
Mengenal Dunia Teknologi: Pengenalan Dasar Pemrograman Bagi Siswa Sekolah SMP PGRI 396

Zaki Ramliza¹, Widi Ananda Wibowo², M. Sahrul Ajis³, M. Alif Rahadiansyah⁴, Fauzi Pulungan⁵, Rizal Pujiwijaya⁶, Ihsan Muzaki Arrasyid⁷, Rajesh Syawal Ferdinan⁸, Mirangga Jakti⁹, M. Keysa Herdiansyah¹⁰, Abdullah Muhajir, S.Kom., M.Kom.¹¹.

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Universitas Pamulang, Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika

*E-mail: zakiramliza03@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memperkenalkan dasar-dasar pemrograman kepada siswa-siswi kelas 9 SMP PGRI 396 Kelapa Dua, Tangerang. Dengan menggunakan bahasa HTML dan CSS, siswa diajak untuk memahami konsep dasar pengembangan web secara interaktif. Kegiatan ini bertujuan membangun fondasi keterampilan teknologi serta meningkatkan minat siswa terhadap bidang pemrograman. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi dari siswa, dengan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan. Program ini diharapkan menjadi langkah awal dalam mendorong literasi teknologi pada tingkat sekolah menengah pertama dan memberikan kontribusi nyata dalam mempercepat adaptasi generasi muda terhadap perkembangan teknologi informasi.

Kata Kunci: pengabdian masyarakat, dasar pemrograman, HTML, CSS, literasi teknologi

ABSTRACT

This Community Service (PKM) activity aims to introduce the basics of programming to 9th grade students of SMP PGRI 396 Kelapa Dua, Tangerang. Using HTML and CSS languages, students are invited to understand the basic concepts of web development interactively. This activity aims to build a foundation of technological skills and increase students' interest in the field of programming. The results of the activity showed high enthusiasm from students, with a good understanding of the material presented. This program is expected to be the first step in encouraging technological literacy at the junior high school level and provide a real contribution in accelerating the adaptation of the younger generation to the development of information technology.

Keywords: *community service, programming basics, HTML, CSS, technological literacy.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi telah menjadi salah satu pilar penting dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Pemrograman sebagai keterampilan inti era digital memiliki peran strategis dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan. Namun, kurikulum formal di Indonesia belum sepenuhnya mengakomodasi keterampilan pemrograman pada tingkat pendidikan menengah pertama.

Kegiatan PKM ini berfokus pada pengenalan dasar pemrograman menggunakan HTML dan CSS kepada siswa kelas 9 SMP PGRI 396 Kelapa Dua. Dengan pendekatan yang interaktif dan praktis, program ini bertujuan untuk membuka wawasan siswa tentang pentingnya penguasaan teknologi. Kegiatan ini diharapkan menjadi dasar pembelajaran yang berkelanjutan di bidang teknologi informasi, sekaligus menginspirasi siswa untuk mengeksplorasi potensi karir di sektor teknologi.

Dengan adanya pembelajaran tentang Microsoft Office di SDN Lemahduhur, diharapkan Siswa dapat lebih siap dalam menghadapi ANBK, terutama dalam memahami dan mengoperasikan perangkat

komputer secara efektif, yang merupakan salah satu komponen penilaian dalam ujian tersebut. Hal ini mengisyaratkan pentingnya bagi anak-anak sejak dini disediakan pengalaman dalam memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi khususnya komputer yang bermanfaat sebagai bekal kemampuan dasar dan potensi untuk belajar sepanjang hayat dan memecahkan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupannya kelak (Pujiriyanto, 2009).

Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya menunjukkan pentingnya literasi teknologi bagi siswa sekolah dasar dan menengah (Priati, 2023). Literasi teknologi membantu siswa memahami bagaimana teknologi memengaruhi kehidupan sehari-hari dan memberikan landasan untuk pengembangan keterampilan lebih lanjut. Nafidah (2019) menekankan bahwa pengintegrasian materi pemrograman ke dalam kurikulum dapat meningkatkan daya saing siswa, terutama dalam menghadapi tantangan globalisasi.

Akademi Robotik Indonesia (2024) menunjukkan bahwa pengajaran coding pada anak-anak memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, studi-studi tersebut juga menyoroti pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, baik dari segi fasilitas maupun sumber daya manusia, untuk memastikan keberhasilan program pengajaran teknologi di sekolah



Gambar 1. Pembukaan Acara

METODE

Kegiatan ini menggunakan metode pelaksanaan yang terdiri atas beberapa tahapan:.

1. Observasi Awal : Mengidentifikasi kebutuhan siswa dan fasilitas yang tersedia di SMP PGRI 396. Observasi ini mencakup pengumpulan informasi mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap teknologi serta kondisi sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran pemrograman.

2. Persiapan : Meliputi pembuatan proposal, penyusunan materi, dan pengadaan alat pendukung seperti perangkat komputer, materi presentasi, dan bahan pelatihan.
3. Implementasi : Penyampaian materi melalui presentasi, demonstrasi, dan sesi tanya jawab. Kegiatan ini dirancang untuk menarik minat siswa dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.
4. Evaluasi : Mengukur keberhasilan kegiatan berdasarkan partisipasi siswa, pemahaman materi, dan hasil praktik pemrograman yang dilakukan siswa selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2. Sambutan Ketua Pelaksana PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dasar-dasar HTML dan CSS melalui pendekatan praktik langsung. Para peserta berhasil membuat website sederhana yang mencakup struktur HTML dan elemen dasar CSS. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan minat terhadap teknologi dan keterampilan pemrograman setelah mengikuti kegiatan ini.



Gambar 3. Sambutan Pihak Sekolah

Salah satu faktor keberhasilan kegiatan ini adalah penggunaan metode pembelajaran berbasis praktik. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk langsung mencoba dan merasakan manfaat dari keterampilan yang diajarkan. Diskusi interaktif juga membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret.



Gambar 5. Foto Bersama

Pembahasan lebih lanjut menggarisbawahi pentingnya dukungan fasilitas dan pengintegrasian materi pemrograman ke dalam kurikulum sekolah. Kegiatan ini memberikan wawasan kepada guru tentang cara mengajarkan pemrograman secara efektif kepada siswa tingkat dasar. Selain itu, kolaborasi dengan pihak-pihak terkait seperti komunitas teknologi atau institusi pendidikan tinggi dapat memperluas dampak kegiatan semacam ini.

SIMPULAN

Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap dasar-dasar pemrograman, sekaligus membuka wawasan mereka tentang pentingnya literasi teknologi. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, siswa sekolah menengah pertama dapat memahami dan mengaplikasikan konsep dasar pemrograman.

Untuk keberlanjutan, disarankan:

1. Pengintegrasian Pemrograman ke dalam Kurikulum Sekolah : Sekolah-sekolah perlu memasukkan materi pemrograman sebagai bagian dari mata pelajaran teknologi untuk memastikan keterampilan ini diajarkan secara sistematis.
2. Peningkatan Fasilitas Teknologi : Fasilitas seperti laboratorium komputer dan akses internet perlu ditingkatkan untuk mendukung pembelajaran teknologi.
3. Kegiatan Ekstrakurikuler : Mengadakan klub pemrograman atau kompetisi coding sebagai wadah untuk meningkatkan minat siswa.

4. Kerjasama dengan Komunitas Teknologi : Kolaborasi dengan komunitas lokal atau universitas dapat menyediakan workshop lanjutan yang lebih mendalam.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMP PGRI 396 Kelapa Dua atas dukungan dan kerjasamanya selama pelaksanaan kegiatan ini. Partisipasi aktif dari siswa, guru, dan staf sekolah telah memberikan kontribusi besar terhadap kesuksesan kegiatan ini. Semoga kolaborasi ini dapat terus berlanjut untuk program-program serupa di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Priati, E. (2023). Pengenalan Pemrograman untuk Siswa SMP dengan Scratch. COSECANT (Community Service and Engagement Seminar). Diakses dari *journals.telkomuniversity.ac.id*.
- Akademi Robotik Indonesia. (2024). Pentingnya pengajaran coding untuk anak-anak di Indonesia dalam era digital. Diakses dari www.akademirobotikindonesia.com
- Brilio.net. (2024). Manfaat mempelajari coding untuk siswa. Diakses dari www.brilio.net
- Putri, D. M., & Supardi, S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Pemahaman Dasar Pemrograman pada Siswa SMP. *Jurnal Edukasi dan Teknolog Pendidikan*, 6(2), 105-115. doi:10.23887/jetp.v6i2.21703
- Herawati, R., & Sulisworo, D. (2017). Penggunaan Scratch untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Pemrograman Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(1), 23-31. doi:10.23887/jtp.v19i1.3014