelum mengikuti kegiatan, mahasiswa cenderung terbatas pada penggunaan media sederhana seperti PPT dan e-modul. Hal ini menunjukkan bahwa eksposur mereka terhadap media digital yang lebih kompleks masih rendah,

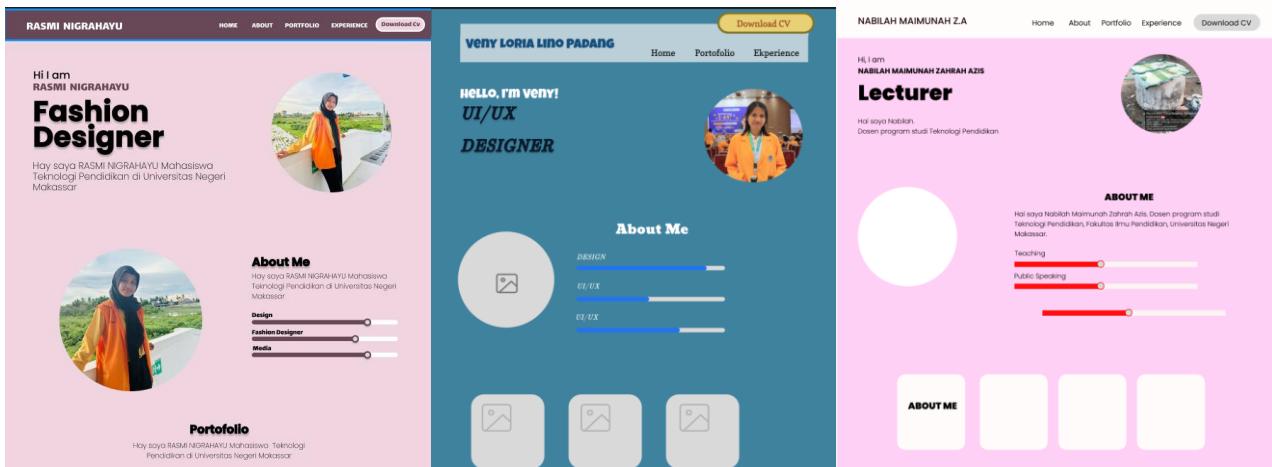
sebuah kondisi yang umum terjadi pada mahasiswa teknologi pendidikan yang belum memiliki pengalaman langsung dalam proyek desain aktual (Siregar & Hasibuan, 2020).

Peningkatan persepsi pasca-kegiatan, terutama pada aspek kepercayaan diri dan persepsi relevansi, mengindikasikan bahwa lokakarya berhasil menutup sebagian kesenjangan antara tuntutan kompetensi lulusan dan pengalaman belajar mahasiswa. Dalam konteks kurikulum teknologi pendidikan, kemampuan memproduksi media digital interaktif, termasuk website dan prototipe aplikasi, merupakan bagian dari profil lulusan pada hampir seluruh program studi sejenis di Indonesia (Nugroho & Kurniawan, 2022). Ketika mahasiswa menyatakan bahwa keterampilan ini relevan bagi studi dan karier mereka, hal tersebut memperkuat argumen bahwa pelatihan berbasis platform industri seperti Figma memberikan *authentic learning experience* yang lebih dekat dengan kebutuhan pasar tenaga kerja digital (Herrington & Herrington, 2007).

Selain itu, respon positif peserta terhadap kejelasan materi, demonstrasi, dan pendampingan menunjukkan bahwa model lokakarya ini efektif sebagai bentuk dukungan instruksional tambahan yang selama ini kurang mereka peroleh dalam pembelajaran formal. Dalam literatur, *supplemental digital skills training* dapat mempercepat kompetensi mahasiswa ketika pembelajaran reguler belum menyediakan waktu cukup untuk pendalaman praktik (Widiastuti, 2019). Namun, temuan bahwa sebagian peserta masih membutuhkan pendampingan lebih intensif menunjukkan bahwa penguasaan prinsip UI/UX tidak dapat dicapai hanya melalui pelatihan jangka pendek, tetapi membutuhkan praktik berkelanjutan dan bimbingan bertahap (Norman, 2013).

Analisis produk peserta menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mencapai keterampilan dasar desain, meskipun belum pada tingkat kompleksitas tinggi. Ini sangat sesuai dengan pola perkembangan kompetensi desain digital pemula, yang umumnya dimulai dari penguasaan struktur dan navigasi sebelum dapat mengembangkan solusi visual dan interaktif yang matang (Tidwell et al., 2020). Kesulitan peserta pada fitur lanjutan Figma juga konsisten dengan penelitian bahwa *prototyping tools* memiliki kurva belajar yang relatif curam bagi pengguna baru (Pannafino, 2018).

Umpam balik peserta terkait durasi, kedalaman materi, dan kebutuhan tutor tambahan menegaskan bahwa pelatihan lanjutan atau program berjenjang kemungkinan diperlukan. Hal ini selaras dengan literatur yang menekankan pentingnya *scaffolded learning pathways* dalam pendidikan desain digital, di mana keterampilan kompleks perlu dibangun secara berlapis melalui serangkaian pengalaman belajar yang progresif (Reiser & Tabak, 2014).



Gambar 3. Tiga contoh purwarupa website yang dirancang peserta menggunakan platform Figma

Peserta juga menunjukkan peningkatan persepsi kompetensi: mereka merasa lebih percaya diri mengembangkan prototipe website, menilai keterampilan tersebut relevan dengan kebutuhan studi dan dunia kerja, dan berencana mengembangkan media berbasis web di masa depan. Hal ini menegaskan bahwa lokakarya semacam ini mampu mengisi kesenjangan antara tuntutan kompetensi

lulusan dan keterbatasan pengetahuan awal mahasiswa, sekaligus memberikan pengalaman autentik dalam menggunakan perangkat desain profesional seperti Figma.

Meskipun demikian, peserta menilai bahwa pendalaman materi, khususnya kemampuan prototyping dan eksplorasi fitur lanjutan Figma, memerlukan waktu tambahan. Oleh karena itu, pengembangan program lanjutan dengan durasi lebih panjang dan jumlah fasilitator lebih banyak direkomendasikan. Secara keseluruhan, kegiatan ini terbukti merupakan bentuk pengabdian masyarakat internal yang efektif dan relevan, serta dapat menjadi model pelatihan berkelanjutan untuk memperkuat kompetensi digital mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Secara keseluruhan, lokakarya ini menunjukkan bahwa ketika mahasiswa diberikan kesempatan belajar melalui pendekatan praktik langsung, akses ke perangkat digital profesional, dan contoh alur kerja industri, mereka mampu memperluas kompetensi yang sebelumnya belum terfasilitasi. Implikasi ini penting bagi institusi maupun dosen sebagai dasar pengembangan kegiatan yang menghubungkan kebutuhan pasar tenaga kerja, perkembangan teknologi, dan kesiapan mahasiswa menghadapi tantangan produksi media pembelajaran modern.



Gambar 4. Peserta, penyelenggara, dan pemateri lokakarya.

Kegiatan pengabdian ini ditutup dengan sesi foto bersama yang melibatkan peserta, penyelenggara, dan pemateri pelatihan Figma. Sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi aktif, seluruh pihak yang terlibat tampak antusias dalam mengabadikan momen penutupan tersebut. Lokakarya ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web, yang diakhiri dengan suasana yang menunjukkan semangat kolaboratif.

KESIMPULAN

Kegiatan lokakarya produksi website pembelajaran menggunakan Canva dan Figma ini berhasil memberikan peningkatan yang nyata pada pemahaman, persepsi, dan rasa percaya diri mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar dalam merancang media pembelajaran berbasis web. Data survei pra- dan pasca-kegiatan menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, penggunaan website sebagai media belajar relatif jarang dan mahasiswa masih minim paparan terhadap praktik desain web maupun prinsip UI/UX. Setelah mengikuti empat sesi lokakarya, mayoritas peserta menyatakan bahwa penjelasan konsep mudah dipahami, demonstrasi dapat diikuti, dan pendampingan praktik membantu mengatasi tantangan teknis.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi kepada Fahri Azhari, yang telah berperan sebagai mentor pada sesi pelatihan Figma dan memberikan kontribusi signifikan terhadap keberhasilan lokakarya ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada komunitas MLUP selaku fasilitator dan penyelenggara kegiatan, yang telah menyediakan dukungan organisasi dan teknis selama pelaksanaan. Tidak lupa, penulis berterima kasih kepada seluruh mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri

Makassar, khususnya angkatan 2022 dan 2024, yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan masukan konstruktif sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, A. (2021). Pelatihan desain media pembelajaran digital untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 145–158.
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2015). *Survey of instructional design models* (5th ed.). Association for Educational Communications and Technology.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- Fauzi, R., & Wijaya, A. F. (2022). Analisis kemampuan desain UI/UX mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 145–158.
- Herrington, A., & Herrington, J. (2007). Authentic mobile learning in higher education. In A. Herrington, J. Herrington, J. Mantei, I. Olney, & B. Ferry (Eds.), *New technologies, new pedagogies: Mobile learning in higher education* (pp. 1–14). University of Wollongong Press.
- Junaidi, A., & Hasanah, U. (2022). Efektivitas pelatihan berbasis lokakarya dalam meningkatkan keterampilan teknologi pendidikan mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 4(1), 33–42.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Pearson.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability* (3rd ed.). New Riders.
- Martin, F., Sun, T., & Westine, C. D. (2020). A systematic review of research on online teaching and learning from 2009 to 2018. *Computers & Education*, 159, 104009.
- Nelson, G. (2021). *Practical UI/UX design and prototyping with Figma*. TechPress.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. MIT Press.
- Nugroho, M. A., & Kurniawan, D. (2022). Profil kompetensi lulusan program studi teknologi pendidikan dan tantangan era digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 12–25.
- Pannafino, J. (2018). *Interaction design: A visual guide*. Rockport.
- Reiser, B. J., & Tabak, I. (2014). Scaffolding. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (2nd ed., pp. 44–62). Cambridge University Press.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2018). *Trends and issues in instructional design and technology* (4th ed.). Pearson.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates* (2nd ed.). Bloomsbury.
- Setiawan, A. (2021). Kesiapan mahasiswa dalam produksi media pembelajaran digital: Studi deskriptif pada program studi pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(1), 77–89.
- Siregar, S., & Hasibuan, M. (2020). Eksplorasi kemampuan mahasiswa dalam produksi media pembelajaran digital. *Jurnal Pengembangan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 33–45.
- Susanti, D., & Pramono, H. (2020). Pemanfaatan Canva sebagai media desain grafis untuk pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(3), 220–229.
- Tidwell, J., Luxton, B., & Farrell, A. (2020). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design* (3rd ed.). O'Reilly.

Widiastuti, I. (2019). Pelatihan keterampilan digital sebagai pendukung pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 201–210.