

The Use of H5P in Islamic Religious Education Learning Media Development to Improving Self-Regulated Learning

Penggunaan H5P dalam Pengembangan Media Belajar Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar

Muhammad Angga Setiawan ¹⁾, Dzulfikar Akbar Romadlon ²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: dzulfikarakbar@umsida.ac.id

Abstract. *The problem of teaching and learning activities in schools is something that is often encountered by teachers when teaching. One of them is the lack of learning independence in students, the criteria for learning independence itself is that students can be said to learn independently if these students are active, creative, disciplined and responsible. Learning media is one of the solutions to support the realization of learning independence in students. One of them is the H5P learning media which is expected to realize and increase learning independence in students. This study uses the Kemmis-McTaggart model Classroom Action Research method which is divided into 2 cycles, namely cycle I and cycle II through 4 stages of research for each cycle, namely: planning, implementation, observation and reflection. The results of this study can be concluded that teaching and learning activities using H5P learning media can increase student learning independence. This can be seen from the increase in student learning independence from cycle I to cycle II.*

Keywords – Self-Regulated Learning; Learning Media; H5P

Abstrak. *Permasalahan kegiatan pembelajaran di sekolah adalah permasalahan yang seringkali dijumpai oleh pendidik ketika mengajar. Salah satunya ialah kurangnya kemandirian belajar pada siswa, kriteria kemandirian belajar itu sendiri adalah siswa dapat dikatakan belajar secara mandiri apabila siswa tersebut aktif, kreatif, disiplin dan bertanggung jawab. Media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk mendukung terwujudnya kemandirian belajar pada siswa. Salah satunya adalah media pembelajaran H5P yang diharapkan dapat mewujudkan dan meningkatkan kemandirian belajar pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis-McTaggart yang terbagi dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II melalui 4 tahapan penelitian untuk setiap siklusnya, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran H5P dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemandirian belajar mahasiswa dari siklus I ke siklus II.*

Kata Kunci – Kemandirian Belajar; Media Pembelajaran; H5P

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat-alat yang disusun untuk memudahkan dan mendukung pendidik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik secara gampang[1]. Media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas sangatlah urgen disebabkan pendidik dituntut untuk membuat keadaan kelas yang aktif dan kreatif sehingga proses pembelajaran berhasil dilaksanakan secara maksimal[2]. Implementasi media pembelajaran sepatutnya disusun dengan cara inovatif dan atraktif oleh pendidik dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran yang dimanfaatkan pendidik memiliki sifat visual sehingga pelajaran yang diberikan oleh pendidik akan menjadi fokus utama dan pusat perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar[3].

Peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran juga bisa ditingkatkan melewati media pembelajaran. Situasi ini bertepatan pada munculnya perkembangan teknologi di aspek pendidikan yang memotivasi pendidik agar konsisten terhadap peningkatan mutu pendidik. Upaya yang bisa dilaksanakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran

yakni mengurangi proses pembelajaran melalui kegiatan visual dengan mengganti proses pembelajaran melalui kegiatan verbal, solusi atas hal tersebut adalah melalui media pembelajaran[4]. Dariusz berpendapat bahwa manusia mendapatkan 90% informasi melalui indra pendengaran dan indra penglihatan, indra pendengaran sebesar 10% dan indra penglihatan sebesar 80%. Sisa 10 % informasi yang kita dapatkan melalui gabungan antara indra perasa, sentuhan dan penciuman[5]. Jadi, dapat kita simpulkan pendidik harus mengutamakan kegiatan pembelajaran melalui media pembelajaran untuk memperoleh target pembelajaran yang telah ditentukan.

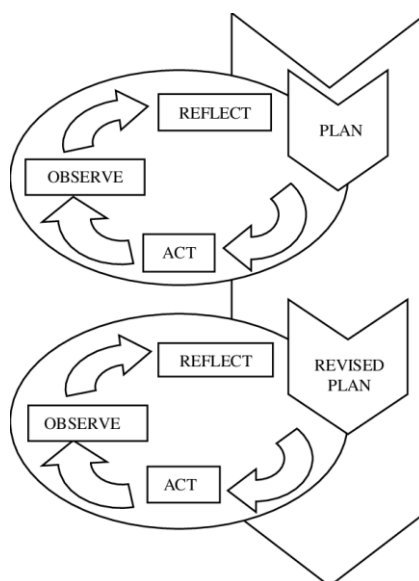
Media pembelajaran apabila kita lihat melalui jenis dan macamnya ada banyak sekali yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti *Kahoot*, *Virtual Reality*, *Microsoft Teams* merupakan beberapa contoh dari media pembelajaran digital yang seringkali dipergunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang terdengar asing sehingga jarang digunakan adalah media pembelajaran H5P. H5P merupakan media pembelajaran berbasis web secara onlinw yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyusun materi pembelajaran secara kreatif dan inovatif. H5P dalam penggunaannya merupakan media pembelajaran yang memungkinkan untuk digunakan oleh siapa saja dan kapan saja[6]. H5P memberikan banyak jenis fitur yang unik sehingga pendidik dapat menggunakannya se kreatif mungkin, pendidik juga dapat memilih fitur yang cocok materi pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran H5P juga merupakan media pembelajaran yang memungkinkan untuk dipergunakan secara gratis tanpa dipungut biaya[7]. Fitur-fitur interaktif yang dimiliki H5P sehingga dapat disusun oleh pendidik se kreatif mungkin yaitu: mengisi soal-soal berupa kuis, essay, dan pilihan ganda, video pembelajaran, menandai kata, menjodohkan jawaban dan masih banyak lagi. Pendidik juga bisa mengamati keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran apakah siswa tersebut sudah ataupun mengakses media pembelajaran H5P. Dalam pemanfaatan H5P selain digunakan pada bidang pendidikan juga dapat dimanfaatkan untuk bidang lain seperti: manajemen, marketing dan bisnis.[8].

Media pembelajaran dalam penggunaannya sangatlah urgen bagi peserta didik agar peserta didik bisa belajar secara mandiri. Kemandirian belajar merupakan aktivitas belajar mengutamakan teknik metakognisi seperti: kontrol, rancangan dan emosional pribadi manusia. Kemandirian belajar dalam gagasan merupakan suatu pemikiran terkait bagaimana manusia dapat mengontrol pribadinya secara utuh untuk belajar mandiri[9]. Kemandirian belajar dalam implementasinya yaitu siswa berperan sebagai tokoh utama dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Siswa memilih sendiri bagaimana teknik belajar, metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang siswa lakukan dengan cara mandiri. Kemandirian belajar memprioritaskan tanggung jawab dan disiplin siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan mereka[10]. Suciati berpendapat bahwa siswa dapat dikatakan belajar secara mandiri jika siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara bertanggung jawab, disiplin, kreatif dan aktif[11].

Dalam Surat Ar-Ra'd [13]: 11, Allah SWT berfirman, "Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri." Ini adalah salah satu akhlak yang diajarkan dalam Islam. Ayat-ayat di atas secara jelas mengarahkan umat Islam untuk secara konsisten berjuang dalam menghadapi berbagai masalah dan meningkatkan diri mereka sendiri. Allah SWT memerintahkan umat Islam untuk memiliki kemandirian untuk mencapai apa yang kita inginkan karena dengan kemandirian kita dapat mengubah keadaan kita menjadi lebih baik dan kita dapat terus melakukan kebaikan.[12]. Pendidikan agama Islam bertujuan untuk membentuk akhlak sebagai suatu kewajiban yang suci dan ibadah dengan mempertimbangkan kedua dunia dan akhirat[13]. Oleh karena itu kemandirian belajar merupakan sesuatu yang sangat urgen dilakukan oleh pendidik untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*). Di mana peneliti berperan sebagai pelaku kedua ataupun pengamat (*observer*) dengan menyusun media pembelajaran yang akan dimanfaatkan oleh guru dengan tujuan untuk memberikan jalan keluar atas permasalahan yang hadir di kelas yaitu untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik[19]. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Kemmis-McTaggart, model ini dalam pelaksanaannya membagi menjadi 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, setiap siklusnya dilaksanakan 4 tahap penelitian secara bertahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*)[20]. Bentuk model Kemmis-McTaggart sebagai berikut[21]:

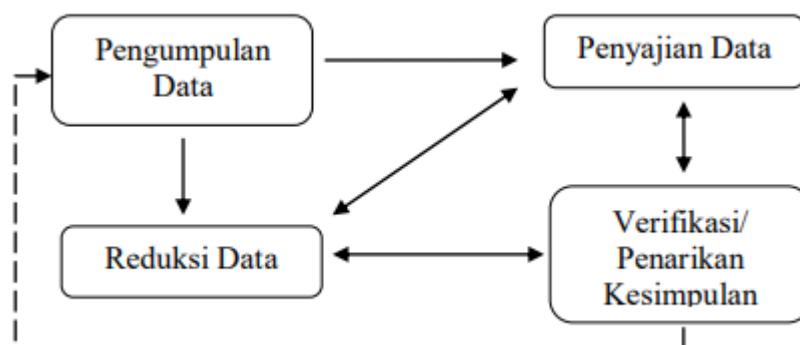


Gambar 1. Model Kemmis-McTaggart

Asrori berpendapat bahwa, pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan proses tahapan-tahapan yaitu: tahap perencanaan, yaitu tahap awal yang terdiri perencanaan dan perancangan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan, yaitu tahap kedua yang terdiri dari aktivitas pemberian materi-materi pelajaran, diskusi, dan pengerjaan kuis. Tahap pengamatan, yaitu tahap ketiga yang terdiri dari aktivitas pencatatan data dan informasi dengan mengisi lembar observasi kegiatan peserta didik pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, melalui observasi pembelajaran yang menghasilkan dan memunculkan peningkatan ataupun penurunan pada peserta didik. Yang terakhir tahap refleksi yang terdiri dari kegiatan berupa fokus peneliti terhadap evaluasi yang terjadi pada aktivitas pembelajaran selama berlangsungnya penelitian sehingga peneliti dapat melakukan evaluasi dan refleksi untuk pelaksanaan lanjutan siklus berikutnya[22].

Kuesioner, wawancara, dokumentasi, dan observasi digunakan untuk melakukan penelitian. Sugiyono menggambarkan kuesioner sebagai proses pengumpulan data yang dilakukan secara berjenjang dengan alat bantu pertanyaan yang ditujukan kepada responden. Wawancara adalah proses di mana orang yang diwawancarai dan orang yang diwawancarai berbagi informasi, baik data maupun pendapat, melalui tanya jawab. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menggabungkan ide atau gagasan. Proses pengumpulan data yang mencakup tulisan, gambar, dan karya seni dari penelitian dikenal sebagai dokumentasi. Selanjutnya adalah pengamatan langsung, di mana peneliti melihat kondisi lapangan dan keadaan objek penelitian. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah, observasi ini dilakukan[23].

Peneliti akan melakukan penelitian dengan metode analisis data Miles-Huberman dengan langkah-langkah penelitian, yaitu: proses penarikan kesimpulan, penyajian data, reduksi data dan pengumpulan data[24]:



Gambar 2. Model Miles-Huberman

Rijali menyatakan bahwa proses penelaahan jenis dan sumber data disebut pengumpulan data. Reduksi data digunakan untuk memilih dan fokus pada menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari penelitian. Ketika kumpulan data dan informasi disusun untuk mencapai kesimpulan, ini disebut penyajian data. Selama penelitian, dari awal hingga akhir, peneliti melakukan penarikan kesimpulan secara berkala untuk mencapai kesimpulan yang lebih rinci[25].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran H5P fitur *course presentation*. Berfokus pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, kelas IX E SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo melakukan penelitian ini. Aqiqah dan qurban adalah subjek penelitian. Sebuah studi lapangan telah menunjukkan bahwa siswa di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo tidak memenuhi standar belajar mandiri. Mereka tidak memenuhi syarat pembelajaran yang aktif, kreatif, disiplin, dan bertanggung jawab. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Siklus I dan II terdiri dari empat tahapan penelitian: observasi, refleksi, pelaksanaan, dan perencanaan. Link Akses: <https://h5p.org/node/1442932>

A. Analisa Konsep Kemandirian Belajar

Suciati berpendapat bahwa apabila siswa aktif, kreatif, bertanggung jawab, dan berdisiplin, mereka dianggap mandiri dalam belajar. Hamzah mengatakan pembelajaran aktif adalah jenis pembelajaran di mana guru membantu dan fasilitasi pembelajaran. Siswa, guru, dan sumber belajar lainnya berinteraksi satu sama lain selama proses pembelajaran. Siswa tidak terbebani secara pribadi dengan masalah yang muncul selama proses belajar. [26].

Susanto menyatakan bahwa pembelajaran secara kreatif merupakan kegiatan belajar mengajar bukan hanya bergantung pada kurikulum dan RPP karena itu bukan hanya dokumen yang harus dipertimbangkan dan dikembangkan. Untuk meningkatkan dan mempelajari keterampilan tertentu, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Ini memerlukan inovasi dan kreativitas dalam penggunaan sumber daya, bahan, dan fasilitas pembelajaran.[27].

Atikah menjelaskan disiplin belajar sebagai belajar yang dilakukan tanpa perintah guru atau orang tua dengan tujuan agar siswa mencapai hasil terbaik. Dia percaya bahwa disiplin belajar dapat meningkatkan potensi belajar siswa jika diterapkan secara konsisten.[28].

Pembelajaran yang bertanggung jawab, menurut Kuntjojo, adalah pembelajaran yang melibatkan siswa sehingga mereka merasa bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari. Ini membantu siswa menjadi lebih sadar bahwa mereka harus melakukan apa yang mereka pelajari demi kepentingan mereka sendiri.[29].

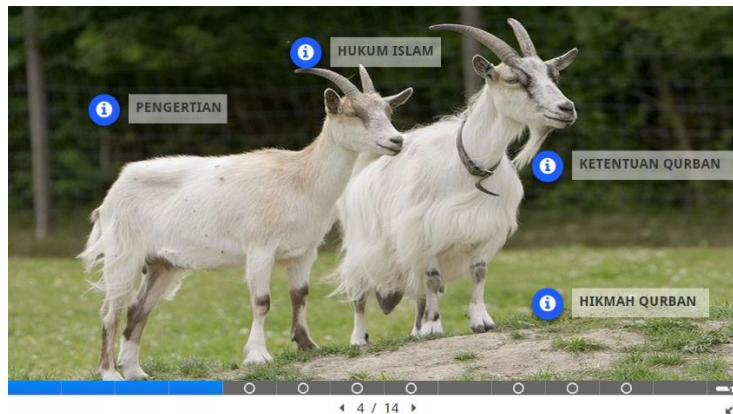
B. Siklus I (Cycle I)

1. Perencanaan (*planning*)

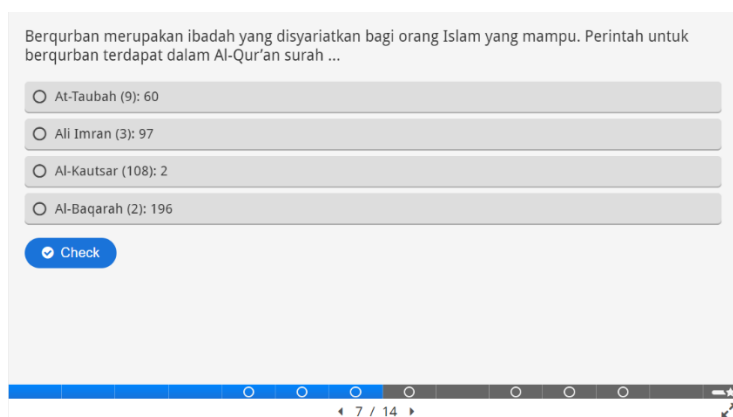
Di langkah *planning cycle I*, media pembelajaran menggunakan H5P dibuat, tujuan kegiatan belajar mengajar ditentukan, dan RPP dibuat. Selanjutnya, dibuat skenario pelaksanaan yang akan dilakukan selama pembelajaran, dan media pembelajaran H5P digunakan untuk menentukan langkah-langkah proses pembelajaran. Peneliti juga membuat alat pendukung untuk penelitian, seperti lembar observasi dan instrumen penelitian. Sebelum tahap pelaksanaan, peneliti.

Judul Materi	Qurban dan Aqiqah
Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas	IX
Tahun Ajar	2023/2024
Tujuan Pembelajaran	Menjelaskan ketentuan dan hikmah penyembelihan qurban dan aqiqah Mendemonstrasikan tata cara penyembelihan qurban dan aqiqah Mengidentifikasi hikmah qurban dan aqiqah Meyakini bahwa ibadah qurban dan aqiqah merupakan perintah agama

Gambar 3. Pembuatan Media Pembelajaran



Gambar 4. Pembuatan Media Pembelajaran



Gambar 5. Pembuatan Media Pembelajaran

2. Pelaksanaan (*acting*)

Di langkah *acting cycle I*, tujuan pembelajaran materi aqiqah dan qurban disampaikan oleh guru agama Islam. Guru kemudian menjelaskan cara menggunakan media H5P. Peneliti mengamati bagaimana pembelajaran berlangsung selama kelas. Pada titik ini, peneliti berfokus pada bahan pembelajaran guru daripada materi pembelajaran.

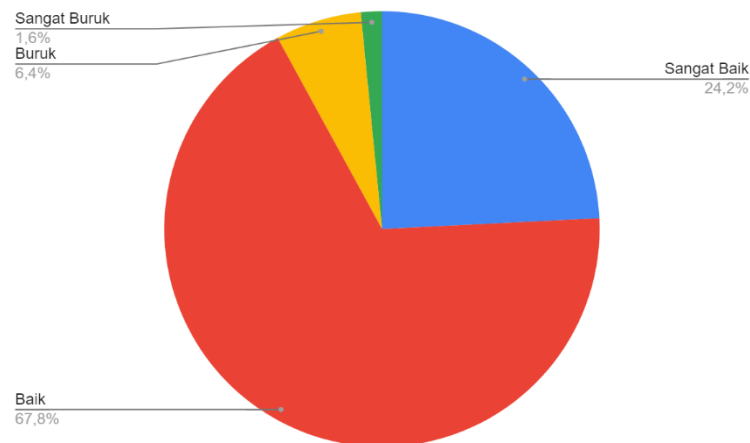


Gambar 6. *Acting cycle I*

3. Pengamatan (*observing*)

Di langkah *acting cycle I*, dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran H5P untuk mengumpulkan data tentang keterampilan belajar mengajar siswa dan strategi untuk meningkatkan kemandirian belajar. Wawancara dengan guru pengampu digunakan untuk mengumpulkan data ini. Pertanyaan angket dan wawancara menentukan kemandirian belajar:

bertanggung jawab, disiplin, kreatif dan aktif.



Gambar 7. Gambar Hasil Cycle I

Di gambar 7. cycle I, menghasilkan gambar berupa diagram yang menunjukkan kemandirian belajar siswa sangat baik 24,2%, baik 67,8%, buruk 6,4%, dan sangat buruk 1,6%.

4. Refleksi (*reflecting*)

Di langkah *reflecting cycle I*, dilakukan dengan merangkum evaluasi dari kegiatan belajar mengajar siswa pada *cycle I* untuk melakukan evaluasi dan refleksi terhadap penggunaan media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran di kelas di *cycle I* dan diteruskan di *cycle II*. Dapat disimpulkan kegiatan ini menilai kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan menemukan bahwa petunjuk penggunaan media pembelajaran HSP kurang instruktif, yang menyebabkan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa. Solusi yang diberikan adalah media pembelajaran diberikan arahan atau petunjuk penggunaan untuk digunakan oleh siswa, dan evaluasi media pembelajaran tidak cukup baik.

C. Siklus II (*Cycle II*)

1. Perencanaan (*planning*)

Di langkah *planning cycle II*, peneliti menyusun kesimpulan dan memberikan arahan berupa instruksi untuk siswa agar lebih mudah mengerti terhadap isi dari materi pembelajaran.

Jenis Ibadah	Qurban	Aqiqah
Pengertian (bahasa)	Dekat	Memutus, melubangi
Pengertian (istilah)	Ibadah penyembelihan hewan tertentu atas dasar perintah Allah SWT.	Menyembelih sebagai tanda syukur kepada Allah SWT atas lahirnya anak
Hukum	Wajib bagi yang mampu	Sunah Muakkad
Sumber hukum	Al-Kautsar (108): 2	Ibnu Majah no. 3165
Hari pelaksanaan	Tanggal 10, 11, 12 dan 13 Zulhijah	Hari ke 7, 14, 21 yang paling utama
Jenis hewan	Kambing, domba, sapi, kerbau, unta	Kambing, Domba
Pembagian	Mentah	Masak

Gambar 8 Pembuatan media pembelajaran

2. Pelaksanaan (*acting*)

Di langkah *acting cycle II*, dikerjakan dengan langkah-langkah yang sama dengan *acting cycle II*, yaitu tujuan pembelajaran dengan materi aqiqah dan qurban disampaikan oleh guru

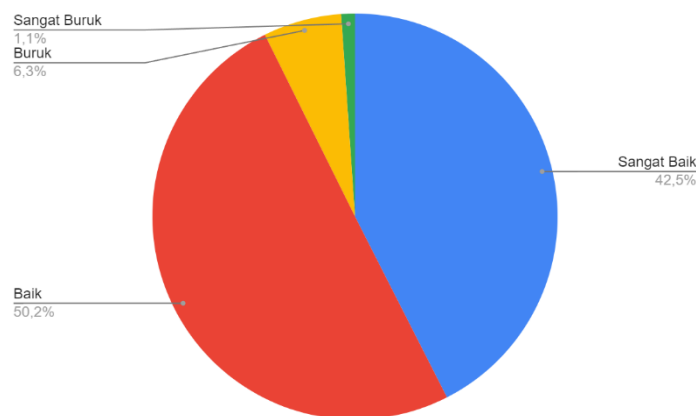
agama Islam. Guru kemudian menjelaskan cara menggunakan media HSP. Peneliti mengamati bagaimana pembelajaran berlangsung selama kelas. Pada titik ini, peneliti berfokus pada bahan pembelajaran guru daripada materi pembelajaran.



Gambar 9. *Acting cycle II*

3. Pengamatan (*observing*)

Di langkah *observing cycle II*, dikerjakan dengan langkah-langkah yang sama dengan *observing cycle II*, yaitu Peneliti menggunakan media pembelajaran HSP untuk mengumpulkan data tentang keterampilan belajar mengajar siswa dan strategi untuk meningkatkan kemandirian belajar. Wawancara dengan guru pengampu digunakan untuk mengumpulkan data ini. Pertanyaan angket dan wawancara yang menentukan kemandirian belajar yaitu: bertanggung jawab, disiplin, kreatif, dan aktif



Gambar 10. Gambar Hasil *Cycle I*

Di langkah *cycle II*, menghasilkan statistik sangat baik 42,5%, baik 50,2% buruk 6,3%, dan sangat buruk 1,1%.

4. Refleksi (*reflecting*)

Di langkah *reflecting II*, menyimpulkan penelitian ini meningkatkan hasil kemandirian belajar siswa yaitu sangat baik 24,2%, baik 67,8%, buruk 6,4%, dan sangat buruk 1,6%. Meningkat menjadi sangat baik 42,5%, baik 50,2% buruk 6,3%, dan sangat buruk 1,1%. Berdasarkan wawancara dan survey peneliti juga menemukan lebih dari 90% siswa setuju bahwa media pembelajaran HSP dapat membuat siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran HSP oleh guru terbukti dapat meningkatkan hasil kemandirian belajar siswa secara pesat. Kemandirian belajar dalam pelaksanaannya dapat dilakukan apabila siswa dapat belajar secara bertanggung jawab, disiplin, kreatif dan aktif maka siswa dapat dikategorikan sebagai siswa yang belajar secara mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo terutama kepada Fakultas Agama Islam, Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah membatu saya dalam menyelesaikan proses artikel dalam penyelesaian tugas akhir ini dengan baik.

REFERENSI

- [1] S. Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN* Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- [2] U. Setiawan et al., "MEDIA PEMBELAJARAN (CARA BELAJAR AKTIF: GURU SENANG MENGAJAR SISWA SENANG BELAJAR)," 2022.
- [3] A. Fadilah, K. R. Nurzakiah, N. A. Kanya, S. P. Hidayat, and U. Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *J. Stud. Res.*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Jan. 2023, doi: 10.55606/jsr.v1i2.938.
- [4] A. Kristanto, "Media pembelajaran," Surabaya Bintang Surabaya, 2016.
- [5] D. Man and R. Olchawa, "The Possibilities of Using BCI Technology in Biomedical Engineering," in *Biomedical Engineering and Neuroscience*, W. P. Hunek and S. Paszkiel, Eds., in *Advances in Intelligent Systems and Computing*. Cham: Springer International Publishing, 2018, pp. 30–37. doi: 10.1007/978-3-319-75025-5_4.
- [6] J. A. Wicaksono, R. B. Setiarini, O. Ikeda, and A. Novawan, "The Use of H5P in Teaching English," presented at the The First International Conference on Social Science, Humanity, and Public Health (ICOSHIP 2020), Atlantis Press, Jan. 2021, pp. 227–230. doi: 10.2991/assehr.k.210101.049.
- [7] G. Kiryakova, "Engaging Learning Content for Digital Learners," *TEM J.*, vol. 11, no. 4, pp. 1958–1964, 2022.
- [8] R. Singleton and A. Charlton, "Creating H5P content for active learning," *Pac. J. Technol. Enhanc. Learn.*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, 2020, doi: 10.24135/pjtel.v2i1.32.
- [9] W. Suciono, *BERPIKIR KRITIS (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik dan Efikasi Diri)*. Penerbit Adab, 2021.
- [10] E. B. Santosa, *Self-Regulated Learning: Kajian Teoritis dan Praktis dalam Proses Pembelajaran*. Academia Publication, 2021.
- [11] W. Suciati, *Kiat Sukses Melalui Kecerdasan Emosional Dan Kemandirian Belajar*. CV. Rasi Terbit, 2016. Accessed: Sep. 18, 2023. [Online]. Available: //www.digilib.staimuttaqien.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D3131
- [12] Ovi Ernanda Sari, *PENGARUH KEMANDIRIAN BELAJAR TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12 PEKANBARU*. 2019.
- [13] I. Ishak, "Karakteristik Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan," *FiTUA J. Studi Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 167–178, 2021.
- [14] D. A. Utari, M. Miftachudin, L. E. Puspendari, I. Erawati, and D. Cahyaningati, "PEMANFAATAN H5P DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ONLINE INTERAKTIF," *J. Pendidik. Bhs. Dan Sastra Indones. Met.*, vol. 7, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2022, doi: 10.21107/metalingua.v7i1.14896.
- [15] A. Sultoni, Riswandi, Muallimin, and F. Y. J, "Development of Qawā'id Learning Media Based on H5P Applications to Increase Student Enthusiasm for Learning at MTsN 1 Pringsewu / Pengembangan Media Pembelajaran Qawā'id Berbasis Aplikasi H5P untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa MTsN 1 Pringsewu," *Al Mahāra J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 7, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2021, doi: 10.14421/almahara.2021.072-07.
- [16] S. H. Bariyah, K. A. N. Imania, S. Alfandari, Y. Purwanti, and I. Nasrullah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis H5P Moodle Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XII Di SMKN 10 Garut," *PETIK J. Pendidik. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 9, no. 1, Art. no. 1, Mar. 2023, doi: 10.31980/jpetik.v9i1.2266.
- [17] "DEVELOPMENT AND APPLICATION OF H5P CONTENT IN LMS-BASED E-LEARNING USING MOODLE | JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)," Jun. 2021, Accessed: Sep. 21, 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/931>
- [18] A. N. Yusuf, "Pengembangan interaktivitas video pembelajaran menggunakan plugin h5p moodle pada muatan pelajaran IPA sekolah dasar / Amanda Nabila Yusuf," diploma, Universitas Negeri Malang, 2022. Accessed: Sep. 21, 2023. [Online]. Available: <http://repository.um.ac.id/265551/>
- [19] 2016126801 Gunawan Adnan, - Rukminingsih, and - Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020. Accessed: Sep. 21, 2023. [Online]. Available: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/>
- [20] "Action Research," Fully Inclusive Practitioner Research (FIPR). Accessed: Sep. 21, 2023. [Online]. Available: <https://www.fullyinclusivepr.com/action-research.html>
- [21] "Figure 1. Classroom Action Research Cycle of Kemmis and Taggart Models.," ResearchGate. Accessed: Sep. 27, 2023. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/figure/Classroom-Action-Research-Cycle-of-Kemmis-and-Taggart-Models_fig1_346703805
- [22] A. Asrori and R. Rusman, "Classroom Action Research: Pengembangan Kompetensi Guru." Pena Persada, 2020. Accessed: Jan. 03, 2024. [Online]. Available: <https://repository.um->

surabaya.ac.id/4459/1/Classroom_Action_Research_Pengembangan_Kompetensi_Guru_.pdf

[23] P. D. Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)," Metode Penelit. Pendidik., vol. 67, 2019.

[24] "G.311.15.0080-06-BAB-III-20190828084118.pdf." Accessed: Jan. 03, 2024. [Online]. Available: <https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2015/G.311.15.0080/G.311.15.0080-06-BAB-III-20190828084118.pdf>

[25] A. Rijali, "ANALISIS DATA KUALITATIF," Alhadharah J. Ilmu Dakwah, vol. 17, p. 81, Jan. 2019, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.

[26] H. B. Uno and N. Mohamad, Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik. Bumi Aksara, 2022.

[27] D. S. M.Pd, Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif & Efisien, Menyenangkan (PAIKEM). Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022.

[28] A. Mumpuni, Integrasi Nilai Karakter dalam Buku Pelajaran: Analisis Konten Buku Teks Kurikulum 2013. Deepublish, 2018.

[29] D. K. M.Pd.,M.Psi, PSIKOLOGI PENDIDIKAN - Buku 1. GUEPEDIA.