

## PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN MEMBUAT WEBSITE PADA HTML SMK SWASTA HARAPAN PADANGSIDIMPUAN

Oleh:

Ahmad Zainy<sup>1\*</sup>, Aida Afsa Lubis<sup>2</sup>, Dina Mariana<sup>3</sup>, Hardianto<sup>4</sup>, Indah Ramadiah<sup>5</sup>, Salsa Nabilah<sup>6</sup>, Tasya Irnanda<sup>7</sup>, Zelod Hamonangan Pakpahan<sup>8</sup>

<sup>1\*,2,3,4,5,6,7,8</sup> Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

\*Email: [zainy.nasti@gmail.com](mailto:zainy.nasti@gmail.com)

### Abstrak

Pelaksanaan kegiatan ini dilatarbelakangi sistem pembelajaran yang masih menggunakan metode yang lama seperti ceramah, diskusi, tanya jawab dan lainnya. Dari keadaan ini maka perlu dilakukan suatu terobosan baru dengan mengajarkan siswa tentang pembelajaran pemrograman membuat website di SMK Swasta Harapan padangsidimpuan. Pada proses pembelajaran peserta didik diharapkan mampu mendapat pengalaman baru melalui media pembelajaran interaktif yaitu menggunakan aplikasi pemrograman. Media pembelajaran ini diperlukan agar peserta didik mengerti dan memahami cara mengoperasikan program dengan menggunakan aplikasi *Visual Studio Code*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pendekatan agar peserta didik dapat mendalami dan termotivasi dalam pembelajaran. Hasil yang didapatkan dalam kegiatan ini adalah tingginya partisipasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran pembuatan website menggunakan *Visual Studio Code* dengan fasilitas yang sudah disediakan sekolah.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Pendekatan dan Pemrograman.

### Abstract

The implementation of this activity is based on a learning system that still uses the old methods such as lectures, discussions, questions and answers and others. From this situation, it is necessary to make a new breakthrough by teaching students about learning programming to create a website at the Harapan Padangsidimpuan Private Vocational School. In the learning process, students are expected to be able to get new experiences through interactive learning media, namely using programming applications. This learning media is needed so that students understand and understand how to operate the program using the *Visual Studio Code* application. The method used in this activity is an approach method so that students can explore and be motivated in learning. The results obtained in this activity are the high participation of students in learning to make websites using *Visual Studio Code* with facilities that have been provided by the school.

**Keywords:** Keywords: Learning Media, Approach and Programming.

### 1. PENDAHULUAN

Sistem kegiatan belajar mengajar di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan masih menggunakan metode yang sama dari tahun ke tahun. Contohnya seperti metode ceramah, diskusi, tanya jawab, eksperimen, latihan dan kerja kelompok. Pada kegiatan proses belajar mengajar peserta didik diharapkan dapat pengalaman baru menggunakan media pembelajaran secara interaktif dengan menggunakan aplikasi pemrograman berbasis web. Media pembelajaran ini diperlukan agar peserta didik mengerti dan memahami proses pembuatan sebuah website sederhana dengan berbantuan

aplikasi *Visual Studio Code*. Menurut (Budi, 2012) *Visual Studio Code* adalah perangkat pemrograman aplikasi secara visual. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah pascal. Program Visual Studio Code merupakan salah satu perangkat lunak untuk membuat dan merancang suatu website sederhana. Kemampuan Visual Studio Code ini menyediakan template sebuah website sederhana, mudah digunakan dan dapat dipahami secara berkala. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang pesat, kebutuhan media pembelajaran berbasis IT tidak terhidari (Djaelangkara, 2015). Dalam media pembelajaran berbasis IT pada kegiatan ini menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Markup Language* (HTML). HTML adalah salah satu bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sebuah website.

## **2. METODE PENGABDIAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pengenalan Media Pembelajaran Pemrograman Membuat Website Pada HTML SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan” telah dilaksanakan di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan yang beralamat Jl. Angkola Julu, Joring Natobang, Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu, Kota Padangsidimpuan, Sumatera Utara. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 (tiga) kali yaitu pelaksanaannya pada tanggal 2-4 Juli 2022. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 21 orang.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, metode yang digunakan adalah metode pendekatan. Dimana metode pendekatan ini merupakan metode pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat perhatian atau fokus dalam pembelajaran. Metode pendekatan ada dua, yaitu:

1. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi terhadap siswa, dimana pada pendekatan ini guru melakukan pendekatan dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru, dimana pendekatan ini guru menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran.

Dalam program pengabdian kepada masyarakat ini siswa diharapkan berpartisipasi pada kegiatan yang dilakukan. Dalam hal ini siswa merupakan pihak yang sangat berperan penting agar kegiatan terlaksana dengan baik.

### **Prosedur Kegiatan**

Tahapan-tahapan dalam kegiatan pengabdian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Observasi
2. Analisis Masalah
3. Memecahkan masalah dan merancang solusi dalam permasalahan
4. Alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan metode pendekatan

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil peninjauan secara langsung pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mendapatkan hasil: a) Siswa dapat memahami media pembelajaran dalam pembuatan website sederhana menggunakan bahasa pemrograman HTML. b) Siswa dapat belajar Visual Studio Code dengan berkala untuk membuat website, c) meningkatkan minat belajar siswa.

Beberapa faktor yang mendukung kegiatan ini adalah besarnya minat siswa pada saat kegiatan, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan efektif. Sedangkan faktor penghambat adalah keterbatasan waktu untuk mendesain sebuah website secara dinamis.

Dengan bahasa pemrograman HTML berfungsi sebagai alat bantu untuk merancang dan mendesain sebuah website menggunakan Visual Studio Code. Pengguna baru atau pemula dapat lebih cepat memahami pembuatan website secara dinamis.



**a. Evaluasi**

Untuk menjaga kualitas dan evaluasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini maka setiap evaluasi harus memperhatikan etika dan ketentuan evaluasi. Berikut uraian dalam tahapan evaluasi.

- 1) Menyampaikan saran penyempurna untuk menambah wawasan dan kinerja kegiatan
- 2) Menyampaikan bukti pelaksanaan dalam kegiatan
- 3) Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dalam pembelajaran membuat website

**4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam pengabdian kepada masyarakat di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan dapat disimpulkan:

- a. Pada kegiatan ini peserta didik dapat menerapkan Visual Studio Code berbantuan HTML untuk mendesain website sederhana.
- b. Fasilitas dalam kegiatan sangat memadai dalam mendesain website
- c. Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada pelajaran pemrograman.



## **DAFTARPUSTAKA**

Abdul Kadir, 2011. *“Buku pintar JQuery dan PHP”*, Yogyakarta : MediaKom

Budi Raharjo dkk, 2012. *“Pemrograman Web (HTML, PHP & MySQL)”*. Modula Bandung

Djaelangkara, R. T., Sengkey, R., & Lantang, O. A. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Studi Kasus Sekolah Menengah Atas Kristen 1 Tomohon*. E-Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer, 86–93.

Rahmat Hidayat, 2010. *“Cara Praktis Membangun Website Gratis”*. Jakarta : Elek Media Komputindo