

Pelatihan Pembuatan Website Sederhana dengan HTML, CSS dan VSCode untuk siswa SMA Bodhicita

¹ **Awan***, ² **Hendra**, ³ **Benny**, ⁴ **Yudi**, ⁵ **Waisen**

^{1,4,5} Fakultas Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas IBBI, Medan, Indonesia

^{2,3} Fakultas Sains dan Teknologi, Teknik Informatika, Universitas IBBI, Medan, Indonesia

¹one.awan@gmail.com, ²hendra.soewarno@gmail.com, ³bennyshen77@gmail.com,

⁴yudifanggawa@gmail.com, ⁵whisen@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Abstrak

Kegiatan pelatihan ini merupakan upaya untuk menumbuhkan keterampilan digital dan meningkatkan literasi teknologi di kalangan siswa SMA Bodhicita melalui praktik pembuatan website sederhana. Materi pelatihan berfokus pada penggunaan bahasa pemrograman dasar, yaitu HTML dan CSS, serta pemanfaatan perangkat lunak Visual Studio Code (VSCode) sebagai media pengembangan. Di tengah pesatnya perkembangan dunia digital, kemampuan membuat dan memahami struktur website menjadi kompetensi penting yang mendukung kreativitas, komunikasi, dan kesiapan karier di bidang teknologi informasi. Pelaksanaan pelatihan dirancang menggunakan pendekatan learning by doing, di mana peserta secara aktif mempraktikkan setiap tahapan pembuatan halaman web — mulai dari penyusunan struktur HTML, pengaturan tampilan dengan CSS, hingga penerapan langsung di VSCode. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami dasar-dasar pembuatan website, tetapi juga memperoleh kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi, serta terdorong untuk mengembangkan minat pada bidang IT secara berkelanjutan. Program ini sekaligus menjadi bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan literasi digital dan pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan.

Kata Kunci: Pelatihan, Website, HTML, CSS, VSCode, Literasi Digital

Abstrak

This training program aims to enhance digital skills and technological literacy among Bodhicita High School students through hands-on practice in creating simple websites. The training focuses on introducing basic web development languages, namely HTML and CSS, along with the use of Visual Studio Code (VSCode) as a coding environment. In today's digital era, the ability to design and understand website structures has become an essential skill that supports creativity, communication, and career readiness in the field of information technology. The activity is designed using a learning by doing approach, allowing students to actively engage in every step of website creation — from building the basic HTML structure and styling with CSS, to implementing and testing their work in VSCode. Through this process, students are expected not only to gain fundamental web development knowledge but also to build confidence in using digital tools and to develop a lasting interest in the IT field. Furthermore, this program represents a contribution from higher education institutions in supporting digital literacy enhancement and community service, particularly in the field of education.

Keyword : Training, Website, HTML, CSS, VSCode, Digital Literacy

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital saat ini berjalan sangat pesat dan memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Kemampuan memanfaatkan teknologi bukan lagi menjadi keahlian tambahan, melainkan kebutuhan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu, terutama generasi muda yang sedang menempuh pendidikan menengah. Salah satu keterampilan digital yang kini penting untuk dikuasai adalah kemampuan membuat dan memahami struktur dasar sebuah website.

Website memiliki peran yang sangat luas, mulai dari media informasi, promosi, komunikasi, hingga sarana belajar dan menyalurkan kreativitas. Di dunia kerja modern, kemampuan membangun website juga menjadi nilai tambah yang menunjukkan literasi digital seseorang. Dengan memahami dasar pembuatan website, siswa dapat belajar berpikir logis, kreatif, dan

terstruktur, karena dalam prosesnya mereka perlu menulis kode, merancang tampilan, serta menyesuaikan elemen visual agar mudah digunakan dan menarik.

SMA Bodhicita sebagai lembaga pendidikan yang berorientasi pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi akademik siswa, memiliki peluang besar untuk menanamkan keterampilan tersebut sejak dini. Namun, berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar siswa masih belum familiar dengan proses pembuatan website dan penggunaan perangkat lunak pengembang seperti Visual Studio Code (VSCode). Mereka cenderung hanya menjadi pengguna teknologi, belum sampai pada tahap sebagai pencipta atau pengembang konten digital. Hal ini menjadi alasan penting perlunya kegiatan pelatihan yang bersifat aplikatif, sederhana, dan menyenangkan, agar siswa dapat belajar sambil berkreasi.

Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, tim pengusul menginisiasi Pelatihan Pembuatan Website Sederhana dengan HTML, CSS, dan VSCode untuk Siswa SMA Bodhicita. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan learning by doing, di mana peserta belajar langsung melalui praktik pembuatan website. Materi pelatihan mencakup tiga bagian utama, yaitu:

1. Pengenalan HTML (HyperText Markup Language) sebagai bahasa dasar yang digunakan untuk membangun struktur halaman website, seperti teks, gambar, dan tautan.
2. Penerapan CSS (Cascading Style Sheets) untuk mengatur tampilan, warna, ukuran huruf, tata letak, serta elemen visual agar halaman terlihat menarik dan konsisten.
3. Pemanfaatan Visual Studio Code (VSCode) sebagai editor kode modern yang memudahkan siswa dalam menulis, mengelola, dan menampilkan hasil website secara langsung.

Kombinasi ketiga materi tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman menyeluruh tentang dasar pembuatan website, mulai dari konsep hingga implementasi. Lebih jauh, pelatihan ini juga berfungsi sebagai penguatan literasi digital di lingkungan sekolah, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan dunia teknologi saat ini.

Dengan mengikuti kegiatan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu membuat website sederhana, tetapi juga memiliki rasa percaya diri untuk mengembangkan karya digitalnya sendiri. Selain itu, kegiatan ini diharapkan menjadi langkah nyata bagi SMA Bodhicita dalam mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam membangun generasi muda yang kreatif, produktif, dan siap menghadapi era digital.

2. METODE PENELITIAN

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan, memahami, dan mengelola teknologi informasi secara efektif, etis, dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan, literasi digital tidak hanya sebatas penggunaan perangkat digital seperti komputer atau ponsel, tetapi juga mencakup kemampuan menciptakan konten dan berpartisipasi aktif di dunia digital.

Menurut UNESCO (2021), literasi digital adalah bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah. Siswa yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik akan lebih siap menghadapi tantangan di dunia akademik maupun dunia kerja.

Melalui pelatihan pembuatan website sederhana ini, siswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga menjadi kreator digital yang memahami cara kerja teknologi dari dalam. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan modern, yaitu membentuk generasi yang tidak hanya konsumtif terhadap teknologi, tetapi juga produktif dan inovatif.

2.1 Dasar-Dasar Pembuatan Website

Sebuah website adalah kumpulan halaman digital yang saling terhubung dan diakses melalui jaringan internet menggunakan web browser. Website dibangun menggunakan bahasa pemrograman tertentu yang menentukan bagaimana konten ditampilkan dan diatur. Pembuatan website umumnya melibatkan tiga komponen utama: struktur, tampilan, dan perilaku. Dalam kegiatan pelatihan ini, fokus diberikan pada dua komponen utama — struktur (HTML) dan tampilan (CSS).

Dengan memahami dua elemen tersebut, siswa dapat membangun halaman web yang fungsional sekaligus menarik secara visual. Pendekatan ini penting sebagai langkah awal sebelum mempelajari aspek yang lebih kompleks seperti JavaScript atau pengembangan web dinamis.

2.2 HTML (HyperText Markup Language)

HTML merupakan bahasa dasar yang digunakan untuk menyusun struktur halaman web. Ia bekerja dengan sistem markup tag yang memberi tahu browser bagaimana konten tertentu harus ditampilkan. Misalnya, `<h1>` digunakan untuk judul utama, `<p>` untuk paragraf, dan `` untuk menampilkan gambar. Menurut Robbins (2021), HTML adalah “tulang punggung” dari setiap halaman web. Tanpa HTML, tidak ada struktur logis yang bisa dipahami oleh browser. Dalam pelatihan ini, siswa akan diajak untuk memahami dan menulis langsung tag-tag HTML sederhana agar dapat melihat bagaimana teks dan gambar tersusun di halaman web mereka sendiri. Pendekatan praktik langsung ini bertujuan agar siswa cepat memahami konsep dasar pemrograman web secara intuitif dan menyenangkan.

2.3 CSS (Cascading Style Sheets)

CSS adalah bahasa yang digunakan untuk memperindah tampilan website. Jika HTML adalah struktur, maka CSS adalah gaya dan warna yang memberi karakter pada halaman web.

Melalui CSS, siswa dapat mengatur warna latar belakang, ukuran huruf, jarak antar elemen, serta tata letak halaman. CSS juga membantu membuat tampilan yang seragam di seluruh halaman website tanpa perlu menulis ulang pengaturan di setiap bagian. Dalam pelatihan ini, siswa akan belajar cara membuat file CSS terpisah dan menghubungkannya dengan file HTML menggunakan link tag. Mereka juga akan mengenal selector dan property dasar, seperti color, font-size, dan margin, agar dapat menyesuaikan tampilan sesuai kreativitas masing-masing.

2.4 Visual Studio Code (VSCode)

Visual Studio Code (VSCode) adalah editor kode modern yang dikembangkan oleh Microsoft dan banyak digunakan oleh para pengembang web di seluruh dunia. VSCode memiliki tampilan yang sederhana, ringan, dan dilengkapi dengan berbagai fitur seperti syntax highlighting, auto-completion, dan live server untuk menampilkan hasil kode secara langsung di browser. Dalam kegiatan pelatihan, VSCode digunakan sebagai alat utama untuk menulis kode HTML dan CSS. Melalui VSCode, siswa dapat belajar memahami struktur file proyek web, cara menyimpan file, dan menjalankan hasil karyanya secara interaktif. Dengan mengenal VSCode sejak dulu, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan praktik dunia industri pengembangan web.

2.5 Pembelajaran Berbasis Praktik (Learning by Doing)

Metode learning by doing adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dalam memahami suatu konsep. John Dewey, tokoh pendidikan progresif, menyatakan bahwa seseorang akan belajar lebih efektif ketika terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pelatihan ini, pendekatan learning by doing berarti siswa tidak hanya mendengarkan teori, tetapi langsung membuat halaman web mereka sendiri langkah demi langkah. Dengan cara ini, siswa dapat memahami hubungan antara teori dan hasil nyata, serta lebih mudah mengingat konsep yang telah dipelajari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini termasuk dalam kategori Pengabdian kepada Masyarakat berbasis pelatihan dan pemberdayaan digital. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa SMA Bodhicita agar memiliki keterampilan dasar dalam pembuatan website sederhana menggunakan HTML, CSS, dan Visual Studio Code (VSCode).

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif dan edukatif. Artinya, peserta tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga ikut aktif dalam setiap tahap pelatihan — mulai dari memahami konsep, mempraktikkan penulisan kode, hingga menghasilkan halaman web sederhana yang dapat mereka tampilkan secara mandiri. Selain itu, pendekatan learning by doing menjadi inti dari kegiatan ini. Metode ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga mereka lebih mudah memahami keterkaitan antara teori dan hasil praktik. Melalui pendekatan ini, kegiatan pengabdian tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

3.1 Lokasi dan Subjek Pengabdian

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di SMA Bodhicita, yang berlokasi di Jl. Selam No.39-41, Tegal Sari Mandala I, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. Sekolah ini dipilih karena memiliki minat yang tinggi terhadap pengembangan keterampilan digital bagi siswanya, namun belum memiliki pelatihan khusus di bidang pengembangan web. Subjek kegiatan adalah siswa kelas XI dan XII SMA Bodhicita, dengan jumlah peserta sekitar 40–45 orang. Peserta dipilih berdasarkan minat dan keinginan untuk belajar teknologi, terutama dalam bidang pembuatan website.

Selama kegiatan, peserta akan dibimbing secara bertahap oleh tim pengabdi mulai dari pengenalan pemrograman komputer, bahasa komputer, algoritma dasar, dasar-dasar HTML dan CSS, penggunaan Visual Studio Code, hingga praktik membuat halaman web pribadi sederhana. Di akhir pelatihan, siswa akan diminta menampilkan hasil proyeknya dan mendapatkan umpan balik dari tim pengabdi.

Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta mampu:

1. Memahami struktur dasar pembuatan website.
2. Menggunakan CSS untuk memperindah tampilan halaman.
3. Mengoperasikan VSCode sebagai alat bantu pengembangan.
4. Menumbuhkan minat terhadap dunia pemrograman dan teknologi informasi.
5. Dapat membuat dan mendesain website pribadi untuk promosi diri siswa.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan dan memahami sejauh mana pelatihan ini memberikan dampak, digunakan beberapa teknik pengumpulan data yang relevan dengan tujuan kegiatan, yaitu:

- Observasi Langsung, tim pengabdi melakukan observasi selama kegiatan berlangsung untuk menilai tingkat keterlibatan, antusiasme, serta kemampuan peserta dalam mengikuti setiap tahap pelatihan. Observasi ini dilakukan secara sistematis untuk melihat bagaimana siswa memahami materi dan menerapkannya secara mandiri.

- Wawancara dan Diskusi Terbuka, setelah pelatihan selesai, dilakukan sesi diskusi singkat dengan peserta. Wawancara dilakukan secara informal untuk menggali kesan, tantangan, dan masukan dari siswa mengenai proses pembelajaran. Cara ini membantu tim mendapatkan gambaran nyata tentang pengalaman belajar peserta.
- Kuesioner Singkat (Pre-test dan Post-test), sebelum dan sesudah pelatihan, peserta diminta menjawab kuesioner singkat dari tim pengajar untuk mengukur perubahan pengetahuan dan pemahaman mereka terkait HTML, CSS, dan penggunaan VSCode.
- Pre-test dilakukan sebelum kegiatan dimulai untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa.
- Post-test dilakukan setelah pelatihan berakhir untuk melihat peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh.
- Dokumentasi Kegiatan, seluruh proses pelatihan, mulai dari pembukaan hingga hasil akhir proyek siswa, didokumentasikan dalam bentuk foto, video, dan catatan kegiatan. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan sekaligus bahan evaluasi bagi pengabdian berikutnya.

Teknik pengumpulan data ini membantu memastikan bahwa hasil kegiatan tidak hanya terlihat dari produk yang dihasilkan siswa, tetapi juga dari perubahan sikap, motivasi, dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi digital.

3.3 Analisis dan Evaluasi

Data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan kuesioner dianalisis secara deskriptif untuk menilai keberhasilan pelatihan. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi efektivitas metode learning by doing, serta untuk memberikan rekomendasi bagi kegiatan pengabdian sejenis di masa depan. Evaluasi dilakukan dengan melihat kualitas hasil proyek yang mereka buat. Jika ditemukan peningkatan signifikan dalam kemampuan dan antusiasme siswa, maka kegiatan dianggap berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan praktis peserta.

4. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Bodhicita, yang diikuti oleh sekitar 40-45 siswa kelas XI dan XII. Pelatihan berlangsung pada tanggal 18 Oktober 2025, selama setengah hari mulai dari pukul 8.00 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB dan dibagi ke dalam tiga sesi yang dirancang agar peserta dapat memahami dan mempraktikkan langsung setiap materi yang diberikan.

Sesi pertama dimulai dengan pengenalan dasar tentang konsep pemrograman, tujuan belajar pemrograman, alur dan karier yang bisa didapatkan, dasar website dan peranannya di era digital. Para siswa diajak berdiskusi mengenai bagaimana website digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk pendidikan, bisnis, maupun media komunikasi. Pendekatan ini dilakukan agar siswa memiliki gambaran utuh tentang pentingnya kemampuan membuat website di masa depan. Sesi kedua berfokus pada pengenalan HTML (HyperText Markup Language) sebagai fondasi utama dalam pembuatan halaman web. Siswa belajar mengenali struktur dasar HTML, seperti penggunaan tag <html>, <head>, <body>, dan berbagai elemen seperti paragraf, gambar, serta tautan. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan hands-on, di mana setiap siswa langsung mencoba mengetikkan kode di Visual Studio Code (VSCode).

Kemudian, pelatihan dilanjutkan dengan CSS (Cascading Style Sheets), di mana siswa diajarkan bagaimana mempercantik tampilan halaman yang telah mereka buat. Mereka belajar mengatur warna, ukuran teks, jarak antar elemen, serta mengubah tata letak agar lebih menarik. Momen ini

menjadi bagian yang paling disukai peserta karena mereka dapat langsung melihat hasil kreativitasnya di layar komputer.

Sesi terakhir adalah integrasi antara HTML dan CSS menggunakan VSCode. Siswa diminta membuat proyek akhir berupa website pribadi sederhana yang berisi profil diri dan galeri foto atau hobi. Tim pengabdi kemudian memberikan bimbingan individual untuk memastikan setiap siswa dapat menyelesaikan proyeknya dengan baik.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu memahami dan menerapkan konsep yang diajarkan. Beberapa siswa bahkan menambahkan elemen kreatif seperti penggunaan hover effect dan pemilihan kombinasi warna yang harmonis.

4.1 Dampak Kegiatan

Pelatihan ini memberikan sejumlah dampak positif, baik bagi siswa sebagai peserta maupun pihak sekolah. Dari sisi peserta, kegiatan ini meningkatkan pemahaman dasar tentang struktur dan logika pembuatan website, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap dunia pemrograman. Banyak siswa yang awalnya belum pernah menulis kode kini merasa lebih percaya diri karena berhasil membuat halaman web miliknya sendiri.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga menumbuhkan sikap kolaboratif dan mandiri. Siswa terbiasa bekerja dalam kelompok kecil, berdiskusi, dan saling membantu saat menemukan kendala teknis. Dari sisi sekolah, pelatihan ini menjadi stimulus bagi SMA Bodhicita untuk memperluas pembelajaran berbasis teknologi informasi, terutama dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Bagi tim pengabdi, kegiatan ini memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan sekolah mitra. Program semacam ini membuktikan bahwa sinergi antara akademisi dan sekolah menengah dapat memberikan hasil nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan berbasis teknologi.

4.2 Tantangan yang Dihadapi

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, baik teknis maupun non-teknis. Tantangan pertama adalah perbedaan tingkat kemampuan siswa dalam memahami konsep teknologi. Beberapa peserta sudah terbiasa menggunakan komputer, sementara yang lain masih memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan penggunaan VSCode dan penulisan kode HTML maupun dasar pemrograman dengan logika dasar.

Tantangan kedua adalah keterbatasan waktu dan perangkat. Tidak semua komputer sekolah memiliki spesifikasi yang memadai, sehingga proses instalasi dan pengujian website memerlukan penyesuaian. Selain itu, koneksi internet yang kurang stabil kadang menghambat saat peserta mencoba mencari referensi atau materi tambahan secara daring.

Tantangan lain datang dari faktor konsentrasi peserta. Karena kegiatan ini bersifat praktis, sebagian siswa cenderung terlalu fokus pada tampilan visual dan lupa memperhatikan struktur kodennya. Hal ini membuat tim pengabdi perlu memberi arahan lebih mendalam agar siswa memahami pentingnya keseimbangan antara estetika dan logika dalam pengembangan web.

4.3 Solusi yang Diterapkan

Untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, tim pengabdi melakukan beberapa penyesuaian di lapangan. Pendekatan bertahap dan diferensiasi pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok berdasarkan tingkat kemampuan awalnya. Peserta yang lebih mahir membantu teman-temannya yang masih baru, sehingga tercipta suasana belajar kolaboratif.

Penyediaan materi ringkas dan panduan visual. Tim pengabdi menyiapkan modul berbentuk step-by-step guide dengan gambar dan contoh kode sederhana agar peserta mudah mengikuti

meskipun tanpa koneksi internet. Pemanfaatan mode offline VSCode. Mengingat keterbatasan koneksi, latihan difokuskan pada fitur yang dapat dijalankan tanpa internet, sehingga proses pembelajaran tetap lancar.

Pendampingan intensif dan sesi tanya jawab. Pada setiap akhir sesi, diberikan waktu khusus untuk konsultasi individu. Cara ini membantu siswa menyelesaikan kendala pribadi yang tidak sempat dibahas di kelas.

Melalui strategi tersebut, seluruh peserta dapat menyelesaikan pelatihan dengan hasil yang baik. Bahkan, beberapa siswa menyatakan keinginan untuk melanjutkan pembelajaran mandiri tentang Codespaces github dan desain web lanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan dasar pembuatan website di kalangan siswa SMA Bodhicita. Pendekatan learning by doing terbukti efektif untuk memicu antusiasme belajar, terutama karena peserta langsung melihat hasil dari setiap langkah yang mereka lakukan.

Kegiatan ini juga memberikan dampak sosial dan edukatif yang nyata: siswa menjadi lebih percaya diri, sekolah mendapatkan nilai tambah dari sisi pengembangan teknologi, dan tim pengabdi memperoleh pengalaman berharga dalam merancang kegiatan berbasis praktik yang



relevan dengan kebutuhan masyarakat pendidikan masa kini.

Gambar 4.1. Foto Kegiatan kepada Masyarakat dengan peserta siswa SMA Bodhicita

5.1 KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Website Sederhana dengan HTML, CSS, dan Visual Studio Code (VSCode) untuk Siswa SMA Bodhicita telah terlaksana dengan baik dan memberikan hasil yang positif. Melalui pendekatan learning by doing, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga pengalaman langsung dalam membuat dan mengembangkan website sederhana.

Selama pelatihan, siswa belajar memahami struktur dasar HTML, mengatur tampilan menggunakan CSS, serta memanfaatkan VSCode sebagai editor kode modern. Hasilnya, sebagian

besar peserta mampu menyelesaikan proyek website pribadi dengan struktur yang benar dan tampilan yang menarik. Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan rasa percaya diri dan minat siswa terhadap bidang teknologi informasi.

Dampak kegiatan ini terlihat tidak hanya pada peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga pada tumbuhnya kesadaran digital di kalangan siswa. Mereka mulai memahami bahwa teknologi bukan sekadar alat konsumsi, tetapi juga sarana untuk berkreasi dan berkontribusi. Dari sisi sekolah, kegiatan ini memberikan inspirasi untuk mengembangkan kurikulum pendukung literasi digital yang lebih aplikatif di masa mendatang.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang tepat dan suasana belajar yang interaktif, siswa sekolah menengah dapat dengan mudah memahami konsep teknologi dasar dan mengaplikasikannya dalam bentuk nyata. Program ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah, sebagai upaya bersama dalam menciptakan generasi muda yang cakap digital dan siap menghadapi tantangan masa depan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan bahan perbaikan dan pengembangan untuk kegiatan sejenis di masa mendatang:

- Perluasan Durasi Pelatihan, waktu pelatihan yang singkat membuat beberapa peserta belum sempat mengeksplorasi fitur lanjutan dari CSS atau pengenalan JavaScript dasar. Ke depan, kegiatan serupa dapat diperluas menjadi program berkelanjutan agar siswa memiliki kesempatan belajar yang lebih mendalam.
- Sekolah dapat menyediakan sarana pendukung seperti koneksi internet yang stabil, agar pelatihan sejenis dapat berjalan lebih efektif dan menarik.
- Pengembangan Modul Digital dan Pembelajaran Mandiri, materi pelatihan sebaiknya dikembangkan dalam bentuk modul digital interaktif agar siswa dapat belajar secara mandiri setelah kegiatan selesai. Hal ini juga akan membantu mereka mengasah keterampilan secara berkelanjutan.
- Kolaborasi Lanjutan antara Perguruan Tinggi dan Sekolah, sehingga sinergi berkelanjutan antara pihak kampus dan SMA Bodhicita, baik dalam bentuk pelatihan lanjutan, pendampingan ekstrakurikuler, maupun pembinaan klub teknologi siswa.

Dengan berbagai saran tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian seperti ini dapat terus ditingkatkan kualitas dan keberlanjutannya. Pelatihan pembuatan website sederhana bukan hanya kegiatan teknis semata, tetapi juga bentuk nyata upaya menumbuhkan kreativitas, kemandirian, dan literasi digital di kalangan generasi muda Indonesia.

6. REFERENSI

- [1] Duckett, Jon. *HTML & CSS: Design and Build Websites*. John Wiley & Sons, 2011.
- [2] Howe, Shay. *Learn to Code HTML & CSS: Develop and Style Websites*. New Riders, 2014.
- [3] Mujiono, M. (2020). "Literasi Digital: Urgensi dan Implementasinya dalam Pendidikan." *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 45-56.

- [4] Pratama, A. R., & Syahputra, I. (2023). "Integrating Digital Literacy to Improve Students' Critical Thinking in EFL Context." *Journal of English Language Studies*, vol. 8, no. 2, pp. 112-125.
- [5] Alfian. (2023). "Digital Literacy Implementation in English Language Teaching: A Systematic Review." *Journal of Language and Literature*, vol. 15, no. 1, pp. 45-60.