

PELATIHAN DESAIN WEBSITE SEKOLAH PADA SMA METHODIST BERASTAGI DENGAN ADOBE DREAMWEAVER

Rin Rin Meilani Salim*, Sophya Hadini Marpaung, Yuni Marlina Saragih

Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil

*Email : rinrin.meilani@mikroskil.ac.id

Abstrak – Kegiatan pengabdian ini ditujukan untuk membekali siswa-siswi SMA Methodist Berastagi dalam menghadapi perkembangan teknologi, salah satunya *website*. Dengan harapan, siswa-siswi mampu mendesain *website* sekolah Methodist Berastagi agar melalui teknologi sekolah akan lebih dikenal oleh masyarakat luas. Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari di laboratorium SMA Methodist Berastagi. Sebelum mengikuti pelatihan siswa-siswi diberikan *pretest* untuk mengukur pemahaman dan kemampuan. Kemudian siswa-siswi diberikan modul dan diajarkan desain *website* menggunakan Adobe Dreamweaver. Tim pengabdian memilih Adobe Dreamweaver karena aplikasi tersebut memberikan kemudahan mendesain tanpa perlu menghafal tag-tag HTML maupun mempelajari CSS. Setelah diajari, siswa-siswi diberikan kompetisi untuk mendesain *website* sekolah. Tiga desain terbaik ditampilkan di depan dan diberikan hadiah. Di akhir kegiatan pelatihan, siswa-siswi diminta untuk mengisi *posttest* dan kuesioner untuk mengukur keberhasilan pelatihan. Hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 19 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 65,65. Hasil ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa-siswi SMA Methodist Berastagi. Di samping itu, hasil penilaian *kuesioner* juga menunjukkan siswa-siswi puas dengan pelatihan yang diberikan.

Kata kunci: pelatihan, desain, website

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah dunia pendidikan. Pencarian informasi dapat dilakukan dengan mudah saat ini. Banyak media yang dapat digunakan, diantaranya adalah *website*, portal, dan lain sebagainya.

Website menjadi salah satu media yang banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Pengguna *website* dapat berasal dari berbagai kalangan, seperti anak-anak, remaja, orang dewasa, dan orang tua. Dengan pencarian informasi yang mudah melalui pemanfaatan *website* bahkan setiap orang dimungkinkan untuk memiliki *website*. Hal ini didukung dengan berbagai kemudahan dalam merancang dan mengembangkan sebuah *website* menggunakan aplikasi. Disisi lain, berbagai *hosting*-an gratis dan murah juga banyak beredar.

Perusahaan-perusahaan, organisasi-organisasi ataupun institusi-intitusi dari berbagai ukuran menggunakan web sebagai media utama ataupun pendukung belakangan

ini. Dunia pendidikan juga termasuk diantaranya, banyak institusi pendidikan yang sudah memiliki *website* sendiri untuk mendukung aktivitas bisnis mereka. Situs web sekolah adalah salah satu contohnya. *Website* sekolah menyediakan pengaturan pendidikan dengan kesempatan untuk mengubah dan meningkatkan pengalaman sekolah (Knapp, 2016).

Dilatar belakanginya semua perkembangan teknologi tersebut, kali ini tim pengabdian akan melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan pembekalan pelatihan web dasar pada SMA Methodist Berastagi. SMA Methodist Berastagi adalah satu sekolah swasta yang cukup unggul dalam bidang pendidikan di Kecamatan Berastagi Kabupaten Karo. Siswa/i pada SMA Methodist Berastagi dibekali berbagai mata pelajaran di sekolah, seperti Agama, Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, hingga Komputer. Siswa/i terus dibekali berbagai ilmu agar dapat menjadi insan yang cerdas, terdepan, dan bermoral.

SMA Methodist Berastagi sudah mengajarkan pelajaran komputer di sekolah,

akan tetapi pembelajaran mengenai desain web belum dipelajari di sekolah. Hal ini memang tidak ada dalam kurikulum dan bukan menjadi sebuah kewajiban dari pemerintah untuk dipelajari, tetapi pihak sekolah merasa perlu siswa/i nya dibekali ilmu dasar mengingat bahwa beberapa sekolah atau SMA lain sudah memasukkan pembelajaran desain web ke dalam kurikulum pembelajaran dan bahkan sudah banyak sekolah-sekolah yang memiliki *website* sendiri. Sementara, kondisi di SMA Methodist Berastagi sampai saat ini belum memiliki *website* sendiri. Harapannya dengan pembekalan ini, siswa/i dapat memanfaatkannya secara pribadi dan mengenal bahwa *website* dapat dijadikan sebagai media promosi, pengenalan sekolah ke masyarakat, dan berbagi berbagai berita kepada banyak orang.

SMA Methodist Berastagi memiliki laboratorium komputer dengan kapasitas 40 orang dan laboratorium tersebut mendukung untuk pembelajaran desain web. Pihak IBM memilih Adobe Dreamweaver pada pelatihan kali ini karena fitur dari Adobe Dreamweaver mudah dipelajari, digunakan dan dipahami oleh anak-anak tingkat SMA dibandingkan dengan aplikasi atau bahasa-bahasa markah seperti HTML, CSS atau bahkan CMS. Dengan menggunakan Adobe Dreamweaver ini siswa/i cukup mudah menggunakan *tools* yang tersedia, sebab jika menggunakan aplikasi lain, misalnya CMS maka siswa/i tersebut harus terlebih dahulu dibekali ilmu web dasar yang dikaitkan dengan pemahaman proses bisnis misalnya bisnis (jual beli) secara *online* yang tentu saja untuk kondisi mitra saat ini belum memungkinkan karena siswa/i tersebut memang belum memiliki bekal ilmu web dasar.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

1. Persiapan/Perencanaan

Pada tahapan ini, materi yang akan diajarkan pada pelatihan dipersiapkan oleh tim pengabdian, dimulai dari penyusunan modul ajar, *pre-test*, dan post yang akan diberikan kepada siswa-siswi SMA Methodist Berastagi.

2. Pelaksanaan

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan sebelumnya, pelatihan ini dilaksanakan masing-masing selama 2 (dua) hari untuk SMA Methodist Berastagi dan dilaksanakan langsung di laboratorium komputer SMA Methodist Berastagi. Sebelum kegiatan pelatihan dimulai, siswa-siswi diberikan *pre-test* untuk mengukur pemahamannya. Kemudian selama kegiatan pelatihan, siswa-siswi diberikan modul dan diajarkan mendesain *website* menggunakan Adobe Dreamweaver.

3. Evaluasi

Pada tahapan ini, siswa/i peserta pelatihan diberikan latihan/praktik langsung dengan kasus/*test* serta mengisi kuesioner untuk memberikan *review* atau masukan atas kegiatan pelatihan yang telah terlaksana, sehingga dapat dijadikan sebagai masukan bagi tim pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan pada pelatihan-pelatihan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini dilaksanakan selama 2 hari dari pukul 09.00 wib s.d 12.00 wib kepada 25 orang siswa/ SMA Methodist Berastagi dimana siswa/i akan mempraktikkan secara langsung materi yang telah dijelaskan berdasarkan modul pelatihan yang telah disusun oleh tim IBM. Sebelum pelatihan dimulai, siswa/i diberi latihan dalam bentuk *pre-test* untuk mengukur kemampuan siswa/i dalam materi *web* dasar, dan *setelah* pelatihan usai, siswa/i akan diberikan sesi latihan untuk melakukan *test* dengan mengerjakan studi kasus yang bertujuan

untuk menguji/melihat sejauh mana siswa/i memahami materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Dengan mengikuti pelatihan ini, siswa/i mampu membuat sebuah rancangan web sekolah sederhana menggunakan *tools* yang telah diajarkan pada pelatihan dengan mengembangkan ide mereka masing-masing.

Adapun pelaksanaan kegiatan dijelaskan berdasarkan urutan hari pelaksanaan, yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan Pelaksanaan Hari Pertama (18 Oktober 2019)

Hari pertama kegiatan dimulai dari pukul 09.00 wib dan berakhir pada pukul 12.00 wib. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi pembukaan oleh pihak sekolah, absensi para peserta, dan dilanjutkan dengan pembukaan oleh pihak tim IbM, kemudian pemberian *pre-test* dan pemaparan materi “Pelatihan Perancangan *Website* Sekolah”. Pada kegiatan ini siswa/i peserta pelatihan diberikan pengetahuan dasar/umum mengenai istilah pengantar desain/rancang *web* sederhana. Kegiatan ini dilakukan secara individual, dan masing-masing siswa melakukan desain sesuai dengan ide masing-masing dengan mengikuti demo yang dilakukan oleh pihak IbM.

b. Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan Hari Kedua (19 Oktober 2019)

Pada hari kedua pelaksanaan pelatihan, pelatihan juga dimulai pada pukul 09.00 wib dan berakhir pada pukul 12.00 wib. Kegiatan pelaksanaan ini dimulai dengan absensi peserta. Pada sesi ini, sebelum materi lanjutan

disampaikan, tim IbM melakukan *review* kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya dan dilanjutkan dengan pemaparan materi lanjutan pada sesi terakhir yaitu desain lanjutan. Selain kegiatan pengajaran materi. Pada akhir pelaksanaan di hari kedua ini juga diberikan latihan khusus dan test untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa/i peserta pelatihan atas materi yang sudah disampaikan sebelumnya. *Test* yang diberikan adalah mengulang kembali materi yang telah dipaparkan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua dengan memperhatikan semua aspek atau ketentuan yang telah dijelaskan sebelumnya, seperti seberapa mampu mereka bekerja dengan halaman web, teks dan gambar, mengolah media dalam Dreamweaver dan bekerja dengan *Behavior* dan *Objek Spry* yang telah dijelaskan sebelumnya. Dari hasil *test* mereka tersebut dipilih 3 desain terbaik dan desain tersebut juga ditampilkan ke semua peserta.

Selain itu, peserta pelatihan juga mengisi *form kuesioner* yang dibagikan oleh tim IbM untuk melihat apa saja respon dari para peserta pelatihan atas hasil pelaksanaan kegiatan. Berikut merupakan rekapitulasinya:

Tabel 1. Rekapitulasi Pengolah Kuesioner Pelatihan

Kategori	Kriteria Penilaian					Rata-Rata
	1	2	3	4	5	
Pelayanan						
Dokumen Pendukung	0 0%	0 0%	0 0%	8 33%	16 67%	4.7
Durasi Waktu	0 0%	0 0%	2 8%	5 21%	17 71%	4.6
Perlengkapan Presentasi	0 0%	0 0%	0 0%	5 21%	19 79%	4.8
Sikap Tim IbM	0 0%	0 0%	0 0%	1 4%	23 96%	5.0
Ketanggapan Tim IbM	0 0%	0 0%	0 0%	2 8%	22 92%	4.9
Pembicara						
Komunikatif	0 0%	0 0%	0 0%	4 17%	20 83%	4.8
Interaktif	0 0%	0 0%	0 0%	6 25%	18 75%	4.8
Penguasaan Materi	0 0%	0 0%	0 0%	7 29%	17 71%	4.7
Penampilan	0 0%	0 0%	0 0%	4 17%	20 83%	4.8
Materi/Informasi						
Mudah Dipahami	0 0%	0 0%	1 4%	6 25%	17 71%	4.7
Bermanfaat	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	24 100%	5.0
Up to date	0 0%	0 0%	0 0%	5 21%	19 79%	4.8

Hasil pengolahan kuesioner pada tabel diatas merupakan hasil dari isian kuesioner yang diisi oleh 24 orang peserta pelatihan pada hari yang kedua. Kuesioner ini disusun dengan indikator 1 sampai 5 dengan ketentuan yaitu: 1 sebagai indikator yang paling rendah (sangat tidak baik) hingga 5 sampai indikator yang paling tinggi (sangat baik). Sehingga jika ditarik kesimpulan, nilai yang diperoleh atas penilaian dari sisi pelayanan, pembicara dan materi pada pelatihan ini adalah sangat baik karena memiliki nilai rata-rata >4. Hal ini menandakan bahwa siswa-siswi puas dengan kegiatan pelatihan. Selain itu, berikut dilampirkan pula daftar evaluasi untuk *pre-test* dan *pos-test* yang telah dilakukan pada kegiatan pelatihan ini yang melibatkan 25 orang peserta pelatihan:

Tabel 1. Hasil Penilaian Pelatihan

Nama	Pre Test	Post Test
Yosafat Saputra Sitepu	10	60
Brillyanta Firmanuel Hutagalung	10	60
Ade Ray Tarigan	20	60
Efindo Xaverius Silalahi	30	50
Jerry Williams	20	60
Revaldi Surbakti	20	60
Milla Aprillianda Br Gnting	30	80
Aldo Imanuel sembiring	40	70
Sendylona P A	0	40
Valentino Adi Syah Putra	20	80
Karlos Gurusinga	20	70
Aikal dewanta	30	50
Laurensius Bagus Christian Siahaan	20	70
Arianta Sandi Etimanta Surbakti	10	70
Michael Valentino	10	50
Sri Hulina Br Tambu	0	70
Feli Adelina Br Gurusinaga	10	100
Henny Liani	20	70
Azel Almando	10	-
Ester Alvina Hulu	20	60
Ninda Sofiah Br Sitepu	10	60
Jeremia Bangun	30	70
Rinaldy Yosep Naibaho	20	70
Agnes Ria Br Sembiring	40	80
Nilai Rata-rata	19	65,65

Dari hasil penilaian diatas siswa/i peserta pelatihan memperoleh nilai rata-rata 65,65 setelah memperoleh pelatihan desain web dasar dasar menggunakan Dreamweaver. Target dari pelatihan ini adalah agar peserta pelatihan yakni siswa/i SMA Methodist Berastagi memiliki gambaran dan pengalaman dalam melakukan desain web sederhana walaupun selama ini para siswa belum pernah menggunakan aplikasi seperti yang digunakan pada pelatihan ini. Namun pelatihan ini berjalan dengan lancar karena siswa tersebut antusias dan interaktif dan nilai pada *pre-test* dan *post-test* memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Hal ini sejalan dengan pernyataan: “Jika posttest adalah tes kognitif yang merupakan tes yang sama dengan pretest, pertanyaannya mungkin sudah biasa. Jadi jika skor meningkat dari *pre-test* ke *post-test*, hal ini merupakan dampak/efek diberikannya latihan/*treatment* kepada objek yang diuji [2].



Gambar 1. Pemaparan Materi Pelatihan



Gambar 2. Antusias Peserta Dalam Mendesain Website



Gambar 3. Foto Bersama Tim Pengabdian Dengan Siswa SMA Methodist Berastagi

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan perancangan *website* dengan Dreamweaver ini telah selesai dan terlaksana dengan baik di SMA Methodist Berastagi selama 2 hari. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, sebagian besar peserta merasakan manfaat dari pelatihan, para peserta antusias dan berpartisipasi secara penuh dalam mengikuti semua rangkaian pelaksanaan kegiatan dan dengan aktif mereka menyelesaikan praktik dan *post-test* yang diberikan oleh tim IBM sampai dengan sesi akhir di hari ke dua serta mereka mampu melakukan desain web sederhana dengan memilih objek apa yang layak digunakan pada desain mereka, hal ini sejalan dengan pernyataan “faktor desain web dapat mengubah persepsi pengguna terhadap situs web yang tidak semata-mata hanya untuk mencari konten informasi tetapi juga berkaitan dengan semua objek yang ada di dalam 1 halaman web dan jumlah eksposur yang dapat disediakan oleh objek itu kepada pengguna” (McCoy, et al., 2017). Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan kegiatan ini dinyatakan berhasil. Adapun saran terkait dengan keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelaksanaan pelatihan ini adalah para peserta menginginkan kegiatan seperti ini terselenggara kembali dengan materi pelatihan lanjutan yang lebih banyak dan dengan durasi yang lebih panjang lagi karena para peserta pelatihan baru kali ini saja mengikuti pelatihan jenis ini.

DAFTAR PUSTAKA

- C. Taddeo and A. Barnes. 2016. "The school website: Facilitating communication engagement and learning," *Br. J. Educ. Technol.*, 47(2), 421–436.
- T. R. Knapp. 2016. "Why Is the One-Group Pretest–Posttest Design Still Used?," *Clin. Nurs. Res.* 25(5), 467–472.
- S. McCoy, A. Everard, D. F. Galletta, and G. D. Moody. 2017. "Here we go again! The impact of website ad repetition on recall, intrusiveness, attitudes, and site revisit intentions," *Inf. Manag.*, 54 (1), 14–24.