



PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF UNTUK E-LEARNING DI LEMBAGA PENDIDIKAN YAYASAN: STUDI KASUS PADA COURSE MOODLE DENGAN TOPIK PRESENTASI ZEN

Adlin Astridiani Juistha¹

Universitas Pelita Harapan, Indonesia

Email: juistha@gmail.com

Abstract: This research focuses on developing interactive media content for an e-learning course, specifically designed for teachers at Pandu Pertiwi Foundation. The objective is to equip them with tools to create engaging Zen-based learning presentations. The methodology adopted is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, modified to include analysis, design, development, and implementation stages. During the development stage, the content underwent two cycles of evaluation by experts in material, learning design, and learning media. The implementation stage involved trials with three teachers, representing the end-users, to assess the content's suitability and applicability. The findings from these expert and user trials demonstrate that the H5P interactive content developed is practical and suitable for use in educational settings, offering valuable insights into the effective use of interactive media in e-learning environments.

Keywords; ADDIE Model, E-Learning, Interactive Media Content, Pandu Pertiwi Foundation, Zen Presentations.

PENDAHULUAN

Teknologi telah mengubah paradigma pendidikan dengan begitu cepat. Belajar kini sudah tidak lagi dibatasi oleh dinding ruang kelas dan dengan media berupa papan tulis dan buku cetak saja, melainkan mulai beralih ke pembelajaran digital dengan memanfaatkan teknologi. Tidak bisa dipungkiri bahwa kehadiran teknologi ini sangat berperan nyata yang mendorong perubahan pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital berbasis internet.

Perubahan pola pembelajaran ini mengharuskan para pelaku pembelajaran, yakni siswa dan juga guru, untuk berubah dan beradaptasi dengan perubahan yang ada. Bahwa tidak hanya siswa yang belajar, namun guru pun juga harus belajar agar bisa menerapkan teknologi dengan baik ke dalam pembelajarannya. Guru harus bisa kreatif dalam memanfaatkan teknologi ke dalam media pembelajarannya agar siswa bisa menerima materi pembelajaran dengan lebih baik. Salah satu pola pembelajaran yang berubah saat ini adalah pembelajaran konvensional menuju e-learning. Sudah banyak sekolah yang mulai menerapkan e-learning ke dalam proses pembelajarannya. Bukan hanya siswa yang dituntut untuk bisa belajar melalui e-learning, tetapi gurunya pun harus juga mahir dan terbiasa dengan e-learning.

Begitu juga dengan Yayasan Pandu Pertiwi yang sudah memulai untuk menerapkan e-learning yang diperuntukkan bagi guru-guru melalui program bernama Academy Mentor. Program ini merupakan program yang diberikan untuk pengajar agar mereka bisa meningkatkan kemampuannya dalam mengajar melalui course yang dapat diakses melalui sebuah Learning Management System (LMS) berbasis Moodle. Portal yang digunakan adalah yayasanpandupertiwi.or.id/moodlecis/. Course yang ada pada LMS Moodle ini dapat diakses secara mandiri oleh guru-guru menyesuaikan dengan kebutuhan dan waktu dari masing-masing guru.

Salah satu course yang akan dikembangkan pada portal Academy Mentor berjudul Powerful PPT for Engaging Lessons. Course ini merupakan course yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengajar dalam mengembangkan slides powerpoint sesuai dengan prinsip desain pesan yang terdapat pada teori presentasi zen. Powerpoint sudah sering digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi. Namun, pengajar seringkali

menyajikan semua materi secara utuh tanpa memotongnya menjadi bagian-bagian kecil. Padahal justru hal ini akan membuat peserta didik bingung atau terlalu banyak informasi yang harus diterima. Selain itu, pengajar cenderung belum memahami prinsip desain pesan dalam membuat presentasi. Hal ini bisa jadi karena kurangnya pengetahuan pengajar mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan presentasi. Hal lainnya adalah pengajar seringkali hanya memanfaatkan media presentasi powerpoint hanya sebagai latar pada saat mengajar. Atau pengajar hanya membacakan apa yang ada di slide presentasi. Padahal, media presentasi powerpoint dapat dijadikan sebagai sebuah media yang dapat menarik perhatian peserta didik dengan menyertakan desain yang menarik, tidak terlalu banyak tulisan dan juga penyertaan gambar maupun video yang relevan dengan materi yang disampaikan. Oleh karenanya, Yayasan Pandu Pertiwi merasa perlu untuk membekali para pengajar melalui course Powerful PPT for Engaging Lessons ini dengan materi yang menarik dan interaktif sehingga bisa membantu guru-guru untuk belajar secara mandiri.

Pada LMS berbasis Moodle terdapat sebuah fitur yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif, yaitu H5P. Penggunaan fitur H5P ini dapat melibatkan peserta untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan oleh pengajar (Hudson, 2019). Materi yang akan dijadikan media interaktif adalah materi tentang prinsip desain pesan sesuai dengan teori presentasi zen. Dalam teori presentasi zen terdapat tujuh prinsip desain yang saling berhubungan yang merupakan dasar dalam pembuatan slide yang efektif, yaitu: 1) Signal vs Noise Ratio; 2) Picture Superiority Effect; 3) Empty Space; and the big four 4) Contrast; 5) Repetition; 6) Alignment; 7) Proximity. Pada konten H5P akan disajikan definisi dan contoh dari ke-tujuh prinsip desain pesan tersebut. Selanjutnya, akan diberikan kuis untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami tentang materi yang telah diberikan. Konten H5P ini dapat diakses secara berulang kali sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar peserta yang berbeda-beda.

Yayasan Pandu Pertiwi menghadapi tantangan dalam mengembangkan konten interaktif untuk kursus online, terutama karena kurangnya sumber daya manusia yang mampu menciptakan materi yang kompatibel dengan Learning Management Systems (LMS). Kebutuhan akan pengembang konten yang dapat menghasilkan materi sesuai kebutuhan pengguna menjadi sangat penting.

Beberapa penelitian telah berkontribusi pada solusi untuk masalah ini. Febriawan (2022) meneliti pengembangan modul multimedia interaktif di bidang komunikasi antarbudaya dan resolusi konflik. Modul ini, dibuat di platform Moodle, menunjukkan efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Kemudian, Mubarok (2022) berfokus pada pengembangan modul interaktif sebagai panduan untuk Articulate Storyline, menemukan modul ini efektif dan berkualitas tinggi.

Di sisi lain, Pinoa dan Hendry (2021) melakukan penelitian tentang penggunaan konten H5P dalam e-learning. Mereka menemukan konten video interaktif lebih efektif dibandingkan dengan konten buku. Purbohadi (2022) melihat pengembangan e-learning interaktif dengan LMS dan SCORM, menunjukkan bahwa integrasi ini memudahkan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan guru. Penelitian terakhir tentang pemanfaatan H5P dalam pembelajaran bahasa online di Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya menemukan bahwa metode ini efektif dan efisien.

Novelty penelitian ini terletak pada penerapan spesifik konten media interaktif dalam konteks e-learning, khususnya untuk memandu guru dalam membuat presentasi pembelajaran yang efektif dan menarik. Ini membawa kontribusi berharga dalam mengatasi kekurangan sumber daya manusia dan meningkatkan kualitas pembelajaran digital di Yayasan Pandu Pertiwi.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan konten media interaktif untuk kursus e-learning. Konten interaktif ini dirancang untuk dimasukkan dalam kursus e-

learning dan digunakan oleh guru-guru di Yayasan Pandu Pertiwi sebagai panduan dalam membuat presentasi pembelajaran berbasis presentasi Zen.

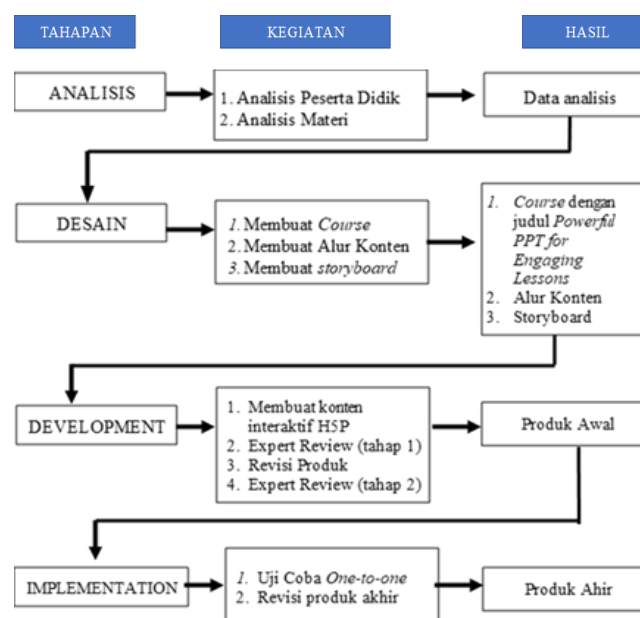
METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian research and development (R&D) dengan model yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu analisis (analysis), desain (design) pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Menurut Yong dkk (2012) ADDIE model is the generic process traditionally used by instructional designers and training developers which represent a dynamic, flexible guideline for building effective training and performance support tools. Sedangkan menurut Sezer dkk (2013: 137) menyatakan bahwa ADDIE model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all phases.

Jika disimpulkan, model ADDIE bersifat sistematis (berurutan) pada tiap fase-nya. Selain itu juga, setiap fase ini saling berkaitan. Jadi, tahapan harus dilakukan satu per satu, tidak bisa dilewati. Walaupun sebenarnya, dalam penggunaannya model ini bersifat dinamis dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang akan dilakukan.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengembangan. Model ADDIE dalam penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap implementasi karena tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk saja. Selain itu juga, tujuan penelitian ini tidak sampai melihat adanya perubahan hasil belajar ataupun efektivitas produk. Uji coba dilakukan hanya sampai tahap one-to-one kepada tiga pengguna. Hal ini karena nantinya produk akan diuji cobakan terlebih dahulu kepada ahli sebanyak dua kali siklus kepada tiga orang ahli, yakni ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media pembelajaran. Uji coba kepada pengguna hanya untuk mengetahui apakah produk sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, sehingga tidak membutuhkan uji coba kepada seluruh pengguna. Selain itu, produk ini merupakan produk belajar mandiri yang diperuntukkan bagi guru, bukan produk jamak yang harus digunakan secara serentak, sehingga tidak diperlukan uji coba yang harus diikuti oleh seluruh pengguna.

Dalam mengembangkan produk pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi, yang terdiri dari empat tahapan, yang pada setiap tahapannya dilakukan secara sistematis agar menghasilkan produk yang layak untuk digunakan. Adapun tahapan yang dilakukan, kegiatan dan hasil dari pengembangan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Langkah Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilakukan secara daring menggunakan LMS Moodle dengan nama Academy Mentor yang dimiliki oleh Yayasan Pandu Pertiwi, dengan portal yayasanpandupertiwi.or.id/moodlecis/. Penelitian ini melibatkan subjek penelitian sebanyak tiga orang guru yang bekerja di Yayasan Pandu Pertiwi yang merupakan representative dari keseluruhan pengguna. Tiga orang guru ini dipilih yang dengan pertimbangan guru yang memiliki kemampuan mengembangkan slide ppt yang baik, sedang dan yang kurang baik. Selain itu, dilibatkan juga ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran untuk menguji kelayakan produk dalam penelitian ini hingga siap diujicobakan kepada pengguna.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan melalui beberapa metode, yaitu: pertama metode wawancara yang dilakukan kepada tiga orang perwakilan guru di Yayasan Pandu Pertiwi mengenai kebutuhan terhadap course yang dapat membantu dalam mengembangkan slides powerpoint. Wawancara juga dilakukan kepada salah satu pengggagas e-learning di Yayasan Pandu Pertiwi. Poin-poin yang ditanyakan kepada guru diantaranya: (1) lama mengajar, (2) media yang digunakan guru untuk mengajar (3) gaya belajar, (4) kemampuan awal menggunakan LMS Moodle, (5) waktu terbaik akses Moodle, (6) hal yang ingin dipelajari (yang ingin ada). Teknik wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, namun berfokus pada pengembangan e-learning Yayasan Pandu Pertiwi dengan nama Mentor Academy. Kedua, metode penggunaan kuesioner yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan pengguna. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang sama (sudah divalidasi) dalam penelitian berjudul Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis Skenario Pada Mata Kuliah Komunikasi Antarbudaya dan Resolusi Konflik di Universitas Multimedia Nusantara Tangerang (Febriawan 2022). Kuesioner yang digunakan menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban; (1) Kurang Baik, (2) Cukup Baik, (3) Baik, (4) Sangat Baik. Penggunaan empat pilihan jawaban untuk menghindari jawaban rata-rata yang akan dipilih jika menggunakan lima pilihan jawaban.

Analisis data dilakukan secara deskriptif berdasarkan persentase hasil kuesioner yang diberikan kepada ketiga ahli, yakni ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media, serta ketiga orang perwakilan guru. Teknik analisis data yang digunakan adalah mengonversi data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner ke dalam persentase untuk mengetahui kelayakan materi atau konten media interaktif yang dikembangkan (Akbar 2013). Dalam penelitian ini, mengadaptasi kriteria interpretasi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015, 297) dengan rumus di bawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor}}{\sum \text{Skor Total}} \times 100\%$$

Jika sudah didapatkan nilai, selanjutnya nilai tersebut dikategorikan ke dalam kriteria interpretasi kelayakan produk. Kriteria tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- 86% - 100% = Sangat Layak
- 76% - 85% = Layak
- 56% - 75% = Cukup Layak
- < 55% = Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Analisis Peserta Didik

Pada tahap analyze atau analisis, dilakukan wawancara kepada tiga orang perwakilan guru di Yayasan Pandu Pertiwi mengenai kebutuhan terhadap course yang dapat membantu dalam mengembangkan slides ppt. Tiga orang guru ini dipilih yang memiliki kemampuan mengembangkan slide ppt yang baik, sedang dan yang kurang baik. Hasil wawancara dijabarkan pada tabel 1.

Table 1: Hasil wawancara dengan peserta didik

	Guru 1	Guru 2	Guru 3
Deskripsi singkat	Lama mengajar 6 tahun 4 bulan.	Lama mengajar 2 tahun 6 bulan.	Lama mengajar 4 tahun 3 bulan.
	Menggunakan media ajar konvensional (buku)	Kadang menggunakan PPT sebagai media ajar.	Menggunakan PPT sebagai media ajar
	Gaya belajar visual.	Gaya belajar visual	Gaya belajar audiovisual
	Sudah terbiasa menggunakan Moodle	Sudah terbiasa menggunakan Moodle	Sudah terbiasa menggunakan Moodle
Waktu untuk akses Moodle	Setelah jam kerja selesai	Setelah jam kerja selesai	Setelah jam kerja selesai
Kemampuan awal	Kurang menguasai media PPT	Sedikit menguasai media PPT	Menguasai dengan baik media PPT
Hal yang ingin dipelajari dalam <i>course</i>	Cara menempatkan konten dalam PPT	Cara mendesain PPT yang kreatif	Meningkatkan kemampuannya untuk menempatkan poin-poin yang penting dalam PPT

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa guru sudah memiliki pengalaman dalam menggunakan LMS Moodle, terlebih saat ini merupakan peralihan bagi guru untuk mulai menerapkan pembelajaran secara online menggunakan Moodle. Terdapat kebutuhan akan adanya *course* e-learning yang bertujuan dapat meningkatkan kemampuan pengajar dalam mengembangkan slides powerpoint sesuai dengan prinsip desain pesan. Dibutuhkan materi yang tidak hanya sekedar bahan bacaan atau video saja, melainkan yang lebih menarik dan interaktif sesuai dengan gaya belajar guru yang bersifat visual dan audiovisual. Selain itu, waktu pengerjaan *course* juga akan bersifat fleksibel menyesuaikan jam kosong dari masing-masing guru yang berbeda-beda. Materi juga dapat diakses berulang kali sesuai dengan kebutuhan masing-masing guru. Pemilihan materi prinsip desain pesan pada teori presentasi zen menyesuaikan dengan hal-hal yang membuat guru tertarik untuk mempelajarinya.

Peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan penggagas e-learning di Yayasan Pandu Pertiwi, yakni Muhammad Asdar, mengenai e-learning yang sudah dimiliki oleh Yayasan, namun memang masih belum ada *course* yang diisi di dalam e-learning tersebut. Yayasan merasa perlu untuk mengisi e-learning tersebut dengan *course* yang dapat membekali para pengajar untuk menambah kemampuannya dalam mengajar. Oleh karenanya, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan *course* e-learning yang dapat membantu pengajar agar dapat membuat slides powerpoint yang lebih baik dan menarik sehingga bisa menyampaikan pembelajaran lebih maksimal. Para pengajar ini membutuhkan *course* yang bisa diakses dengan bebas, kapan saja, menyesuaikan dengan kebutuhan mereka sehingga tidak mengganggu jam mengajar, dan juga konten yang interaktif sesuai dengan gaya belajar visual dan audiovisual.

1.2 Analisis Materi

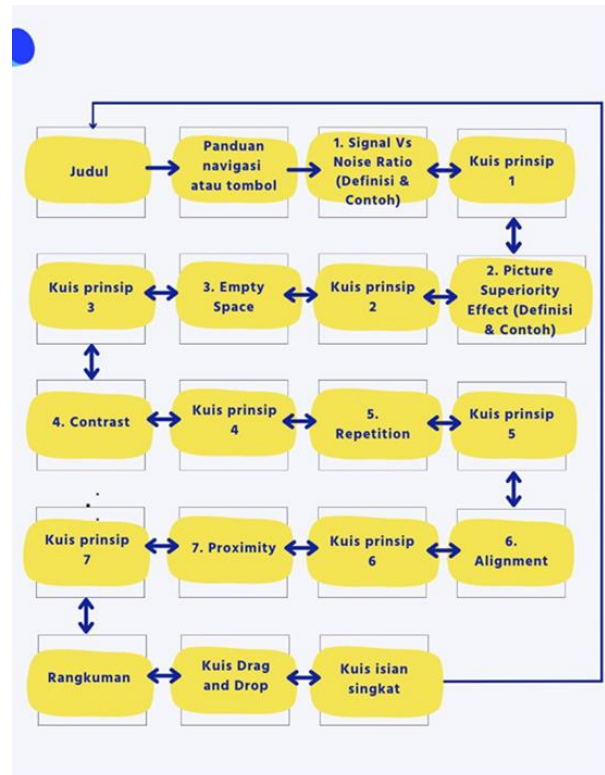
Setelah dilakukan analisis kebutuhan pengguna, selanjutnya dilakukan analisis materi yang dilakukan dengan mencari studi literatur mengenai prinsip desain pesan sesuai dengan presentasi Zen, yakni dari buku Garr Reynolds (2007) dengan judul *Presentation Zen*. Materi difokuskan pada tujuh prinsip desain pesan sesuai dengan presentasi zen, yang akan dikembangkan menjadi konten H5P berupa media interaktif. Pemilihan konten H5P

dikarenakan terdapat banyak fitur yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi, yakni dengan menggunakan teks, visual dan juga quiz dalam satu resources saja. Materi prinsip desain pesan presentasi Zen akan dijabarkan menggunakan teks dan visual yang dapat diklik oleh pengguna sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Terdapat definisi dan juga contoh yang disajikan dalam satu layar, sehingga pengguna tidak perlu keluar dari menu untuk mempelajari materi-materi berikutnya. Hal ini akan memudahkan dan juga menghemat waktu belajar. Di akhir materi, akan ada quiz berupa drag and drop dan isian singkat sebagai intermezzo bagi pengguna.

a. Desain Konten Interaktif dalam E-Learning

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan kursus di Moodle Academy Mentor dengan judul "Powerful PPT for Engaging Lessons". Kursus ini tersedia di tautan <https://yayasanpandupertiwi.or.id/> dan terdiri dari empat bab: introduction, tips & trick, project, dan reflection.

Fokus utama peneliti adalah pada bab 'Tips & Trick', dimana mereka mengembangkan konten interaktif yang mengajarkan prinsip desain pesan presentasi Zen. Peneliti menciptakan alur konten interaktif menggunakan H5P yang dijelaskan dalam Gambar 2. Konten ini dirancang untuk fleksibilitas, memungkinkan akses berulang oleh pengguna. Untuk mempertahankan fokus pengguna, peneliti menyertakan kuis ringan di setiap prinsip dan kuis akhir berupa aktivitas drag and drop serta isian singkat. Gambar 2, merupakan komponen kunci dalam desain pembelajaran interaktif yang ditawarkan kursus.



Gambar 2 Alur Konten H5P

Setelah alur konten dibuat, peneliti melanjutkan dengan pembuatan storyboard. Dibuat menggunakan software Canva, storyboard ini kemudian dikonversi menjadi format gif dan jpeg. Langkah ini memudahkan dalam proses pengembangan produk, memastikan konten interaktif yang dihasilkan berkualitas tinggi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran kursus.

b. Pengembangan konten interaktif di E-Learning

Proses development atau pengembangan produk dilakukan langsung di dalam LMS Moodle Academy Mentor Yayasan Pandu Pertiwi, peneliti diberikan akses untuk menjadi

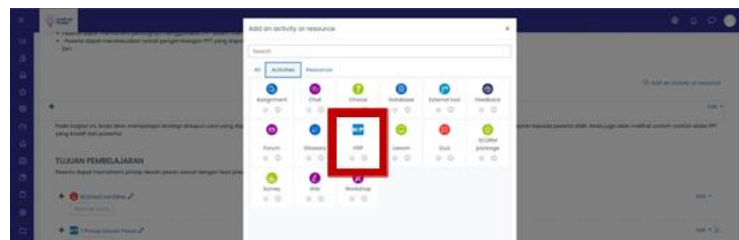
administrator untuk memasukkan materi ke dalam course. Sebelumnya, aktifkan terlebih dahulu tombol turn editing on seperti pada gambar 3. Kemudian, pilih menu add an activity or resource pada bab tips and trick (gambar 4), pilih menu activities dan pilih H5P (gambar 5).



Gambar 3 Aktifkan Menu *Turn Editing On*

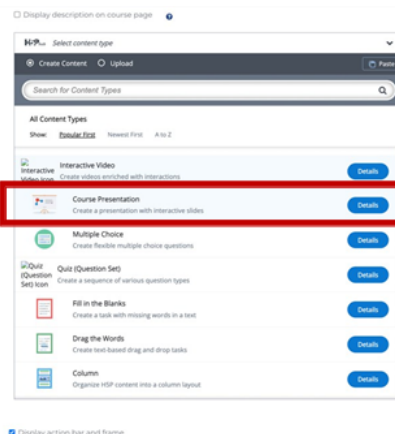


Gambar 4 Pilih Menu *add an activity or resource*

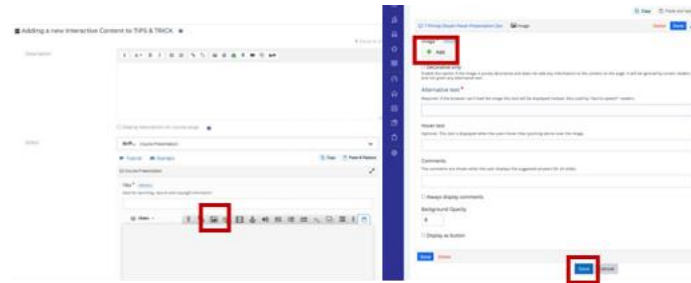


Gambar 5 Pilih Menu *activities* dan pilih *H5P*

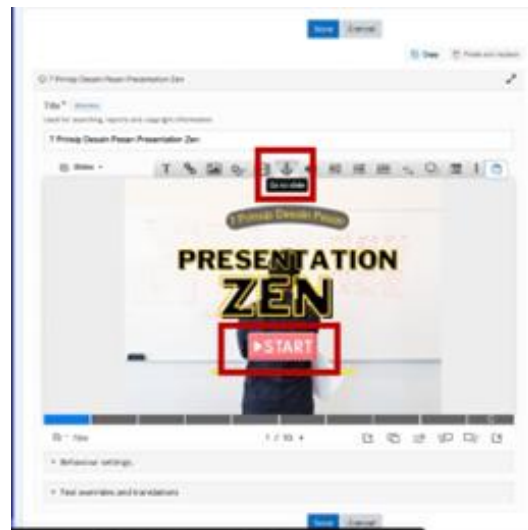
Proses pengembangan konten interaktif H5P dimulai dari pemilihan menu, pada penelitian ini menggunakan menu Course Presentation (gambar 6). Pada halaman judul, langkah pertama adalah memasukan gambar yang sudah dibuat sebelumnya di canva yang kemudian di export menjadi gif pada menu image lalu klik +Add dan klik save (gambar 7). Kemudian tambahkan tombol start yang ditambahkan link dengan menu go to slide untuk menuju ke slides berikutnya (gambar 8).



Gambar 6 Pilih Menu *Course Presentation*

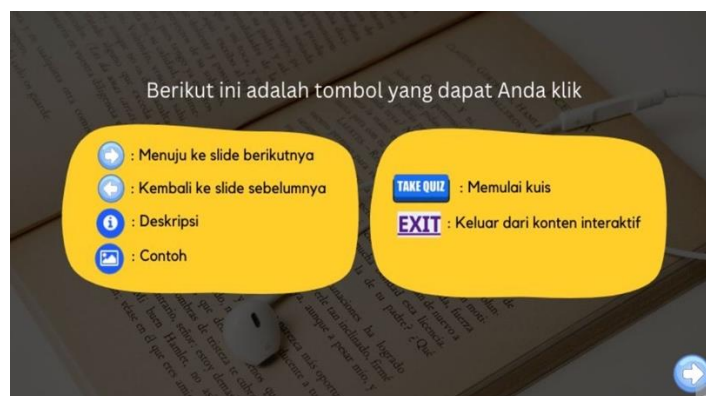


Gambar 7 Pilih Menu +Add dan save



Gambar 8 Tambahkan Tombol start dan Ditambahkan link Dengan Menu go to slide

Kemudian, di slide berikutnya terdapat petunjuk navigasi (gambar 9) agar pengguna memahami penggunaan tombol aktif yang dapat digunakan di dalam konten interaktif. Terdapat tombol (i) yang berisi definisi dan tombol (gambar) yang berisi contoh (gambar 10). Kedua tombol berwarna biru berbentuk lingkaran ini merupakan tombol yang jika diklik akan muncul pop-up.



Gambar 9 Petunjuk Navigasi



Gambar 10 Definisi dan Contoh

Pada setiap prinsip, disisipkan kuis yang bertujuan agar pengguna tetap fokus memperhatikan materi. Kuis diberikan dalam bentuk multiple choice, yang mana pengguna dapat memilih jawaban lebih dari satu, dan bentuk true false (Gambar 11).

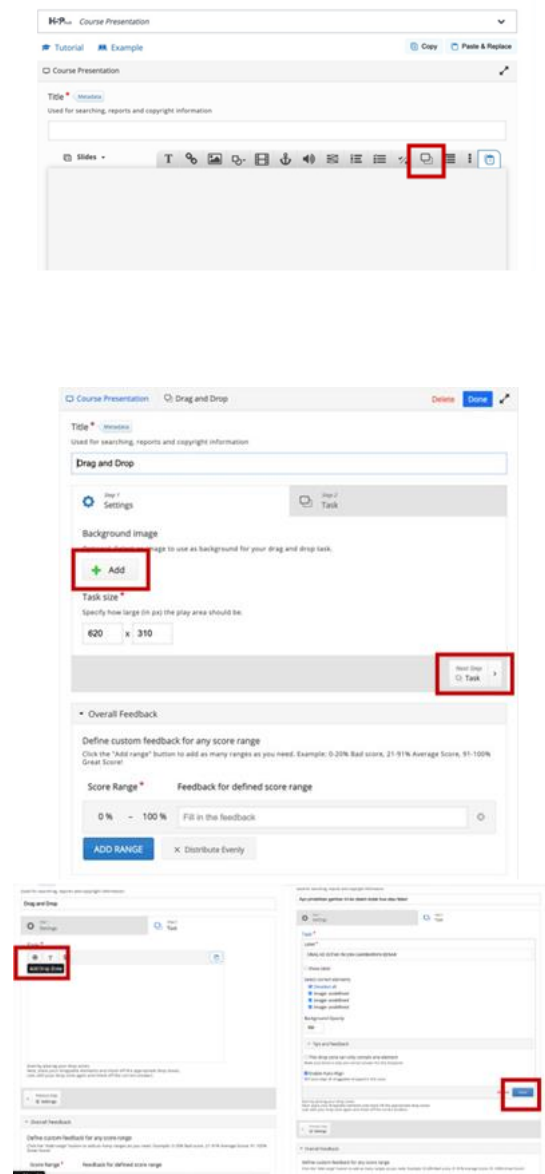


Gambar 11 Contoh Kuis

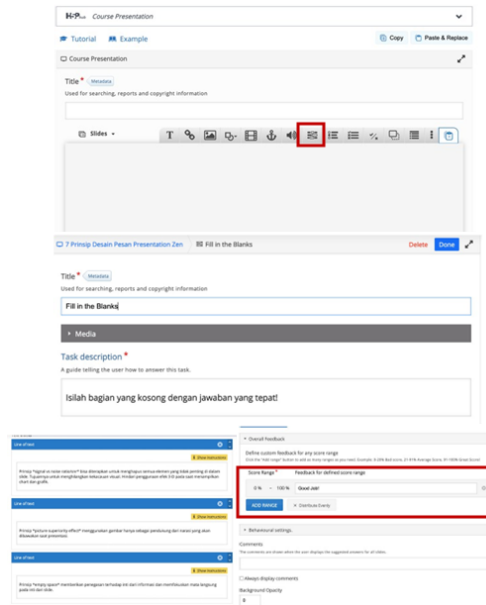
Setelah materi selesai, terdapat menu ringkasan yang terdapat tombol *take quiz* yang sudah dimasukkan *link* untuk menuju ke *slides* berikutnya (gambar 12). Quiz dibuat dalam bentuk *drag and drop* dan isian singkat. Langkah membuat quiz dilakukan dengan memilih menu *drag and drop*, lalu tambahkan *background image* dengan klik tombol +Add. Lalu lanjutkan ke *next step; task*. Tambahkan *drop zone* di bagian yang nantinya gambar bisa di *drop* ke bagian tersebut (gambar 13). Sedangkan Langkah untuk membuat kuis isian singkat adalah dengan memilih menu *fill in the blanks*. Isi judul pada kolom *title*, lalu masukkan pertanyaan pada kolom *task description*. Berikutnya, isi pertanyaan pada kolom *line of text*. Untuk memberikan efek kolom kosong yang harus diisi pengguna, berikan tanda * pada jawaban (gambar 14). Berikan nilai dan juga umpan balik pada kolom *overall feedback*. Jika sudah, klik *save*.



Gambar 12 Menu Ringkasan



Gambar 13 Kuis Drag and Drop



Gambar 14 Kuis Isian Singkat

Setelah produk sudah dikembangkan, kemudian dilakukan uji coba kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali siklus, yakni uji coba pertama lalu dilakukan revisi yang hasilnya dijabarkan pada tabel 2. Setelahnya, produk direvisi lalu di-uji cobakan lagi untuk yang kedua kalinya yang hasilnya dijabarkan pada tabel 3. Dapat dilihat bahwa dari ketiga ahli mendapat kriteria penilaian sangat layak dan dengan keterangan siap digunakan. Oleh karenanya, penelitian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu implementation atau implementasi produk.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Tahap 1

ValidatorAhli	Skor/Total	Persentase	Kriteria	Keterangan
Materi	60/72	83,3%	Layak	Revisi Kecil
Desain	66/76	86,8%	Sangat Layak	Revisi Kecil
Pembelajaran				
Media	51/60	85%	Layak	Revisi Kecil
Pembelajaran				

Tabel 3 Hasil Perhitungan Tahap 2

ValidatorAhli	Skor/Total	Persentase	Kriteria	Keterangan
Materi	62/72	86,1%	Sangat Layak	Siap digunakan
Desain	72/76	94,7%	Sangat Layak	Siap digunakan
Pembelajaran				
Media	57/60	95%	Sangat Layak	Siap digunakan
Pembelajaran				

c. Implementasi konten interaktif di E-Learning

Setelah dilakukan perbaikan produk berdasarkan revisi dari ahli, kemudian pada tahap implementation atau implementasi, produk diimplementasikan kepada pengguna, yaitu guru di Yayasan Pandu Pertiwi. Dalam tahap ini, dilakukan uji coba one-to-one kepada tiga orang pengguna yang merupakan perwakilan dari keseluruhan pengguna. Hasil uji coba kepada pengguna dijabarkan pada tabel 4. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan produk, konten interaktif H5P dikatakan sangat layak untuk digunakan oleh pengguna.

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji Coba Pengguna

Subjek	Skor Penilaian	Skor Total	Persentase	Kriteria
Guru 1	59	64	92,1%	Sangat Layak
Guru 2	59	64	92,1%	Sangat Layak
Guru 3	62	64	96,8%	Sangat Layak

1.3 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan menggali potensi konten media interaktif H5P yang relatif baru di lingkungan Yayasan. Penggunaan media ini menandai langkah awal dalam evolusi e-learning di Yayasan, memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan baru bagi para guru.

Konten media interaktif H5P memiliki berbagai kelebihan. Materi disampaikan secara interaktif, menyesuaikan dengan kecepatan belajar individu. Ini memberi guru fleksibilitas untuk mengakses materi sesuai dengan waktu luang mereka. Selain itu, materi dapat diakses melalui laptop atau smartphone, asalkan terhubung dengan internet.

Namun, produk ini juga memiliki kekurangan. Materi hanya dapat diakses melalui LMS Moodle, membatasi penggunaannya pada platform lain. Juga, akses materi bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang baik.

Adapun keterbatasan penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi, terbatas hingga tahap implementasi saja. Uji coba pengguna hanya mencakup tahap one-to-one. Konten yang dikembangkan fokus pada satu topik saja, memerlukan pendalaman lebih lanjut untuk dapat diterapkan pada keseluruhan kursus. Beberapa fitur Moodle belum dapat dimaksimalkan, seperti tombol yang hanya terlihat seperti gambar statis dan ukuran pop-up yang tidak bisa diatur tanpa kemampuan pemrograman lanjutan. Ini menunjukkan ruang untuk peningkatan dan pengembangan lebih lanjut dalam konten dan fitur interaktif.

KESIMPULAN

Penelitian ini, yang berfokus pada pembuatan konten media interaktif H5P tentang presentasi zen, menghasilkan beberapa temuan dan rekomendasi penting. Menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi, penelitian ini berlangsung hingga tahap implementasi dengan tujuan utama menciptakan produk yang efektif.

Analisis kebutuhan pengguna mengungkap kebutuhan nyata guru-guru di Yayasan Pandu Pertiwi untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam pembuatan slide PowerPoint yang efektif melalui pembelajaran presentasi zen. Ini juga menunjukkan bahwa Yayasan ingin memperkaya kursus e-learning mereka dengan materi yang memperkuat kemampuan mengajar pengajar.

Pada tahap pengembangan, produk diuji oleh tiga ahli dalam dua siklus. Hasil penilaian dari ahli materi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran menunjukkan peningkatan kualitas produk, mengindikasikan kelayakan dan keefektifan produk untuk

digunakan. Selanjutnya, dalam tahap implementasi, produk diuji coba oleh tiga guru dengan hasil yang menunjukkan tingkat penerimaan dan kelayakan produk yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar produk konten media interaktif H5P ini mendapatkan persetujuan pemangku kepentingan Yayasan sebelum digunakan, untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan guru dan Yayasan. Materi ini juga perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan yang berubah.

Untuk diseminasi, produk ini diharapkan bisa digunakan tidak hanya oleh guru-guru di Yayasan Pandu Pertiwi tetapi juga secara umum. Penelitian selanjutnya disarankan untuk fokus pada penilaian hasil belajar atau efektivitas produk, mengingat penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan produk dan belum melibatkan evaluasi efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

BIBLIOGRAFI

- Arthur, Riyan, Galih Tiara Sekartaji, Arris Maulana, dan Laurika Kusuma Dewi. Pengembangan Media Video Presentasi Pada Mata Kuliah Hidrologi Di Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Desember 2019: 7(2):170-183.
- Bakri, Rizal. Pengembangan Modul Digital Interaktif dalam Pembelajaran Statistika Terapan menggunakan Learning Management System Berbasis Moodle di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*. 2021: 75-85.
- Cucus, Ahmad, Yutshi Aprilinda, dan Robby Yuli Endra. Pengembangan E- learning Berbasis Multimedia Untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*. 2016.
- Febriawan, Bayu. Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis Skenario Pada Mata Kuliah Komunikasi Antarbudaya dan Resolusi Konflik di Universitas Multimedia Nusantara Tangerang. 2022: 132.
- Hakim, Arif Rahman. Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pengelolaan Pembelajaran. *Kodifikasi*, 2018.
- Halim, Dellya. Pengembangan Buku Cerita Bergambar dengan Penekanan Pada Pemahaman Nilai-Nilai Servite Et Amate Untuk Anak Usia Dini di Santa Theresia Jakarta. 2019: 132.
- Herayanti, Lovy, M. Fuadunnazmi, dan Habibi. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 2017
- Isroqmi, Asnurul, Rohana, Septiati, Eti. Pemanfaatan E-learning Moodle Sebagai Laboratorium Matematika Virtual di Universitas PGRI Palembang. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2023: 244-254.
- Khoir, Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, dan Sittati Musalamah. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 2020: 54-60.
- Mubarok, Dzaky. Pengembangan Modul Interaktif Panduan Penggunaan Articulate Storyline Untuk Karyawan di Biro Pengembangan Pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara Tangerang. 2022: 114.
- Pinoa, Meisye Anastacya, dan Hendry. Pengembangan dan Penerapan Konten H5P pada E-Learning Berbasis LMS Menggunakan Moodle (Studi Kasus: PT Global Infotech Solution). *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 2021: 647-663.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-learning*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Purbohadi, Dwijoko. Pengembangan E-learning Interaktif Berbasis LMS dan SCORM. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2022.



Utari, Dian Asa; Miftachudin; Puspandari, Lusia Eni; Erawati, Ika; Cahyaningati, Desitri. Pemanfaatan H5P Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 2022.

Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2011.

Reynolds, Garr. *Presentation Zen*. Pearson Education, 2011.

COPYRIGHT

Copyright (c) 2023 Adlin Astridiani Juistha



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).