

Pengajaran CSS untuk Meningkatkan Estetika *Website* Siswa Kelas XII SMA Damai

Kenaz Reisha^{*1}, Darius Andana Haris²

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Indonesia

²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara,
Indonesia

Email: ¹kenaz.825220029@stu.untar.ac.id, ²dariush@fti.untar.ac.id

Nomor Handphone: 081519139868

Abstrak

Pengajaran teknologi informasi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) menjadi penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital. Pengajaran ini bertujuan untuk menjelaskan pelaksanaan pengajaran *Cascading Style Sheets* (CSS) pada siswa kelas XII SMA Damai serta mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Metode yang digunakan adalah pengajaran berbasis teori dan praktik, diawali dengan pemberian materi *Hypertext Markup Language* (HTML) dan CSS, dilanjutkan dengan praktik langsung, serta diakhiri dengan *games* evaluasi menggunakan *Blooket*. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu mempraktikkan penggunaan CSS dengan cukup baik, terbukti dari kreativitas mereka dalam mempercantik tampilan *website* serta antusiasme saat mengikuti *games* evaluasi. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap dunia pemrograman dan memperkuat kerja sama antara pihak sekolah dengan perguruan tinggi.

Kata kunci: CSS, HTML, teknologi, SMA, *website*

Abstract

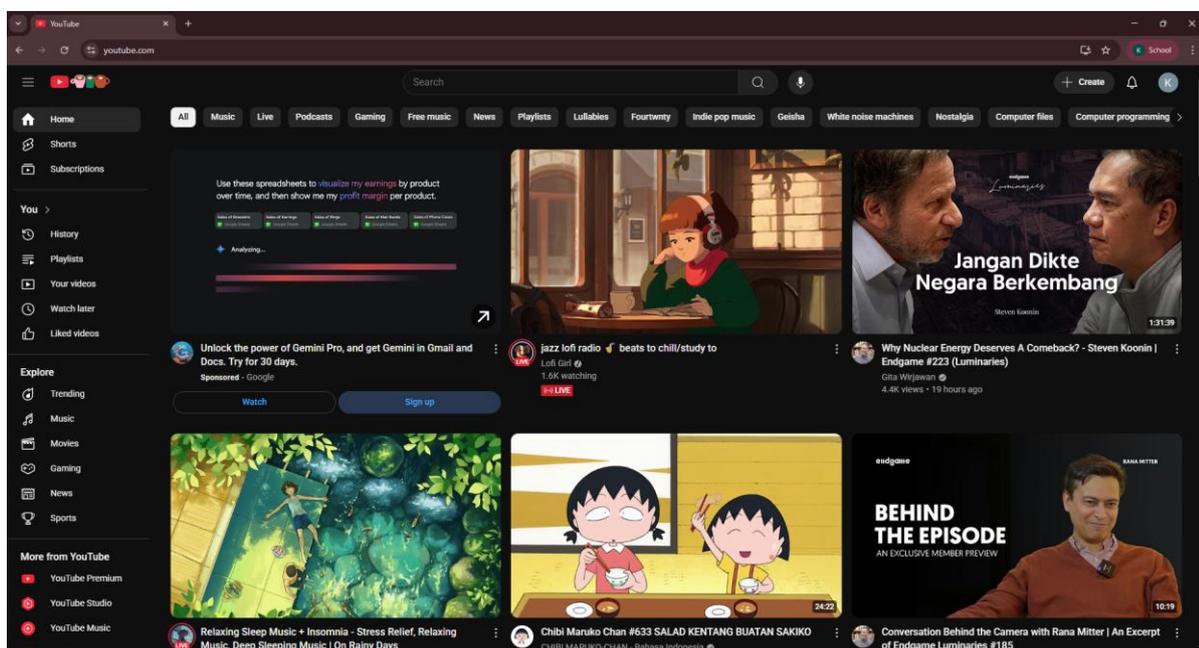
Teaching information technology at the high school level is important to prepare students for the challenges of the digital era. This teaching aims to explain the implementation of teaching Cascading Style Sheets (CSS) to students in grade XII of Damai High School and evaluate their understanding of the material. The method used is theory and practice-based teaching, starting with the provision of Hypertext Markup Language (HTML) and CSS material, followed by hands-on practice, and ending with evaluation games using Blooket. The results of the activity showed that students were able to practice the use of CSS quite well, as evidenced by their creativity in beautifying the appearance of the website and enthusiasm when participating in evaluation games. This activity is expected to increase students' interest in the world of programming and strengthen cooperation between schools and universities.

Keywords: CSS, HTML, technology, high school, *website*.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman *modern* ini, perkembangan teknologi terjadi begitu cepat dan membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi sekarang telah menjadi komponen penting dalam proses belajar mengajar karena membantu sebagai proses pembelajaran [1]. Siswa dapat dengan mudah mengakses materi pelajaran dan menggali pengetahuan tambahan sesuai dengan minat dan bakat yang mereka miliki. Kemajuan teknologi informasi kini telah membuat komunikasi dan pertukaran data menjadi jauh lebih mudah, sehingga hambatan seperti jarak, waktu, dan perbedaan musim tidak lagi menjadi permasalahan [2]. Kemudahan ini mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih mandiri dan fleksibel, siswa tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu.



Gambar 1. Website YouTube

Gambar 1 merupakan sebuah *website YouTube*, yang biasanya digunakan untuk mencari bahan pembelajaran menggunakan video. Menurut data tahun 2021, sebanyak 96,92% masyarakat di wilayah DKI Jakarta sudah memiliki akses terhadap internet [3]. Fakta ini menunjukkan bahwa teknologi, termasuk *website*, dapat diakses secara fleksibel kapan pun dan di mana pun. *Website* merupakan salah satu teknologi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan karena memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam menyampaikan dan memperoleh materi pembelajaran [4]. Proses pengajaran menjadi lebih menarik dan interaktif dengan adanya dukungan teknologi.



Gambar 2. Bahasa Pemrograman untuk Membuat Sebuah *Website*

Gambar 2 merupakan bahasa pemrograman yang umum digunakan dalam pembuatan sebuah *website*, yaitu *Hypertext Markup Language* (HTML) dan *Cascading Style Sheets* (CSS). HTML berfungsi sebagai kerangka dasar dari *website*, sedangkan CSS digunakan untuk mengatur tampilan visual seperti jenis huruf, latar belakang, serta elemen desain lainnya [5]. Pembelajaran mengenai pembuatan *website* memberikan peluang kepada siswa untuk berkembang dalam dunia yang berbasis teknologi [6]. Oleh karena itu, pengajaran CSS sangat penting diberikan sejak dini.



Gambar 3. Sekolah Damai

Gambar 3 menunjukkan gedung sekolah Damai. SMA Damai merupakan sekolah yang telah beroperasi sejak tahun 1964 dan berada dibawah naungan Yayasan Bunda Hati Kudus [7]. SMA Damai memiliki berbagai bidang pembelajaran yang dirancang untuk memberikan ilmu kepada siswa. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Teknik Informatika dan Komunikasi (TIK). Mata

pelajaran ini memberikan pemahaman dasar tentang teknologi dimulai dari dasar-dasar komputer, jaringan komputer, serta pemahaman perangkat lunak. Pembelajaran TIK di sekolah dilakukan karena teknologi digital penting untuk memajukan pendidikan dan membekali siswa dengan kemampuan yang dibutuhkan di masa depan [8]. SMA Damai membutuhkan asistensi guru pada mata pelajaran kelas XII, yaitu dalam pembelajaran materi terkait CSS untuk kelas XII. Maka dari itu, penulis bersama rekan kerja melakukan pengajaran CSS untuk siswa kelas XII di SMA Damai, sekaligus untuk memenuhi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

1.2 Tujuan Pengajaran

1. Mengembangkan kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan mengajar melalui pengajaran yang dilakukan oleh mahasiswa di sekolah.
2. Membuka wawasan siswa di bidang teknologi informasi melalui pembelajaran HTML dan CSS yang diberikan oleh mahasiswa yang diperoleh dari dunia perkuliahan.
3. Menumbuhkan minat siswa terhadap dunia pemrograman dan teknologi sejak dini.
4. Membangun hubungan dan kolaborasi yang lebih erat antara pihak sekolah dengan pihak universitas.

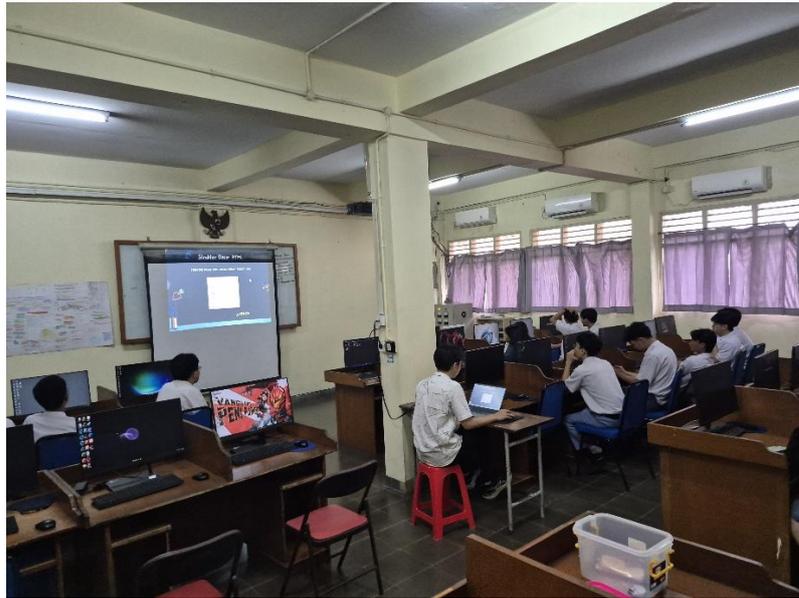
2. METODE PENGAJARAN

Kualitas pembelajaran yang bagus bergantung pada relevansi metode atau model pengajaran [9]. Sebelum melakukan pengajaran, penulis bersama rekan kerja terlebih dahulu menyusun materi pembelajaran, berdasarkan materi yang telah diperoleh dari mata kuliah diperkuliahan. Materi tersebut dirangkum dan disajikan dalam bentuk **Tabel 1** dengan tujuan agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Untuk mempermudah dan mempercepat sesi praktik, penulis telah menyiapkan file HTML dan CSS serta materi dalam bentuk *PowerPoint* (PPT) pada masing-masing komputer siswa.

Tabel 1. Susunan Materi CSS

P/M	Tanggal	Materi	Deskripsi
1	3 Februari 2025	Pendahuluan HTML dan CSS	Memperkenalkan HTML dan CSS, mempelajari <i>tag</i> HTML dan CSS beserta kegunaannya, dan praktik membuat sebuah <i>website</i> sederhana.
2	10 Februari 2025	Praktik CSS	Mempelajari pembuatan <i>website</i> menggunakan CSS.
3	17 Februari 2025	Praktik CSS	Merubah tampilan <i>website</i> sesuai dengan ketentuan.
4	24 Februari 2025	<i>Games</i> CSS	Meringkas kegiatan pembelajaran dengan mengadakan sebuah <i>games</i> CSS menggunakan <i>Blooket</i> .

Gambar 4 menunjukkan penulis yang sedang melakukan pengajaran. Pengajaran dimulai dengan menjelaskan materi selama 30 hingga 45 menit yang dilakukan pada pertemuan pertama. Pada pertemuan berikutnya, dilanjutkan dengan pengajaran praktik secara langsung, dengan tujuan agar para siswa dapat memahami fungsi serta menerapkan CSS secara langsung. Hal ini dilakukan karena berdasarkan pembelajaran praktik pada mata pelajaran TIK di SMA N1 Kapur IX terbukti lebih baik dibandingkan dengan penyampaian materi saja [10].



Gambar 4 Pengajaran CSS untuk Kelas XII-IIS dan XII-MIA

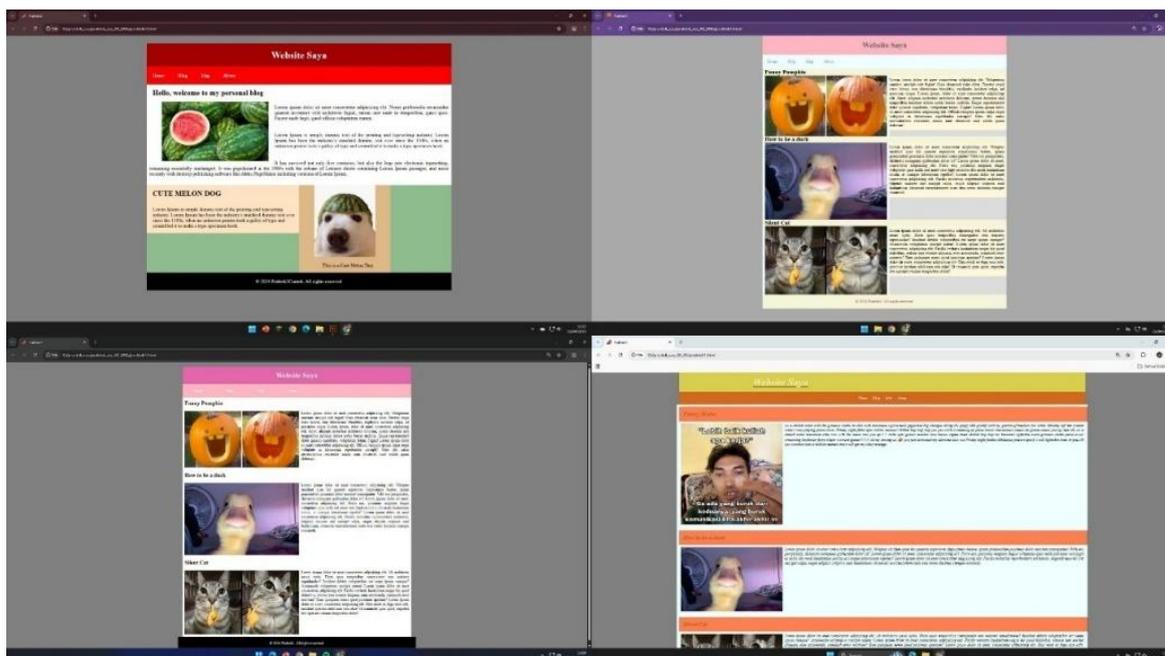
Gambar 5 menunjukkan proses metode pengajaran yang dilakukan oleh penulis bersama rekan kerja. Pada saat melakukan pengajaran, penulis bersama rekan kerja membagi pekerjaan dan saling bergantian dalam mempraktikkan CSS secara langsung dan berkeliling membantu siswa yang mengalami kesulitan saat pembelajaran. Kemudian, pada pertemuan terakhir akan melakukan *games* pertanyaan seputar CSS. *Games* pertanyaan dilakukan dengan menggunakan *Blooket*, aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang digunakan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Pada tahap terakhir, penulis bersama rekan kerja melakukan evaluasi atas pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa.



Gambar 5 Proses Metode Pengajaran

3.2 Hasil Pembelajaran

Pengajaran CSS telah berlangsung sebanyak tiga pertemuan. Pelaksanaan pengajaran ini tidak sepenuhnya sesuai dengan rencana awal penulis dan rekan kerja dengan total empat kali pertemuan. Hal ini disebabkan adanya permintaan dari guru TIK untuk mempercepat penyampaian materi, sehingga materi pada pertemuan pertama dan kedua akhirnya digabungkan. Meskipun demikian, selama proses pembelajaran, penulis bersama rekan kerja telah berupaya menjelaskan konsep dasar CSS dengan metode yang menarik agar siswa dapat lebih mudah memahami materi.



Gambar 7 Hasil Praktik Pengajaran CSS untuk Kelas XII-IIS dan XII-MIA

Berdasarkan hasil pengajaran pada **Gambar 7**, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XII, dapat mempraktikkan penggunaan CSS dengan cukup baik. Mereka berhasil telah berhasil membuat halaman *website* dari HTML sudah disediakan sebelumnya, kemudian menerapkan CSS untuk memperindah dan mempercantik tampilan *website* tersebut. Dari hasil praktik tersebut juga terlihat variasi desain yang menunjukkan kreativitas masing-masing siswa. Pencapaian ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan selama tiga pertemuan sudah dapat diterima dan dipahami dengan cukup baik oleh para siswa. Pengetahuan dasar CSS yang mereka telah diperoleh dari penulis bersama rekan kerja diharapkan dapat menjadi bekal penting untuk memperdalam membuat *website*. Selain itu, pengalaman langsung dalam mempraktikkan CSS juga membantu siswa lebih percaya diri dalam mengeksplorasi desain halaman *website* sesuai ide mereka sendiri.

3.3 Hasil Games Pertanyaan

Games pertanyaan seputar CSS juga telah dilaksanakan dengan menggunakan *Blooket*. *Blooket* adalah aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. *Blooket* menawarkan berbagai jenis permainan seperti *Tower Defense*, *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing*, *Racing*, dan lainnya. Penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran sangat cocok karena dapat meningkatkan partisipasi para siswa, memperdalam pemahaman materi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.



Gambar 8 Hasil *Games* CSS untuk Kelas XII-IIS dan XII-MIA

Gambar 8 merupakan dokumentasi hasil permainan yang telah dilakukan oleh kelas XII mengenai materi CSS. Melalui *games* ini, siswa diajak untuk mengulang kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya. *Games* pertanyaan ini tidak hanya menjadi saran evaluasi, tetapi juga menjadi pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa untuk lebih aktif dan fokus memperhatikan materi. Berdasarkan *games* tersebut, penulis menyimpulkan bahwa materi CSS telah tersampaikan dengan baik. Hal ini terlihat dari antusias siswa yang tinggi dan kemampuan sebagian besar siswa yang dapat menjawab pertanyaan tanpa mengalami kesulitan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengajaran CSS yang telah dilaksanakan untuk siswa kelas XII SMA Damai, dapat disimpulkan bahwa kegiatan telah berlangsung dengan baik dan lancar. Metode pengajaran berbasis teori dan praktik yang dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai penerapan CSS pada pembuatan *website*. Siswa mampu mempraktikkan materi dengan baik serta menunjukkan kreativitas dalam mendesain sebuah halaman *website* sesuai ide mereka sendiri. Selain itu, *games* pertanyaan menggunakan *Blooket* terbukti efektif dalam meningkatkan antusias belajar siswa dan mengulas kembali materi yang telah diajarkan. Kegiatan pengajaran di SMA Damai juga telah memberikan pengalaman berharga bagi penulis, yang tidak hanya memperluas wawasan, tetapi juga mengasah kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama tim. Kegiatan ini juga berhasil mempererat hubungan antara SMA Damai dan Universitas Tarumanagara, sekaligus menumbuhkan minat siswa untuk lebih mengenal dunia teknologi sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. H. S. M. W. P. R. A. M. A. M. Ana Maritsa, "Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, vol. 18, no. 2, pp. 91-100, 2021.
- [2] R. P. Alfiansyah, "Jurnal Manfaat Dari Dunia Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Jurnal Sosial Teknologi*, vol. 3, no. 6, pp. 469-473, 2023.
- [3] A. W. K. N. Arif Rahman Muttaqin, "Inovasi Digital untuk Masyarakat yang Lebih Cerdas 5.0: Analisis Tren Teknologi Informasi dan Prospek Masa Depan," *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, vol. 1, no. 12, pp. 880-886, 2021.
- [4] A. A. Y. W. N. N. S. M. Muchtar, "Efektivitas Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bagi Mahasiswa Program Kampus Mengajar," *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, vol. 4, no. (3), pp. 249-258, 2023.
- [5] "CSS (Cascading Style Sheets) : Sejarah dan Manfaatnya," IdCloudHost, 4 Maret 2022. [Online]. Available: <https://idcloudhost.com/blog/css-adalah/>. [Diakses 27 April 2025].
- [6] M. I. M. W. A. N. A. R. S. S. M. E. H. Muhammad Anugrah Hakiki, "Pelatihan Pemrograman Web Menggunakan HTML dan CSS Di SMK Methodist 2 Palembang," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat FORDICATE*, vol. 3, no. 1, pp. 9-16, 2023.
- [7] Sekolah Damai, "SMA Damai," 2025. [Online]. Available: <https://www.damai.sch.id/sma/>. [Diakses 13 Februari 2025].
- [8] J. P. Rosiana Mufliva, "Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 12, no. 1, 2024.
- [9] I. Armawan, "Pengaruh Model Pembelajaran TIK Terhadap Kualitas Pembelajaran di LPK Mandiri Snur Kabupaten Bogor," *Edukasi Islam: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 12, no. 001, 2024.
- [10] L. E. Nurazila Nurazila, "Pengaruh Metode Pembelajaran Praktik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran TIK Di SMA N 1 Kapur IX," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 3, pp. 89-95, 2022.