

PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA GURU SMP N 3 TEMBUKU

**I Made Edy Listartha¹, I Gusti Lanang Agung Raditya Putra², I Gusti Ayu Agung Diatri
Indradewi³**

^{1,2,3}Prodi Sistem Informasi FTK Undiksha
Email: listartha@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Learning that occurs in the classroom can take place well (effective, efficient and interesting), if a teacher can make changes in conveying information creatively. For this reason, teachers must have broad knowledge insights, be able to take advantage of modern technology and the potential of the surrounding environment, both natural and social processes to be used as learning resources and learning media. Interesting learning media like that can be done using the H5P application. This service provides H5P training to make learning content that is already owned interactive for students. Of the 28 teachers who attended the training, more than 80% had understood the use of technology and the implementation of H5P, the rest were still doubtful about the implementation process of H5P due to limited IT capabilities. 85% more students are happy with the material provided after it is converted into interactive content.

Keywords: H5P, interactive content, learning media

ABSTRAK

Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dapat berlangsung dengan baik (efektif, efisien dan menarik), jika seorang guru dapat melakukan perubahan dalam menyampaikan informasi dengan kreatif. Untuk itu, guru harus memiliki wawasan pengetahuan yang luas, mampu memanfaatkan teknologi modern dan potensi lingkungan sekitar, baik proses alamiah maupun sosial untuk dijadikan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran menarik seperti itu dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi H5P. Pengabdian ini memberikan pelatihan H5P untuk membuat konten-konten pembelajaran yang telah dimiliki menjadi interaktif bagi siswa. Dari 28 guru yang mengikuti pelatihan, 80% lebih telah paham tentang pemanfaatan teknologi dan implementasi H5P, sisanya masih ragu akan proses implementasi akan H5P karena keterbatasan kemampuan IT yang dimiliki. 85% lebih siswa senang akan materi yang diberikan setelah diubah menjadi konten interaktif.

Kata kunci: H5P, konten interaktif, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran saat ini yang baik menuntut adanya penyempurnaan dari peran seorang guru untuk melaksanakan proses pembelajaran abad 21 dan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)(Ali et al., 2019). Hal ini mulai muncul saat diimplementasikannya kurikulum 2013 (K-13) yang membuat para guru untuk dapat mengamanatkan penerapan pendekatan yang *scientific* (5M) yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar atau mengasosiasikan, dan mengomunikasikan.

Pembelajaran abad 21 secara sederhana diartikan sebagai pembelajaran yang memberikan kecakapan abad 21 kepada peserta didik, yaitu 4C yang meliputi: (1) *Communication* (2) *Collaboration*, (3) *Critical Thinking and problem solving*, dan (4) *Creative and Innovative* (Saragih and Syukri Nasution, 2021). Berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Krathwoll dan Anderson, kemampuan yang perlu dicapai siswa bukan hanya LOTS (*Lower Order Thinking Skills*) yaitu C1 (mengetahui) dan C-2 (memahami), MOTS (*Middle Order Thinking Skills*) yaitu C3 (mengaplikasikan) dan C-4 (menganalisis),

tetapi juga harus ada peningkatan sampai HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), yaitu C-5 (mengevaluasi), dan C-6 (mengkreasikan).

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan, di antaranya dengan melakukan peningkatan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (efektif, efisien dan menarik), jika seorang guru dapat melakukan perubahan dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam sistem pembelajaran. Dengan media pembelajaran proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan efektif karena media pembelajaran menyediakan banyak metode dan jenis-jenis media. Di era modern ini sistem pembelajaran semakin canggih oleh karena itu guru harus selalu mengikuti zaman agar proses pembelajaran sesuai dengan kondisi yang terjadi (Sulton et al., 2021). Kecenderungan pembelajaran yang membosankan sering terjadi di dunia pendidikan. Hal tersebut terjadi karena cara penyampaian dari guru terlalu monoton sehingga murid merasa bosan (Maysanjaya et al., 2021).

Dampak dari terjadinya rasa bosan sangat berbahaya karena hasil dari proses pembelajaran tidak akan maksimal. Penyelenggaraan pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mencetak generasi bangsa yang berkualitas. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, di antaranya dengan melakukan peningkatan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dapat berlangsung dengan baik (efektif, efisien dan menarik), jika seorang guru dapat melakukan perubahan dalam menyampaikan informasi yang kreatif. Untuk itu, guru harus memiliki wawasan pengetahuan yang luas, mampu memanfaatkan teknologi modern dan potensi lingkungan sekitar, baik proses alamiah maupun sosial untuk dijadikan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran menarik seperti itu dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi H5P (Rama Devi et al., 2022).

H5P ini merupakan *framework* atau kerangka kerja untuk kolaborasi konten dan *opensource* berbasis *Jacascript*. H5P ini merupakan singkatan dari *HTML 5 Package* dan bertujuan untuk mempermudah semua orang untuk membuat, berbagi dan menggunakan kembali konten HTML 5 interaktif. H5P adalah sumber daya gratis yang memungkinkan pengguna membuat konten interaktif sederhana seperti video interaktif, kuis, game, presentasi, dan banyak lagi. Setelah pengguna membuat interaksi H5P, pengguna dapat mengunduhnya dan mengunggahnya ke *Moodle* (seperti yang *e-learning* undiksha gunakan), *Drupal* atau *WordPress*. Bagian terbaiknya adalah, pengguna dapat mengeditnya langsung di *Moodle*, *Drupal* atau *WordPress* dan membagikannya dengan orang lain, yang juga dapat mengeditnya. Atau pengguna dapat menyisipkannya, dan mengizinkan orang lain untuk menyematkannya jika pengguna mau. H5P adalah cara yang sangat ideal untuk membuat objek pembelajaran portabel yang dapat diedit. Pengguna juga dapat melacak kemajuan dan skor peserta didik pengguna.

Interaktif Jenis konten Video Interaktif H5P memungkinkan pengguna menambahkan pilihan ganda, mengisi pertanyaan kosong, teks penjelasan *pop-up*, gambar, tabel, dan jenis interaksi lainnya ke video pengguna. Video diputar, kemudian pertanyaan pilihan ganda muncul dan meminta siswa untuk menjawabnya. Pengguna dapat menambahkan pertanyaan sebanyak yang pengguna suka, lalu tentukan di mana pengguna ingin pertanyaan itu muncul di videonya. *Drag & Drop* adalah cara yang bagus untuk menguji pelajar pada konsep atau mengukur pemahaman mereka dan itu membuat proses belajar menarik dan menyenangkan. Peserta didik mendapatkan umpan balik instan dan dapat mencoba lagi dan lagi sampai mereka berhasil mendapatkan semua jawaban yang benar.

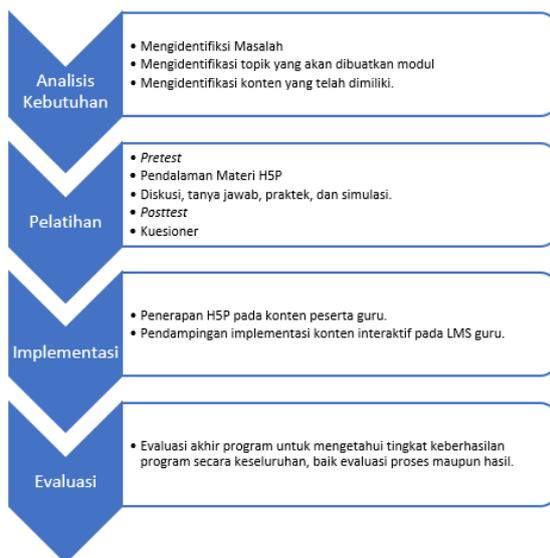
Penelitian tentang implementasi H5P untuk proses peningkatan antusiasme belajar pada siswa pernah dilakukan dan diperoleh ketertarikan terhadap produk/konten yang

dikembangkan dengan skor 93,75% (Sultoni et al., 2021). Sehingga, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini memiliki target sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan guru-guru untuk memahami implementasi H5P pada konten pembelajaran sebesar 75%.
2. Nantinya sebesar 75% siswa dapat menerima dan senang akan perubahan konten yang menjadi interaktif

METODE

Program pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan dengan melibatkan partisipasi aktif mitra. Metode kegiatan yang diterapkan meliputi Analisis Kebutuhan, Pelatihan, Implementasi dan Evaluasi. Pelaksanaan kegiatan ini digambarkan seperti pada gambar 7.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PkM

Setiap tahapan kerangka kegiatan ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi SMP N 3 Tembuku dalam pembelajaran melalui observasi langsung dan wawancara dengan Kepala Sekolah SMP N 3 Tembuku dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Selain itu, untuk menggali informasi yang lebih mendalam juga melakukan wawancara

secara *online* melalui *google form* kepada Guru. Hasil identifikasi diperoleh bahwa permasalahan yang urgen untuk segera dicarikan solusi adalah interaksi yang di dapatkan oleh para guru saat melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga guru sulit untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan materi yang diberikan.

2. Mengidentifikasi topik untuk dijadikan modul. Implementasi aktivitas H5P memerlukan dukungan teknis dari pengguna, ada adanya infrastruktur teknologi LMS dari pengguna. Mitra saat ini menggunakan LMS yang tidak dibangun sendiri yaitu *Google Classroom*, sehingga tidak semua fitur dalam aktivitas H5P dapat digunakan, sehingga pada modul tidak dituliskan.
3. Mengidentifikasi konten yang dimiliki. Banyaknya fitur aktivitas yang dapat diakomodasi oleh H5P memerlukan penyesuaian sesuai karakteristik mata pelajaran dan media/konten yang telah guru miliki. Contohnya, saat konten yang dimiliki sudah terunggah di Youtube, maka aktivitas H5P yang di gunakan adalah video interaktif.
4. Membuat rancangan beberapa konten interaktif sesuai contoh konten yang dimiliki mitra dan implementasinya pada LMS *Google Classroom*.
5. Menyusun materi pelatihan “Konten Pembelajaran Interaktif”.
6. Pelatihan dan pendampingan dipandu langsung oleh tim pengusul PkM dan dibantu oleh mahasiswa yang sudah mendapatkan mata kuliah yang mendukung kelancaran dari pelaksanaan PkM ini. Tiga tim pelaksana memiliki kualifikasi pendidikan dalam bidang pembelajaran dengan memanfaatkan LMS. Serta pakar dalam pemanfaatan teknologi

informasi dan sistem informasi sesuai Prodi pengabdian.

7. Rencana pelaksanaan pelatihan dan pendampingan telah dilakukan secara langsung dengan tetap pada protokol kesehatan Covid-19. Tempat pelaksanaan pelatihan nanti telah dipusatkan di SMP N 3 Tembuku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PkM ini dilakukan di SMP N 3 Tembuku, pada ruangan laboratorium yang mereka miliki. Dibantu oleh tim sekolah dan mahasiswa Undiksha, pelaksanaan PkM berjalan dengan baik dan lancar sesuai gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan PkM dengan pada Guru.

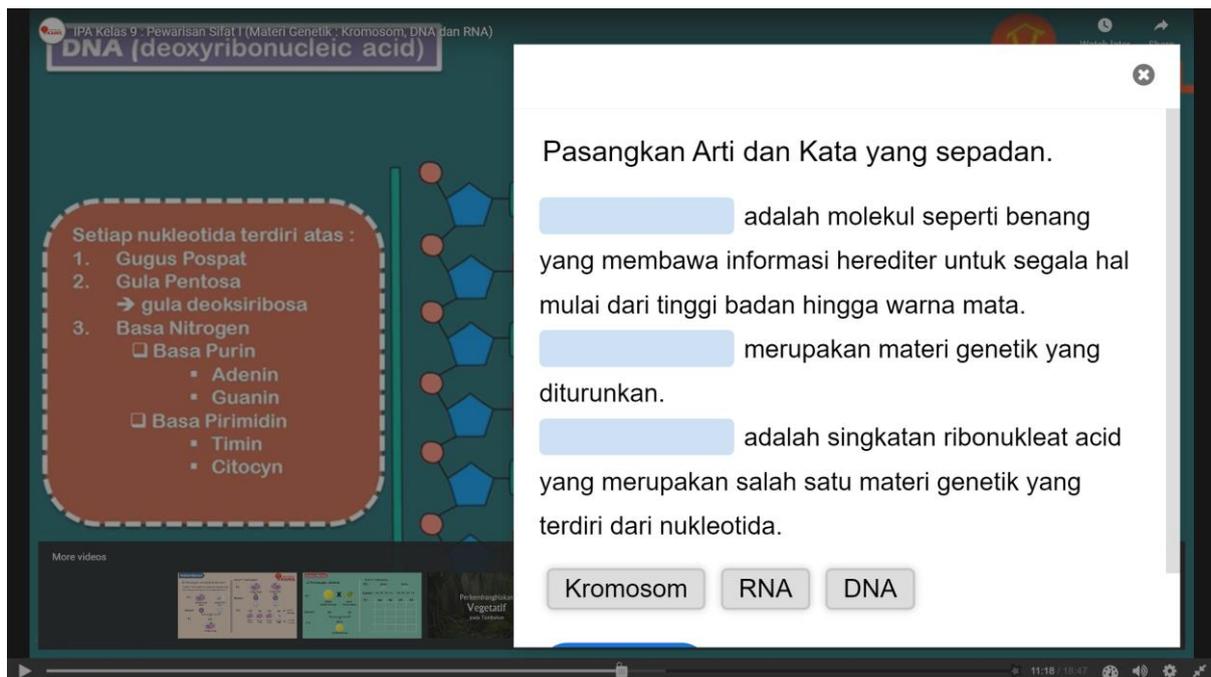
Peserta awalnya diberikan pelatihan untuk membuat akun pada situs H5P sebagai tempat untuk menampung konten yang diubah menjadi interaktif. H5P memberikan media untuk

menampung konten sebesar 5GB. Proses ini dipandu oleh narasumber dan mahasiswa yang ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Pendampingan Pembuatan Akun H5P.

Konten H5P yang diimplantasikan adalah video interaktif dan presentasi, konten ini dipilih karena memiliki jumlah ketersediaan konten belajar dari guru yang cukup banyak. Beberapa hasil konten ini sesuai pada gambar 4, dimana guru mengubah konten IPA kelas 9 menjadi interaktif dengan menambahkan kuis *Drag-n-Drop* pada Video interaktifnya.



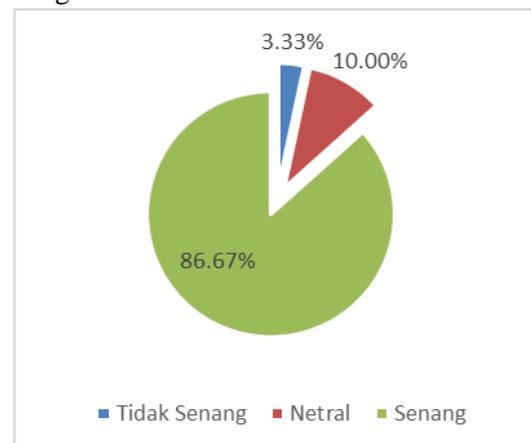
Gambar 4. Hasil Implementasi *Drag-n-Drop* pada konten IPA kelas 9 materi Genetik.

Setelah melakukan pelatihan, para guru diberikan *post-test* untuk melihat tingkat pemahamannya selain dari produk konten interaktif yang telah dibuat. Pada gambar 5 terlihat lebih dari 80% guru telah memahami penggunaan H5P, kemudian 14% perlu pendampingan selalu pada penggunaan H5P, alasannya karena masalah teknis komputer yang tidak begitu dikuasai namun paham akan bagaimana nantinya H5P dapat membantu kontennya menjadi lebih menarik. Sisanya 3% tidak paham akan bagaimana H5P dapat membantu proses belajarnya nanti pada siswa, hal ini dikemukakan oleh guru olahraga.



Gambar 5. Hasil *Post-Test* Pemahaman Materi.

Selanjutnya, konten yang telah diubah menjadi interaktif diberikan ke pada 1 kelas siswa untuk melihat respons dari siswa. Terdapat 10 konten H5P yang diberikan yang dimana setiap konten ini memiliki kuis didalamnya. Setiap siswa dapat menyelesaikan semua kuis pada konten dengan benar biarpun dengan waktu yang berbeda-beda. Selanjutnya siswa disurvei untuk melihat seberapa menarik proses belajar dengan konten interaktif tersebut. Hasil ini ditampilkan pada gambar 6.



Gambar 6. Hasil *Post-Test* persentase kesenangan siswa dalam belajar menggunakan konten interaktif.

ACKNOWLEDGMENTS

Penulis Menyampaikan Terima Kasih Kepada LPPM Undiksha Yang Telah Mendanai Sepenuhnya Penelitian Ini Melalui Dana Dipa, dan Semua Instansi Maupun Perseorangan Yang Telah Memberikan Dukungan Moril Dan Materiil Selama Pelaksanaan PkM.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, F., Fakultas, S., Tarbiyah, I., Keguruan, D., Raden, U. and Palembang, F., 2019. Implementasi HOTS pada Kurikulum 2013. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, [online] 3(1), pp.1–9. <https://doi.org/10.36456/INVENTA.3.1.A1803>.
- Maysanjaya, I.M.D., Pradnyana, I.M.A., Listartha, I.M.E., Pratiwi, P.Y., Kusumadewi, N.M.A.M., Walhidayah, I., Yasa, I.G.A.S. and Cahyadi, K.W., 2021. Pelatihan Penggunaan E-Learning Schoology Bagi Guru SMK Se-Kecamatan Gerokgak. *WIDYA LAKSANA*, [online] 10(2), pp.217–226. <https://doi.org/10.23887/JWL.V10I2.24977>.
- Rama Devi, S., Subetha, T., Aruna Rao, S.L. and Morampudi, M.K., 2022. Enhanced Learning Outcomes by Interactive Video Content—H5P in Moodle LMS. [online] pp.189–203. https://doi.org/10.1007/978-981-19-1012-8_13.
- Saragih, M. and Syukri Nasution, H., 2021. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Penilaian Berbasis Hots. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, [online] 4(1), pp.40–47. <https://doi.org/10.30596/JP.V4I1.6145>.
- Sultoni, A., Riswandi, Muallimin and J, F.Y., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Qawā'id Berbasis Aplikasi H5P untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa MTsN 1 Pringsewu. *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), pp.285–300. <https://doi.org/10.14421/ALMAHARA.2021.072-07>.