

**Pengembangan Panduan Praktis Pembuatan Konten Interaktif
untuk *E-Learning* Menggunakan H5P
(Studi Kasus pada Prodi Teknologi Informasi
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)**

Tugas Akhir
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana-1



Disusun Oleh:
Vivian Sulistyو
20180140003

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivian Sulistyو
NIM : 20180140003
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Tehnik
Jenis Karya : Skripsi
Judul Karya : Pengembangan Panduan Praktis Pembuatan Konten Interaktif untuk E-Learning Menggunakan H5P: Studi Kasus pada Prodi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Menyatakan dengan benar dan tanpa paksaan bahwa:

1. Karya ini adalah hasil karya asli saya sendiri dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini tidak memuat hasil karya orang lain kecuali yang telah diberi kutipan yang telah disebutkan sumbernya.
3. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana, magister dan/doktor) di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institusi lainnya.
4. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui memberikan hak kepada dosen pembimbing dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk menyimpan, menggunakan dan mengelola karya ini dengan perangkat lainnya (jika ada) serta mempublikasikannya dalam bentuk lain, baik itu semua maupun sebagian dengan tetap mencantumkan nama saya.

Yogyakarta, 09 Oktober 2023




Vivian Sulistyو

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan rasa syukur penulis ucapkan atas petunjuk dan pertolongan yang diberikan Allah Subhanahu Wa ta'ala, sehingga pelaksanaan dan penyusunan tugas akhir dengan judul “Pengembangan Panduan Praktis Pembuatan Konten Interaktif untuk E Learning Menggunakan H5P: studi kasus Universitas Muhammadiyah Yogyakarta” dapat terselesaikan dan semoga dapat bermanfaat untuk kedepannya. Tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, arahan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada:

1. Kedua orang tua serta seluruh keluarga yang selalu memberikan doa, *support*, dorongan, serta semangat.
2. Bapak Cahya Damar Jati, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Ir. Dwijoko Purbohadi, M.T. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa membantu penulis dan mengarahkan penulis dalam penelitiannya.
4. Ibu Aprilia Kurnianti, ST. M. Eng. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membantu penulis dan mengarahkan penulis dalam penulisan tugas akhir.
5. Kepada Dosen dan Staff Akademik Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, yang telah membantu dalam penulisan Tugas Akhir.
6. Kepada Sahabat-sahabat dan Teman-teman yang telah membantu dan mendukung dalam pengerjaan penelitian ini.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu selama ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun guna

penyempurnaan tugas akhir ini sangat penulis harapkan. Semoga tugas akhir ini bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi semua pihak.

Yogyakarta, 09 Oktober 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Vivian Sulisty', with a long horizontal flourish extending to the right.

Vivian Sulisty

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 <i>E-Learning</i>	7
2.2.2 Konten Interaktif	7
2.2.3 H5P.....	7
2.2.4 Desain Instruksional.....	8
2.2.5 ADDIE.....	9
2.2.6 Penelitian Kuantitatif	12
2.2.7 Metode Survei	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Metode Penelitian.....	14
3.2 Alat dan Bahan	16
3.2.1 Alat	16
3.2.2 Bahan.....	17
3.3 Analisis Kebutuhan	17
3.3.1 Wawancara.....	17
3.3.2 Hasil Analisis Kebutuhan.....	18
3.4 Rancangan Desain.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25

4.1 Pengembangan (<i>Development</i>).....	25
4.2 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	69
4.3 Pembahasan.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model ADDIE	9
Gambar 3. 1 ADDIE MODEL.....	14
Gambar 3. 2 Kerangka Penelitian	15
Gambar 3. 3 Desain Cover Buku bagian depan	23
Gambar 3. 4 Desain bagian samping Buku	23
Gambar 3. 5 Desain Cover bagian belakang Buku	24
Gambar 4. 1 Hasil akhir cover Buku.....	25
Gambar 4. 2 Definisi E-Learnin, Tujuan, Manfaat, Kelebihan	26
Gambar 4. 3 Kekurangan E-Learning, Pengertian Konten Interaktif	26
Gambar 4. 4 Tujuan, Keunggulan, dan Kekurangan Konten Interaktif	27
Gambar 4. 5 Pengertian H5P, Keunggulan, Kekurangan	27
Gambar 4. 6 Panduan Membuat Video Interaktif	28
Gambar 4. 7 Video Interaktif	28
Gambar 4. 8 Upload Video.....	29
Gambar 4. 9 Tambah Interaksi Kuis di Video	29
Gambar 4. 10 Ringkasan, Bookmark	30
Gambar 4. 11 Simpan.....	30
Gambar 4. 12 Presentasi Kursus	31
Gambar 4. 13 Edit dan Tambah Slide	31
Gambar 4. 14 Proses Edit.....	32
Gambar 4. 15 Buat Konten, Tambah Logika Percabangan	32
Gambar 4. 16 Tentukan Hasil.....	33
Gambar 4. 17 Pratinjau	33
Gambar 4. 18 Seret dan Lepas	34
Gambar 4. 19 Editor Pertanyaan	34
Gambar 4. 20 Dropzone	35
Gambar 4. 21 Tambahkan Teks.....	35
Gambar 4. 22 Simpan, Kartu Dialog.....	36
Gambar 4. 23 Kartu Dialog, Buat, Edit.....	36

Gambar 4. 24 Judul, Deskripsi Tugas, Percakapan	37
Gambar 4. 25 Simpan.....	37
Gambar 4. 26 Seret dan Lepas Kata-Kata, Buat, Edit.....	38
Gambar 4. 27 Deskripsi Tugas, Tambah Latihan, Tambah Kiat, Simpan	38
Gambar 4. 28 Buat dan Edit Kolom.....	39
Gambar 4. 29 Tambah Konten Baru, Tambah Konten Yang Sudah Ada, Selesai .	39
Gambar 4. 30 Flashcard, Buat dan Edit	40
Gambar 4. 31 Deskripsi Tugas, Kartu	40
Gambar 4. 32 Langkah Penyelesaian	41
Gambar 4. 33 Buat Kumpulan Pertanyaan.....	41
Gambar 4. 34 Tambah Pertanyaan, Isi Bagian Kosong.....	42
Gambar 4. 35 Hasil dan Selesai	42
Gambar 4. 36 Buat Karangan, Deskripsi.....	43
Gambar 4. 37 Teks Bantuan, Contoh Solusi, Kata Kunci, Selesai.....	43
Gambar 4. 38 Buat Adegan 360	44
Gambar 4. 39 Tambah Adegan, Navigasi, Hubungkan Adegan, Tambah Interaksi, Selesai	44
Gambar 4. 40 Pertanyaan Pilihan Ganda	45
Gambar 4. 41 Edit, Media, Pertanyaan, Pilihan.....	45
Gambar 4. 42 Jenis Pertanyaan, Umpan Balik, Selesai.....	46
Gambar 4. 43 Buat Pertanyaan, Edit, Buat Konten.....	46
Gambar 4. 44 Umpan Balik, Selesai, Buat Penggeser Gambar, Edit penggeser Gambar.....	47
Gambar 4. 45 Buat Konten, Selesai	47
Gambar 4. 46 Buat Tandai Kata, Edit, Teks Deskripsi.....	48
Gambar 4. 47 Tentukan Tugas, Selesai, Buat Agamoto, Edit	48
Gambar 4. 48 Deskripsi Agamoto, Isi, Selesai.....	49
Gambar 4. 49 Hotspot Gambar, Edit.....	49
Gambar 4. 50 Gambar Latar Belakang, Simbol dan Warna, Membuat Titik, Selsai	50
Gambar 4. 51 Buat Konten Waktu, Edit.....	50

Gambar 4. 52 Judul, Jangka Waktu, Tanggal, Selesai.....	51
Gambar 4. 53 Buat Bagan, Edit Bagan	51
Gambar 4. 54 Buat Konten, Selesai	52
Gambar 4. 55 Buat Kolase, Edit Kolase.....	52
Gambar 4. 56 Buat Konten, Selesai	53
Gambar 4. 57 Edit, Judul, Elemen	53
Gambar 4. 58 Tampilan Standar, Tambah Halaman, Tambah Halaman Standar, Tambah Halaman Dokumen Lain, Selesai	54
Gambar 4. 59 Buat Kuis, Edit, Judul, Pilihan	54
Gambar 4. 60 Selesai.....	55
Gambar 4. 61 Topik, Pertanyaan dan Alternatif.....	55
Gambar 4. 62 Tambah Pertanyaan, Urutkan Ulang, Selesai	56
Gambar 4. 63 Buat Ringkasan, Edit.....	56
Gambar 4. 64 Teks, Tambah Persyaratan, Tambah Grup Pertanyaan, Selesai	57
Gambar 4. 65 Buat Permainan Memori, Edit, Kartu.....	57
Gambar 4. 66 Tambah Kartu Lain, Selesai	58
Gambar 4. 67 Buat, Edit, Deskripsi, Kalimat Dikte.....	58
Gambar 4. 68 Pengaturan Pengguna, Selesai.....	59
Gambar 4. 69 Buat dan Edit Tebak Jawaban	59
Gambar 4. 70 Tambah Deskripsi, Selesai.....	60
Gambar 4. 71 Buat, Edit, Deskripsi, Teks Kosong, Tambah Latihan.....	60
Gambar 4. 72 Pengaturan Perilaku Pengguna, Selesai.....	61
Gambar 4. 73 Buat, Edit Accordion	61
Gambar 4. 74 Judul, Panel, Selesai	62
Gambar 4. 75 Buat dan Edit	62
Gambar 4. 76 Tambah Deskripsi, Blok Teks.....	63
Gambar 4. 77 Tombol Coba Lagi, Huruf Besar Kecil, Selesai	63
Gambar 4. 78 Buat Gambar Pasangan, Siapkan Konten, Buat Konten, Selesai ...	64
Gambar 4. 79 Buat Urutan Gambar	64
Gambar 4. 80 Deskripsi, Isi Kartu, Tambah Isi Kartu, Selesai	65

Gambar 4. 81 Admin, Unduh & Install H5P, Upload & Install Plugin, Aktifkan Plugin, Konfigurasi Plugin, Buat Halaman Konten H5P, Pilih H5P Konten	66
Gambar 4. 82 Pilih Tipe Konten, Desain Konten, Simpan dan Tampilkan Konten, Selesai	66
Gambar 4. 83 Kesimpulan dan Saran.....	67
Gambar 4. 84 Daftar Pustaka Buku.....	68
Gambar 4. 85 Hasil data dari Jenis Kelamin.....	74
Gambar 4. 86 Hasil data dari Jabatan.....	75
Gambar 4. 87 Hasil data dari “Apakah anda sudah membaca buku?”.....	75
Gambar 4. 88 Hasil data dari “Saya memiliki pemahaman yang baik tentang istilah “H5P” setelah membaca buku ini.”.....	76
Gambar 4. 89 Hasil data dari “Saya telah menggunakan atau berinteraksi dengan konten interaktif H5P setelah membaca buku ini.”.....	76
Gambar 4. 90 Hasil data dari “Saya semakin memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep dasar konten interaktif H5P setelah membaca buku ini.”	77
Gambar 4. 91 Hasil data dari “Saya tahu jenis-jenis konten interaktif yang dapat dibuat menggunakan H5P setelah membaca buku ini.”.....	77
Gambar 4. 92 Hasil data dari “Saya mengetahui fitur-fitur teknis yang dapat dimanfaatkan dalam H5P untuk meningkatkan interaktivitas konten setelah membaca buku ini.”	78
Gambar 4. 93 Hasil data dari “Saya semakin sering menggunakan H5P untuk membuat konten interaktif setelah membaca buku ini.”.....	78
Gambar 4. 94 Hasil data dari “Saya mengakses konten interaktif H5P yang tersedia di platform E-Learning dengan frekuensi yang cukup tinggi setelah membaca buku ini. “	79
Gambar 4. 95 Hasil data dari “Pemahaman saya tentang teknologi H5P mengalami perubahan atau peningkatan setelah membaca buku tutorial ini.....	79
Gambar 4. 96 Hasil data dari “Saya merasa buku panduan H5P telah membantu saya dalam membuat konten interaktif untuk E-Learning.	80
Gambar 4. 97 Hasil data dari “Saya merasa panduan ini sangat relevan dengan kebutuhan saya dalam mengembangkan konten interaktif.”.....	80

Gambar 4. 98 Hasil data dari “Penjelasan konsep dasar H5P dalam buku panduan sangat jelas.”	81
Gambar 4. 99 Hasil data dari “Langkah-langkah praktis pembuatan konten interaktif H5P dijelaskan secara memadai dalam buku panduan ini.”	81
Gambar 4. 100 Hasil data dari “Buku panduan ini memberikan panduan yang jelas untuk mengintegrasikan konten H5P dengan E-Learning”	82
Gambar 4. 101 Hasil data dari “Ilustrasi dan gambar yang disertakan dalam buku panduan membantu pemahaman dengan baik.”	82
Gambar 4. 102 Hasil data dari “Saya sangat puas dengan panduan tentang cara memanfaatkan fitur-fitur teknis H5P dalam pembuatan konten interaktif.”	83
Gambar 4. 103 Hasil data dari “Penyajian isi buku ini secara sistematis dan terstruktur sangat memadai.”	83
Gambar 4. 104 Hasil data dari “Pemahaman saya terhadap materi yang disajikan dalam buku ini cukup mudah.”	84
Gambar 4. 105 Hasil data dari “Gaya penulisan dan bahasa yang digunakan dalam buku ini mudah dipahami”	84
Gambar 4. 106 Hasil data dari “Buku tutorial ini memberikan panduan yang lengkap mengenai berbagai jenis elemen interaktif dalam H5P.”	85
Gambar 4. 107 Hasil data dari “Buku tutorial ini memberikan panduan yang tepat bagi saya yang masih pemula dalam pengembangan konten E-Learning dengan H5P.”	85
Gambar 4. 108 Hasil data dari Saya sangat puas dengan panduan Buku H5P ini secara keseluruhan.”	86
Gambar 4. 109 Kritik dan Saran.....	86
Gambar 4. 110 Kritik dan Saran.....	87
Gambar 4. 111 Kritik dan Saran.....	87
Gambar 4. 112 Kritik dan Saran.....	88
Gambar 4. 113 Kritik dan Saran.....	88
Gambar 4. 114 Kritik dan Saran.....	89
Gambar 4. 115 Kritik dan Saran.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pembagian Bab isi Buku	19
Tabel 4. 1 Pengetahuan tentang H5P setelah membaca buku	71
Tabel 4. 2 Implementasi Buku	72
Tabel 4. 3 Kritik dan Saran	74
Tabel 4. 4 Tabel Hasil data kuesioner.....	93