



## **PELATIHAN VIDEO INTERAKTIF H5P BAGI GURU-GURU DI SEKOLAH PENGGERAK**

**Doni Andra<sup>1</sup>, Rangga Firdaus<sup>2\*</sup>, Erimson Sirergar<sup>3</sup>, Margaretha Karolina Sagala<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Lampung University, Bandar Lampung, Lampung, Indonesia

Penulis Korespondensi: [ranggafirdaus@fkip.unila.ac.id](mailto:ranggafirdaus@fkip.unila.ac.id)

### **Abstrak**

Kondisi new normal di dunia pendidikan menjadi tantangan, baik bagi guru maupun peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Aktivitas pembelajaran yang selama ini dilakukan secara berkelompok dan tatap muka harus beralih ke pembelajaran daring. Hal ini yang menjadi tantangan baru bagi guru dan peserta didik dalam upaya penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang optimal. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru-guru sekolah penggerak terkait: (1) Media pembelajaran; (2) Video pembelajaran; (3) H5P; (4) Perancangan dan pembuatan video pembelajaran H5P; dan (5) Meningkatkan keterampilan guru-guru sekolah penggerak terkait jenis konten e-Learning, termasuk slide dengan kuis, video interaktif, dan simulasi. Untuk menyelesaikan permasalahan mitra, Tim pengusul memberikan solusi dengan melakukan tahap awal, yaitu pemaparan materi terkait media pembelajaran, macam-macam video interaktif, dan pengenalan website atau aplikasi yang digunakan untuk membuat video interaktif. Tahapan inti yaitu pengenalan website H5P kepada para guru dan mengenalkan tools yang ada di website H5P. Tahap yang terakhir adalah tahap praktik di mana guru-guru sekolah penggerak menyampaikan keterlaksanaan dan kendala-kendala yang dihadapi selama melakukan praktik pembuatan video interaktif, post-test, dan penilaian produk H5P. Berdasarkan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka diketahui bahwa terdapat 75% peserta yang tingkat pemahamannya mencapai kategori minimal, yaitu "paham", sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diselenggarakan oleh Tim pelaksana berjalan sesuai dengan target yang ditetapkan. Kegiatan ini telah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terkait pelatihan video interaktif di sekolah penggerak.

**Kata kunci:** *H5P; Media Pembelajaran; Video Interaktif*

### **1. Pendahuluan**

Saat ini, aktivitas berdampingan di tengah-tengah pandemi Covid-19 menjadi hal yang baru di masyarakat. Masyarakat harus tetap waspada untuk beraktivitas dan melakukan kegiatan sehari-hari, termasuk dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya menjadi hambatan, kondisi new normal di dunia Pendidikan juga menjadi tantangan, baik bagi guru maupun peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar tersebut. Aktivitas pembelajaran yang selama ini dilakukan secara berkelompok dan tatap muka



harus beralih ke pembelajaran daring. Perlu pemanfaatan teknologi dalam penyelenggaraan pembelajaran daring tersebut. Hal ini yang menjadi tantangan baru bagi guru dan peserta didik dalam upaya penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang optimal.

Bagi guru, untuk membuat suasana belajar yang kondusif ke dalam bentuk virtual, dituntut kreativitas dan inovasi dalam menyusun model pembelajaran baru yang harus dilaksanakan. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi guru. Sementara bagi peserta didik, pembelajaran jarak jauh dan berhadapan dengan layar komputer dan handphone menjadi adaptasi baru yang wajib dilaksanakan dengan berbagai tantangan yang dihadapi, apalagi jika pembelajaran yang disajikan oleh guru tidak menarik.

Pembuatan konten interaktif dengan teknologi HTML5 dapat diakses di situs web h5p.org. Konten e-learning yang diciptakan memiliki media pembelajaran yang bersifat interaktif hingga mampu menimbulkan dan menambah motivasi dalam belajar. Untuk itu dibutuhkan media yang tepat untuk membuat konten interaktif, agar dapat merangsang respons positif dari setiap materi pembelajaran yang disampaikan (Ramliyana & Ramdhan, 2020). H5P.org merupakan platform content creator yang menggunakan teknologi HTML 5 yang kompetibel dengan berbagai platform LMS (Handoko, 2016). H5P menyediakan berbagai konten interaktif, seperti video interaktif, kuis interaktif, presentasi interaktif, dan lainnya.

Terdapat banyak keuntungan menggunakan H5P untuk mengembangkan konten, yaitu: (1) Tidak hanya gratis, H5P didukung dengan forum dan pembaruan, dan memberikan contoh dan tutorial untuk membantu memulai; (2) Berbasis cloud berarti siapa pun di tim dapat mengakses, membuat, dan mengedit konten dari komputer mana pun (selama semua menggunakan akun login yang sama); (3) Konten tidak hanya interaktif, tetapi responsif terhadap berbagai ukuran layar dan mobile friendly (karena menggunakan html5 coding); dan (4) Konten tertanam dengan mulus ke dalam Moodle atau halaman web dan setiap perubahan diperbarui.

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, maka diketahui bahwa belum optimalnya pembelajaran daring yang dialami oleh mitra disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor yang menjadi penghambat pembelajaran daring antara lain fasilitas pembelajaran, kuota internet, serta motivasi belajar siswa yang rendah. H5P menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan mitra. H5P adalah framework web berbasis HTML 5 yang menyediakan akses untuk berbagai konten interaktif, seperti presentasi, video interaktif, memory game, kuis, pilihan ganda, drag and drop, dan lain-lain. H5P merupakan framework gratis, opensource, dan responsif. H5P dapat diintegrasikan ke dalam moodle. H5P dapat dipadukan dengan video untuk menyediakan video interaktif, yaitu video dari YouTube atau sumber lain yang dipadukan dengan pertanyaan atau aktivitas lain yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Terkait pembuatan video interaktif H5P, banyak aplikasi yang digunakan secara gratis dan mudah.



Oleh karena itu, tim pengabdian mengadakan pelatihan video interaktif H5P bagi guru-guru di sekolah penggerak, yang meliputi jenis konten e-learning, termasuk slide dengan kuis, video interaktif, dan simulasi

Tujuan kegiatan dari pengabdian ini yaitu:

- a) Meningkatkan pemahaman guru-guru sekolah penggerak terkait media pembelajaran.
- b) Meningkatkan pemahaman guru-guru sekolah penggerak terkait video pembelajaran.
- c) Meningkatkan pemahaman guru-guru sekolah penggerak terkait H5P.
- d) Meningkatkan pemahaman guru-guru sekolah penggerak terkait perancangan dan pembuatan video pembelajaran H5P.
- e) Meningkatkan keterampilan guru-guru sekolah penggerak terkait jenis konten e-Learning, termasuk slide dengan kuis, video interaktif, dan simulasi.

Manfaat yang diperoleh oleh para guru setelah mengikuti kegiatan pengabdian adalah:

- a) Meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru sekolah penggerak dalam merancang serta membuat video pembelajaran H5P.
- b) Membantu guru-guru sekolah penggerak untuk mengatasi masalah pembelajaran daring pasca pandemi Covid-19.
- c) Meningkatkan keterampilan guru-guru sekolah penggerak dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring.
- d) Meningkatkan kualitas pembelajaran guru di kelas virtual.
- e) Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.
- f) Menumbuhkan sikap positif siswa dalam mengikuti pembelajaran daring.

### **Studi Literatur**

Untuk menyelesaikan permasalahan mitra, tim pengabdian memberikan solusi dengan memberikan pelatihan dan praktik pembuatan video interaktif berbasis H5P bagi guru-guru sekolah penggerak, yang dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama, yaitu tahap awal. Para guru di sekolah penggerak diberikan materi tentang video interaktif dan H5P. Bagian kedua, tahap inti, yaitu para guru sekolah penggerak melakukan praktik untuk membuat video interaktif berbasis H5P.

Kajian pustaka yang dijadikan dasar pemberian solusi yaitu: 1. Media Pembelajaran 2. Video Interaktif, 3. H5P

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pengajar untuk menyampaikan materi atau pokok bahasan kepada peserta didik seperti siswa atau mahasiswa (Utari et al., n.d.). Menurut Arif Rahman (2011), media merupakan sarana komunikasi yang merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media meliputi enam kategori dasar, yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa (manipulative) benda-benda, dan manusia. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu fisik ataupun teknis untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Adam, Steffi, 2015).



Dalam menggunakan media, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik yang membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan (Permatasari, Iseu Synthia, Nana Hendrapipta, 2019).

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran, baik secara tatap muka maupun pembelajaran daring. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran, biasanya guru/pendidik menggunakan media sebagai sarana belajar (Arsyad, 2011). Pembelajaran yang menggunakan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, rangsangan belajar, dan memberi pengaruh psikologis pada peserta didik sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Hidayah, Nurul, 2017). Pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk bisa melibatkan peserta didik selama prosesnya (Setyoningtyas & Ghofur, 2021).

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sangat bervariasi dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. Beberapa media pembelajaran digunakan untuk mendukung proses belajar peserta didik, salah satunya yakni media berbasis video. Video memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses, mengajarkan keterampilan, serta dapat diulang (Agustriana et al., 2014).

### ***Video Interaktif***

Video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai (Wiarso, 2016). Video dapat diartikan sebagai bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi (Sofiyullah, 2018). Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun secara berkelompok. Video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman tersendiri kepada siswa, selain itu juga dikarenakan kemampuan video cukup efektif untuk memvisualisasikan materi yang bersifat dinamis (Sofiyullah, 2018).

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Firmansah & Firdaus, 2020). Video pembelajaran interaktif menyediakan materi-materi dengan ilustrasi visual dan audio sehingga lebih mudah dipahami. Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk., (2017:201), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut. Penggunaan konten interaktif sangatlah dibutuhkan pada proses

pembelajaran daring seperti sekarang ini. Penggunaan konten interaktif dalam proses pembelajaran dituntut agar dapat menarik perhatian serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan pada konten interaktif.

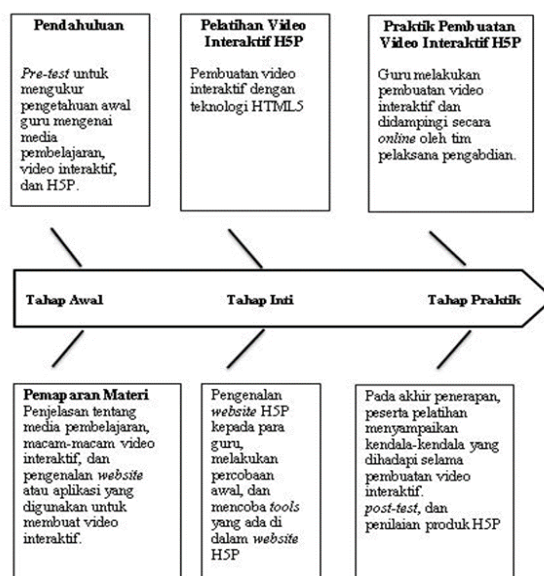
### **H5P**

H5P adalah singkatan untuk HTML 5 Package yang bertujuan untuk memudahkan semua orang dalam membuat, membagikan, dan menggunakan kembali konten HTML 5 interaktif (Sofiyullah, 2018). H5P adalah kerangka kerja kolaborasi konten sumber terbuka dan gratis berdasarkan JavaScript. Teknologi HTML5 ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten web melalui berbagai fitur-fitur yang dikembangkan oleh H5P. H5P menyediakan berbagai konten interaktif, seperti video interaktif, kuis interaktif, presentasi interaktif, dan lainnya.

H5P memiliki kelebihan dari segi pemanfaatannya dalam media pembelajaran daripada aplikasi yang lain. Salah satu kelebihannya adalah interactive feature yang ada pada H5P, sehingga penggunaan H5P sebagai media pembelajaran dapat menjadi lebih efisien dan efektif. Seperti yang dikatakan oleh Bloomsburg (2006), *e-learning is a learning media, which includes self-motivation, communication, efficiency, and technology due to the limitation of social interaction, students' should maintain their motivation*, sehingga dengan adanya keterbatasan antara pengajar dan siswa dalam berinteraksi di kelas, H5P dapat meningkatkan keterbatasan tersebut (Utari et al., n.d.).

## **2. Bahan dan Metode**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode ceramah dan workshop. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dijelaskan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian



### **Partisipasi Mitra**

Mitra dalam kegiatan ini adalah para guru yang berperan aktif dalam mengikuti pelatihan, dimulai dengan mengikuti pemaparan materi oleh tim pengabdian dan melakukan praktik untuk mengimplementasikan materi yang telah disampaikan, sampai dengan menyampaikan kendala-kendala serta kesulitan yang dihadapi dalam mengimplementasikan pembuatan video interaktif. Pada kegiatan pelatihan ini, keaktifan para guru sebagai peserta pelatihan sangat dituntut karena diharapkan mereka dapat mengimplementasikan materi yang telah diperoleh dalam mengikuti kegiatan ini. Keaktifan dan keterampilan dari tim pelaksana juga dituntut karena keaktifan dari tim pelaksana mempengaruhi hasil keterampilan dan keaktifan peserta dalam pelatihan ini.

### **Kesiapan Tim Pengabdian**

Implementasi penyelesaian masalah dilakukan dengan metode pemaparan materi, tanya jawab, dan demonstrasi praktik pembuatan video interaktif H5P kepada seluruh peserta pelatihan.

Tahapan-tahapan implementasi penyelesaian masalah dijelaskan sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai video interaktif.
2. Memberikan pengetahuan mengenai urgensi dan manfaat video interaktif.
3. Memberikan keterampilan untuk dapat mengolah sebuah video interaktif.
4. Pendampingan pelaksanaan pada proses pembuatan video interaktif menggunakan H5P kepada para guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kalirejo.

### **Pihak Pihak Terlibat**

Pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan ini yaitu:

1. Para guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kalirejo berjumlah 20 orang.
2. Dosen PS Pendidikan Teknologi Informasi berjumlah 4 orang, sebagai pelaksana utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
3. Mahasiswa PS Pendidikan teknologi Informasi berjumlah 3 orang, membantu pelaksanaan pelatihan, membantu membimbing dalam melakukan praktik pelatihan pembuatan video interaktif, serta membantu mendokumentasikan rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sekolah menengah pertama Negeri 1 Kalirejo

### **Pelaksanaan Pengabdian**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah dilaksanakan pada tanggal 20 September 2022 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kalirejo, Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah. Sekolah ini merupakan sekolah penggerak. Peserta dalam pelatihan ini adalah para guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kalirejo.

Pada tahap awal, kegiatan ini dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi guna memberikan pemahaman kepada para guru mengenai video interaktif dan kegunaannya, cara pembuatan, serta manfaat video interaktif.



**Gambar 2.** Guru dan Murid SMPN1 kalirejo



**Gambar 3.** Tiba di Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat



**Gambar 4.** Penyampaian materi seputar video interaktif oleh Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.

Rangkaian materi yang disampaikan pada pelatihan tersebut mencakup beberapa poin materi, yaitu:

1. Memberikan pengetahuan terkait pentingnya video interaktif H5P.
2. Memberikan penjelasan dan pemahaman tentang pengertian video interaktif H5P.
3. Memberikan pemahaman terkait fungsi dan urgensi dari video interaktif H5P.
4. Memberikan pemahaman tentang teknik-teknik pembuatan video interaktif H5P.
5. Memberikan contoh peraturan pembuatan Video Interaktif agar menghasilkan video yang bermutu.



**Gambar 5.** Pemberian Contoh Video Interaktif

6. Memberikan pengetahuan tentang pengertian dan fungsi website H5P yang dipandu oleh mahasiswa.



**Gambar 6.** Pemberitahuan tentang Fungsi dan Pembuatan Video Interaktif

7. Memberikan pengetahuan tentang tatacara penggunaan dan penjelasan *website* berbasis *wordpress* dalam melakukan pembuatan video interaktif H5P.



**Gambar 7.** Panduan Pembuatan Video Interaktif oleh Mahasiswa PTI (2)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Data yang dikumpulkan pada *workshop* ini terdiri dari data pemahaman dan keterampilan. Data pemahaman diambil dengan metode tes. Tes yang diberikan terdiri dari lima soal uraian dan peserta diminta mengerjakan soal evaluasi pemahaman itu pada akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Setiap soal berbobot 20 dengan empat tingkatan jawaban. Skor diberikan berjenjang, dari 0 (tidak menjawab), 5 (sedikit benar), 10 (sebagian benar), 15 (sebagian besar benar), dan sampai 20 (jawaban sempurna). Berikut ini data hasil penilaian diri peserta pelatihan.

**Tabel 1.** Hasil *Post-test* Pemahaman Peserta

No	Peserta	<i>Post-test</i>	Kategori	Keterangan
1	Peserta 1	70	paham	tercapai
2	Peserta 2	50	kurang paham	tidak tercapai
3	Peserta 3	80	sangat paham	tercapai
4	Peserta 4	90	sangat paham	tercapai
5	Peserta 5	80	sangat paham	tercapai
6	Peserta 6	85	sangat paham	tercapai
7	Peserta 7	75	paham	tercapai



8	Peserta 8	80	sangat paham	tercapai
9	Peserta 9	65	cukup paham	tidak tercapai
10	Peserta 10	75	paham	tercapai
11	Peserta 11	80	sangat paham	tercapai
12	Peserta 12	70	paham	tercapai
<b>Rata-rata</b>		<b>74,1</b>	<b>paham</b>	<b>83,3% (berhasil)</b>

Oleh karena terdapat 75% peserta yang tingkat pemahamannya mencapai kategori minimal, yaitu “paham”, maka kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diselenggarakan oleh tim pelaksana berjalan sesuai dengan target yang ditetapkan. Kegiatan ini telah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terkait pelatihan video interaktif di sekolah penggerak.

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Keterampilan Peserta

No.	Kategori	Jumlah	Persentase
1	sangat terampil	2	16,7
2	terampil	7	58,3
3	cukup terampil	2	16,7
4	kurang terampil	1	8,3
Jumlah		12	100%
<b>Ketercapaian</b>		<b>9</b>	<b>75,0%</b>

Kemudian, selain dari penilaian tes tertulis, keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat juga dinilai dari keterampilan peserta dalam memilih serta mengolah sebuah video menjadi video interaktif. Keterampilan mengelola *website* tidak dilakukan penilaian dikarenakan keterbatasan waktu. Penilaian keterampilan ini juga dilakukan sekali, yaitu selama proses kegiatan (*on going assessment*). Hasil yang diperoleh bahwa sebanyak 9 orang termasuk dalam kategori tercapai keterampilannya dan hanya 3 peserta yang masih belum bisa dikatakan tercapai.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari pelatihan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Kegiatan pelatihan video interaktif dengan H5P ini berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan para guru di sekolah penggerak yang merupakan peserta kegiatan pelatihan ini.



2. Berdasarkan hasil penilaian, terbukti bahwa para guru memahami serta memperoleh keterampilan dalam melakukan pengolahan sebuah video menjadi video interaktif menggunakan H5P dengan baik dan benar.
3. Berdasarkan penilaian diri peserta, skor rata-rata yang diperoleh dari pemahaman mereka adalah 74,1 dengan persentase 83% dan keterangan berhasil.
4. Keterampilan peserta dinilai dari keterampilan dalam memilih video, mengolah video hingga menjadi video interaktif.
5. Keterampilan mengelola website tidak dilakukan penilaian dikarenakan keterbatasan waktu dan penilaian keterampilan ini juga dilakukan sekali, yaitu selama proses kegiatan (*on going assessment*).

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Pimpinan FKIP beserta LPPM Unila yang telah memberikan kesempatan kepada kami melakukan kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) juga mitra kami yaitu Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kalirejo Lampung Tengah baik kepala sekolah dan seluruh dewan guru dan staf TU yang mengikuti kegiatan ini, juga kepada Mahasiswa dan Bapak Ibu Dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Unila yang telah membantu berjalannya kegiatan ini dengan baik, aman lancar dan terkendali.

### Daftar Pustaka

- Adam, Steffi, M. T. S. (2015) „Berbasis, Pemanfaatan Media Pembelajaran Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam“, CBIS Journal, 3(2).
- Agustriana, E., . S. B., & . W. (2014). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 3(8). Diambil dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6657>
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bloomsburg 2006 E-Learning Concepts and Techniques (New York: McGrawHill Companies, Inc).
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 7(2), 159–172. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/13130%0A>



- Handoko, 2016. Interactive Learning dengan Moodle, Padang: RAH Multimedia
- Hidayah, Nurul, R. K. U. (2017) „Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo NegeriKaton Pesawaran“, Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4(1).
- Permatasari, Iseu Synthia, Nana Hendracipta, A. S. P. (2019) „Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada maple IPS“, Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 6(2).
- Rahman, Arif. (2011). Instructional Technology and Media For Learning Pearson Education Inc. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ramliyana, R., & Ramdhan, V. (2020). Pemanfaatan H5p Dalam Pembuatan Tes Bahasa Indonesia. Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi), 4(1), 323–329. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/3723>
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 1521–1533. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/601>
- Sofiyullah, N. (2018). Pengembangan Video Pembajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal Sebagai Suplemen Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, 69–73. <http://lib.unnes.ac.id/26654/>
- Utari, D. A., Puspandari, L. E., Erawati, I., Maghfiroh, M., & Hakim, I. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Teknik Interaktif Berbasis H5p Pada Learning Management System Ppns. 1–6.
- Wiarso, G. (2016) Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: Laksitas.
- Yasa, K. A., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, Vol 14, No 2, 199–209.