



### PENINGKATAN MINAT DAN LITERASI DIGITAL SISWA MELALUI PROGRAM PENGENALAN INDUSTRI KREATIF BERBASIS PEMROGRAMAN WEB (STUDI KASUS: MAN 1 JAKARTA)

**Muchamad Sandy<sup>1</sup>, Irfan Nurdiansyah<sup>2</sup>, Muhammad Patria<sup>3</sup>, Imam Mulya<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Dian Nusantara

#### Article History

Received : Juni-2025  
Revised : Juni -2025  
Accepted : Agustus-2025  
Published : Agustus -2025

#### Corresponding author\*:

Muchamad Sandy

#### Contact:

[muchamad.sandy@dosen.undira.ac.id](mailto:muchamad.sandy@dosen.undira.ac.id)

#### Cite This Article:

Sandy, M., Patria, M., Nurdiansyah, I., & Mulya, I. (2025). PENINGKATAN MINAT DAN LITERASI DIGITAL SISWA MELALUI PROGRAM PENGENALAN INDUSTRI KREATIF BERBASIS PEMROGRAMAN WEB (STUDI KASUS: MAN 1 JAKARTA). *Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*, 4(2), 72–74.

#### DOI:

<https://doi.org/10.56127/jammu.v4i2.2261>

**Abstract:** This study aims to address the low level of student interest in web-based programming at Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jakarta. While this skill is crucial in the digital and creative industries, many students face difficulties due to the subject matter being perceived as abstract, a lack of motivation, and limited facilities. We propose a training program focused on web programming to enhance students' understanding, skills, and awareness of career opportunities. The implemented training methods include a practical, hands-on approach and case studies to build a strong foundation of digital literacy. The expected outcomes of this program are an increase in digital literacy, web-based programming skills, and students' awareness of the potential within the creative industry. This initiative is hoped to stimulate local economic development and equip students with relevant competencies for the future.

**Keywords:** web programming, industry revolution 4.0, creative industry

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya minat siswa terhadap pemrograman berbasis web di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jakarta. Meskipun keterampilan ini krusial di era digital dan industri kreatif, banyak siswa menghadapi kesulitan karena materi yang dianggap abstrak, kurangnya motivasi, dan keterbatasan fasilitas. Kami mengusulkan program pelatihan yang berfokus pada pemrograman web untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan, dan kesadaran siswa akan peluang karier. Metode pelatihan yang diimplementasikan mencakup pendekatan praktis dan studi kasus untuk membangun fondasi literasi digital yang kuat. Hasil yang diharapkan dari program ini adalah peningkatan literasi digital, keterampilan pemrograman berbasis web, dan kesadiran siswa mengenai potensi industri kreatif. Program ini diharapkan dapat memicu perkembangan ekonomi lokal dan membekali siswa dengan kompetensi yang relevan di masa depan.

**Kata Kunci:** pemrograman web, revolusi industri 4.0, industri kreatif

#### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang masif telah mengubah lanskap sosial dan ekonomi secara fundamental. Di tengah revolusi ini, industri kreatif muncul sebagai sektor strategis yang mengintegrasikan inovasi, seni, dan teknologi. Salah satu pilar utama yang menopang industri ini adalah pemrograman berbasis web, suatu keterampilan esensial yang memungkinkan individu untuk menciptakan dan mengelola aset digital. Kemampuan ini tidak hanya membuka peluang kerja yang luas di berbagai sektor, tetapi juga memupuk kemampuan berpikir kreatif dan analitis dalam memecahkan masalah. Pentingnya penguasaan keterampilan ini menjadi semakin mendesak mengingat meningkatnya kebutuhan akan tenaga kerja yang adaptif dan inovatif di era digital [3][4].

Meskipun penting, terdapat tantangan signifikan dalam mengajarkan pemrograman kepada siswa di tingkat sekolah menengah. Kurangnya motivasi, persepsi bahwa materi pemrograman sulit dan abstrak, serta ketersediaan fasilitas yang belum merata sering kali menjadi hambatan utama. Kondisi ini dapat menghambat potensi siswa untuk beradaptasi dengan tuntutan pekerjaan di masa depan dan berkontribusi

secara efektif dalam masyarakat berbasis digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berupaya menjawab beberapa pertanyaan kunci: bagaimana metode pelatihan yang efektif dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa MAN 1 Jakarta dalam pemrograman web, serta bagaimana strategi pendampingan dapat memotivasi siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan produktivitas dan kemampuan mereka dalam pemrograman web.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan program pelatihan pemrograman web [7][8] yang komprehensif bagi siswa MAN 1 Jakarta. Secara spesifik, program ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan minat siswa terhadap potensi industri kreatif, mengembangkan keterampilan dasar dan lanjutan siswa dalam membangun aplikasi berbasis web, dan menyediakan wawasan praktis mengenai peluang karir yang tersedia dalam industri kreatif [9][10]. Program ini diharapkan memberikan manfaat signifikan, yaitu peningkatan literasi digital [1][2] di kalangan siswa dan komunitas sekolah MAN 1 Jakarta, yang memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan teknologi secara produktif. Bagi siswa, program ini menjadi sarana untuk mengimplementasikan teori yang dipelajari di sekolah ke dalam praktik nyata. Selain itu, inisiatif ini berpotensi memicu perkembangan ekonomi lokal dengan mempersiapkan generasi muda yang kompeten dan siap bersaing dalam era digital

### METODE PENELITIAN

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan metodologi yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan kolaboratif, yang sangat relevan untuk penelitian pengabdian masyarakat. Metode ini tidak hanya melibatkan mahasiswa sebagai pelaksana, tetapi juga menempatkan siswa MAN 1 Jakarta sebagai subjek aktif dan mitra dalam setiap tahapan program. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan yaitu pelatihan pemrograman web, benar-benar relevan dan sesuai dengan kebutuhan nyata para siswa. Dengan demikian, proses ini tidak hanya menghasilkan produk atau pelatihan, tetapi juga membangun rasa kepemilikan dan keberlanjutan dari para peserta.

Penerapan metode kolaboratif lebih lanjut melibatkan sinergi antara tim mahasiswa dan pihak sekolah, khususnya guru-guru. Kolaborasi ini memungkinkan teridentifikasi kendala dan kebutuhan spesifik yang mungkin tidak terlihat dari luar, seperti keterbatasan fasilitas atau kurikulum yang ada. Melalui kolaborasi ini, program pelatihan dirancang secara lebih komprehensif, memanfaatkan sumber daya yang ada di sekolah sambil menambahkan keahlian teknis dari mahasiswa. Metode ini memastikan bahwa hasil akhir dari penelitian bertujuan peningkatan minat dan literasi digital siswa bukan hanya pencapaian sementara, tetapi dapat diintegrasikan dan dilanjutkan dalam lingkungan pendidikan formal di MAN 1 Jakarta.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat yang berfokus pada pengenalan industri kreatif dan pemrograman web di MAN 1 Jakarta telah menunjukkan hasil yang signifikan. Dari total 31 peserta yang mengikuti pelatihan, 70% di antaranya berhasil mengaplikasikan pengetahuan mereka untuk mendukung administrasi usaha, dan 60% mulai memanfaatkan teknologi *coding* dalam pembuatan website. Peningkatan kemampuan teknologi ini membuktikan bahwa siswa yang sebelumnya tidak memiliki latar belakang pemrograman mampu menguasai dasar-dasar web development, seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Meskipun demikian, kendala teknis seperti jaringan internet yang kurang stabil menjadi hambatan. Hal ini diatasi dengan modul cetak dan materi presentasi, yang menunjukkan adaptabilitas program terhadap keterbatasan infrastruktur.

### Evaluasi Kegiatan

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya, dengan tingkat kepuasan peserta mencapai 85%. Monitoring yang dilakukan selama pelatihan menunjukkan bahwa 90% peserta mampu menyelesaikan modul dengan baik, sementara sisanya membutuhkan pendampingan tambahan. *Feedback* dari peserta juga menunjukkan bahwa mereka merasakan manfaat besar dari program ini, namun mengharapkan adanya lebih banyak waktu untuk praktik langsung dan sesi konsultasi pasca-pelatihan. Tingginya tingkat kepuasan dan pencapaian peserta mengindikasikan bahwa metode dan materi yang digunakan sudah efektif, meskipun terdapat ruang untuk perbaikan.

### Rekomendasi untuk Program Masa Depan

Untuk mengoptimalkan dampak kegiatan ini di masa mendatang, beberapa rekomendasi dapat dipertimbangkan. Pertama, peningkatan infrastruktur teknologi harus menjadi prioritas, terutama penyediaan jaringan internet yang lebih stabil, untuk memastikan kelancaran sesi pelatihan daring. Kedua, penambahan durasi dan fokus materi disarankan, dengan mengalokasikan lebih banyak waktu untuk praktik langsung dan memperkenalkan topik lanjutan seperti pemasaran digital. Ketiga, pembentukan program pendampingan berkelanjutan sangat penting agar peserta dapat mengaplikasikan dan mengembangkan pengetahuan yang telah mereka peroleh secara lebih mendalam. Dengan menerapkan rekomendasi ini, program pengabdian masyarakat dapat memberikan manfaat yang lebih luas dan berkelanjutan bagi peserta dan komunitas sekolah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa program pengenalan industri kreatif efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pemrograman berbasis web. Keberhasilan ini ditunjukkan dengan tercapainya tujuan utama, di mana sebagian besar siswa berhasil menghasilkan produk-produk digital, mulai dari situs web sederhana hingga permainan interaktif. Peningkatan kesadaran dan minat sebesar 70% di kalangan peserta menunjukkan bahwa pendekatan praktis dan terstruktur mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan aplikasi, serta menghilangkan persepsi bahwa pemrograman adalah subjek yang sulit. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa intervensi yang tepat dapat memberdayakan siswa dengan keterampilan digital yang relevan dan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang kompetitif di era digital.

Untuk mengoptimalkan dampak program ini di masa mendatang, beberapa rekomendasi dapat dipertimbangkan. Pertama, disarankan untuk mengadakan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam guna memastikan penguasaan teknologi oleh peserta secara lebih optimal. Kedua, perlu adanya pendampingan berkelanjutan dengan melibatkan mentor atau tim pendamping untuk memberikan bimbingan jangka panjang. Ketiga, cakupan penelitian sebaiknya diperluas dengan melibatkan lebih banyak komunitas di luar lingkungan sekolah, seperti pelaku usaha dan masyarakat umum, agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas. Terakhir, peningkatan infrastruktur teknologi, terutama ketersediaan jaringan internet yang memadai, sangat krusial untuk memastikan kelancaran setiap sesi pelatihan dan menjamin partisipasi semua peserta tanpa hambatan. Dengan demikian, program ini dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang signifikan bagi literasi digital masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, W., Aurelia, R., Wijaya, D., Kamilah, N. N., Ong, J., & others. (2025). Peningkatan literasi digital melalui pelatihan pembuatan website dengan Google Sites bagi siswa/i Sekolah Minggu Buddha Cetya Bukit Maitreya. *Jurnal Gembira Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 947–954.
- Khadijah, K., Zaki, A., Nasir, N., Alimuddin, F., & Rahayu, A. (2025). Inovasi pembelajaran berbasis Google Site: Pelatihan pembuatan bahan ajar untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala*, 4(4), 360–369.
- Yudianto, M. R. A., Sari, T. N., Rozam, N. F., Rahman, D. F., & Zakariah, M. (2025). Peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan pembuatan website dengan Google Sites di SMA Ma'arif 1 Yogyakarta. *Jurnal Atma Inovasia*, 5(4), 347–353.
- Ginting, E. J., Nugrahadi, E. W., & Siregar, Z. (2024). Pengembangan media pembelajaran ekonomi dengan pendekatan contextual teaching and learning berbasis Google Sites di moderasi literasi digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Swasta ST Ignasius Medan TP 2023/2024. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3), 79–91.
- Gusriani, A., et al. (2025). Pemanfaatan Google Sites dalam pembuatan majalah digital oleh siswa MAN 3 Solok. *Inovasi Sosial: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 99–108.
- Sutrisno, D., Syuhardi, Y. I., Pauziah, U., Nurranto, H., & Asmoro, E. T. (2024). Pelatihan aplikasi pemrograman web tingkat sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat*, 2(1b), 277–281.
- Hendrian, S., Himawan, I., & Aditya, D. Y. (2022). Penerapan bahasa pemrograman web sebagai peningkatan pengetahuan teknologi.