



Pemberdayaan Siswa SMK Dalam Meningkatkan Kemampuan untuk Persiapan Karir dan Pendidikan di Puncak CBD Apartment

Empowering Vocational Students in Improving Their Abilities for Career Preparation and Education at Puncak CBD Apartment

Ferry Juliardi ^{a,1}, Charles Marcelino Triyoso ^{a,2}, Alvin Surya ^{a,3}, Hizkia Alexander Cristie ^{a,4}, Ali Abdul Hadi ^{a,5}, Emmy Wahyuningtias ^{a,6,*}, Akbar Bayu Kresno Suharso ^{a,7}

^aInformatika, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl.Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Surabaya, Jawa Timur 60225

[*emmy@uwks.ac.id](mailto:emmy@uwks.ac.id)

ARTICLE INFO

Article history

Received : 06-06-2025

Revised : 29-06-2025

Accepted : 30-11-2025

Published : 30-11-2025

Keywords: Community Service Journal, Middle School, Vocational, Informatics, Website.

Kata Kunci : Jurnal Pengabdian, Sekolah Menengah, Kejuruan, Informatika, Website

ABSTRACT/ABSTRAK

This community service activity aims to enhance the skills and knowledge of Vocational High School (SMK) students in the field of Information Technology. The program also provides learning and practical experience for university students through direct involvement in the empowerment activities for SMK students at the Computer Science Society community, Puncak CBD Apartment No. 8D, Surabaya. The location and characteristics of the community offer significant potential for broadening students' insights and increasing their knowledge of technological developments. The activity focuses on training participants to create simple web pages using HTML and CSS programming languages. The results indicate an improvement in students' understanding of HTML and CSS. In addition, participants showed high enthusiasm and were able to apply the material in creating websites. This enthusiasm emerged because their schools had not previously provided instruction in HTML and CSS, making this training a valuable opportunity to gain new and relevant knowledge.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam bidang Teknologi Informasi. Program ini juga memberikan pengalaman belajar sekaligus praktik kepada mahasiswa melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan pemberdayaan siswa di komunitas Computer Science Society, Puncak CBD Apartment No. 8D, Surabaya. Lokasi dan karakter komunitas tersebut memberikan potensi yang besar dalam memperluas wawasan serta menambah pengetahuan siswa SMK terkait perkembangan teknologi. Kegiatan yang dilaksanakan berfokus pada pelatihan pembuatan halaman web sederhana menggunakan bahasa pemrograman HTML dan CSS. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai dasar-dasar HTML dan CSS. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu menerapkan materi dalam pembuatan website. Antusiasme tersebut muncul karena di sekolah asal mereka belum terdapat pembelajaran mengenai HTML dan CSS, sehingga pelatihan ini memberikan pengetahuan baru yang relevan dengan kebutuhan mereka.



Copyright © 2025, Juliardi et al

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license

UCAPAN TERIMAKASIH (ACKNOWLEDGMENT)

-

PENDAHULUAN

Menurut (Akhimedita, Sumarto, & Abdullah, 2020) Pemberdayaan siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi salah satu bentuk kegiatan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan moral, khususnya dalam bidang Teknologi Informasi (IT). (Fitria, Sulyono, Septilia, & Indera, 2022) Dalam era *digital* yang terus berkembang pesat, keterampilan di bidang IT menjadi sangat esensial bagi lulusan SMK agar mampu bersaing di pasar kerja dan berkontribusi secara efektif dalam berbagai sektor industri tepatnya dibidang teknologi. Menurut (Mulyatno, Arierta, Legowo, Firman, & Mahendra, 2024) Pemberdayaan siswa tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi nyata. Menurut (Makhrian, 2022) Perkembangan teknologi informasi membawa dampak signifikan terhadap hampir semua hal dalam kehidupan, termasuk ke dalam ranah pendidikan. Hal ini membuat Sekolah Menengah Kejuruan sebagai salah satu dari lembaga pendidikan yang turut menyiapkan tenaga kerja terampil harus mampu merespons dinamika tersebut dengan mengintegrasikan pendidikan teknologi informasi ke dalam kurikulum secara efektif. (Sutarso, et al., 2023) Implementasi pendidikan IT yang komprehensif dapat membantu siswa menguasai berbagai keterampilan, mulai dari dasar-dasar komputasi hingga pengembangan perangkat lunak, jaringan komputer, dan keamanan cyber Namun, tantangan yang dihadapi dalam pemberdayaan siswa SMK dalam bidang IT tidaklah sedikit. Menurut (Hapipah, 2021) Kurangnya fasilitas yang memadai, keterbatasan sumber daya manusia yang kompeten, serta kurangnya kurikulum yang relevan dengan perkembangan teknologi terkini menjadi beberapa hambatan utama. Menurut (Akhimedita, Sumarto, & Abdullah, 2020) Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, institusi pendidikan, industri, dan masyarakat untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung pengembangan kompetensi siswa di bidang IT. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk mengkaji berbagai strategi dan pendekatan dalam pemberdayaan siswa SMK untuk meningkatkan pendidikan teknologi informasi. Penelitian ini akan membahas berbagai aspek, mulai dari kebijakan pendidikan, metodologi pengajaran, hingga best practices yang telah berhasil diterapkan di berbagai sekolah. Dengan demikian, kami berharap semoga penelitian ini dapat memberikan hal yang positif dan dapat menginspirasi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan IT pada SMK, serta mempersiapkan lulusan yang siap menghadapi tantangan dan peluang di era digital. Melalui upaya yang terkoordinasi dan berkelanjutan, diharapkan bahwa SMK dapat memainkan peran yang lebih besar dalam mencetak tenaga kerja yang siap bersaing secara global, serta mendorong kemajuan teknologi dan inovasi di Indonesia. Pemberdayaan siswa dalam bidang IT bukan hanya investasi bagi masa depan individu siswa, tetapi juga bagi kemajuan ekonomi dan teknologi bangsa secara keseluruhan.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat yang pada Komunitas *Computer Science Society* pada Puncak CBD Apartment No. 8D, Surabaya dilaksanakan melalui program Pengabdian Masyarakat. (Penmas) itu sendiri merupakan salah satu kegiatan yang wajib dilakukan dalam pelaksanaan Tri Dharma perguruan tinggi, yakni Pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat dengan maksud memberikan pengalaman belajar dan bekerja kepada para mahasiswa melalui kegiatan pemberdayaan dan pembangunan masyarakat sebagai penerapan dalam bidang ilmu dan teknologi yang dilaksanakan di luar area kampus dalam waktu dan cara kerja yang mengikuti persyaratan tertentu. Pada umumnya, orang – orang akan melihat kegiatan Pengabdian Masyarakat sebagai kegiatan Latihan bermasyarakat bagi mahasiswa, namun sebaliknya, kegiatan ini merupakan kegiatan pemberdayaan masyarakat yang juga melibatkan kolaborasi dengan berbagai pihak, termasuk pihak instansi pendidikan dan masyarakat, salah satunya adalah pihak eksternal yang bersangkutan dengan kegiatan ini agar kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan benar sehingga tidak hanya sekedar menggugurkan kewajiban, tetapi sebagai bentuk upaya mahasiswa untuk memberikan bantuan kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan interdisipliner. Interdisipliner merupakan interaksi intensif yang dilakukan antara satu orang dengan yang lain, baik yang langsung berhubungan maupun yang tidak langsung. Dengan menggunakan program – program penelitian, hal ini bertujuan untuk melakukan integrasi konsep, metode, dan analisis.

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada Komunitas *Computer*

Science Society ini dibagi menjadi limakelas, yakni Kelas Olahraga, Kelas Bahasa Asing, Kelas Minat dan Bakat, Kelas FnB, dan Kelas Teknologi. Kegiatan pada bidang olahraga yang kami lakukan, yaitu melaksanakan kegiatan *calisthenics*. Dan yang kedua terdapat kegiatan dalam bidang teknologi, kami mengajari para murid bagaimana cara menggunakan *Visual Studio Code* dan memperkenalkan bagaimana cara membuat halaman *web* sederhana menggunakan HTML dan CSS kepada para murid.

Berikut terdapat beberapa metode yang kami gunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat:

a. Pemberdayaan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Pemberdayaan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan difokuskan pada kegiatan – kegiatan yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran tambahan dan diharapkan dengan adanya kegiatan ini, para siswa dapat mengatasi kebingungan mengenai HTML dan CSS.

b. Pelatihan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Pelatihan ini bertujuan agar dapat memberikan ilmu dan pengetahuan mengenai bahasa pemrograman HTML dan CSS kepada para siswa.

c. *Mentoring*

Mentoring ini bertujuan agar dapat melakukan pendekatan antara *mentor* dan para siswa, agar dapat menjalankan evaluasi kegiatan pada para siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *Field research* atau penelitian lapangan, penelitian yang dilakukan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini bersumber dari data primer dan sekunder. Data primer, yaitu para mahasiswa yang berpartisipasi dalam pengabdian masyarakat ini, yakni para siswa dalam komunitas sebagai peserta. Sedangkan data sekunder berupa dokumentasi dalam bentuk *foto* dan *video* pada saat kegiatan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor pendidikan yang kurang dapat memengaruhi kualitas manusia. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya responsif siswa terhadap pendidikan tentang ilmu teknologi di sekolah. Untuk mengatasi hal tersebut, para siswa di Komunitas *Computer Science Society* di Puncak CBD Apartment no. 8D, Surabaya, memiliki minat untuk menempuh ilmu yang sesuai dengan bidang mereka. Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Puncak CBD Apartment Sebagai bentuk kepedulian, mahasiswa Universitas Wijaya Kusuma Surabaya melakukan kegiatan pengabdian masyarakat di komunitas tersebut. Kegiatan ini berupa pelatihan *coding* dengan materi HTML dan CSS kepada siswa SMK Giki 1 Surabaya. Kegiatan ini dijalankan pada hari Jumat, 15 Mei 2024. Kegiatan mengajar dilaksanakan dari pukul 15:00 –18:00.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Pada **Gambar 1** menampilkan lokasi kegiatan Pengabdian Siswa Sekolah Menengah Kejuruan GIKI 1 Surabaya yang berada di Puncak CBD Apartment No.8D, Wiyung, Surabaya. Lokasi ini

bertempat di sebuah ruko tempat berkumpulnya komunitas – komunitas Puncak CBD Apartment No.8D, Surabaya, salah satunya adalah komunitas *Computer Science Society*. Pada tempat inilah kami akan memberikan materi kepada para siswa dalam komunitas *Computer Science Society*.



Gambar 2. Perkenalan dan Pemberian Materi

Pada Gambar 2 menampilkan sesi perkenalan kami kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan GIKI 1. Sesi ini bertujuan agar para mentor dan para siswa dapat saling mengenal serta memudahkan komunikasi pada saat para *mentor* memberikan materi. Materi yang diajarkan adalah HTML dan CSS, dimana para siswa nantinya akan menulis beberapa *tag-tag* HTML yang akan ditampilkan pada *browser*, dan menggunakan CSS untuk melakukan *styling* pada halaman *browser* menggunakan *Visual Studio Code*. Pada saat pemberian materi berlangsung, para siswa juga diperkenankan untuk bertanya apabila terdapat kesulitan pada saat memahami materi yang diberikan oleh para *mentor* agar para siswa dapat menjadi lebih mengerti dalam pemahaman materi.



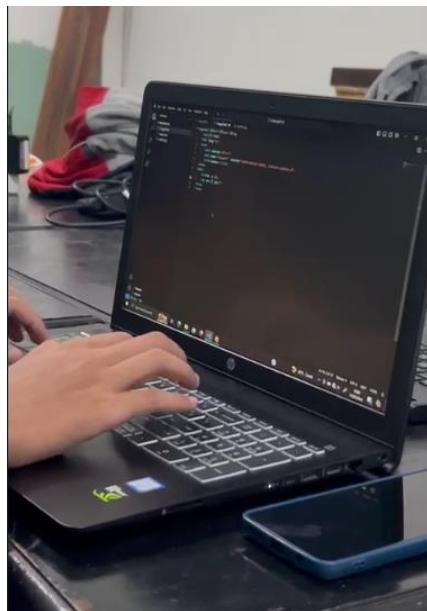
Gambar 3. Kegiatan Belajar

Pada Gambar 3 tersebut memperlihatkan kegiatan belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan GIKI 1 Surabaya yang sedang mempraktekan materi yang diajarkan oleh para *mentor* sambil didampingi dan diberi arahan oleh para *mentor* yang melakukan Pengabdian Siswa Menengah Kejuruan. Para *mentor* bersedia membantu para siswa jika ada kesulitan atau ketidakpahaman tentang materi belajar agar para siswa tidak kebingungan dalam materi yang diajarkan tersebut.



Gambar 4. Pemberian *Mini Task*

Pada Gambar ke 4, dapat dilihat bahwa para *mentor* sedang memberikan *mini task* kepada para siswa, untuk mengetes seberapa jauh mereka memahami materi yang telah kami berikan. Agar siswa tidak hanya mendengar materi saja tetapi dapat langsung mempraktekkannya. *Mini Task* yang diberikan oleh para mentor kepada para siswa yaitu mencakup materi-materi HTML dan CSS yang telah dipelajari sebelumnya, para siswa diminta untuk membuat halaman *web* pada *browser* dengan mengimplementasikan *tag-tag* HTML dan melakukan *styling* menggunakan CSS.



Gambar 5. Penggerjaan *Mini Task*

Pada Gambar ke 5, terlihat para siswa sedang mengerjakan *mini task* yang diberikan oleh para *mentor*. Pada gambar ini, siswa sedang menulis *script* HTML dan CSS dengan bantuan para *mentor*, apabila ada yang kurang jelas atau kurang dimengerti. Namun para siswa akan diberikan waktu dan kesempatan untuk mengerjakannya sendiri tanpa bantuan para *mentor* terlebih dahulu agar mereka dapat mengeksplorasi dan menjadi lebih mengerti materi yang diberikan dan apa yang sedang mereka kerjakan. Selain itu juga para siswa diperbolehkan untuk melihat website w3schools untuk membantu mereka mengingat apa saja *command – command* yang digunakan dalam HTML dan CSS, namun mereka tetap tidak diperbolehkan untuk menggunakan *AI* seperti ChatGPT, BlackBox AI, dan lain sebagainya karena apabila menggunakan *AI* maka mereka akan dianggap curang dan tidak akan

diperiksa hasilnya.



Gambar 6. Implementasi hasil

Gambar ke 6 menampilkan bahwa para siswa sedang menunjukkan output dari *mini task* yang dikerjakan oleh para siswa kepada para *mentor*, dan kami juga membantu mengoreksi apabila ada yang kurang atau ada yang salah dari hasil para siswa, hal ini bertujuan agar para siswa menjadi lebih mengerti di mana letak kesalahan mereka dan dapat mengoreksi diri mereka sendiri kedepannya agar tidak mengulangi kesalahan pada hal yang sama. Dan kami akan melakukan sesi tanya jawab terhadap hasil pekerjaan mereka, untuk menambah wawasan mereka, contohnya seperti bertanya apa kegunaan dari tag “<h2></h2>” dan lain sebagainya.



Gambar 7. Foto Bersama dan Kenang-kenangan Setelah Kegiatan Belajar

Pada gambar ke 7 kami melakukan sesi foto bersama sebagai bentuk dokumentasi dan kenang-kenangan dengan para siswa dan para *mentor* di dalam komunitas *Computer Science Society*.

Adapun hasil kegiatan yang dilaksanakan di Puncak CBD No 8D, Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur sebagai berikut:

1. Lokasi pelaksanaan berada di tempat komunitas *Computer Science Society*
2. Siswa yang berpartisipasi adalah siswa Sekolah Menengah Kejuruan Giki 1 Surabaya
3. *Mentor* yang melakukan pengabdian masyarakat adalah mahasiswa Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
4. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah mengajari *coding*
5. Materi yang diajarkan adalah mempelajari *HTML* dan *CSS*

Kegiatan ini dilakukan pada tanggal Jumat 15 Mei 2024 sebagai tanda dari perkenalan dan penutupan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengajarkan kepada peserta didik pada kegiatan mengajar ini dilakukan mulai dari pukul 15:00 – 18:00. Demi mendukung suksesnya program Pengabdian masyarakat ada beberapa faktor yang membantu kami, sebagai berikut: (1) Diberikan

sambutan dan penerimaan yang hangat dari Siswa Puncak CBD No 8D, (2) Mendapat bantuan dari Pemilik atau *Owner* dalam memberikan bantuan dalam bentuk fasilitas untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat, (3) Siswa dapat merasakan dan memiliki banyak potensi yang dapat dikembangkan.

Di sisi lain, kami juga mengetahui bahwa ada komunitas lain yang bertempat di Puncak CBD Apartment no. 8D, Surabaya. Diantaranya yaitu komunitas *Computer Science Society* yang telah berkolaborasi untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat (Penmas) ini. Tidak hanya itu, berikut daftar komunitas yang berjalan di Puncak CBD no.8D, Surabaya:

1. Bidang olahraga:

- a. *Calisthenic Sehat* (komunitas olahraga kalistenik)

Dalam komunitas ini, para anggota akan dilatih berolahraga guna meningkatkan kekuatan dan kebugaran serta meningkatkan masa otot dengan latihan *bodyweight*. Latihan yang dilakukan adalah gerakan-gerakan dasar untuk melatih seluruh bagian tubuh dengan variasi gerakan yang lebih beragam dan sulit.

2. Bidang bahasa asing:

- a. *English Conversation* (komunitas bahasa inggris)

Dalam komunitas ini, kita melakukan kegiatan belajar dan mengajar Bahasa Inggris tentang moral dalam kehidupan sehari hari. Tidak hanya belajar, namun para anggota di komunitas ini juga melakukan *mini games* dalam proses belajar

- b. *Korean Conversation* (komunitas bahasa korea)

Komunitas belajar Bahasa Korea ini mengajari para anggota komunitas kosa kata dasar bahasa Korea dan huruf alfabet korea

3. Bidang FnB:

- a. Kopi Toerah (komunitas barista dan belajar membuat kopi)

Pada komunitas barista ini, para anggota diajarkan bagaimana cara membuat kopi ala barista dan teknik-teknik pembuatan kopi mulai dari pemilihan jenis-jenis biji, hingga cara penyeduhan kopi

4. Bidang teknologi:

- a. *Computer Science Society* (komunitas coding)

Komunitas *Computer Science Society* ini merupakan sebuah wadah yang menampung para anggota yang memiliki ketertarikan dan ingin mendalami ilmu di bidang komputer seperti *Software Engineering*, *Web Development*, Kecerdasan Buatan, dan masih banyak lagi.

- b. Tridi Club (komunitas 3D modelling dan 3D printing)

Komunitas ini berfokus untuk mengajari para anggotanya tentang permodelan tiga dimensi dan percetakan tiga dimensi.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pelaksanaan pemberdayaan siswa sekolah menengah kejuruan dalam meningkatkan kemampuan untuk persiapan karir dan Pendidikan Kota Surabaya:

1. Para siswa dapat menerima materi pelatihan kemampuan untuk persiapan karir dan pendidikan
2. Siswa dapat mengetahui dan menerima pengetahuan dunia sebelum persiapan kerja
3. dapat memperdalam kejuruan atau skill dimasa Sekolahnya untuk menjadi bekal pada masa kerjanya

DAFTAR PUSTAKA

- Akhimedita, L., Sumarto, & Abdullah, A. G. (2020). Model Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Kejuruan. *JURNAL MORAL KEMASYARAKATAN*, 27-33.
doi:<https://doi.org/10.21067/jmk.v5i1.4299>
- Diana, & Wibowo, S. H. (2023). PENDAMPINGAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PUSAT KEUNGGULAN DI SMK NEGERI 5 KOTA JAMBI. *ISSN*, 35-44.
doi:<https://doi.org/10.54650/jpmtt.v3i2.519>
- Edi, S., Suharno, & Widiastuti, I. (2017). PENGEMBANGAN STANDAR PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA INDUSTRI (PRAKERIN) SISWA SMK PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK PEMESINAN DI WILAYAH SURAKARTA. *JIPTEK*, 22-30.
doi:<https://doi.org/10.20961/jiptek.v10i1.14972>

- Fitria, Sulyono, Septilia, A., & Indera. (2022). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DI BANDAR LAMPUNG. *BUDIMAS*, 1-7. doi:<http://dx.doi.org/10.29040/budimas.v4i1.3508>
- Hapipah, R. (2021). ENGANUH KURANGNYA FASILITAS BELAJAR MENGAJAR UNTUK SISWA DALAM MENGEMBANGKAN PENDIDIKAN. *zenodo*, 1-6. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.4893250>
- Karim, A., Susilowati, R., & Muslim. (2022). Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Kejuruan (Studi Kasus Pembelajaran IPS di SMK se-Kecamatan Margoyoso Pati). *Journal of Social Science and Teaching*, 107-118.
- Makhrian, A. (2022). PENGEMBANGAN PROSES PEMBELAJARAN SMK MELALUI NEW MEDIA DI KOTA BENGKULU. *Kaganga*, 145-153. doi:<https://doi.org/10.33369/jkaganga.6.2.145-153>
- Mulyatno, Arierta, P., Legowo, D. K., Firman, A., & Mahendra, A. R. (2024). Pemberdayaan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pelatihan Pengenalan Machine Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2899-2904. doi:<https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i11.628>
- Sutarso, Y., Laga, S. A., Mukhlis, I. R., Suprianto, G., Pratama, Y. H., Natasya, A. R., & Maharami, G. D. (2023). Pemanfaatan aplikasi computer based test untuk mengukur pencapaian siswa dalam pembelajaran sekolah islam. *Jurnal Inovasi Hasil pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 83-98. doi:<https://doi.org/10.33474/jipemas.v6i1.17644>
- Try, H., & Alit, S. (2018). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *MANPER*, 79-86. doi:<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9459>