

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS H5P PADA MATERI PERAKITAN KOMPUTER DI SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG

Oleh

AYU PUTRI AGUSTINA

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *H5P* pada materi perakitan komputer. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahapan yaitu perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Penelitian ini dilaksanakan di SMK 2 Mei Bandar Lampung pada siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Teknik analisis data yang digunakan adalah kevalidan dan kepraktisan media yang diperoleh menggunakan lembar angket ahli media, angket ahli materi, angket persepsi guru, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *H5P* dari ahli media sebesar 3,27 dengan kategori sangat valid dan penilaian ahli materi sebesar 3,90 dengan kategori sangat valid. Uji coba kepraktisan yang ditinjau dari persepsi guru diperoleh nilai persentase sebesar 79% dengan kategori praktis dan hasil dari respon siswa diperoleh nilai persentase sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *H5P* sangat praktis digunakan oleh siswa pada materi perakitan komputer.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *H5P*, Perakitan Komputer

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON H5P FOR COMPUTER ASSEMBLY AT SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG

By

AYU PUTRI AGUSTINA

This study aims to produce interactive learning media based on H5P assisted by Canva application in computer assembly material. This research is a type of research and development (R&D) using the Alessi and Trollip model, consisting of three stages: planning, design, and development. The research was conducted at SMK 2 Mei Bandar Lampung, focusing on the 10th-grade students of Computer and Network Engineering (TKJ) department. Data analysis techniques employed validity and practicality of the media, obtained through expert media questionnaire, expert content questionnaire, teacher perception questionnaire, and student response questionnaire. The research results show that the validity value of interactive learning media based on H5P from media experts is 3.27 with a very valid category, and the assessment from content experts is 3.90 with a very valid category. Practicality testing, evaluated from teacher perceptions, resulted in a percentage of 79% with a practical category, and the student responses yielded a percentage of 84% with a very practical category. Thus, it can be concluded that interactive learning media based on H5P assisted by Canva application is highly practical for students in computer assembly material.

Keywords: *Interactive Learning Media, H5P, Computer Assembly.*