

PEMROGRAMAN WEB PENGUATAN DASAR DAN PELATIHAN PEMBUATAN WEB UNTUK SISWA/I SMK SUMPAH PEMUDA

Abdullah Muhajir¹, Tio Andrian²

¹Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl.Raya Puspitek No.10, Tangerang Selatan,15316
e-mail: ¹dosen02602@unpam.ac.id

² Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl.Raya Puspitek No.10, Tangerang Selatan,15316
e-mail: ²dosen02592@unpam.ac.id

Abstract

This community service activity aims to strengthen the basic understanding and improve the skills of Visual Communication Design (DKV) students at Sumpah Pemuda Vocational School in the field of web programming, especially through training in the use of HTML and CSS as a foundation for developing simple websites. The background of this program is based on the low technical digital literacy among DKV students, who are generally stronger in the visual design aspect but do not yet have the ability to implement design results into interactive and responsive web-based media. The method of implementing the activity uses a direct practice approach (learning by doing) with material that is arranged in stages, starting from an introduction to HTML structure, writing basic elements, to using simple CSS for the aesthetics of the page display. The activity was carried out in one day with intensively focused time, attended by grade X and XI DKV students. Evaluation was carried out through direct observation, individual practice assignments, and interviews with participants and accompanying teachers to assess the effectiveness of the approach and the achievement of the activity's objectives. The results of the activity showed that this training succeeded in answering four main focus problems: (1) students' low initial understanding of web programming; (2) the need for contextual training methods that are in accordance with the character of DKV students; (3) significant improvement in technical skills after training; and (4) identification of various learning challenges such as limited facilities, unfamiliarity with technical language, and fear of errors when typing code. Students are not only able to create simple web pages, but also show further interest in learning more complex web development technologies. This training provides an important contribution in building the foundation of digital competence for design-based vocational school students, and shows that the integration of visual creativity and programming skills is a strategic step in preparing graduates who are adaptive to the demands of the digital creative industry. This program also shows that with a humanistic, practical, and participatory approach, students can learn technology meaningfully and enjoyably in a relatively short time.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman dasar dan meningkatkan keterampilan siswa/i jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Sumpah Pemuda dalam bidang pemrograman web, khususnya melalui pelatihan penggunaan HTML dan CSS sebagai fondasi pengembangan situs web sederhana. Latar belakang program ini dilandasi oleh masih rendahnya literasi digital teknis di kalangan siswa DKV, yang umumnya lebih kuat dalam aspek desain visual tetapi belum memiliki kemampuan dalam mengimplementasikan hasil desain ke dalam media berbasis web yang interaktif dan responsif. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan praktik langsung (learning by doing) dengan materi yang disusun secara bertahap, dimulai dari pengenalan struktur HTML, penulisan elemen dasar, hingga penggunaan CSS sederhana untuk estetika tampilan halaman. Kegiatan dilaksanakan dalam satu hari dengan waktu yang difokuskan secara intensif, diikuti oleh siswa kelas X dan XI jurusan DKV. Evaluasi

dilakukan melalui observasi langsung, tugas praktik individu, dan wawancara terhadap peserta serta guru pendamping untuk menilai efektivitas pendekatan dan ketercapaian tujuan kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil menjawab empat fokus permasalahan utama: (1) rendahnya pemahaman awal siswa terhadap pemrograman web; (2) kebutuhan akan metode pelatihan yang kontekstual dan sesuai karakter siswa DKV; (3) peningkatan signifikan terhadap keterampilan teknis pasca pelatihan; dan (4) identifikasi berbagai tantangan belajar seperti keterbatasan fasilitas, ketidakterbiasaan dengan bahasa teknis, serta rasa takut terhadap kesalahan saat mengetik kode. Siswa tidak hanya mampu membuat halaman web sederhana, tetapi juga menunjukkan minat lebih lanjut untuk mempelajari teknologi pengembangan web yang lebih kompleks. Pelatihan ini memberikan kontribusi penting dalam membangun pondasi kompetensi digital siswa SMK berbasis desain, dan menunjukkan bahwa integrasi antara kreativitas visual dan keterampilan pemrograman merupakan langkah strategis dalam menyiapkan lulusan yang adaptif terhadap tuntutan industri kreatif digital. Program ini juga menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang humanis, praktik, dan partisipatif, siswa dapat belajar teknologi secara bermakna dan menyenangkan dalam waktu yang relatif singkat.

Keywords: Pengabdian Masyarakat, Pemrograman Web, HTML, CSS, DKV, SMK Sumpah Pemuda, Pelatihan Teknologi

1. PENDAHULUAN

Di dunia industri yang kreatif khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), kemampuan dalam pemrograman web menjadi sangat penting. Siswa/i yang menempuh pendidikan di bidang DKV tidak hanya dituntut untuk memiliki pemahaman tentang prinsip-prinsip desain grafis dan estetika visual, tetapi juga diharapkan mampu mengimplementasikan desain tersebut dalam media digital berbasis web.

Akan tetapi, berdasarkan observasi terhadap system pembelajaran di SMK Sumpah Pemuda, ditemukan bahwa masih banyak siswa/i DKV yang memiliki keterbatasan dalam pemahaman mengenai pemrograman web. Hal ini menjadi kendala dalam perkembangan mereka sebagai calon tenaga kerja industri kreatif yang siap menghadapi tantangan di era digital.

Salah satu tantangan utama dalam pengajaran pemrograman web bagi siswa/i DKV adalah belum optimalnya kurikulum yang diberikan di sekolah. Kurikulum yang diterapkan di SMK Sumpah Pemuda saat ini lebih banyak berfokus pada desain grafis, ilustrasi digital, dan media cetak, dengan menggunakan software seperti Adobe Photoshop, Illustrator, dan CorelDRAW. Meskipun keterampilan dalam desain visual sangat penting, namun di era digital seperti saat ini, lulusan DKV juga dituntut untuk mampu mengembangkan desain mereka ke dalam media berbasis web.

Selain kendala dalam kurikulum, keterbatasan dalam keterampilan teknis juga

menjadi tantangan yang cukup besar bagi siswa/i DKV di SMK Sumpah Pemuda. Berdasarkan survei yang dilakukan kepada beberapa siswa, di temukan bahwa sebagian besar dari mereka belum memahami konsep dasar pemrograman web, seperti: Struktur dasar HTML, Struktur dasar HTML, Interaktivitas menggunakan JavaScript, Pemanfaatan Content Management System (CMS) seperti WordPress dan lainnya.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan presentasi dengan menampilkan slide materi sehingga dapat dilihat dan dimengerti oleh peserta., tanya jawab, diskusi dan implementasi materi kepada para peserta yang hadir. Setelah pemaparan materi peserta diberi kesempatan untuk bertanya dan mempraktikkan secara langsung sehingga apa yang dijelaskan oleh Tim Pengabdian dapat difahami dan bisa di implementasikan dengan baik dan benar.

Pada program PKM ini, kolaborasi yang terjadi hanya antara Universitas Pamulang yang diwakili tim PKM dengan SMKS Sumpah Pemuda tanpa adanya pihak ketiga. Apabila program ini berjalan dengan baik, tim PKM dapat mencari pihak ketiga sebagai sponsor pelaksanaan PKM yang selanjutnya.

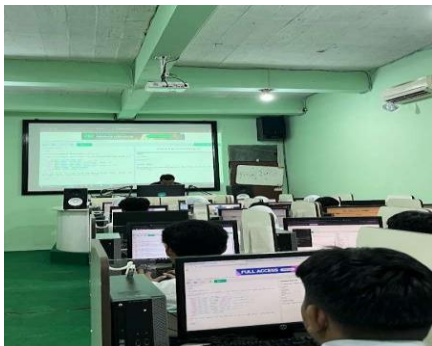
Pelaksanaan penyuluhan program PKM ini sendiri diikuti 31 orang siswa dan siswi. Setelah selesai melaksanakan kegiatan, tim PKM akan melakukan evaluasi untuk memastikan program ini

berjalan dengan baik. Namun apabila luarannya tidak sesuai dengan harapan, tim PKM akan melakukan evaluasi dan perbaikan di setiap pertemuannya serta mencoba semaksimal mungkin membantu supaya semuanya dapat berjalan dengan baik. Diharapkan kedepannya dari peserta- peserta yang ikut dalam pelatihan ini dapat memahami dan menyebarkan kembali ilmu yang telah di dapat baik itu dilingkungan sekolah maupun dilingkungannya sendiri serta dapat mengaplikasikannya dengan baik dan benar.

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan pelatihan Pemrograman Web bagi siswa/i SMK Sumpah Pemuda telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana. Kegiatan ini diikuti oleh sejumlah siswa dari berbagai tingkat kelas pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), dengan latar belakang pengetahuan komputer yang beragam. Meskipun sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam menyusun struktur halaman web secara sistematis, pelatihan dapat berjalan dengan baik dan kondusif.

Hasil Pelatihan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dan mempraktikkan fitur-fitur dasar dalam Pemrograman Web, khususnya penggunaan HTML dan CSS untuk membuat elemen halaman seperti teks, pengaturan heading, tata letak paragraf, penyisipan gambar dan daftar, serta menyimpan dokumen dalam format yang dapat ditampilkan di peramban (browser). Dalam evaluasi praktik mandiri yang diberikan pada akhir sesi, mayoritas siswa mampu menyusun halaman web sederhana sesuai instruksi, dengan struktur format yang cukup baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan secara signifikan setelah mengikuti pelatihan.



Gbr 1. Proses siswa membuat web sederhana

4. PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini menjadi bagian dari keberhasilan program Pengabdian Kepada

Masyarakat (PKM) dalam membangun dasar keterampilan teknologi siswa SMK Melalui pendekatan yang mengutamakan praktik langsung dan keterlibatan aktif peserta, pelatihan ini membantu siswa mengatasi kecemasan awal saat berhadapan dengan teknologi baru. Suasana yang mendukung, metode bertahap, serta bimbingan intensif dari fasilitator menjadikan pelatihan ini efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi dalam mencoba berbagai elemen pemrograman yang dipelajari, dan beberapa siswa bahkan menunjukkan minat untuk terus mengeksplorasi pemrograman web secara mandiri.

Keberhasilan kegiatan ini juga tercermin dari wawancara singkat yang dilakukan terhadap beberapa peserta dan guru pendamping. Seorang siswa kelas X jurusan DKV menyampaikan, *“Saya baru pertama kali membuat halaman web, sebelumnya saya kira susah. Tapi setelah dijelaskan langkah-langkahnya, ternyata menyenangkan. Sekarang saya jadi penasaran ingin lanjut ke CSS dan JavaScript”*. Pernyataan ini memperlihatkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga mengubah persepsi siswa terhadap teknologi. Siswa lain dari kelas X menambahkan : *“Biasanya saya cuma bikin desain di Canva atau Photoshop, tapi sekarang saya bisa menaruh hasil desain saya ke dalam halaman web sendiri. Rasanya bangga, karena tampilannya bisa saya atur sendiri juga.”* Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan sebagai bagian dari PKM berhasil mengintegrasikan keterampilan desain visual dengan keterampilan pemrograman, sekaligus membangun rasa percaya diri dan antusiasme.

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan tema pelatihan Pemrograman Web yang setelahnya dilakukan analisis terhadap data observasi, evaluasi praktik, serta hasil wawancara dengan peserta dan guru pendamping, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Tingkat pemahaman dasar siswa/i DKV SMK Sumpah Pemuda terhadap pemrograman web sebelum diberikan pelatihan tergolong rendah hingga sedang. Mayoritas siswa belum memahami struktur dasar HTML maupun penggunaan CSS, serta belum

terbiasa menggunakan text editor atau browser untuk menampilkan kode.

- b. Pelatihan yang diberikan menggunakan metode praktik langsung (learning by doing) dengan pendekatan bertahap terbukti efektif untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar pemrograman web.
- c. Pelatihan ini mampu meningkatkan keterampilan teknis siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan dari hasil praktik akhir, di mana sebagian besar siswa berhasil membuat halaman web sederhana dengan struktur yang benar, penggunaan elemen HTML yang tepat, serta sentuhan desain melalui CSS dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK Sumpah Pemuda, dan semua guru serta jajarannya yang sudah mengizinkan kami untuk melaksanakan PKM, tak lupa kepada team PKM terima kasih atas kerja samanya, semoga kedepan kita dapat melaksanakan PKM bersama kembali.

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 2. Proses kegiatan PKM

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini, S. N., & Yusuf, M. I. (2023). "Integrasi Desain Komunikasi Visual dalam Pembelajaran Pemrograman Web Dasar." *Jurnal Desain dan Teknologi Digital*, 4(1), 59–68.
- [2] Dewi, N. L., & Hadi, M. F. (2022). "Penguatan Literasi Digital melalui Pelatihan Web Programming pada Siswa SMK Jurusan DKV." *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Digital*, 5(2), 40–52. <https://doi.org/10.31227/jtpd.2022.052>.
- [3] Hakiki, M. A. (2021). *Pelatihan Pemrograman Web Menggunakan HTML dan CSS di SMK Methodist 2 Palembang*. Jurnal Fordicate, Universitas Multi Data Palembang.
- [4] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka SMK: Capaian Pembelajaran Jurusan DKV*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- [5] Wicaksono, Bagas A., & Rahmawati, Dini. (2022). "Implementasi Metode Praktik Langsung dalam Pembelajaran Pemrograman Web untuk Siswa SMK." *Jurnal Pendidikan Vokasi Digital*, 10(1), 15–25.