

## PELATIHAN *WEB PROGRAMMING* SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN LITERASI PADA GENERASI Z

<sup>1)</sup>Irma Darmayanti, Pungkas Subarkah<sup>1)</sup>, Wanda Fitriyaningsih<sup>1)</sup>, Rizki Sadewo<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Purwokerto, JawaTengah, Indonesia

Corresponding author : Irma Darmayanti

E-mail : irmada@amikompurwokerto.ac.id

Diterima 26 Juli 2022, Direvisi 23 Agustus 2022, Disetujui 25 Agustus 2022

### ABSTRAK

Dampak pandemik yang mengharuskan Gen Z belajar secara daring lebih banyak menguntungkan generasi Z untuk bisa mengeksplor kemampuan di bidang teknologi dan mendapatkan bahan ajar lebih banyak dari yang diberikan oleh guru, namun realita yang ada sebagian besar Gen Z lebih mudah merasa bosan dan demotivasi sehingga mereka lebih tertarik pada hal-hal lain yang menarik, seperti: membuka whatsapp, media sosial dan melihat informasi lain yang tidak ada hubungannya dengan materi. Banyak kegiatan yang diselenggarakan Sekolah, sebagai wujud terselenggaranya Gerakan Literasi Sekolah (GLS), salah satunya di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. Namun, di era New Normal ini kegiatan terkait literasi belum berjalan efektif dikarenakan ketertarikan siswa terhadap kegiatan tersebut sudah menurun. Melihat ketertarikan Gen Z terhadap teknologi cukup tinggi, maka tim pengabdian mengadakan inovasi untuk mengadakan pelatihan *Web Programming* untuk siswa kelas X, sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan kreativitas dan literasi siswa serta meningkatkan keterampilan siswa dibidang IT. Metode yang dilakukan dalam pengabdian ini menggunakan model pendampingan dengan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung sedangkan guru sebagai moderator. Dari kegiatan yang telah dilaksanakan siswa menjadi pengguna aktif teknologi, yang mana mereka mendapatkan manfaat dari informasi-informasi yang disajikan di internet dan kemudian mereka olah serta kembangkan untuk menyajikan informasi-informasi yang akan dimanfaatkan oleh pengguna konten digital lainnya. Kegiatan ini cukup efektif dilakukan terlihat dari antusiasme siswa dan tanggapan siswa yang menginginkan kegiatan ini dapat diadakan kembali.

**Kata kunci:** *web; programming; literasi; gen Z.*

### ABSTRACT

The impact of the pandemic that requires Gen Z to study online is more profitable for Generation Z to be able to explore capabilities in the field of technology and get more teaching materials than the teacher provides, but the reality is that most Gen Z are more easily bored and demotivated so they are more interested on other things of interest, such as: opening WhatsApp, social media and viewing other information that has nothing to do with the material. Many activities are organized by the school, as a form of the implementation of the School Literacy Movement (GLS), one of which is at SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. However, in this New Normal era, literacy-related activities have not been effective because students' interest in these activities has decreased. Seeing that Gen Z's interest in technology is quite high, the service team innovates to conduct *Web Programming* training for Class X students, as an effort to improve students' creativity and literacy skills and improve students' skills in the field of IT. The method carried out in this service uses a mentoring model with a learning process that involves students directly while the teacher as a moderator. From the activities that have been carried out, students become active users of technology, where they benefit from the information presented on the internet and then they process and develop it to present information that will be utilized by other digital content users. This activity is quite effective, it can be seen from the enthusiasm of students and the responses of students who want this activity to be held again.

**Keywords:** *web; programming; literacy; gen Z.*

### PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan zaman dengan berbagai teknologi yang semakin canggih akan berpengaruh besar terhadap

kemajuan bangsa (Cerita, 2020). Begitu juga akan mempengaruhi kehidupan masyarakat. Seperti halnya dalam dunia pendidikan yang harus mencetak lulusan yang berkualitas. Hal

tersebut merupakan tantangan yang harus dihadapi karena kemajuan teknologi ini tidak selalu memberikan dampak positif melainkan juga adanya kekhawatiran yang berdampak besar yaitu rendahnya minat baca pada Gen muda zaman sekarang.

Generasi muda sekarang mendapat julukan Gen Z (generasi Z), yang mana merupakan Gen yang berinteraksi dengan kemajuan teknologi sejak lahir. Pemikiran Gen Z cenderung terjadi secara instan dan ingin merespon dengan cepat. Kehidupan mereka biasanya bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Kehidupan mereka seolah tidak lepas dari smartphone dan internet (Schwieger & Ladwig, 2018).

Dampak pandemic yang mengharuskan Gen Z belajar secara daring lebih banyak menguntungkan Gen Z untuk bisa mengeksplor kemampuan dibidang teknologi dan mendapatkan bahan ajar lebih banyak dari yang diberikan oleh guru, namun realita yang ada sebagian besar Gen Z lebih mudah merasa bosan dan demotivasi sehingga mereka lebih tertarik pada hal-hal lain yang menarik, seperti: membuka whatsApp, media sosial dan melihat informasi lain yang tidak ada hubungannya dengan materi (Hastini et al., 2020). Oleh karena itu, dari hasil survey selama pandemic minat baca pada siswa menurun, dilihat dari aspek perasaan ketika membaca, aspek bahan bacaan, aspek usaha-usaha yang dilakukan untuk memenuhi hasrat minat membaca seperti: kebiasaan membaca, durasi membaca, alasan membaca, tempat membaca, dan usaha memperoleh bahan bacaan (Fahmy et al., 2021).

Secara umum kegiatan membaca atau literasi adalah kemampuan untuk mengetahui, memahami, dan menginterpretasikan bahasa tulis dalam kehidupan sehari-hari (Padmadewi & Artini, 2018). Kegiatan literasi menawarkan banyak manfaat tidak langsung, seperti memperluas kosa kata, meningkatkan kemampuan mengumpulkan informasi dari buku, melatih ejaan dan untaian kata yang tepat, dan melatih keterampilan inferensi dan analisis. Banyak kegiatan yang diselenggarakan Sekolah, sebagai wujud terselenggaranya Gerakan Literasi Sekolah (GLS), salah satunya di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah mengadakan kegiatan seperti: kegiatan membaca buku non-pelajaran bersama 15 menit sebelum pelajaran, kegiatan non-akademik (ekstrakurikuler) Karya Ilmiah Remaja, Majalah dinding dan mengadakan lomba penulisan karya ilmiah, membuat cerpen, madding, poster sekolah dan lain

sebagainya. Tetapi pandemic mengakibatkan semua kegiatan harus dihentikan.

Saat ini kegiatan belajar mengajar sudah kembali aktif, namun siswa yang sudah terlanjur dimanjakan dengan teknologi selama proses belajar daring membuat kegiatan-kegiatan terkait literasi masih sulit untuk diaktifkan kembali. Terlihat dari perpustakaan yang masih sepi pengunjung baik siswa yang meminjam buku atau sekedar membaca diruang baca, serta kegiatan ekstrakurikuler KIR dan Mading yang belum berjalan efektif dikarenakan ketertarikan siswa terhadap kegiatan tersebut sudah menurun, dan kegiatan perlombaan juga masih belum dilaksanakan.

Dengan karakter Gen Z yang menggunakan teknologi informasi secara intuitif, yang didukung oleh kecenderungan mereka untuk kurang berpikir dan mencari kesenangan (Andrea et al., 2017). Menjadi dasar untuk membuktikan bahwa mereka kebanyakan hanya penikmat atau penonton, hanya sedikit yang menggunakan teknologi untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas mereka.

Untuk itu perlu adanya pengembangan terhadap kegiatan literasi yang selama ini telah berjalan pada mitra. Dari ketertarikan Gen Z terhadap teknologi cukup tinggi, maka perlu adanya inovasi dengan mengenalkan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk dapat berpikir logis, meningkatkan kemampuan kreativitas dan pemecahan suatu masalah yang berhubungan dengan teknologi (Safitri et al., 2019).

Berdasarkan uraian permasalahan mitra, tim pengabdian bermaksud mengadakan Kegiatan pelatihan "Web Programming" sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan kreativitas dan literasi siswa serta meningkatkan ketrampilan siswa dibidang IT. Harapannya pelatihan ini dapat merangsang minat literasi siswa dengan menumbuhkan rasa cinta pada ilmu pengetahuan, kebenaran dan fakta. Dan membuat siswa menjadi pengguna aktif pada perkembangan teknologi, yang mana mereka mendapatkan manfaat dari informasi-informasi yang disajikan di internet dan kemudian mereka olah serta kembangkan untuk menyajikan informasi-informasi yang akan dimanfaatkan oleh pengguna konten digital lainnya.

Kegiatan pelatihan ini juga sebagai wujud nyata dari implementasi konsep literasi di semua lembaga pendidikan yang dirumuskan dalam gerakan literasi secara komprehensif yang dicanangkan oleh Kemendikbud [8].

## METODE

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Senin, 23 Mei 2022, tempat laboratorium komputer SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto dengan jumlah peserta 30 orang. Dalam pelaksanaan kegiatan model yang digunakan adalah pendampingan dan terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu:

Pertama, sebelum terlaksana kegiatan, tim pengusul terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru, guna mengidentifikasi kebutuhan pelatihan yang tepat atas kebutuhan belajar untuk meningkatkan potensi siswa.

Kedua, tim pengusul melakukan sosialisasi kepada para siswa agar dapat mengikuti kegiatan pelatihan yang akan diadakan tim pengusul dengan menumbuhkan kesadaran para siswa akan pentingnya budaya literasi pada diri sebagai bekal memperoleh banyak ilmu pengetahuan dari kemajuan teknologi untuk dapat bersaing di era Society 5.0.

Ketiga, pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan Student Centered Learning yang mana Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung sedangkan guru sebagai moderator[9]. Siswa berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar termasuk dalam isi materi. Dalam prosesnya siswa belajar mengenal dasar pemrograman web dan melakukan praktek pengkodean bersama untuk membangun halaman web dengan HTML. Siswa dibebaskan untuk mengeksplor isi pada halaman web yang dibuat.

Keempat, tahap terakhir proses kegiatan pelatihan ini yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan membagikan kuisisioner kepada para peserta pelatihan.

Proses ini memberi kesempatan kepada peserta untuk dapat mengemukakan pengalamannya selama mengikuti kegiatan pelatihan. Tahap ini juga dilakukan untuk memberikan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal tim melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah dan beberapa guru di bulan Februari - Maret 2022. Tim berdiskusi banyak tentang perkembangan para siswa pasca belajar daring. Dari kegiatan tersebut didapatkan informasi bahwa minat baca dan belajar para siswa menurun. Mereka lebih banyak meluangkan waktunya untuk mencari atau melakukan kegiatan yang mereka senangi. Sedangkan untuk penugasan dan belajar

mandiri mereka lebih senang memanfaatkan platform mesin pencari seperti google guna mendapatkan informasi yang mereka butuhkan secara instan.

Pada bulan April, tim melakukan sosialisasi kegiatan kepada para siswa disela-sela jam belajar dengan membagikan brosur dan memasang poster terkait kegiatan pelatihan yang akan diselenggarakan di sekolah. Sehingga, pada hari Senin, 23 Mei 2022 kegiatan pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dengan meminjam lab komputer sekolah diikuti oleh kelas X yang sudah sangat antusias untuk mengikuti kegiatan pelatihan tersebut. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 30 orang dikarenakan lab sekolah hanya dapat menampung peserta sejumlah tersebut.

Kegiatan pelatihan dibagi menjadi 4 sesi, sesi pertama pemberian materi tentang pemrograman web dasar yaitu HTML. Sesi ini tutor bercerita sedikit tentang kemajuan teknologi dari tahun ke tahun dan tentang *Web Programming* itu sendiri. Kegiatan pemberian materi ditunjukkan pada gambar 1.



**Gambar 1.** Kegiatan Pemberian Materi

Kemudian dilanjutkan ke sesi kedua yaitu praktek dan diskusi. Pada sesi ini tutor sebelumnya mendemonstrasikan dasar-dasar HTML seperti: membuat isi teks pada sebuah halaman web, melakukan pengaturan teks, menampilkan gambar, membuat link, membuat table dan membuat form. Setelah tutor mendemonstrasikan satu per satu materi peserta mempraktekan langsung dengan menggunakan teks editor notepad yang secara otomatis sudah ada di computer lab. Sesi ini cukup menarik karna peserta sangat aktif dan tidak segan untuk melakukan sharing terhadap hasil percobaanya.

Sesi ketiga adalah resitasi. Peserta diminta untuk dapat mengeksplor kreativitasnya dengan membuat sebuah halaman web yang menarik dengan isi sesuai dengan minat peserta. Suasana yang tadinya pecah menjadi sedikit lebih tenang, karna peserta mulai sibuk mengeksplor kreativitasnya dari praktek yang telah dilakukan bersama. Hasil dari sebagian besar peserta perempuan adalah membuat halaman web tentang musik yang mana isi dari halaman

tersebut lirik sebuah lagu. Sedangkan mayoritas peserta laki-laki membuat halaman yang isinya deskripsi dari film-film kesukaan mereka. Kegiatan resitasi ditunjukkan pada gambar 2.



**Gambar 2.** Kegiatan Resitasi

Dan sesi akhir (keempat) evaluasi. beberapa peserta memaparkan hasil dari projectnya, yang kemudian diikuti ulasan dari tutor dan tidak lupa juga pembagian kenang-kenangan pada para peserta terpilih. Selain itu, peserta juga diminta untuk memberikan tanggapannya dari kegiatan pelatihan yang berlangsung. Hasil dari tanggapan peserta pelatihan pada kuisioner yang telah dibagikan diketahui bahwa sebanyak 50% atau sebanyak 15 peserta mengungkapkan kepuasannya dengan materi yang disampaikan. 70% tanggapan peserta atau sebanyak 21 peserta menyatakan bahwa menginginkan kegiatan pelatihan ini dapat diadakan kembali.

Dengan demikian kegiatan ini cukup efektif diselenggarakan, terlihat dari antusiasme peserta dalam mengikuti pelatihan ini. Kegiatan foto bersamapun dilakukan sebagai kegiatan penutupan dokumentasi akhir dari rangkaian kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian. Kegiatan foto bersama ditunjukkan pada gambar 3.



**Gambar 3.** Kegiatan Foto bersama

## SIMPULAN DAN SARAN

Dampak pandemic yang mengharuskan Gen Z belajar secara daring lebih banyak menguntungkan Gen Z untuk bisa mengeksplor kemampuan dibidang teknologi dan mendapatkan bahan ajar lebih banyak dari yang diberikan oleh guru, namun realita yang ada sebagian besar Gen Z lebih mudah merasa bosan dan demotivasi sehingga mereka lebih tertarik pada hal-hal lain yang menarik seperti social media dan game. Sehingga, dari hasil survey menunjukkan selama pandemic adanya penurunan minat

baca pada siswa tak terkecuali di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto.

Karena ketertarikan Gen Z terhadap teknologi cukup tinggi, maka tim melakukan inovasi dalam menumbuhkan kembali minat baca pada siswa dengan mengenalkan pemrograman web. Kegiatan pelatihan pemrograman merangsang siswa untuk dapat berpikir logis, meningkatkan kemampuan kreativitas dan pemecahan suatu masalah. Dan kegiatan ini cukup efektif dilakukan terlihat dari antusiasme siswa dan tanggapan siswa yang mana sebanyak 50% peserta puas dengan materi yang disampaikan, 70% peserta menginginkan kegiatan ini dapat dilakukan kembali.

Adapun kendala pada pelatihan ini adalah adanya keterbatasan waktu dampak dari kebijakan New Normal yang mana sekolah membatasi jam belajar disekolah.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan pendanaan untuk kegiatan ini dalam bentuk bantuan hibah melalui Program Amikom Mitra Masyarakat tahun 2022 dan juga kepada SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto atas kerjasama dalam pelaksanaan kegiatan ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andrea, B., Gabriella, H., & Timea, J. (2017). *Y and Z Generations at Workplaces. January*.  
<https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Cerita, D. (2020). *Aksiologi Aksiologi : 4*, 181–189.  
<http://103.114.35.30/index.php/Aksiologi/article/view/2721>
- Fahmy, Z., Purwo Yudi Utomo, A., Edy Nugroho, Y., Tetty Maharani, A., Akhla Alfatimi, N., Izmi Liyana, N., Galih Kesuma, R., & Titi Wuryani, dan. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sastra Indonesia*, 10(2), 121–126.  
<https://doi.org/10.15294/jsi.v10i2.48469>
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28.  
<https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Padmadewi, N. N., & Artini, L. P. (2018). *Literasi di Sekolah, dari Teori ke Praktik* (N. Prasada (ed.); 1st ed.). NILACAKRA.

Safitri, R., Jamal, A., Ripmiatin, E., Hermawan, D., & Supriyanto, A. (2019). Pengenalan Dan Pelatihan Pemrograman Dasar Blockly. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 01(01).

Schwieger, D., & Ladwig, C. (2018). Reaching and Retaining the Next Generation: Adapting to the Expectations of Gen Z in the Classroom. *Information Systems Education Journal*, 16(3), 45–54. <http://isedj.org/2018-16/>