

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF H5P BERBASIS OBE UNTUK PANDUAN MENULIS CERITA ANAK

¹Wulan Ambarwati, ²Andarini Permata Cahyaningtyas, ³Achmad Zain Nur

1Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Trunojoyo Madura, 2Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP UNNES, Semarang Indonesia 3Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Universitas Trunojoyo Madura Indonesia

[1wulan.ambarwati@trunojoyo.ac.id](mailto:¹wulan.ambarwati@trunojoyo.ac.id),

[2andarinipermata@mail.unnes.ac.id](mailto:²andarinipermata@mail.unnes.ac.id), [3azain.nur@trunojoyo.ac.id](mailto:³azain.nur@trunojoyo.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif H5P untuk panduan menulis cerita anak prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan desain 4D. Pertama, analisis kebutuhan dilakukan dengan telaah RPS, analisis capaian belajar mahasiswa, survei penggunaan media kepada dosen PGSD UTM, dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia prodi PGSD UTM. Selanjutnya produk disusun dengan desain dan materi yang telah dipersiapkan. Setelah itu, produk dikembangkan. Ada tiga orang ahli yang terlibat dalam proses validasi ini untuk memvalidasi berdasarkan dua aspek media dan bahasa. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui kelayakan pengembangan media interaktif H5P untuk panduan menulis cerita anak dan (2) untuk menilai daya tarik media H5P berbasis OBE untuk panduan menulis cerita anak melalui uji coba dan respon mahasiswa. Produk dinyatakan sangat layak dengan skor 90% termasuk dalam kriteria sangat layak. Kemudian, diujicobakan kepada mahasiswa di Prodi PGSD UTM. Hasil respon mahasiswa dengan skor 90, 32% termasuk dalam kriteria sangat positif.

Kata kunci: pengembangan, media H5P, menulis cerita anak

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan aktivitas kompleks untuk mentransfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Aktivitas kompleks itu melibatkan beberapa hal, antara lain: subjek (pendidik), objek (peserta didik), dan sarana. Kompetensi pendidik menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Kompetensi pendidik yang perlu dikuasai untuk mengelola pembelajaran dalam mentransfer ilmu, yaitu menyusun rancangan pembelajaran, membuat media, dan mengelola kelas. Hal tersebut dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, efektif, dan interaktif. Pembelajaran yang inovatif, efektif, dan interaktif tentunya menjadi hal yang didambakan oleh peserta didik. Sistem pendidikan yang efektif, metode pembelajaran, aktivitas pembelajaran merupakan cara evaluasi yang saling terkoordinasi guna menunjang proses pembelajaran mahasiswa (Rasyid et al., 2022)

Peran media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Media pembelajaran yang memuat bahan ajar merupakan sarana untuk mentransfer materi pembelajaran. Buku ajar dalam bentuk media pembelajaran dapat lebih meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan. Media dapat memperlancar proses interaksi antara dosen dengan mahasiswa sehingga pembelajaran menjadi optimal (Camellia et al., 2023).

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi cara pandang dan berpikir. Pesatnya perkembangan teknologi, juga berpengaruh pada penggunaan alat-alat dalam pembelajaran. Kemudahan dalam menyampaikan materi yang dikemas dalam teknologi akan menambah inovasi dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi telah memunculkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019). Menurut (Muzakir & Susanto, 2023) salah satu pendekatan yang sesuai dengan pendidikan abad 21 adalah *Outcome-Based Education* (OBE). OBE adalah pendekatan yang berfokus pada proses pembelajaran secara inovatif, interaktif, dan efektif

dengan capaian hasil pembelajaran. Pelaksanaan kurikulum OBE dalam proses perkuliahan perlu didukung dengan penggunaan media interaktif.

Berdasarkan hasil survei terhadap dosen di Prodi PGSD Universitas Trunojoyo Madura selanjutnya disingkat UTM tentang penggunaan media pembelajaran dalam proses perkuliahan, diperoleh data bahwa media yang digunakan adalah power point, video, quizizz. Survei yang dilakukan pada tanggal 19 November 2024 kepada 31 responden dosen di Prodi PGSD UTM memperoleh hasil, yaitu 81% menggunakan media power point, 11 % menggunakan media video, 8% menggunakan media lainnya seperti quizizz. Jadi berdasarkan survei tersebut belum ada dosen yang menggunakan media interaktif H5P dalam proses pembelajaran.

Selain melakukan survei, peniliti juga melakukan telaah RPS mata kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia dengan kesimpulan bahwa tidak ada penggunaan media H5P. Sumber belajar dari buku dan media yang digunakan adalah power point. Untuk melakukan inovasi terhadap pembelajaran, peneliti merancang media pembelajaran yang di dalamnya mencakup materi dan interaksi melalui kuis. Lebih lanjut, peneliti melakukan evaluasi hasil pembelajaran mahasiswa, menunjukkan kurang optimalnya capaian pembelajaran terhadap penguasaan materi sastra anak.

Belum ada media yang menampilkan materi dalam bentuk *e-book* (power point) atau video yang dilengkapi dengan kuis atau soal untuk mengetahui tingkat pemahaman materi. Media yang digunakan bisa berupa gambar, video, ppt, games, dan masih banyak lagi sehingga pada akhirnya H5P mampu menjadi media pembelajaran yang jauh lebih menarik dan mudah agar user menangkap serta memahami setiap isi materi yang diberikan. Media yang digunakan bisa berupa gambar, video, ppt, games, dan masih banyak lagi sehingga pada akhirnya H5P mampu menjadi media pembelajaran yang jauh lebih menarik dan mudah agar user menangkap serta memahami setiap isi materi yang diberikan (Bariah et al., 2023). Lebih lanjut, H5P adalah singkatan dari HTML5 Package, Media H5P bertujuan untuk memudahkan semua orang untuk membuat, membagikan, dan menggunakan kembali konten HTML5 interaktif; seperti pembuatan video interaktif, modul interaktif, *quiz* interaktif, presentasi interaktif dan banyak lainnya (Utari et al., 2022). Setelah dilakukan analisis kebutuhan media di prodi PGSD UTM, perlu dikembangkan media interaktif H5P untuk meningkatkan inovasi dan interaksi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis berinisiatif mengembangkan media yang dapat mengemas ketiga hal tersebut melalui media H5P.

Beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas penggunaan H5P untuk meningkatkan interaksi dan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pada mata kuliah tertentu (Amin et al., 2022). Penelitian tentang efektifitas media H5P juga menunjukkan hasil bahwa pembelajaran diferensiasi berbasis E-PjBL dengan bantuan media H5P efektif dan efisien dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas mahasiswa (Sukmawati et al., 2023). Dengan media H5P, mahasiswa dapat belajar secara mandiri. Materi dalam media dapat dipelajari secara berulang-ulang kemudian untuk menunjukkan tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yaitu dengan interaksi mahasiswa dalam mengerjakan games. Hasil interaksi dari mahasiswa dapat dilihat secara langsung secara akumulasi.

Penelitian terdahulu membuktikan efektifitas, pemahaman konsep, dan kreativitas mahasiswa dalam pemahaman materi kuliah tertentu. Tetapi, belum ada yang mengembangkan media H5P mengenai panduan cara menulis cerita anak yang disajikan dengan *e-book* interaktif, gambar, musik, video, dan kuis. Oleh karena itu, penulis akan mengembangkan media H5P pada mata kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia SD khususnya pada sastra anak. Poin penting apabila mahasiswa dapat menulis cerita anak yang kreatif dan inovatif, adalah sebagai bekal sarana pembelajaran kepada peserta didik. Buku bacaan cerita anak yang berkualitas, inovatif, memberikan motivasi dan nuansa keilmuan dapat menciptakan generasi yang unggul nantinya. Belajar dari penelitian yang dilakukan oleh McClelland yang menunjukkan pentingnya cerita anak, di mana virus dalam cerita tersebut dapat mempengaruhi mental dan cara berpikir anak hingga membentuk kepribadian yang optimis (Trimansyah, 2020). Hubungan peran para penulis cerita anak Indonesia yang tentunya berhubungan dengan buku cerita anak, selalu

muncul hipotesis tentang rendahnya minat membaca anak-anak. Menurut data UNESCO pada tahun 2020, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya dari 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca. Minat baca Indonesia berada di peringkat 60. Hal ini dimungkinkan karena kurangnya budaya membaca anak sejak dulu, yang berhubungan dengan bahan bacaan anak khususnya cerita anak yang kurang menarik minat baca anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata Kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia SD di prodi PGSD UTM diperoleh informasi belum ada penelitian terhadap mata kuliah tersebut. Berdasarkan hasil analisis di atas, penulis akan mengembangkan media H5P berupa e-book interaktif, yang memuat gambar, ppt, video, dan kuis yang berisi panduan cara menulis cerita anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan dalam penelitian ilmiah bertujuan untuk menghasilkan inovasi baru berupa produk atau model (Waruwu, 2024). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009:407). Langkah-langkah pengembangan model 4D, yaitu *define, design, development, and disseminate*. Penelitian ini dilaksanakan di Prodi PGSD UTM dengan fokus pada mata kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia materi sastra anak.

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah, yaitu perancangan produk atau model diawali dari analisis masalah, desain dan pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada penelitian dibatasi pada pengembangan, validasi, dan uji coba kemenarikan penggunaan produk. Kelayakan media interaktif H5P melibatkan berbagai ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sedangkan, untuk uji coba kemenarikan produk dilakukan dengan respon mahasiswa untuk menguji kemenarikan produk. Penggunaan model pengembangan media interaktif H5P sastra anak adalah hal utama untuk inovasi media pembelajaran pada perkuliahan sastra anak. Media interaktif H5P sastra anak berisi materi yang disusun seperti e-book yang menyajikan materi dan gambar juga dilengkapi dengan kuis untuk interaksi mahasiswa terhadap penguasaan materi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan dan mengolah data validasi ahli dan juga dengan respon mahasiswa. Pengolahan data hasil validasi ahli dan respon mahasiswa dilakukan melalui analisis data secara kualitatif maupun kuantitatif. Kedua jenis data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kepositifan media, sehingga dapat dianggap layak digunakan. Teknik pengumpulan data digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan produk. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2009: 35).

Table 1. Kriteria Kelayakan

No.	Skor dalam persen	Kategori
1	< 21 %	Sangat tidak layak
2	21 - 40 %	Tidak layak
3	41 - 60 %	Cukup layak
4	61 - 80 %	Layak
5	81 - 100 %	Sangat layak

Selanjutnya untuk uji kepositifan menggunakan skala *Likert*.

Table 2. Skor Uji Kepositifan

Skor rata-rata %	Kategori
85-100	Sangat positif
70-84,9	Positif
55-69,9	Cukup positif
40-54,9	Kurang Positif
25-39,9	Tidak positif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menganalisis

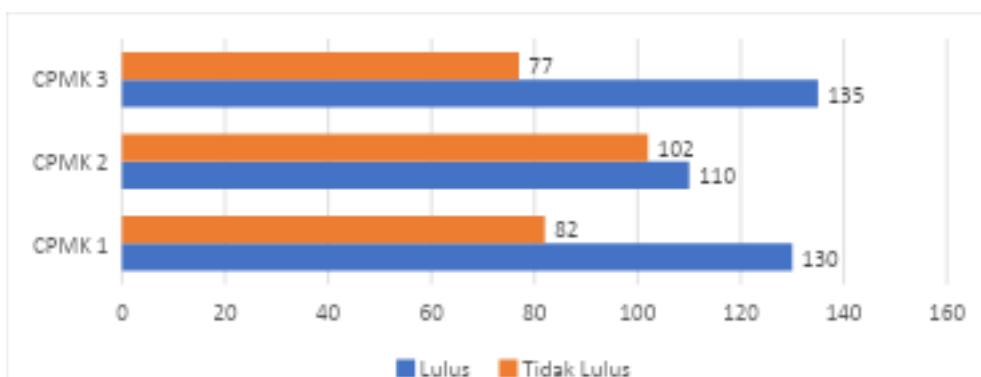
Hasil penelitian ini merujuk pada langkah-langkah penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan adalah media interaktif H5P sastra anak, yang berisi materi sastra anak serta panduan menulis cerita anak yang diramu dalam bentuk ebook maupun video dilengkapi dengan gambar dan musik dan interaksi mahasiswa dengan kuis. Proses pengembangan ini menekankan pada kriteria kelayakan dan kepositifan. Kelayakan produk dievaluasi melalui penilaian beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sementara kepositifan dievaluasi dari respon mahasiswa setelah mereka menggunakan dan melakukan interaksi melalui kuis dalam media interaktif H5P. Berikut adalah penjelasan data-data hasil penelitian melalui tahapan pengembangan dengan model 4D:

Definisi

Tahap pertama pendefinisian berisi langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data awal sebagai landasan untuk mengembangkan produk media interaktif H5P. Tahap pendefinisian menjelaskan analisis data terkait analisis RPS, kebutuhan dan capaian pembelajaran, survei penggunaan media, wawancara dengan dosen Pengampu. Pada analisis RPS, peneliti melakukan telaah RPS untuk mengetahui media dan pembelajaran mata kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia materi sastra anak serta melakukan pembahasan dengan dosen pengampu mata kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia Prodi PGSD UTM. Dari hasil telaah RPS dan diskusi dengan dosen pengampu diperoleh hasil bahwa belum digunakan media pembelajaran pada RPS dan proses pembelajaran yang belum menunjukkan langkah-langkah dalam menulis cerita anak. Berikutnya, peneliti melakukan analisis terhadap capaian belajar mahasiswa pada materi sastra anak sub materi menulis cerita anak. Evaluasi mata kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia Sub CPMK Sastra Anak menunjukkan bahwa nilai mahasiswa belum maksimal sebagai berikut.

CPMK-01	Memahami konsep dasar kajian sastra anak Rencana Asesmen:		
	Uraian	Metode Asesmen	Bobot
	Membuat makalah konsep dasar kajian sastra anak dan contoh-contohnya.	Hasil Proyek (PBL)	20
CPMK-02	Menganalisis karya sastra anak Rencana Asesmen:		
	Uraian	Metode Asesmen	Bobot
	Membuat analisis unsur instriksi karya sastra anak.	Hasil Proyek (PBL)	20

	Jumlah Bobot	20
CPMK-03	Membuat karya sastra anak Rencana Asesmen:	
	Uraian	Metode Asesmen
	Membuat karya sastra anak.	Hasil Proyek (PBL)
	Jumlah Bobot	60
		60



Gambar 1. Evaluasi Nilai Mata Kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia Sub CPMK Sastra Anak

Evaluasi nilai mata kuliah Kajian Bahasa dan Sastra SubCPMK Sastra Anak, jumlah mahasiswa yang tidak lolos sebagai berikut: CPMK 1 sejumlah 82 mahasiswa, CPMK 2 sejumlah 102 mahasiswa CPMK 3 sejumlah 77 mahasiswa. Dari total mahasiswa yaitu 212 mahasiswa. Berikutnya, adalah survei terhadap dosen di Prodi PGSD UTM tentang penggunaan media. Hasil survei menunjukkan 81% dosen menggunakan media power point saat pembelajaran, 11% dosen menggunakan media video, dan 8% dosen menggunakan media lainnya seperti quizizz. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa perlu ada inovasi media pembelajaran dalam proses perkuliahan. Hal tersebut karena media power point menampilkan materi, video, dan kuis tetapi tidak dapat menampilkan hasil interaksi langsung terhadap pemahaman mahasiswa. Media video cenderung menampilkan materi dan tidak bisa menampilkan item-item materi secara rinci juga tidak dapat melakukan interaksi hasil evaluasi, sedangkan media quizizz bisa digunakan untuk berinteraksi untuk evaluasi pemahaman materi tetapi tidak dapat meng-include materi. Berikutnya, wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengatakan bahwa belum ada penelitian terkait mata kuliah Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia di Prodi PGSD UTM.

Rangkuman analisis dan telaah di atas, diperlukan pengembangan media interaktif yang mencakup materi, gambar, video dan interaksi mahasiswa terhadap pemahaman materi. Mahasiswa juga membutuhkan media yang dapat diakses secara pribadi dan dievaluasi secara pribadi. Selain itu, media yang dapat menampilkan materi secara rinci dan dapat dipelajari secara mandiri melalui handphone maupun laptop terlambi lagi menarik minat mahasiswa dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan media interaktif H5P pada materi sastra anak.

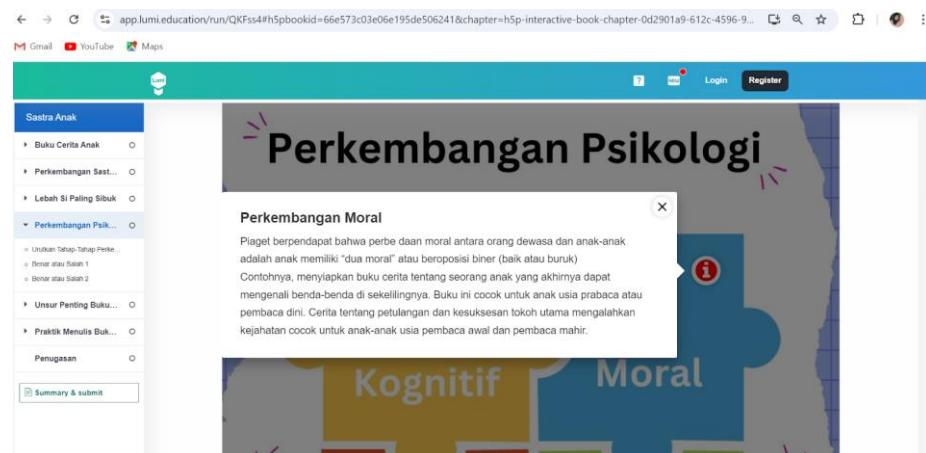
Desain

Langkah kedua adalah membuat desain media interaktif H5P yang meliputi: penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan bentuk penyajian materi pembelajaran, dan rencana awal/prototype. Pada penyusunan tes atau interaksi, peneliti menyajikan 15 kuis dengan tipe kuis yang beragam. Ada yang pilihan, centang, dan esai. Penyusunan kuis sebagai bentuk interaksi mahasiswa terhadap materi juga untuk mengukur tingkat pemahaman terhadap materi. Setelah itu, peneliti

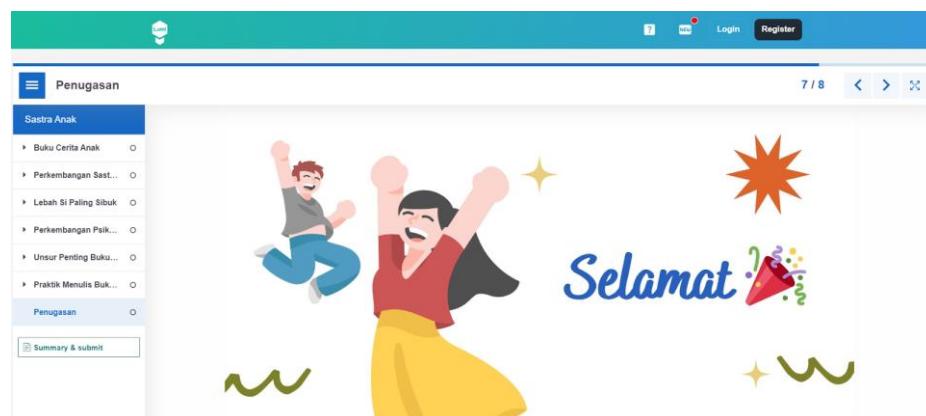
memutuskan untuk mengembangkan media H5P, yang berisi materi sastra anak dan panduan dalam menulis cerita anak. Peneliti memilih desain media interaktif H5P berupa *e-book* dan video yang disusun berdasarkan tahapan rancangan awal/ prototype yang meliputi tampilan awal, tampilan isi dan tampilan penutup.



Gambar 2. Tampilan Awal



Gambar 3. Tampilan Isi



Gambar 4. Tampilan Penutup

Pengembangan

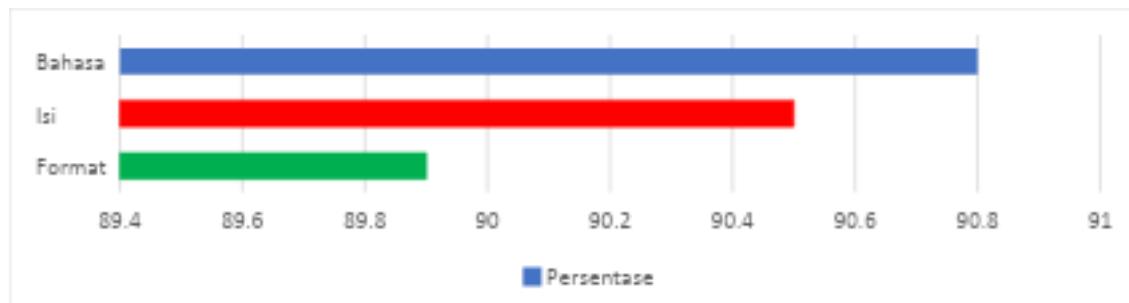
Langkah ketiga ini meliputi dua langkah, yaitu validasi oleh ahli dan uji coba produk. Peneliti melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media interaktif H5P dengan bantuan validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi oleh ahli sebagai berikut.

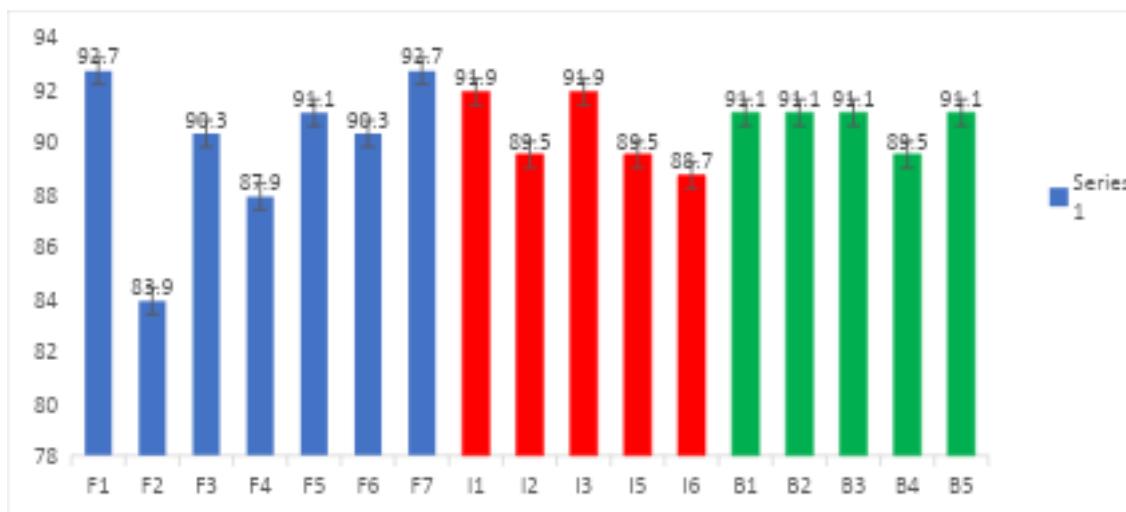
Table 3. Hasil Validasi Oleh Ahli

Aspek	Indikator
Materi	Tujuan pembelajaran dalam media ini secara jelas disampaikan Penggunaan kata dan kalimat dalam menguraikan materi jelas Materi yang disampaikan dalam media dapat dipraktikkan langsung oleh mahasiswa Media pembelajaran dapat dijadikan media pembelajaran mandiri oleh mahasiswa Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh mahasiswa
Media	Media pembelajaran efektif digunakan untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi dalam jangka waktu lebih cepat Media dapat digunakan berulang kali Tidak ada perawatan khusus untuk pengelolaan media pembelajaran Media pembelajaran mudah digunakan oleh mahasiswa secara mandiri Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten Tulisan dalam media dapat terbaca dengan jelas Susunan materi teratur dan berurutan Media lebih interaktif dalam pembelajaran Media mudah diakses, tidak perlu aplikasi khusus Menu-menu dalam media mudah dipahami

Berdasarkan pada hasil penilaian validasi oleh beberapa ahli tersebut, diperoleh prosentase skor uji kelayakan adalah 90 % termasuk dalam kriteria sangat layak. Perolehan skor ahli 1 adalah 85% termasuk kategori sangat layak. Perolehan skor ahli 2 adalah 88,3% termasuk kategori sangat layak. Perolehan skor ahli 3 adalah 96,7% termasuk kategori sangat layak.

Setelah memperoleh presentase nilai uji validasi oleh para ahli, selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba terbatas produk dilakukan kepada 31 mahasiswa prodi PGSD UTM. Uji coba produk dilakukan dengan penjelasan, menggunakan media dan memberikan respon. Respon dari mahasiswa sebagai bentuk penilaian produk apakah menarik dan efektif untuk digunakan. Skor respon mahasiswa diperoleh kesimpulan bahwa skor respon mahasiswa adalah 90,32% termasuk dalam kriteria sangat positif dengan rincian masing-masing aspek sebagai berikut. Aspek format dengan skor 89,9% termasuk kategori sangat positif. Aspek isi dengan skor 90,5% termasuk kategori sangat positif. Aspek bahasa skor 90,8% termasuk kategori sangat positif. Berikut adalah penjelasan dalam bentuk diagram batang.
Grafik rata-rata skor pada setiap aspek

**Gambar 5.** Grafik Rata-Rata Skor Pada Setiap Aspek

**Gambar 6.** Grafik Rata-Rata Skor Pada Setiap Indikator

Keterangan:

Penilaian Indikator

F1: Daya tarik gambar dalam media pembelajaran

F2: Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran

F3: Kemudahan penggunaan tombol navigasi media

Format F4: Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung pembelajaran

F5: Kemampuan media animasi dalam menjelaskan materi pembelajaran

F6: Keserasian tampilan warna dalam media

F7: Kejelasan penggunaan huruf dalam media

I1: Kesesuaian judul dengan isi materi

I2: Dikelompokkan sesuai dengan sub kompetensi

Isi I3: Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

I4: Kelengkapan materi pada media

I5: Setiap bagian teridentifikasi dengan jelas

I6: Membangkitkan minat belajar

B1: Kemudahan ejaan tulisan untuk dibaca

B2: Bahasa yang digunakan sesuai EYD

Bahasa B3: Kemudahan bahasa untuk dipahami

B4: Mendorong minat baca pengguna

B5: Kejelasan makna kalimat dalam media

Uraian lebih lanjut mengenai hasil respon mahasiswa terhadap media interaktif H5P untuk panduan menulis cerita anak adalah sebagai berikut. Pada aspek Format terdapat enam indikator penilaian respon terhadap media, yaitu F1: Daya tarik gambar dalam media pembelajaran, F2: Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran, F3: Kemudahan penggunaan tombol navigasi media, F4: Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung pembelajaran, F5: Kemampuan media animasi dalam menjelaskan materi pembelajaran, F6: Keserasian tampilan warna dalam media, dan F7: Kejelasan penggunaan huruf dalam media. Skor setiap indikator pada aspek Format adalah F1 skor 92,7% termasuk kategori sangat positif, F2 skor 83,9% termasuk kategori positif, F3 skor 90,3% termasuk kategori sangat positif, F4 skor 87,9% termasuk kategori sangat positif, F5 skor 91,1% termasuk kategori sangat positif, F6 skor 92,7% termasuk kategori sangat positif, dan F7 skor 92,7% termasuk kategori sangat positif.

Pada aspek Isi terdapat enam indikator penilaian respon terhadap media, yaitu I1: Kesesuaian judul dengan isi materi, I2: Dikelompokkan sesuai dengan sub kompetensi, I3: Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, I4: Kelengkapan materi pada media, I5: Setiap bagian teridentifikasi dengan jelas, dan I6: Membangkitkan minat belajar. Skor setiap indikator pada aspek Isi adalah I1 skor 91,9% termasuk kategori sangat positif, I2 skor 89,5% termasuk kategori sangat positif, I3 skor 91,9% termasuk kategori sangat positif, I4 skor 89,5% termasuk kategori sangat positif, I5 skor 88,7% termasuk kategori sangat positif, dan I6 skor 91,1% termasuk kategori sangat positif.

Pada aspek Bahasa terdapat 5 indikator penilaian respon terhadap media, yaitu B1: Kemudahan ejaan tulisan untuk dibaca, B2: Bahasa yang digunakan sesuai EYD, B3: Kemudahan bahasa untuk dipahami, B4: Mendorong minat baca pengguna, dan B5: Kejelasan makna kalimat dalam media. Skor setiap indikator pada aspek Bahasa adalah B1 skor 91,1% termasuk kategori sangat positif, B2 skor 91,1% termasuk kategori sangat positif, B3 skor 91,1% termasuk kategori sangat positif, B4 skor 89,5% termasuk kategori sangat positif, dan B5 skor 91,1% termasuk kategori sangat positif.

Keseluruhan skor setiap indikator pada masing-masing aspek adalah di atas 85% menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat positif. Media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar, tulisan dan suara dapat meningkatkan perhatian, mem bawa siswa memahami ide dan mendapatkan informasi yang sangat kompleks dan membutuhkan penjelasan tersendiri, serta dapat mengatasi keterbatasan waktu, ukuran dan tempat (Widiyasanti & Ayriza, 2018).

Penyebarluasan

Tahap keempat yaitu penyebaran. Setelah divalidasi dan direvisi, tahap terakhir dari pengembangan dalam menggunakan model 4D adalah penyebaran. Produk media interaktif H5P sastra anak disosialisasikan kepada dosen di prodi PGSD UTM. Tujuannya adalah agar media dapat digunakan oleh para dosen di prodi PGSD juga sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran. Penyebaran produk ini juga dilakukan dengan mengirimkan link melalui grup whatsApp.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah pengembangan model 4D, yaitu *define, design, development, and disseminate*. Kelayakan media interaktif H5P sastra anak dianalisis melalui hasil validasi dari berbagai ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi atau kelayakan produk yaitu 90% menunjukkan bahwa media sangat layak. Kemenarikan atau kepositifan media interaktif H5P diukur dengan uji coba dan respon mahasiswa dengan skor 90,32% menunjukkan hasil bahwa media sangat positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., Ta'ali, T., Huda, A., & Irvan, D. (2022). Evaluasi Penggunaan Konten H5P Pada Learning Management System Universitas Negeri Padang; Perspektif Mahasiswa. *Edutech*, 21(3), 20–271. <https://doi.org/10.17509/e.v21i3.51801>
- Bariah, S. H., Imania, K. A. N., Afriandari, S., Purwanti, Y., & Nasrullah, I. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis H5P Moodle Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XII Di SMKN 10 Garut. *Petik*, 9(1), 53–62.
- Camellia, C., Dianti, P., & Deskoni, D. (2023). Urgensi Pengembangan Buku Ajar Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Perguruan Tinggi. *Bhinneka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 10(2), 277–283. <https://doi.org/10.36706/jbt.v10i2.22537>

- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang, 125–129.
- Muzakir, M. I., & Susanto. (2023). Implementasi Kurikulum Outcome Based Education (Obe) Dalam Sistem Pendidikan Tinggi Di Era Revolusi Industri 4.0 ([Implementation of the Outcome Based Education (OBE) Curriculum in the Higher Education System in the Era of Industrial Revolution 4.0). *Edukasiana: Journal of Islamic Education*, 2(1), 118–139.
- Rasyid, A. H. A., Yunitasari, B., Susila, I. W., Dewanto, D., Yunus, Y., & Santoso, D. I. (2022). Pengembangan Model Evaluasi Pembelajaran Berbasis Obe. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 7(1), 8–17. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n1.p8-17>
- Sukmawati, I., Prajoko, S., & Alamsyah, M. R. N. (2023). Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Pembelajaran Biologi Berdiferensiasi yang Menerapkan E-PjBL Berbantuan Media H5P. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 161. <https://doi.org/10.25157/jpb.v11i2.12235>
- Trimansyah, B. (2020). Panduan Penulisan Buku Cerita Anak. In Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Vol. 1).
- Utari, D. A., Miftachudin, M., Puspandari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2022). Pemanfaatan H5P Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), 63–69. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v7i1.14896>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>