

PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL SISWA SMP ISLAM BAHRUL ULUM MELALUI PELATIHAN WEBSITE BUILDER

Septa¹, Syndhe Qumaruw Syty², and Diki Rasapta³

¹Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl.Raya Puspitek No.46 Buaran, Serpong,
KotaTangerang Selatan, Provinsi Banten, Indonesia, 15310
e-mail: ¹septa.mahara79@gmail.com

^{2,3}Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl.Raya Puspitek No.46 Buaran, Serpong,
KotaTangerang Selatan, Provinsi Banten, Indonesia, 15310
e-mail: ²syndhequmaruw4@gmail.com, ³dikirasapta01@gmail.com

Abstract

The digital era presents a paradox where the younger generation, despite being adept technology users, often lacks productive digital skills. This gap limits their potential to transition from passive content consumers to active creators. This community service program was designed to address this challenge by enhancing the digital literacy and technical skills of students at SMP Islam Bahrul Ulum through website creation training. The program utilized a workshop method with a Project-Based Learning (PBL) approach, engaging 30 seventh-grade students. To ensure accessibility, the training employed a no-code website builder platform, removing the technical barriers associated with programming. The program's effectiveness was measured using pre-test and post-test evaluations, which demonstrated a significant increase in conceptual understanding, with the average score rising from 42 to 86. Furthermore, practical skill acquisition was evidenced by 93% of participants successfully creating and publishing a functional website. The findings confirm that this structured intervention effectively transformed students into confident digital creators, equipping them with foundational skills for the digital economy. This initiative serves as a replicable model for bridging the digital skills gap in similar educational contexts.

Keywords: Digital Skills, Digital Literacy, Project-Based Learning, Community Service, Website Builder

Abstrak

Kesenjangan antara minat tinggi generasi muda terhadap teknologi digital dengan penguasaan keterampilan produktif yang rendah menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan, yang berisiko membatasi potensi mereka untuk menjadi kreator di era digital. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan meningkatkan literasi dan keterampilan digital siswa SMP Islam Bahrul Ulum melalui pelatihan pembuatan website. Program ini dirancang sebagai solusi atas kurangnya pemahaman konseptual dan teknis siswa dalam menciptakan konten yang lebih kompleks. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah pelatihan lokakarya dengan pendekatan Project-Based Learning (PBL) yang diikuti oleh 30 siswa kelas VII. Untuk menghilangkan hambatan teknis, siswa dibekali keterampilan praktis menggunakan platform website builder yang bersifat no-code. Evaluasi keberhasilan program melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual yang signifikan, dengan nilai rata-rata siswa meningkat dari 42 menjadi 86. Secara praktis, 93% peserta berhasil mempublikasikan website fungsional. Pelatihan ini terbukti efektif mentransformasi siswa dari konsumen pasif teknologi menjadi kreator konten digital yang aktif, kreatif, dan percaya diri.

Kata Kunci: Keterampilan Digital, Literasi Digital, Project-Based Learning, Pengabdian kepada Masyarakat, Website Builder

1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) merupakan pilar fundamental Tri Dharma Perguruan Tinggi yang berfungsi sebagai instrumen hilirisasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS) untuk menjawab permasalahan riil di masyarakat. Di era digital saat ini, salah satu tantangan yang paling mendesak adalah kesenjangan kompetensi digital. Analisis situasi pada siswa SMP Islam Bahrul Ulum menunjukkan adanya paradoks minat siswa terhadap teknologi sangat tinggi, namun penguasaan keterampilan produktif seperti pembuatan website masih sangat rendah (Permana et al., 2023; Takim et al., 2022).

Kesenjangan ini menghambat siswa untuk bertransformasi dari konsumen pasif menjadi kreator konten digital. Padahal, literasi digital, yang didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan TIK secara efektif untuk menciptakan dan mengkomunikasikan informasi (Siswanto et al., 2023), merupakan fondasi utama untuk meningkatkan daya saing individu. Kemampuan membuat website adalah salah satu keterampilan digital fundamental yang berfungsi sebagai sarana komunikasi dan platform kolaborasi (Anam et al., 2023; Arfiansyah et al., 2022).

Untuk mengatasi hambatan teknis bagi pemula, penggunaan platform website builder menjadi solusi yang sangat relevan. Platform ini mengadopsi pendekatan no-code dengan fitur drag-and-drop, memungkinkan siapa saja merancang website fungsional secara visual dan interaktif (Jagtap, 2024). Dipadukan dengan metode Project-Based Learning (PBL), siswa tidak hanya belajar aspek teknis tetapi juga mengasah soft skills esensial seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi tim (Musdolifah et al., 2023; Kusbianto et al., 2024). Oleh karena itu, program PKM ini diusulkan sebagai solusi terstruktur untuk menjembatani kesenjangan keterampilan tersebut.

2. METODE

Metode kegiatan pengabdian ini disusun secara sistematis untuk memastikan tujuan program tercapai secara efektif dan terukur, terbagi dalam tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan penutupan.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, dilakukan survei kebutuhan dan koordinasi dengan pihak SMP Islam Bahrul Ulum, termasuk observasi sarana dan prasarana. Tim menyusun modul pelatihan yang mencakup pengenalan website, dasar-dasar UI/UX, dan panduan praktik, serta mengembangkan instrumen

evaluasi berupa soal pre-test, post-test, dan kuesioner kepuasan.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan secara luring pada hari Kamis, 24 April 2025, di Aula SMP Islam Bahrul Ulum. Pelatihan berdurasi 3 jam ini diikuti oleh 30 siswa kelas VII. Rangkaian acara meliputi: Sesi Pembuka dan Pre-test (30 menit), penyampaian Materi Teoretis dan Demonstrasi (45 menit) dan praktik terbimbing (PBL), di mana siswa membuat proyek website mereka selama 75 menit.

c. Tahap Evaluasi dan Penutupan

Evaluasi dilakukan melalui post-test dan pengisian kuesioner di akhir sesi. Data yang terkumpul kemudian diolah untuk menyusun laporan akhir yang mencakup analisis capaian dan rekomendasi keberlanjutan program.

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan PKM berjalan lancar dan memberikan hasil yang sangat positif, baik dari aspek kognitif maupun psikomotorik siswa.

a. Peningkatan Pemahaman Konseptual

Hasil evaluasi menunjukkan lompatan pemahaman yang signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat drastis dari 42 pada saat pre-test menjadi 86 pada post-test. Peningkatan sebesar 104% ini mengindikasikan bahwa materi dan metode penyampaian yang digunakan sangat efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Penguasaan Keterampilan Praktis

Indikator utama keberhasilan adalah luaran berupa website fungsional. Sebanyak 28 dari 30 siswa (93%) berhasil menyelesaikan dan mempublikasikan website mereka. Capaian ini melampaui target awal program (80%) dan menunjukkan tingginya penguasaan keterampilan praktis. Proyek yang dihasilkan pun bervariasi, dari blog pribadi hingga profil kelas, yang menunjukkan penerapan kreativitas mandiri.

c. Partisipasi dan Umpan Balik

Seluruh peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan antusiasme tinggi. Berdasarkan kuesioner, 97% siswa merasa "sangat puas" atau "puas" dengan pelatihan ini, terutama pada sesi praktik langsung yang dinilai relevan dan menyenangkan.

4. PEMBAHASAN

Keberhasilan program ini dalam meningkatkan keterampilan digital siswa secara signifikan dapat dijelaskan melalui beberapa tinjauan teoretis dan empiris. Pilihan teknologi website builder yang bersifat no-code terbukti efektif menurunkan hambatan teknis,

memungkinkan siswa fokus pada aspek kreatif dan konten (Jagtap, 2024). Hasil ini mendukung temuan sebelumnya bahwa platform ramah pengguna dapat mengakselerasi penguasaan kompetensi digital secara signifikan (Takim et al., 2022).

Dari sisi pedagogis, penerapan metode Project-Based Learning (PBL) mendorong siswa belajar secara aktif dan kontekstual. PBL terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional (Putra, 2021). Proses mendesain proyek nyata juga melatih kemampuan kerja sama tim dan komunikasi (Musdolifah et al., 2023).

Lebih dari sekadar keterampilan teknis, siswa juga secara implisit belajar mengenai pentingnya User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam sebuah produk digital. Website berkualitas tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga harus memperhatikan aspek estetika, kemudahan navigasi, dan pengalaman pengguna yang optimal (Meredith, 2021; Kozel et al., 2023).

Pengalaman merancang UI/UX, meskipun sederhana, memberikan fondasi bagi siswa untuk memahami prinsip desain yang berpusat pada pengguna (Nurhasanah & Kusumadiarti, 2024). Efektivitas UI/UX merupakan kunci keberhasilan aplikasi digital (Pateman & Pramudia, 2024) dan evaluasinya dapat dilakukan melalui berbagai metode untuk perbaikan berkelanjutan (Maheswari & Krisnanik, 2023). Kajian literatur sistematis juga menekankan pentingnya penerapan metode Design Thinking dan User-Centered Design (UCD) dalam perancangan UI/UX (Hanafi et al., 2025).

Transformasi siswa dari konsumen pasif menjadi kreator aktif adalah capaian paling fundamental dari kegiatan ini (Permana et al., 2023). Kemampuan memproduksi dan mempublikasikan gagasan secara mandiri merupakan esensi dari literasi digital (Siswanto et al., 2023). Meskipun kegiatan ini dibatasi oleh durasi yang singkat, fondasi yang telah diberikan menjadi modal penting bagi siswa untuk terus belajar dan berkreasi di dunia digital.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan website berbasis website builder terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan teknis siswa SMP Islam Bahrul Ulum. Penerapan metode Project-Based Learning memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berorientasi pada hasil.

Pelatihan ini berhasil mentransformasi siswa dari sekadar konsumen teknologi menjadi kreator konten digital aktif.

Untuk keberlanjutan, disarankan agar pihak sekolah mengintegrasikan materi ini ke dalam kurikulum TIK atau ekstrakurikuler. Bagi tim PKM selanjutnya, program dapat dirancang dalam format multi-sesi untuk pendalaman materi. Siswa peserta diharapkan dapat terus mengembangkan website yang telah dibuat sebagai portofolio digital dan sarana ekspresi diri.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Pamulang dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitas untuk terlaksananya kegiatan ini. Apresiasi juga kami sampaikan kepada Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Ketua Program Studi Teknik Informatika, Kepala Sekolah SMP Islam Bahrul Ulum, serta seluruh pihak yang telah bekerja sama dengan sangat baik dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Kegiatan diawali dengan proses registrasi di mana para siswa SMP Islam Bahrul Ulum mengisi daftar hadir. Antusiasme peserta sudah terlihat sejak awal, di mana mereka datang tepat waktu dan mengikuti arahan panitia dengan tertib sambil menerima snack yang telah disiapkan.



Gambar 1. Pendaftaran dan Penyerahan Snack bagi Peserta

Narasumber dari tim PKM Universitas Pamulang sedang menyampaikan materi teoretis mengenai konsep dasar website, pentingnya literasi digital, serta pengenalan platform website builder. Sesi ini dirancang interaktif untuk membangun pemahaman fundamental sebelum siswa memulai praktik.



Gambar 2. Pemaparan Materi

Siswa-siswi secara langsung mempraktikkan materi yang telah disampaikan. Dengan pendampingan dari tim PKM, mereka mulai merancang dan membangun website pertama mereka menggunakan platform website builder pada perangkat komputer yang tersedia, menerapkan kreativitas dalam memilih templat dan menyusun konten.



Gambar 3. Siswa/i Praktik Website Builder

Suasana pelatihan yang dinamis terlihat dari keaktifan siswa dalam bertanya kepada narasumber dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Momen ini menunjukkan tingginya rasa ingin tahu dan keterlibatan peserta dalam memecahkan masalah yang mereka temui selama proses praktik.



Gambar 4. Siswa/i yang sedang aktif bertanya atau berdiskusi

Sebagai penutup rangkaian acara, dilakukan sesi penyerahan plakat penghargaan dari Ketua Pelaksana PKM kepada Kepala Sekolah SMP Islam Bahrul Ulum sebagai simbol kerja sama.

Kegiatan diakhiri dengan foto bersama seluruh peserta, panitia, dan perwakilan sekolah, mengabadikan momen kolaborasi yang sukses.



Gambar 5. Penyerahan plakat atau Foto Bersama

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anam, M., Nasution, T., Agustin, W., Yanti, R., & Muzawi, R. (2023). Penguatan kemampuan dosen untuk mempersiapkan sertifikasi dosen (serdos) smart bagi dosen STIE Mahaputra Pekanbaru. *J-Coscis: Journal of Computer Science Community Service*, 3(2), 207–215. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v3i2.14657>
- [2] Arfiansyah, Z., Qadri, R., & Firmansyah, A. (2022). Pendampingan pelaporan keuangan pada pengurus BUMDes di Kabupaten Pacitan. *Pengmasku*, 2(2), 186–193. <https://doi.org/10.54957/pengmasku.v2i2.307>
- [3] Hanafi, D., Prabadi, I., & Hertantyo, G. (2025). Perancangan desain user interface/user experience: Systematic literature review. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 4665–4671. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13782>
- [4] Jagtap, S. (2024). A no-code website builder approach. *International Journal of Scientific Research in Engineering and Management*, 08(04), 1–5. <https://doi.org/10.55041/ijsem32185>
- [5] Kozel, O., Kolesnykov, D., Nazarov, O., & Nazarova, N. (2023). Theoretical foundations of web site interface usability assessment. *Bionics of Intelligence*, 1(99), 108–114. [https://doi.org/10.30837/bi.2023.1\(99\).15](https://doi.org/10.30837/bi.2023.1(99).15)
- [6] Kusbianto, K., Sitompul, A., Sahputra, R., Ruslan, R., Azmi, S., Simamora, M., & Satar, A. (2024). Tanggungjawab sosial dalam tatakelola perusahaan yang baik terhadap masyarakat Desa Pangobusan, Kabupaten Toba. *Swarna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(5), 385–392. <https://doi.org/10.55681/swarna.v3i5.1308>
- [7] Maheswari, A., & Krisnanik, K. (2023). Analisis user experience dan redesign antarmuka website ELSAM dengan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *JSIA*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.52958/jsia.v1i1.5888>
- [8] Meredith, D. (2021). Build a quality website. In *Explode the Message* (pp. 89–104). Oxford University Press.

- <https://doi.org/10.1093/oso/9780197571316.003.0008>
- [9] Musdolifah, A., Istianingrum, R., Deden, D., Indriawati, P., Maulida, N., & Prasetya, K. (2023). Edukasi kalimat efektif sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas X BR 3 SMK Negeri 3 Balikpapan. *Abdimas Universal*, 5(2), 297–304. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v5i2.347>
- [10] Nurhasanah, A., & Kusumadiarti, R. (2024). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Dosen (SIM-DOS Piksi Ganesha) menggunakan metode Design Thinking. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 179–190. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i1.333>
- [11] Pateman, D., & Pramudia, G. (2024). Analisis bibliometrik pada efektivitas UI/UX pada penerapan web development. *Media Jurnal Informatika*, 16(1), 48. <https://doi.org/10.35194/mji.v16i1.3879>
- [12] Permana, S., Faishal, M., Ridho, M., Prawira, M., Asih, N., Aprinelia, M., & Lindawati, L. (2023). Inovasi literasi digital pendekatan baru dalam kegiatan pengabdian untuk merespons tantangan digital. *Jurnal PKM Miftek*, 4(2), 145–151. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.4-2.1476>
- [13] Siswanto, A., Prayitno, B., Hanif, N., & Febrika, T. (2023). Strategi peningkatan branding Geopark Sawahlunto berbasis website, sosial media, dan kerjasama pendidikan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 4(2), 14–21. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2023.14939>
- [14] Takim, M., Nugroho, J., Salim, I., Laos, L., Meilani, D., Kolo, K., & Awom, Y. (2022). Pengabdian kepada masyarakat melalui program KKN di Kampung Moyang, Distrik Prafi, Kabupaten Manokwari. *Igkojei: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.46549/igkojei.v3i2.300>