

## Sosialisasi Pembuatan Website dan Optimalisasi Youtube Sebagai Sarana Digitalisasi PKBM Tunas Mekar

Avila Aras<sup>1</sup>, Iqlima Ramiza Fauzi<sup>2</sup>, Kamilia Zulfa<sup>3</sup>, Khotimatus Sangadah<sup>4</sup>, Saidatul Ulfa<sup>5</sup>, Prasetyo Listiyaji<sup>\*6</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>PPG Prajabatan IPA, Universitas Negeri Semarang

<sup>6</sup>Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas FMIPA, Universitas Negeri Semarang

\*e-mail: [iqlimaramizafauzi@gmail.com](mailto:iqlimaramizafauzi@gmail.com)

### Abstrak

Pendidikan telah memasuki era baru yang dikenal dengan Society 5.0, dimana satuan pendidikan nonformal seperti Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat mempersiapkan peserta didik menghadapi abad ke-21 dengan pelatihan kecakapan hidup berbasis digital. Sayangnya, terbatasnya akses terhadap teknologi di lingkungan ini sering kali menyebabkan kurangnya informasi dan sumber daya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kelompok mahasiswa Prajabatan PPG berinisiatif melaksanakan pelatihan kecakapan hidup berbasis digital dengan membuat website dan mengelola saluran media sosial seperti YouTube untuk menyediakan sumber daya digital kepada peserta didik dan tenaga kependidikan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital sekaligus menjadikan PKBM Tunas Mekar Kota Semarang lebih mudah diakses. Implementasi program ini meliputi membangun kemitraan, membuat website dan konten YouTube, menyiapkan sumber daya, melakukan kegiatan sosialisasi, serta mengevaluasi dan melaporkan hasil proyek. Hasil yang telah dicapai melalui kegiatan sosialisasi ini telah mengoptimalkan keterampilan dan pengetahuan digital di kalangan warga PKBM Tunas Mekar, sehingga semakin menekankan pentingnya teknologi dalam mendukung masyarakat luas.

**Kata kunci:** Sosialisasi Pembuatan Website, Youtube, PKBM.

### Abstract

Education has entered a new era known as Society 5.0, where non-formal education units like Community Learning Activity Centers prepare students for the 21st century with digital-based life skills training. Unfortunately, limited access to technology in these settings often leads to a lack of information and resources. To address this issue, the PPG Pre-service student group has taken the initiative to implement digital-based life skills training by creating a website and managing social media channels like YouTube to provide digital resources to students and education personnel. This program aims to improve digital knowledge and skills while making PKBM Tunas Mekar Semarang City more accessible. The implementation of this program includes building partnerships, creating website and YouTube content, preparing resources, conducting socialization activities, and evaluating and reporting project results. The successful implementation of this program through the socialization activity has optimized digital skills and knowledge among PKBM Tunas Mekar residents, highlighting the importance of technology for supporting the wider community.

**Keywords:** Socialization on Website Creation, Youtube, PKBM.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 telah memasuki Era Society 5.0 yaitu sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi [1][4]. Pada era ini diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, dan kompetitif dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sehingga dapat meningkatkan kualitas lulusan peserta

didik yang sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital. Dalam menghadapi *Era Society 5.0*, dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kecakapan hidup (*Life Skills*).

Peningkatan kecakapan hidup dapat dilaksanakan di berbagai jalur pendidikan nasional menurut UU No.20 Tahun 2003 terdiri atas pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan Non-Formal dapat disingkat PNF adalah program pembelajaran yang terselenggara secara terancang untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada diri peserta didik. PNF lebih menekankan kepada kompetensi peserta didik dengan menerapkan kurikulum yang berpusat pada kepentingan dan kebutuhan peserta didik. Proses pembelajaran PNF dipusatkan di lingkungan masyarakat.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Tunas Mekar merupakan salah satu satuan Pendidikan Non-Formal yang berfungsi sebagai suatu wadah berbagai kegiatan pembelajaran untuk pemberdayaan potensi dalam menggerakkan pembangunan di bidang pendidikan, sosial, ekonomi, maupun budaya. Berdasarkan data dapodik, terdapat 100 peserta didik yang mengikuti program penyetaraan Paket A, B, dan C sebagai pendidikan kesetaraan untuk masyarakat yang tidak menempuh pendidikan formal mulai dari SD, SMP, dan SMA, serta pelatihan kecakapan hidup (*Life Skill*) yang berfokus pada pengembangan diri peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara didapatkan data berupa terbatasnya penggunaan teknologi di PKBM Tunas Mekar yang berdampak pada minimnya informasi tentang PKBM Tunas Mekar. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring menggunakan Whatsapp tidak cukup menjangkau seluruh potensi peserta didik. Selain itu pelatihan kecakapan hidup yang diselenggarakan hanya berfokus pada kegiatan praktis belum meliputi kegiatan yang mengembangkan kecakapan digital peserta didik. Sementara itu, peserta didik dihadapkan dengan tantangan *Era Society 5.0* yang memerlukan peserta didik mempunyai kecakapan hidup berbasis digital. Menjawab permasalahan itu, mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 2 Tahun 2022 Universitas Negeri Semarang berinisiatif untuk merencanakan suatu proyek yang dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai langkah awal digitalisasi pembelajaran di PKBM Tunas Mekar. Tujuan proyek ini memberikan kecakapan hidup berbasis digital pada peserta didik dan tenaga pendidikan melalui Sosialisasi Pembuatan Website dan Pengelolaan Youtube dalam optimisasi digital di PKBM Tunas Mekar.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi: perijinan kepada PKBM Tunas Mekar dengan membangun kemitraan, pembuatan website dan konten youtube, persiapan sumber daya, penyampaian informasi melalui sosialisasi, evaluasi, dan pelaporan hasil proyek. Dalam menyelesaikan permasalahan yang diuraikan sebelumnya, yaitu dilaksanakan dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi dengan membuat website dan mengelola sosial media untuk meningkatkan sumber informasi PKBM sebagai langkah awal digitalisasi di PKBM Tunas Mekar, serta melaksanakan kegiatan sosialisasi untuk mendemonstrasikan cara membuat website dan mengelola youtube sebagai upaya meningkatkan kecakapan hidup warga PKBM Tunas Mekar. Dalam melaksanakan sosialisasi digunakan handout sebagai panduan yang dapat diterapkan oleh PKBM untuk menambah pelatihan kecakapan hidup yang diterima oleh peserta didik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dalam optimisasi penggunaan teknologi adalah dengan membuat website PKBM Tunas Mekar dengan domain <https://pkbmtunasmekar.com/>. Pembuatan website ini bertujuan meningkatkan layanan informasi yang dapat diakses oleh masyarakat yang membutuhkan pendidikan non formal. Website ini juga dapat difungsikan oleh PKBM Tunas

Mekar sebagai sarana pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik.

Website ini dikemas dalam bentuk one-side template untuk memudahkan penampilan informasi pada setiap halaman mulai dari beranda, profil, program, pelatihan, jejak alumni, informasi penerimaan peserta didik baru, hingga berita terbaru tentang PKBM Tunas Mekar. Tampilan *website* PKBM Tunas Mekar dibuat semenarik mungkin agar dapat menumbuhkan minat bagi khalayak umum bisa mengetahui tentang PKBM Tunas Mekar lebih mendalam. Berikut ini hasil tampilan pada menu *website* PKBM Tunas Mekar Kota Semarang.

1. Beranda, berisi tentang informasi penjelasan umum pengertian dari PKBM Tunas Mekar Kota Semarang.



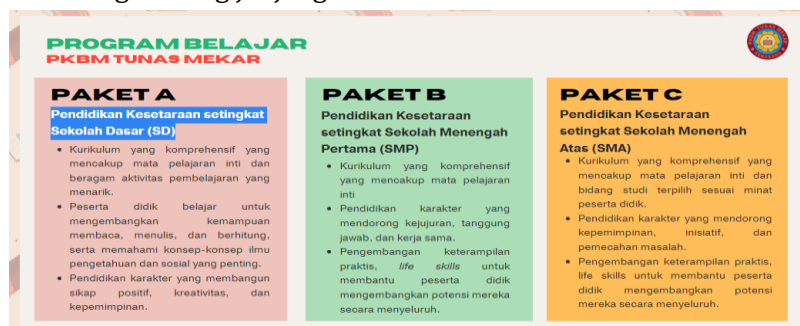
Gambar 1. Beranda *Website* PKBM Tunas Mekar Kota Semarang

2. Profile PKBM Tunas Mekar, berisi tentang informasi Jenjang Pendidikan, Status Lembaga, Alamat lembaga, dan Alamat sekretariat, serta visi misi PKBM Tunas mekar Kota Semarang.



Gambar 2. Profile *Website* PKBM Tunas Mekar Kota Semarang

3. Program Belajar PKBM Tunas Mekar, berisi informasi tentang program pendidikan kesetaraan dari jenjang setingkat sekolah dasar (Paket A), jenjang setingkat Sekolah menengah pertama (Paket B), dan jenjang setingkat Sekolah menengah atas (Paket C) serta penjelasan singkat mengenai kurikulum, pengembangan keterampilan dan pendidikan karakter dari masing-masing jenjang kesetaraan.



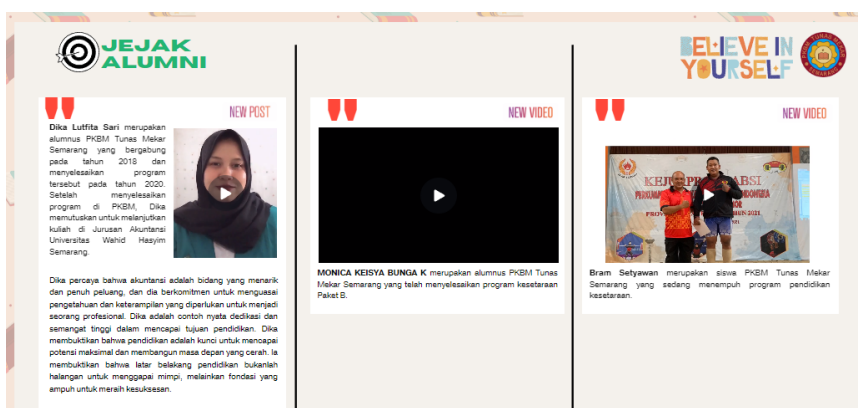
Gambar 3. Program Belajar *Website* PKBM Tunas Mekar Kota Semarang

4. Pelatihan/ *Life Skills* PKBM Tunas Mekar, berisi informasi tentang berbagai jenis kegiatan pelatihan diantaranya pelatihan menjahit, pelatihan pembuatan batik jumputan, pelatihan membuat *ecoprint* dengan tujuan agar siswa PKBM Tunas mekar memiliki kreativitas, menumbuhkan jiwa wirausaha berbasis ekonomi kreatif dan inovasi yang bernilai ekonomis sehingga dapat membuka usaha sendiri atau bekerja di industri konveksi/garmen.



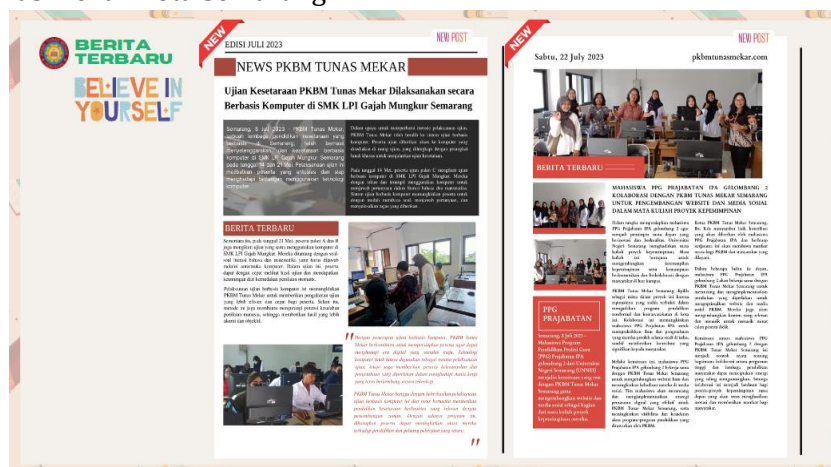
Gambar 4. Pelatihan/ *Life Skills* Website PKBM Tunas Mekar Kota Semarang

5. Jejak Alumni PKBM Tunas Mekar, berisi informasi tentang testimoni dari beberapa alumni PKBM Tunas mekar Kota Semarang selama menempuh pendidikan.



Gambar 5. Jejak Alumni Website PKBM Tunas Mekar Kota Semarang

6. Berita Terbaru PKBM Tunas Mekar, berisi tentang seputar kegiatan yang telah dilakukan PKBM Tunas Mekar Kota Semarang.



Gambar 5. Berita Terbaru Website PKBM Tunas Mekar Kota Semarang



Banyak program PKBM yang pada kenyataannya belum banyak dikenal kalangan masyarakat [7]. Artinya, keadaan tersebut menjadikan PKBM belum bisa memaksimalkan potensi yang dimilikinya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa salah satu faktor penyebab suatu instansi belum sampai tahap sejahtera ialah karena belum mampu memaksimalkan digitalisasi yang ada, dengan kreatifitas dan berinovasi terhadap penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan serta peluang yang ada [3].

Website ini dirancang dan dibuat sebagai bagian dari upaya promosi PKBM Tunas Mekar Kota Semarang dengan berbagai potensinya. Pembuatan ini dilakukan dengan persetujuan agar PKBM Tunas Mekar Kota Semarang bisa dikenal dan bisa dipromosikan melalui *website* tersebut. Pembuatan dilakukan dengan merancang dan membuat *website* yang sesuai dengan kebutuhan. Perancangan dan pembuatan mengikuti kaidah dari pembuatan perangkat lunak. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan merancang dan membuat youtube.

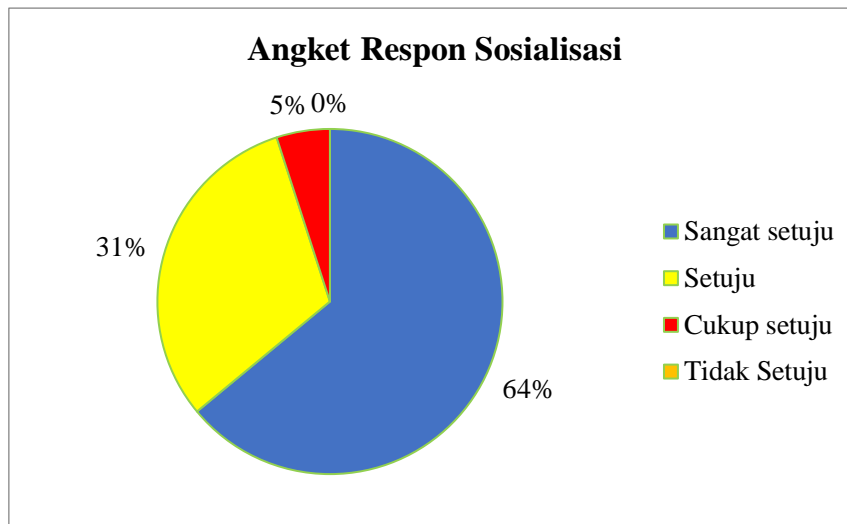
Kegiatan selanjutnya adalah memberikan sosialisasi bagi peserta didik dan tutor PKBM (sebagai admin) terhadap *website* PKBM dengan materi sosialisasi meliputi: pengenalan konten *website* dan pengelolaannya, pengenalan youtube sebagai alat promosi produk-produk yang dihasilkan oleh PKBM Tunas Mekar. Kegiatan sosialisasi ini dibuat dalam bentuk *Forum Group Discussion* (FGD). Peserta didik dan tutor PKBM Tunas Mekar didampingi oleh tim pengabdian bersama-sama mengikuti acara kegiatan sosialisasi pengembangan *website* dan media sosial. Dalam FGD ini, semua berjalan secara antusias dan efektif hingga semua peserta bisa memahami pentingnya *website* PKBM untuk menunjang pengenalan serta menunjang digitalisasi PKBM Tunas Mekar Kota Semarang. Sosialisasi ini dilaksanakan agar keberlanjutan tahapan pengembangan *website* dan Youtube PKBM serta konten-kontennya dapat terjaga dengan baik.



Gambar 6. Kegiatan Sosialisasi Pembuatan *Website* dan Media Sosial (Youtube)

*Website* dan media sosial (youtube) ini akan dikelola oleh pihak PKBM. Pengelolaan yang berkaitan dengan *website* memberikan pengetahuan dan pemahaman serta adanya partisipasi pihak PKBM dalam penerapan teknologi berbasis TIK. Sosialisasi dilakukan untuk memberikan pemahaman tentang arti penting TIK bagi warga PKBM Tunas Mekar Kota Semarang. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan materi-materi yang berkaitan dengan penggunaan TIK sebagai media promosi seperti pemanfaatan dan kemungkinan penggunaan *website* dan media sosial youtube. Kegiatan ini dilakukan untuk mensosialisasikan pengembangan *website* dan media sosial (youtube) sebagai media promosi bahwa PKBM Tunas Mekar Kota Semarang telah memiliki *website* dan youtube.

Dalam kegiatan sosialisasi ini juga dilakukan evaluasi untuk mengetahui respon peserta sosialisasi. Evaluasi dilaksanakan dengan pemberian angket dalam bentuk *google form* kepada para peserta untuk memberikan tanggapan, kesan, dan kesan setelah mengikuti sosialisasi. Sosialisasi *website* dan media sosial (youtube) yang diselenggarakan oleh tim pengabdian akan dinilai sejauh mana pemahaman yang dapat diserap dari materi yang diberikan. Berikut ini adalah hasil rata-rata angket respon peserta terhadap sosialisasi.



Gambar 7. Hasil Angket Respon Sosialisasi PKBM Tunas Mekar

Berdasarkan hasil rata-rata angket respon sosialisasi *website* dan sosial media youtube di PKBM Tunas Mekar Kota Semarang terdapat 64% peserta menyatakan sangat setuju, 31% peserta menyatakan setuju, 5% peserta menyatakan cukup setuju, dan 0% peserta menyatakan tidak setuju. *Website* menjadi sarana promosi dan informasi yang dapat di akses oleh berbagai kalangan, sehingga hampir setiap lembaga dan sekolah memiliki *website* [2]. Melalui *website* setiap orang dapat mengetahui informasi atau perkembangan disuatu tempat [5]. Salah satu *platform website* yang familiar bagi pengguna internet adalah *wordpress*. *Wordpress* memiliki berbagai fitur gratis dan berbayar yang sama-sama mudah [1]. Beberapa keunggulan *wordpress* yaitu tema yang menarik dan mudah diganti, memiliki tampilan yang menarik dan sederhana, cepat terideks Google, dapat diinstal dan diakses di komputer jinjing dan gawai, mempunyai fasilitas *export* dan *impor* data sehingga pengguna mudah dalam memasukkan data atau konten ke dalam *website*, mempunyai multi bahasa termasuk bahasa Indonesia, dan banyak berbagai fitur baru yang dapat digunakan sesuai kebutuhan [6].

Pembuatan *website* sebagai media publikasi dan informasi dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas terutama bagi masyarakat yang ingin mengikuti program kesetaraan. Dengan adanya *website* PKBM Tunas Mekar kota Semarang memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi tanpa mengenal jarak dan waktu, sebagai media penyampaian informasi *up to date*, efektif dan efisien karena jangkauan penyebaran lebih luas. Untuk mewujudkan *website* sebagai sarana publikasi dan informasi perlu adanya pemahaman dan pengetahuan bagi tutor PKBM Tunas Mekar Kota Semarang dalam mengelola *website*. Pemahaman pemanfaatan *website* sebagai sumber publikasi dan informasi PKBM Tunas Mekar Kota Semarang sangat penting dan dibutuhkan untuk di adakan.

Bentuk kegiatan sosialisasi *website* dan media sosial merupakan cara yang efektif untuk memberikan penyegaran dan wawasan serta pengetahuan baru dibidang pembuatan *website* dan media sosial. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan serta keterampilan tutor PKBM Tunas Mekar Kota Semarang dalam mengembangkan *website* dan media sosial yang lebih menarik dan berkelanjutan sebagai sarana promosi dan informasi tentang PKBM Tunas Mekar Kota Semarang.

#### 4. KESIMPULAN

Penguatan *branding* PKBM Tunas Mekar Kota Semarang sebagai sarana media publikasi digital melalui sosialisasi pembuatan *website* dan media sosial youtube kepada warga PKBM Tunas Mekar Kota Semarang. Dari hasil sosialisasi *website* dan media sosial di PKBM Tunas Mekar, dapat disimpulkan bahwa warga PKBM Tunas Mekar Kota Semarang mengikuti kegiatan sosialisasi pembuatan *website* dan media sosial dengan baik sesuai dengan pemaparan materi yang telah

diberikan. Dengan adanya program sosialisasi pembuatan *website* dan media sosial di PKBM Tunas Mekar dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, kompetensi digital serta kemampuan dalam membuat *website* dan media sosial. Sehingga, warga PKBM Tunas Mekar menyadari bahwa pentingnya pengetahuan tentang teknologi informasi dapat mendukung dan meningkatkan aksesibilitas masyarakat luas terhadap PKBM Tunas Mekar Kota Semarang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aini, A. Q., & Joni, D. P. (2017). Pembuatan Website Menggunakan Cms Wordpress Sebagai Media Promosi Pada Rumah Crochet Batu. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 3(1), 287–292. <http://jab.polinema.ac.id/index>
- [2] Amilia, F., Rowindi, G., & Mubarq, S. (2022). Pemanfaatan Publikasi Di Media Sosial Untuk Lembaga Pendidikan. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 1141–1147. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.9355>
- [3] Handoko, B., Susanto, A., Kartikadarma, E., & Yusuf, R. (2021). Implementasi Web Desa Wisata Tempellemahbang, Jepon, Blora untuk Promosi dan Peningkatan Pengunjung. *JUDIMAS*, 2(2), 117–127. <https://doi.org/10.30700/jm.v2i2.1202>
- [4] Husnah, N. (2022). pembelajaran inquiry terbimbing di era society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PSNIP/article/view/753/783>
- [5] Juanita, S., Pramusinto, W., & Anif, M. (2020). Pembuatan Website Komunitas Parenting “Kampus Keluarga” sebagai Media Publikasi Informasi dan Edukasi Parenting. *Urnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(3), 546–554. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i3.11575>
- [6] Julianto, L. (2017). Penerapan Website Sebagai Media Publikasi Yayasan Sosial Assalafiyah Surabaya Dan Hidayatush’ Shibyan. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 6(1), 19–28. <https://doi.org/10.31504/komunika.v6i1.738>
- [7] Purwanti, Y., Agustin, S. A. D., & Narulita, T. A. (2023). Ruang kreativitas dalam masyarakat modern berbasis solidaritas. *Soshumdik*, 2(2), 1–22. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v2i2.773>