

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN H5P

Endar Nirmala ¹, Sri Mulyati ², Shandi Noris ³, Dola Irwanto ⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pamulang

*E-mail: dosen00216@unpam.ac.id

ABSTRAK

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan H5P pada SMKS Sirajul Falah Bogor sangat dibutuhkan, terutama dimasa Pandemi Covid-19 ini. Melalui pembuatan media pembelajaran yang interaktif, maka proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman Siswa dalam belajar baik dibidang pengetahuan maupun keterampilan disemua matapelajaran. H5P merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Pproduk yang dihasilkan dapat berupa video, animasi, game pembelajaran dan pembuatan soal yang lebih menarik. Pelatihan ini memberikan kontribusi yang besar dalam upaya meningkatkan kreatifitas guru dalam membantu kegiatan pembelajaran. Metode kegiatan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan pengumpulan data yang meliputi observasi, survey, wawancara dengan guru-guru SMKS Sirajul Falah Bogor, dan studi pustaka terkait dengan aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Langkah berikutnya melakukan pelatihan yang diikuti oleh guru-guru SMKS Sirajul Falah dengan tatap muka langsung. Setelah pelatihan guru-guru SMKS Sirajul Falah Bogor diharapkan dapat meningkatkan kompetensi profesionalnya sebagai seorang guru, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. serta target pembakhir elajaran dapat tercapai.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif; H5P; pembelaran online; Covid 19

ABSTRACT

Training on making interactive learning media using H5P at the Sirajul Falah Vocational School in Bogor is very much needed, especially during this Covid-19 pandemic. Through the creation of interactive learning media, the learning process becomes more interesting and fun, so that it can increase students' understanding in learning both in the field of knowledge and skills in all subjects. H5P is an application that can be used to create interactive learning media. The resulting products can be in the form of videos, animations, learning games and making more interesting questions. This training makes a major contribution to efforts to increase teacher creativity in helping learning activities. The activity method used in this community service begins with data collection which includes observations, surveys, interviews with teachers of SMKS Sirajul Falah Bogor, and literature studies related to applications used to create interactive learning media. The next step is to conduct training, which is attended by teachers of SMKS Sirajul Falah face to face. After training the teachers of SMKS Sirajul Falah Bogor, it is hoped that they can improve their professional competence as a teacher, so that they can create an active, creative, innovative and fun learning environment. and the end of the lesson target can be achieved.

Keywords: interactive learning media; H5P; online learning; Covid 19

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan sasaran pembangunan dibidang pendidikan nasional dan merupakan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh. Tujuan dari pendidikan yaitu memanusiaikan manusia. Dengan kata lain, pendidikan adalah suatu kegiatan untuk mengaktualkan potensi manusia sehingga benar-benar menjadi manusia sejati. Dengan mengeksplor berbagai potensi yang dimiliki setiap individu untuk dapat benar-benar menjadi manusia

yang baik, sejahtera, dan penuh makna baik untuk kehidupan pribadinya sendiri maupun untuk kehidupan orang lain. (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003).

Saat ini pandemi covid-19 tak terasa sudah membawa sejarah baru pada dunia pendidikan khususnya dalam proses pendidikan formal. Proses pendidikan yang biasanya langsung tatap muka dengan menghadirkan pendidik dan anak didik dalam ruang kelas dengan segala aktivitas kegiatan belajar dan mengajar terpaksa terhenti karena adanya penyebaran covid-19, pastinya belum ada yang mengetahui sampai kapan hal ini akan berakhir. Pembelajaran online tentulah tidak semudah yang dibayangkan karena banyak hal yang harus dipersiapkan dan membutuhkan waktu serta perangkat penunjang lainnya yang menjadi bahan pertimbangan apakah para peserta didik dan tenaga pendidik sudah siap untuk melakukan atau melaksanakan pembelajaran online.

Pada proses pembelajaran online, hampir sebagian mata pelajaran tidak tercapai tujuannya, apalagi mata pelajaran yang dianggap sulit dan membutuhkan keterampilan. Salah satu penyebabnya dikarenakan tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif oleh siswa dan justru tetap menerapkan penggunaan media pembelajaran konvensional. Penggunaan media pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa jenuh dan tidak menyenangkan sehingga membosankan dan tidak dimengerti atau dipahami oleh Siswa. Untuk itu, perlu adanya pembaharuan terhadap media pembelajaran yakni dengan menggantinya dari penggunaan media konvensional menjadi media yang lebih interaktif.

SMKS Sirajul Falah Bogor merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang beralamat di Jalan H. Mawi No.11, Bojong Indah, Kec. Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16330. SMKS ini memiliki empat program keahlian, yaitu Bisnis Daring dan Pemasaran, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Teknik Komputer dan Jaringan serta Akuntansi. Jumlah guru sebanyak 46 orang dengan rombongan belajar 28 kelas (Data Sekolah, 2021). Pada saat ini proses kegiatan belajar menggunakan sistem blended learning, sebagian tatap muka dan sebagian dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh.

Pada saat pembelajaran jarak jauh guru SMKS Sirajul Falah Bogor, mengemas materi pembelajaran masih menggunakan sistem konvensional yaitu dalam bentuk dokumen yang ditampilkan menggunakan pengolah kata biasa, sehingga materi tidak dapat tersampaikan dengan baik ke Siswa. SMKS merupakan sekolah yang mayoritas mata pelajarannya identik dengan praktik. Untuk mengemas materi mata pelajaran praktik membutuhkan kompetensi guru untuk kreatif dan inovatif, sehingga pesan yang disampaikan dalam pembelajaran tersebut dapat dipahami dan dimengerti oleh Siswa sehingga dapat diimplementasikan. Hal ini menjadi tantangan bagi guru SMKS Sirajul Falah dalam meningkatkan kompetensi Siswanya.

Sejumlah aplikasi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Contoh media pembelajaran interaktif yang populer saat ini adalah video pembelajaran,

games digital, buku digital, animasi, dan power point. Untuk aplikasi yang digunakan beragam mulai dari Powert Point, Canva, Macromedia Flash, H5P dan sebagainya. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKS Sirajul Falah menggunakan aplikasi H5P, karena banyak fitur yang dapat dikembangkan dan mudah dipelajari oleh para guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari pengabdian kepada masyarakat pada kesempatan ini, untuk meningkatkan kompetensi profesional guru melakukan pelatihan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan H5P pada SMKS Sirajul Falah Bogor, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

METODE

Metode pendekatan dalam menyelesaikan masalah dengan melakukan pelatihan baik materi teori dan materi praktik. Kegiatan dilakukan pada laboratorium SMKS Sirajul Falah Bogor, dilaksanakan selama 3 hari, 5 November – 7 November 2021. Dengan kegiatan sebagai berikut :

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan

No	Permasalahan	Kegiatan	Alat	Waktu
1	Persiapan materi dan aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif	<ul style="list-style-type: none">▪ Menyiapkan materi yang akan dikemas▪ Menyiapkan aplikasi H5P▪ Melakukan instalasi aplikasi H5P▪ Mengenalkan area kerja H5P dan tools yang digunakan	<ul style="list-style-type: none">▪ Laptop▪ Projektor	Jum'at, 5 November 2021
2	Membuat media pembelajaran interaktif	Pelatihan dan praktik penggunaan H5P untuk membuat media pembelajaran		Sabtu, 6 November 2021
3	Monitoring	Evaluasi hasil pelatihan		Minggu, 7 November 2021

Materi yang diberikan pada kegiatan pelatihan guru SMKS Sirajul Falah Bogor, sebagai berikut:

Tabel 2. Materi

No	Materi	Pembicara	Tempat Pelaksanaan
1	<ul style="list-style-type: none">▪ Mempersiapkan materi▪ Mempersiapkan aplikasi H5P▪ Instalasi H5P	<ol style="list-style-type: none">1. Sri Mulyati, S.Kom, M.Kom2. Endar Nirmala, S.Kom, M,T	SMKS Sirajul Falah Bogor

<ul style="list-style-type: none">▪ Mengenalkan area kerja dan tools yang digunakan▪ Membuat media pembelajaran interaktif dengan H5P▪ Melakukan evaluasi hasil pelatihan	<p>3. Shandi Noris, S.Kom, M. Kom</p> <p>4. Dola Irwanto, S.Kom, M.MSi</p>	
---	--	--

Adapun tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi:

1. Survei Tempat Pelaksanaan Kegiatan.

Kegiatan ini dimaksudkan untuk menggali informasi tentang kondisi geografis dan kondisi masyarakat di daerah tempat kegiatan. Informasi yang diperoleh berupa lokasi kegiatan pengabdian masyarakat yang menjadi sasaran kegiatan.

2. Persiapan Sarana dan Prasarana.

Kegiatan ini dimaksudkan untuk merencanakan kebutuhan baik sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan dengan tetap memperhatikan kebutuhan guru dan siswa secara umum dan khusus demi tercapainya target pengabdian kepada masyarakat. Sarana dan prasarana yang dimaksud berupa projector, komputer atau laptop, jaringan internet, spanduk dan lain-lain.

3. Pelaksanaan Kegiatan.

Setelah melakukan survey dan persiapan sarana dan prasarana maka pelaksanaan kegiatan dilaksanakan oleh pengusul beserta anggota dan beberapa mahasiswa. Kegiatan yang dilakukan adalah berupa pemberian pelatihan kepada pendidik di SMKSS Sirajul Falah, Bogor yang melaksanakan pembelajaran blended learning saat ini.

4. Monitoring dan Evaluasi.

Kegiatan ini dimaksudkan untuk membantu para pendidik di SMKS Sirajul Falah, Bogor dalam melaksanakan proses pembelajaran pada masa pandemi virus corona. Monitoring dilakukan agar pelatihan yang diberikan dapat diimplementasikan, sedangkan Evaluasi bertujuan untuk memahami apakah bantuan pelatihan singkat yang diberikan dapat meningkatkan semangat dan kreativitas para pendidik dalam memberikan pengajaran kepada para peserta didik. Hal ini diharapkan mampu menjadi motivasi bagi para pendidik di SMKS Sirajul Falah, Bogor.

HASIL

Hasil dari pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan H5P pada SMKS Sirajul Falah Bogor, menghasilkan beberapa media pembelajaran interaktif, diantaranya : media pembelajaran interaktif matapelajaran Matematika, Agama, Pemasaran, Otomatisasi Tatakelola

Perkantoran, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Ilmu Pengetahuan Alam, Bahasa Inggris dan matapelajaran Multimedia.



Gambar 1. Foto Bersama Peserta Guru-Guru SMKS Sirajul Falah

Pelatihan hari pertama :

- Sebelum masuk ke materi terlebih dahulu diadakan pretes guna mengetahui kemampuan mereka
- Membuat email para peserta
- Mempersiapkan materi yang akan dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif
- Menginstall Lumi
- Mengaktifkan Lumi
- Pilih H5P Start
- Create New H5P



Gambar 2. Pemberian Piagam Penghargaan Kepada Kepala Sekolah SMKS Sirajul Falah

Pelatihan hari kedua :

- Memperkenalkan area kerja H5P
- Memilih jenis media yang digunakan
- Memperkenalkan tools yang digunakan tergantung dari setiap jenis media yang dipilih
- Membuat konten sesuai dengan tools yang digunakan
- Menyimpan dan menguji coba hasil
- Mempublish hasil media pembelajaran secara online, untuk diuji coba sesama guru.



Gambar 3. Pemberian Materi

Pelatihan hari ketiga :

- Mengimplementasikan Media Pembelajaran H5P yang sudah dibuat
- Pada tahap implementasi ini, orang tua siswa, maupun siswa itu sendiri dapat membuka tautan Media pembelajaran H5P yang sudah dikirimkan oleh guru melalui pesan singkat whatsapp.
- Dilanjutkan dengan melakukan post test



Gambar 4. Pemberian Hadiah Pada Peserta Terbaik

PEMBAHASAN

Untuk mengemas media pembelajaran pada pelatihan ini, guru SMKS Sirajul Falah harus terlebih dahulu memiliki bahan ajar dalam bentuk teks atau modul, gambar dan suara, sehingga memudahkan dalam pembuatan konten media pembelajaran. Langkah awal yang dilakukan oleh para guru adalah menginstall aplikasi Lumi, yaitu editor untuk membuat atau mengedit H5P secara offline, kemudian pilih H5P dan lakukan install. Saat proses install terhubung dengan jaringan Internet, setelah sukses proses installasi maka aplikasi siap digunakan, pilih jenis konten yang akan dibuat (course presentasi, interaktif video, Quiz, games interaktif dan lain-lain).

Untuk guru yang memiliki latar belakang komputer memang tidak menjadi hambatan ketika proses pelatihan, namun banyak guru yang memiliki latar belakang bukan berasal dari komputer, sehingga membutuhkan perhatian yang lebih dan kesabaran. Melalui pendekatan pembelajaran orang dewasa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dapat diselesaikan dengan baik, dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan berbagai matapelajaran sesuai dengan matapelajaran yang diampu oleh para guru peserta pelatihan.

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan dan jaringan internet yang kurang memadai.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan pada guru SMKS Sirajul Falah Bogor dapat disimpulkan bahwa :

1. Bertambahnya keterampilan dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif pada SMKS Sirajul Falah Bogor
2. Meningkatkan kompetensi guru dibidang teknologi informasi
3. Membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
4. Tujuan akhir proses pembelajaran dapat terlaksana

DAFTAR PUSTAKA

Data Sekolah. (2021, Desember 08). Retrieved from Kemendikbud :

<https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/35d2031e-380f-41a9-9c33-526685123952>

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). UU Republik Indonesia No. 20. Jakarta:

Kemendikbud.

H5P. (2021, November 4). Retrieved from H5P: <https://h5p.org/>

Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, 2017, Media Pembelajaran, Pustaka Abadi, Jember, Jawa

Timur

M.Miftah, 2014, Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa, Jurnal KWANGSAN Vol. 2 - Nomor 1.

Sanaky, Hujair AH, Dr, 2013, Media Pembelajaran Interaktif, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta