

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE DALAM KEGIATAN KKN DI SMPN 2 WARUNGGUNUNG KABUPATEN LEBAK

Hikmatussabilah¹, Desy Alfianingsih², Komarudin³ Nadiya Nur Cahyani⁴, Siti Ropikoh⁵, Dian Fitri⁶, Khusnul Khotimah⁷, Aang Hoirudin⁸, Anisah⁹, Vivi Novitasari Agustin¹⁰, Iday Mulkiyah Fitroh¹¹

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,¹¹ STKIP Syekh Manshur

Surel: : hikmatusabillah@gmail.com¹, desyalfianingsih2003@gmail.com², komarudin888ofc@gmail.com³, nadiyanurc@gmail.com⁴, ropikohsiti12@gmail.com⁵, nongdian112@gmail.com⁶, khusnulxhotimah151617@gmail.com⁷, aanghoirudin05@gmail.com⁸, nisa09244@gmail.com⁹, vivinovita571@gmail.com¹⁰, @ideymulkiyahfitroh54@gmail.com¹¹.

Informasi Artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel: Dikirim: 02-04-2026 Perbaikan: 00-00-0000 Diterima: 02-04-2026</p> <p>Kata Kunci: Literasi digital, SMAN 1 Warunggunung, bijak berdigital, keamanan siber, etika digital</p>	<p>Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan melalui keterlibatan langsung di sekolah. Permasalahan yang ditemukan di SMPN 2 Warunggunung Kabupaten Lebak Adalah rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang variatif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya pada mata Pelajaran Bahasa Inggris dan Matematika yang menuntut pemahaman konsep dasar serta keterampilan praktik. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran interaktif berbasis website sebagai upaya meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman belajar siswa. Metode yang digunakan adalah metode pengabdian kepada masyarakat melalui program KKN dengan pendekatan pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan di SMPN 2 Warunggunung Kabupaten Lebak, dengan subjek siswa kelas VII A pada pembelajaran Bahasa Inggris dan siswa kelas VII C pada pembelajaran Matematika. Media pembelajaran yang digunakan meliputi website berbasis Canva pada pembelajaran Bahasa Inggris serta website Hi Math pada pembelajaran Matematika Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media website mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan berani berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga mengalami peningkatan. Dengan demikian, pembelajaran</p>

interaktif berbasis website efektif diterapkan dalam kegiatan KKN sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Corresponding Author: Hikmatussabilah dkk.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah masih sering dilakukan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang terlibat secara aktif, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan Matematika.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan KKN di SMPN 2 Warunggunung Kabupaten Lebak, ditemukan bahwa siswa kelas VII menunjukkan minat belajar yang relatif rendah. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata, melafalkan kata, serta memperkenalkan diri secara sederhana. Sementara itu, pada pembelajaran Matematika, siswa cenderung kesulitan memahami konsep dasar dan kurang aktif dalam menyelesaikan soal.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis website dipandang sebagai 24elaja yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media website memungkinkan penyajian materi secara visual, menarik, dan mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada 24elajaran24 ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran interaktif berbasis website pada mata 24elajaran Bahasa Inggris dan Matematika dalam kegiatan KKN di SMPN 2 Warunggunung.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini menggunakan metode pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Pendekatan yang digunakan adalah pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan media website sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Kegiatan dilaksanakan di SMPN 2 Warunggunung Kabupaten Lebak dengan subjek kegiatan siswa kelas VII A pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan siswa kelas VII C pada mata pelajaran Matematika. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi observasi awal, perencanaan materi dan media pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran interaktif, serta evaluasi dan refleksi kegiatan.

Media pembelajaran yang digunakan adalah website berbasis Canva untuk pembelajaran Bahasa Inggris dan website Hi Math untuk pembelajaran Matematika.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi keaktifan siswa dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui dampak penggunaan media website terhadap proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII A diarahkan pada penguatan

kemampuan dasar siswa sebagai fondasi awal pembelajaran bahasa. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan alfabet bahasa Inggris, kosakata sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, pengenalan diri (self-introduction), serta percakapan singkat.

Seluruh materi tersebut disajikan melalui media website berbasis Canva yang dirancang secara visual menarik dengan kombinasi teks, gambar, dan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama. Dalam pelaksanaannya, guru KKN tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi melibatkan siswa secara aktif melalui berbagai aktivitas interaktif. Salah satu kegiatan utama adalah penggunaan lagu "BINGO" sebagai media pembelajaran alfabet. Lagu ini digunakan untuk membantu siswa mengingat urutan huruf alfabet sekaligus melatih pelafalan (pronunciation) dengan cara yang menyenangkan. Siswa diajak bernyanyi bersama, menirukan pengucapan huruf, serta melakukan gerakan sederhana yang membuat suasana kelas lebih hidup.

Selain lagu, pembelajaran juga dilengkapi dengan kuis interaktif yang ditampilkan melalui website. Kuis tersebut berisi pertanyaan sederhana terkait pengenalan huruf dan kosakata. Melalui kegiatan ini, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dengan teman sekelas. Kegiatan self-introduction dilakukan secara bertahap, dimulai dari menirukan contoh kalimat sederhana hingga mencoba memperkenalkan diri di depan kelas. Pendekatan ini membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri serta keberanian dalam menggunakan Bahasa Inggris secara lisan.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap belajar siswa. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan antusiasme, berani menjawab pertanyaan, dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Media website berperan penting dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih mudah.

Pelaksanaan pembelajaran Matematika di kelas VII C memanfaatkan website Hi Math sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Project Based Learning. Website Hi Math dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami konsep matematika melalui penyajian materi, video pembelajaran, latihan soal, serta tugas berbasis proyek. Pendekatan ini bertujuan untuk mengubah pembelajaran matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan aplikatif.

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mengerjakan proyek sederhana yang berkaitan dengan materi matematika yang dipelajari. Setiap kelompok diarahkan untuk memahami permasalahan, mencari solusi, serta menyajikan hasil pekerjaan mereka. Guru KKN berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses diskusi dan pemecahan masalah. Melalui penggunaan website Hi Math, siswa dapat mengakses materi secara mandiri dan mengulang penjelasan sesuai kebutuhan mereka. Video pembelajaran yang tersedia membantu siswa memahami konsep secara visual, sementara latihan soal memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka. Pendekatan Project Based Learning mendorong siswa untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan selama proses pembelajaran. Mereka lebih terlibat dalam diskusi kelompok, berani mengemukakan pendapat, dan mampu menyelesaikan tugas dengan lebih baik. Pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Implementasi pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran Bahasa

Inggris dan Matematika memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di SMPN 2 Warunggunung. Penggunaan media website mampu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Pembelajaran interaktif juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, baik secara individu maupun kelompok. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan belajar, berdiskusi, dan mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa media website efektif digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran dalam kegiatan KKN.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program KKN di SMPN 2 Warunggunung Kabupaten Lebak, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis website efektif diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan Matematika. Media website mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Disarankan agar pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis website sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan serupa dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2018). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2019). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, M. (2018). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.