

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS H5P
PADA MATERI MELESTARIKAN ALAM, MENJAGA KEHIDUPAN DI SMPN 4
PAMEKASAN**

Wirwahatul Jannah¹, Abdus Syakur²

¹PAI Pascasarjana Universitas Islam Negeri Madura

²Universitas Islam Negeri Madura

[1mirwahatatuljannah23@gmail.com](mailto:mirwahatatuljannah23@gmail.com), [2abd.syakur@uinmadura.ac.id](mailto:abd.syakur@uinmadura.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media based on H5P on the topic Preserving Nature, Protecting Life at SMPN 4 Pamekasan and to determine its validity, practicality, and effectiveness. The research used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects of the study were 26 students of SMPN 4 Pamekasan. Data were collected through media expert validation questionnaires, teacher assessment questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretest and posttest. The data were analyzed using descriptive statistics, including percentage, mean, and N-Gain. The results showed that the developed interactive learning media based on H5P obtained a media expert validation score of 94% (very valid) and a teacher assessment score of 94% (very good). Student responses reached 96% (very good), indicating that the media is practical to use in learning. The effectiveness of the media was demonstrated by an increase in students' learning outcomes, with the average pretest score of 71.92 rising to 92.30 in the posttest. In addition, the N-Gain result of 0.73 was categorized as high, indicating a significant improvement in learning outcomes after using the media. Based on these findings, the H5P-based interactive learning media is considered valid, practical, and effective for use in Islamic Education learning on the topic Preserving Nature, Protecting Life at SMPN 4 Pamekasan.

Keywords: Interactive Learning Media, H5P, ADDIE, Learning Outcomes, Islamic Religious Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis H5P pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan di SMPN 4 Pamekasan serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa SMPN 4 Pamekasan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media, angket penilaian guru, angket respon siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase, rata-rata, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis H5P memperoleh persentase validasi ahli

media sebesar 94% dengan kategori sangat valid dan penilaian guru sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Respon siswa memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat baik yang menunjukkan bahwa media praktis digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai pretest sebesar 71,92 dan posttest sebesar 92,30. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,73 termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis H5P dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan di SMPN 4 Pamekasan.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, H5P, ADDIE, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan nilai yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang memerlukan pemahaman mendalam adalah materi

Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan yang menekankan tanggung jawab manusia dalam menjaga keseimbangan lingkungan sebagai amanah dari Allah Swt. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual, menarik, dan bermakna (Sutirman et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif telah banyak dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah H5P (HTML5 Package) yang memungkinkan guru mengembangkan berbagai aktivitas pembelajaran digital, seperti video interaktif, kuis,

presentasi interaktif, dan evaluasi berbasis daring. Penelitian Utari et al. (2022) menunjukkan bahwa H5P mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran. Hasil penelitian Bariah et al. (2023) juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis H5P memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan mampu meningkatkan interaksi siswa dengan materi yang dipelajari. Selain itu, Alamsyah et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan media berbasis H5P dapat mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel sekaligus membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas H5P dalam pembelajaran, sebagian besar kajian masih berfokus pada mata pelajaran umum, pembelajaran bahasa, multimedia, maupun bidang sains. Penelitian Fadlilah dan Aghni (2024), misalnya, mengembangkan media H5P pada mata pelajaran

akuntansi, sedangkan Alamsyah et al. (2023) menerapkannya pada pembelajaran biologi. Kajian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis H5P pada mata pelajaran PAIBP masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman mengenai pelestarian lingkungan ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis H5P pada jenjang sekolah menengah pertama. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu mendapat perhatian, mengingat karakteristik materi PAIBP memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu membangun pemahaman kontekstual dan kesadaran nilai pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PAIBP di SMPN 4 Pamekasan, pembelajaran pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan masih didominasi penggunaan buku paket dan presentasi sederhana sebagai

sumber belajar utama. Meskipun fasilitas teknologi di sekolah cukup memadai, pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif masih belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran cenderung rendah dan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep pelestarian lingkungan dalam Islam dengan permasalahan lingkungan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis H5P yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan di SMPN 4 Pamekasan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis H5P yang dirancang secara khusus untuk materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan dengan mengintegrasikan nilai-nilai pelestarian lingkungan dalam perspektif Islam ke dalam berbagai

aktivitas interaktif sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mendukung terciptanya pembelajaran PAIBP yang lebih kontekstual dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis H5P pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan untuk siswa kelas VIII SMPN 4 Pamekasan.

Penelitian dilaksanakan di SMPN 4 Pamekasan dengan subjek penelitian yang terdiri atas satu guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) serta siswa kelas VIII sebagai pengguna media yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh satu ahli materi PAIBP dan satu ahli media pembelajaran untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Penilaian validator mencakup aspek isi materi, kebahasaan, penyajian, tampilan media, dan kemudahan penggunaan.

Tahap analisis (analysis) dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan. Tahap perancangan (design) dilakukan dengan menyusun capaian pembelajaran, materi, storyboard, desain tampilan media, aktivitas interaktif, serta instrumen penelitian. Selanjutnya, tahap

pengembangan (development) dilakukan dengan membuat media pembelajaran menggunakan platform H5P sesuai rancangan yang telah disusun. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan serta perbaikan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi (implementation) dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas VIII SMPN 4 Pamekasan. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P dalam proses pembelajaran materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan. Adapun tahap evaluasi (evaluation) dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Efektivitas media diukur melalui hasil tes pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis H5P serta didukung oleh respons siswa

terhadap penggunaan media tersebut.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons siswa, dokumentasi, dan tes pemahaman siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dokumentasi, dan pemberian tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam bentuk persentase, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil wawancara, masukan validator, dan temuan selama proses pengembangan.

Data hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon siswa dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

$\sum X$ = Jumlah skor hasil penilaian

$\sum X_{maks}$ = Jumlah skor maksimum ideal

Tabel 1. *Kriteria Interpretasi Kelayakan Media*

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Tidak Layak
0-20%	Sangat Tidak Layak

Adapun peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan rumus N-Gain:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Post test} - \text{Pre test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pre test}}$$

Hasil N-Gain dikategorikan menjadi:

Tinggi ($G > 0,70$)

Sedang ($0,30 \leq G \leq 0,70$)

Dan Rendah ($G < 0,30$).

Dengan demikian, rangkaian prosedur penelitian yang dilakukan melalui model ADDIE memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk. Melalui proses tersebut,

diharapkan media pembelajaran berbasis *H5P* yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan serta mampu mendukung peningkatan pemahaman pelestarian lingkungan peserta didik secara lebih efektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *H5P* pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan di kelas VIII A SMPN 4 Pamekasan. Pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan

pembelajaran pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan di kelas VIII A SMPN 4 Pamekasan. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan presentasi sederhana sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan memerlukan penyajian yang lebih kontekstual agar peserta didik mampu menghubungkan konsep pelestarian lingkungan dalam Islam dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif masih terbatas. Guru mengungkapkan bahwa peserta didik cenderung lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media berbasis

teknologi dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Perancangan Media (Design)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah perancangan media pembelajaran interaktif berbasis H5P. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi, penyusunan alur pembelajaran (storyboard), pembuatan desain tampilan, serta pemilihan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Materi yang dikembangkan meliputi konsep pelestarian lingkungan dalam perspektif Islam, bentuk-bentuk kerusakan lingkungan, serta upaya menjaga kelestarian alam sebagai implementasi tanggung jawab manusia sebagai khalifah di bumi. Aktivitas interaktif yang digunakan dalam media H5P meliputi interactive presentation,

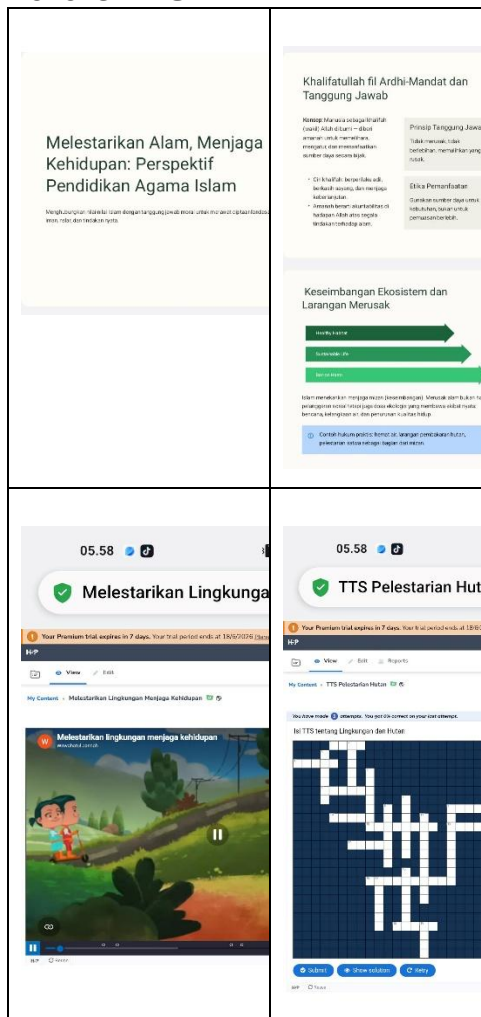
crossword, game map, dan interactive video yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

Pengembangan Media (Development)

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengubah rancangan media menjadi produk pembelajaran interaktif berbasis H5P yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan memuat materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan yang disajikan melalui berbagai fitur interaktif, yaitu Interactive Presentation, Interactive Video, Crossword, dan Game Map. Keempat fitur tersebut dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan interaktif. Media yang telah selesai dikembangkan kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta capaian pembelajaran yang ingin dicapai.

Berikut merupakan tampilan media pembelajaran yang dikembangkan:

Gambar 1. *Tampilan Media Pembelajaran Berbasis H5P*
a) *Halaman Utama, b) Menu Materi, c) Video Interaktif Kuis d) Refleksi TTS*



Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis H5P pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan. Setelah produk selesai dikembangkan, media divalidasi

oleh ahli media dan dinilai oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, navigasi, interaktivitas, dan kualitas media yang dikembangkan.

Tabel 1. *Hasil Validasi Ahli Media*

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Ahli Media	47	50	94%	Sangat Valid

Tabel 1 menunjukkan hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis H5P yang dilakukan oleh ahli media. Berdasarkan hasil penilaian, media memperoleh skor sebesar 47 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan sebesar 94%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, sehingga

layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi yang bersifat mendasar.

Tingginya tingkat validitas media menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, navigasi, keterbacaan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Ahli media menilai bahwa tampilan media yang disajikan menarik, sistematis, dan mampu mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Selain itu, pemanfaatan berbagai fitur interaktif dalam platform H5P, seperti interactive presentation, interactive video, crossword, dan game map, dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari aspek teknis, media yang dikembangkan juga dinilai memiliki kemudahan akses dan pengoperasian sehingga dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik maupun didampingi oleh guru. Struktur navigasi yang

jelas memungkinkan pengguna berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dengan mudah tanpa mengalami kendala yang berarti. Hal tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi prinsip user friendly yang menjadi salah satu indikator penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan untuk menyempurnakan kualitas media yang dikembangkan. Saran tersebut meliputi penyempurnaan beberapa elemen tampilan agar lebih konsisten, penambahan petunjuk penggunaan pada bagian awal media, serta pengoptimalan tata letak beberapa komponen agar lebih nyaman digunakan oleh peserta didik. Seluruh saran yang diberikan kemudian dijadikan dasar untuk melakukan revisi sebelum media diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, hasil validasi ahli media menunjukkan

bahwa media pembelajaran interaktif berbasis H5P yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Persentase kelayakan sebesar 94% mengindikasikan bahwa media sangat valid dan memiliki potensi yang besar untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Valid ator	Skor Diper oleh	Skor Maksi mum	Persen tase	Kate gori
Ahli Materi	47	50	94%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, hasil penilaian guru terhadap media pembelajaran menunjukkan perolehan skor sebesar 47 dari skor maksimal 50, dengan tingkat persentase mencapai 94%. Capaian tersebut menempatkan media pada kategori “sangat baik”, yang mengindikasikan bahwa media telah memenuhi sebagian besar aspek kelayakan yang dinilai, baik dari segi isi,

penyajian, kemudahan penggunaan, maupun kesesuaian dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tingginya persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media tersebut dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Guru sebagai praktisi pendidikan menilai bahwa media mampu membantu penyampaian materi secara lebih sistematis, menarik, serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, media juga dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari aspek pedagogis, hasil penilaian ini mengindikasikan bahwa media telah selaras dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Kesesuaian ini menjadi penting karena pembelajaran Pendidikan Agama

Islam tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga penguatan nilai-nilai afektif dan psikomotorik yang dapat diinternalisasikan melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dan penilaian guru tersebut, media pembelajaran dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kelayakan ini juga memberikan dasar yang kuat untuk implementasi lebih lanjut, sekaligus menjadi indikator bahwa media memiliki potensi untuk dikembangkan lebih optimal pada tahap berikutnya, baik melalui penyempurnaan fitur maupun perluasan materi.

Tahap Pelaksanaan Media Pembelajaran (*Implementation*)

Tahap implementation dilaksanakan melalui uji coba langsung media pembelajaran berbasis H5P kepada 26 siswa kelas VIII di SMPN 4 Pamekasan. Pada tahap ini, media diintegrasikan ke dalam proses

pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai sarana utama penyampaian materi, sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran yang telah dikembangkan. Penggunaan media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, variatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan angket respon untuk mengetahui tingkat penerimaan, ketertarikan, serta kemudahan penggunaan media. Angket tersebut berfungsi sebagai instrumen evaluasi untuk mengukur sejauh mana media mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, siswa juga mengikuti posttest yang bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari setelah menggunakan media pembelajaran berbasis H5P.

Hasil dari kedua instrumen tersebut digunakan sebagai dasar untuk menganalisis efektivitas media, baik dari sisi kognitif melalui hasil posttest maupun dari sisi afektif melalui respon siswa. Dengan demikian, tahap implementation tidak hanya berfokus pada penerapan media dalam pembelajaran, tetapi juga pada proses pengumpulan data yang komprehensif untuk menilai kualitas dan kebermanfaatan media secara menyeluruh.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

Valid ator	Skor Diper oleh	Skor Maksi mum	Persen tase	Kate gori
Resp on Siswa	1248	1300	94%	Sang at Baik

Berdasarkan Tabel 3, hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis H5P menunjukkan perolehan skor sebesar 1248 dari skor maksimal 1300 dengan persentase 96%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari peserta didik. Tingginya hasil ini

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang baik dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

Respon positif siswa tersebut juga menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik secara tampilan, serta mampu membantu siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan lebih jelas. Selain itu, fitur interaktif yang terdapat dalam media turut meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis H5P dinilai sangat layak dan efektif digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest

Keteranga n	Pretes t	Posttes t
Jumlah Peserta didik	26	26
Rata-rata	71,92	92,30
Ketuntasa n	38,46 %	96,15%

Berdasarkan Tabel 4, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis H5P. Rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan dari 71,92 pada tahap pretest menjadi 92,30 pada tahap posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan.

Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup mencolok, yaitu dari 38,46% pada kondisi awal menjadi 96,15% setelah pembelajaran menggunakan media berbasis H5P. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis H5P dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung pencapaian

ketuntasan belajar secara klasikal.

Sejalan dengan hasil tersebut, respon siswa yang mencapai persentase 96% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis H5P memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Penyajian materi yang memadukan teks, gambar, video, serta latihan soal memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Temuan ini memperkuat bahwa media berbasis H5P tidak hanya efektif dari sisi hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan demikian, media ini dapat dinilai layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis H5P berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dari aspek penguasaan materi maupun pencapaian ketuntasan belajar. Pada tahap ini, data yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis untuk melihat sejauh mana terjadi perubahan hasil belajar setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Evaluasi juga dilakukan dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, sehingga dapat diketahui kontribusi media terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan apakah media pembelajaran berbasis H5P benar-benar efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Selain itu, tahap evaluasi tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga

mempertimbangkan respon siswa sebagai bentuk penilaian terhadap kepraktisan dan keterterimaan media. Dengan demikian, hasil evaluasi memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas media yang dikembangkan, baik dari segi efektivitas maupun kelayakan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. *Hasil Analisis N-Gain*

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N- Gain	Kategori
71,92	92,30	0,73	Tinggi

Nilai N-Gain sebesar 0,73 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut menggambarkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis H5P membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Proses pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah, tetapi memberi ruang bagi siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi yang dipelajari.

Keberhasilan tersebut juga terlihat dari cara media ini memfasilitasi proses belajar yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Materi yang disajikan secara interaktif membuat konsep-konsep yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret dan dekat dengan pengalaman belajar siswa. Hal ini berdampak pada meningkatnya pemahaman sekaligus keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil N-Gain yang tinggi ini sekaligus menguatkan temuan sebelumnya, baik dari peningkatan nilai pretest ke posttest maupun respon positif siswa terhadap penggunaan media. Seluruh hasil tersebut menunjukkan adanya konsistensi bahwa media berbasis H5P mampu memberikan dampak yang baik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis H5P dapat dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dari segi validitas, kepraktisan, dan

efektivitas. Media ini layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan di SMPN 4 Pamekasan, serta memiliki potensi untuk diterapkan pada materi pembelajaran lainnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis H5P pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan di SMPN 4 Pamekasan, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi seluruh aspek kelayakan yang meliputi validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hal ini ditunjukkan dari hasil penilaian para ahli, guru, serta respon siswa yang secara konsisten memberikan kategori sangat baik terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari aspek validitas, hasil penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Penilaian guru juga menunjukkan hasil yang

sama, yaitu 94% dengan kategori sangat baik. Capaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kelayakan dari segi isi, tampilan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dinilai layak untuk diimplementasikan di kelas.

Pada aspek kepraktisan, respon siswa memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa juga merasakan bahwa penyajian materi yang interaktif membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Sementara itu, dari aspek efektivitas, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 71,92 pada pretest menjadi 92,30 pada posttest, disertai peningkatan ketuntasan belajar

dari 38,46% menjadi 96,15%. Hasil ini diperkuat dengan nilai N-Gain sebesar 0,73 yang berada pada kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa media memiliki pengaruh yang kuat dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis H5P dapat dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna, sehingga berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas pada materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Alamsyah, M. R. N., Prajoko, S., & Khotijah, S. L. (2023). Kelayakan Media Daring Asinkron Interaktif Berbasis H5P pada Mata Kuliah Struktur Perkembangan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Biologi*.

- Bariah, S. H., dkk. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis H5P Moodle pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XII di SMKN 10 Garut. PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua.
- Fadlilah, H. A., & Aghni, R. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Lumi H5P pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.
- Sutirman, Dwihartanti, M., & Yuliansah. (2024). Pengembangan Video Praktik Manajemen Kearsipan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Vokasi Era Pandemi. Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi.
- Utari, D. A., dkk. (2022). Pemanfaatan H5P dalam Pengembangan