



DIREKTORAT
PENGEMBANGAN AKADEMIK
DAN SUMBER DAYA PEMBELAJARAN



IMERI FKUI
INDONESIA MEDICAL EDUCATION AND RESEARCH INSTITUTE
FACULTY OF MEDICINE, UNIVERSITAS INDONESIA



Membuat Materi Pembelajaran Interaktif menggunakan Fitur H5P

SOULAYA LESTARY



UNIVERSITAS
INDONESIA

Veritas, Probat, Justitia

DIREKTORAT
PENGEMBANGAN
AKADEMIK
DAN SUMBER DAYA
PEMBELAJARAN



IMERI FKUI
INDONESIA MEDICAL EDUCATION AND RESEARCH INSTITUTE
FACULTY OF MEDICINE, UNIVERSITAS INDONESIA



7THICE ON
IMERI

The 7th International Conference and Exhibition
on The Indonesia Medical Education and
Research Institute

Sedikit tentang saya...



educator dan practitioner dalam bidang teknologi pendidikan

- **2010 - 2015: S1 Sastra Inggris UI**
- **2015 - 2018: Community Manager, Bahasa App & Web**
- **2018 - 2019: M.Sc. in Education (Learning, Technology, and Society) University of Bristol, Inggris**
- **2020 – sekarang: Tim Peningkatan Kapasitas Staf Akademik (PKSA) DPASDP UI**

SETELAH PELATIHAN INI

Bapak/Ibu dapat...

**Menjelaskan
pentingnya
menggunakan materi
pembelajaran yang
interaktif**



**Mendemonstrasikan
tool H5P konten
interaktif untuk
Materi dan Video
Pembelajaran**





01

PENTINGNYA MENGGUNAKAN MATERI PEMBELAJARAN *YANG INTERAKTIF*



Temukan 4 QR code berbeda



IMERI FKUI
INSTITUTE OF MEDICAL EDUCATION AND RESEARCH
FACULTY OF MEDICINE, UNIVERSITAS INDONESIA



7th International Conference on
Indonesia Medical Research



DIREKTORAT
PENGEMBANGAN
AKADEMIK
DAN SUMBER DAYA
PEMBELAJARAN

**Bersama partner Anda,
temukan 4 kode QR berbeda
yang tersembunyi di sekitar
ruangan, scan kode QR dan
diskusikan jawaban terhadap
pertanyaan tersebut!**





**Mohon Berdiri dan
Bersama Partner Anda
temukan QR Code**





Kenapa Harus Memberikan Materi Pembelajaran Secara Interaktif pada Platform Pembelajaran Online?

“Most students are *not* interested in watching a 50- to 90-minute recording of a lecture” —(Berg et al., 2014, p.5)





Studi Empiris **6.9 juta video MOOCs** yang dilakukan oleh MIT **Attention span** (rentang perhatian) pengguna adalah **6 menit** —(Guo, Kim, & Rubin, 2014)





“Little attention has been paid to what *learners’ actually experience* when they engage in online learning”

—(Guo, Kim, & Rubin, 2014)

Learner’s achievement emotion



**Affective outcomes
(e.g. satisfaction)**

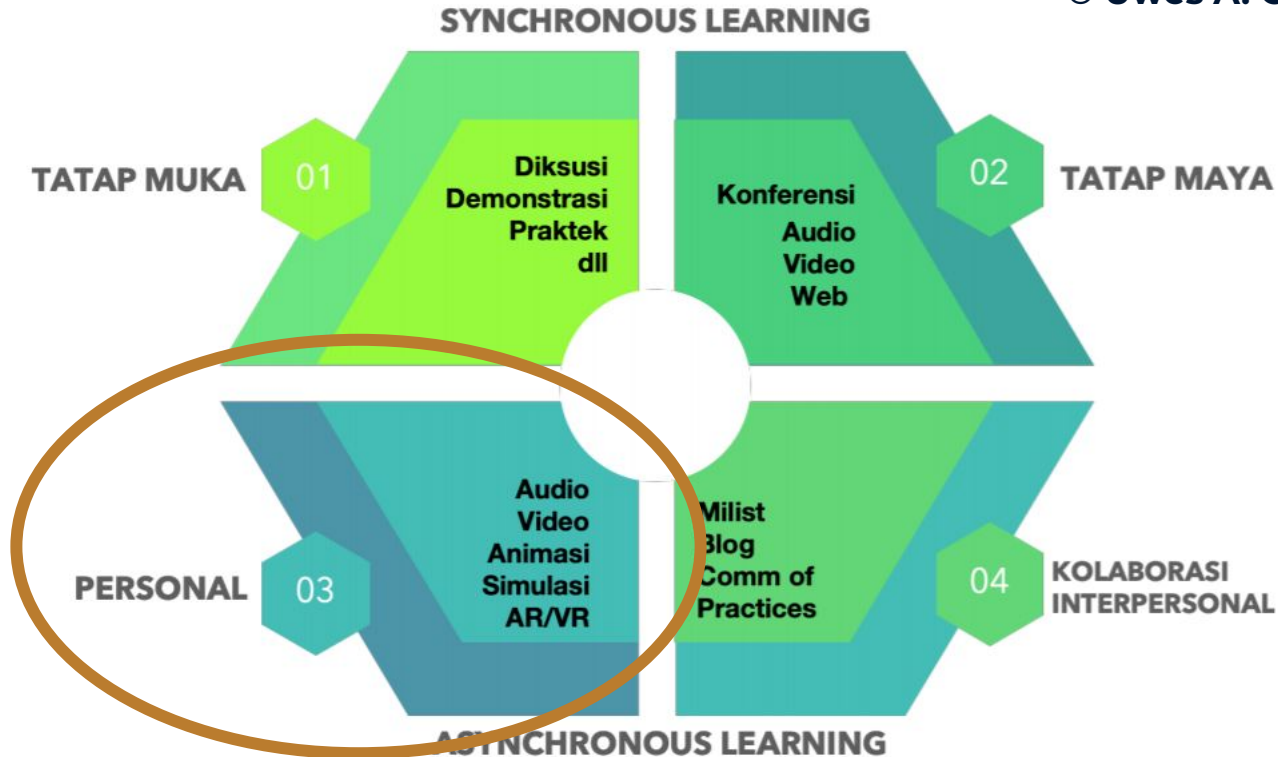


**Content-related learning outcomes
(e.g. competence development, the use of learning strategies, or grades)**



Ruang Belajar Zaman Now

© Uwes A. Chaeruman, 2019



Ruang Belajar Zaman Now membutuhkan sebuah **“RUMAH”** yang biasa disebut *Learning Management System (LMS)*



Google Classroom



canvas



Blackboard

A S I N K R O N



Apa yang dimaksud Self-Regulated Learning?



“self-generated thoughts, feelings, and actions that are planned and cyclically adapted to the attainment of personal goals.”

— Zimmerman, B.J. (2000)

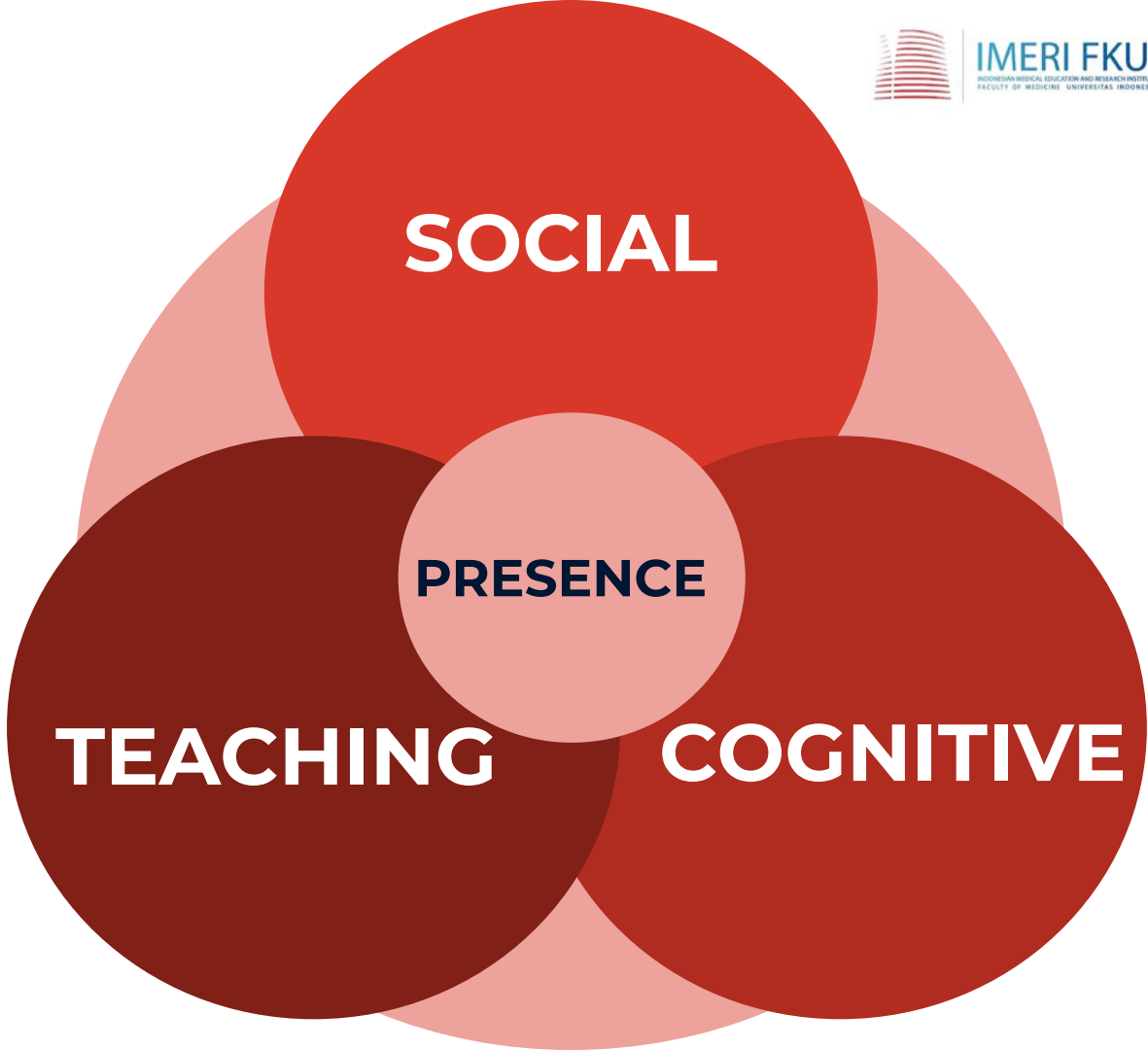


Apa yang dimaksud Pengajaran Interaktif?

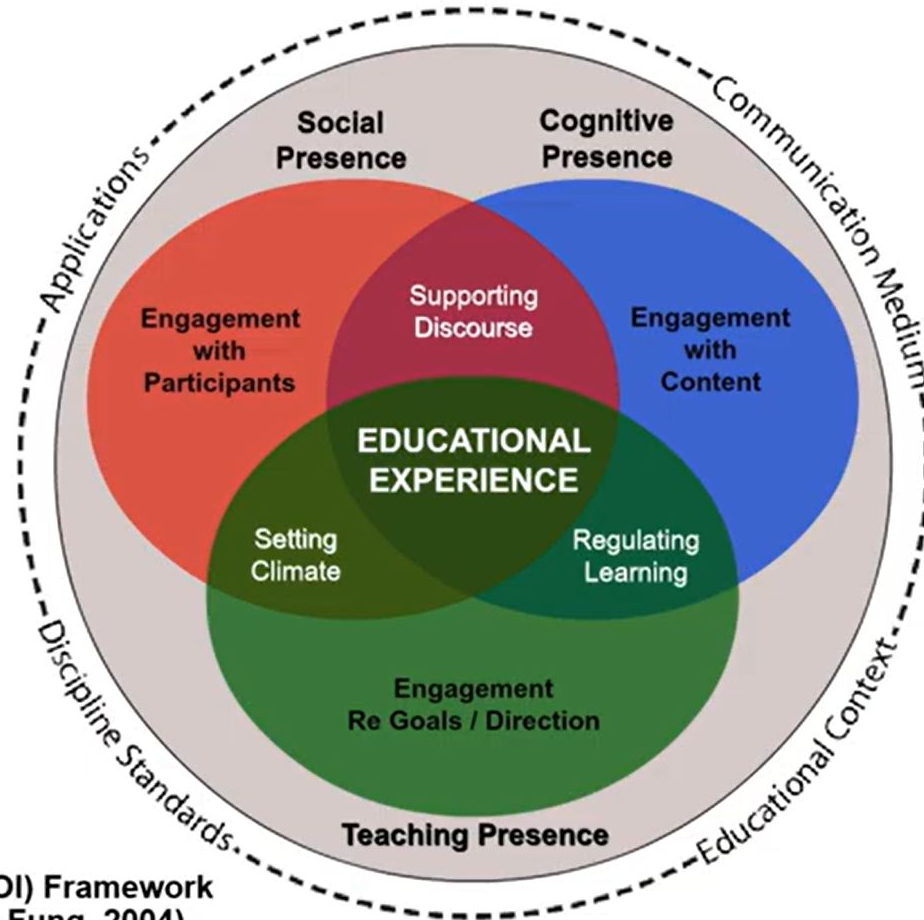


***“Teaching is characterized
as interactive when
students’ contributions are
encouraged, expected and
extended”***

—DfEE (as cited in Beauchamp & Kennewell, 2010)



Creating an Educational Experience



Bagaimana membuat engagement dengan content pada platform LMS?

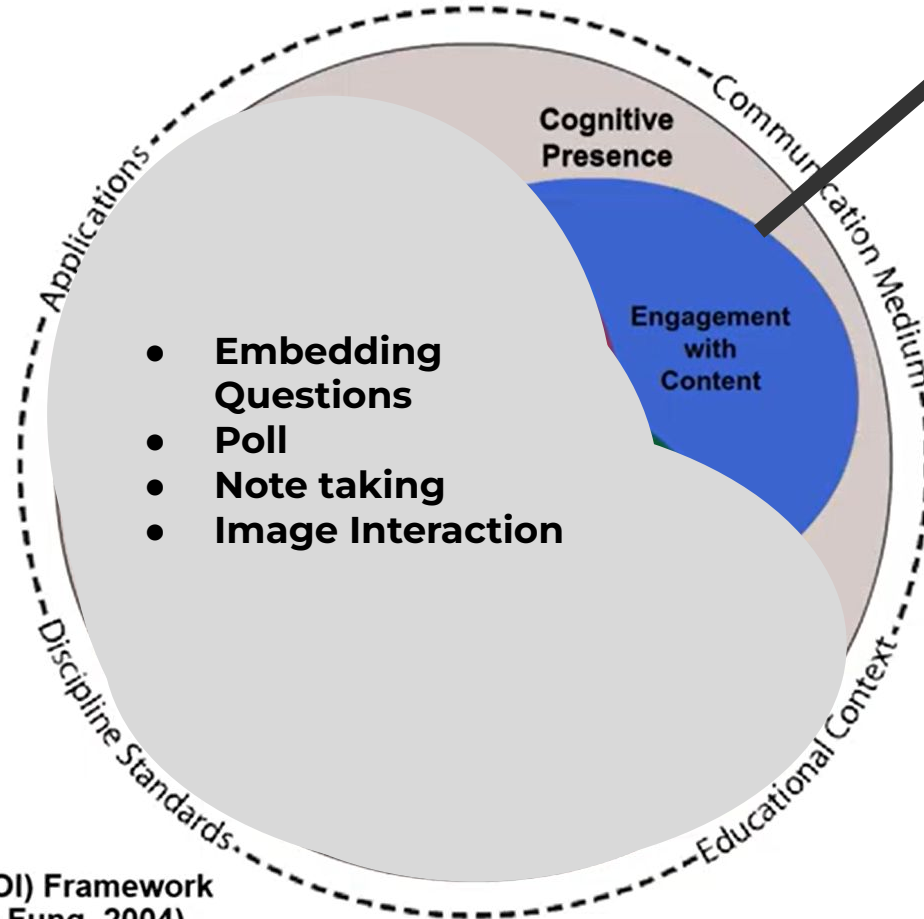


Bagaimana membuat engagement dengan content pada platform LMS?

Silakan diskusikan dengan rekan disebelah Anda



Creating an Educational Experience



Interactive Opportunities for **Students to Engage with content**

Bagaimana caranya?

H5P Interactive Content



<https://h5p.org/content-types-and-applications>



Rekomendasi fitur H5P



Interactive Video

Create videos enriched
with interactions



Drag the Words

Create text-based drag
and drop tasks



Course Presentation

Create a presentation
with interactive slides



Interactive Video

Create videos enriched
with interactions





“Learning gains from videos that **include embedded questions** and **enhanced visuals** are higher than those from videos with one or neither of these elements.” - (Kestin and Miller, 2022)





02

SALAH SATU CARA MEMBUAT MATERI PEMBELAJARAN MENJADI INTERAKTIF: *H5P* *INTERACTIVE CONTENT*



MEMBUAT MATERI PEMBELAJARAN INTERAKTIF - ASINKRON



H5P - Drag the Words

<https://emas2.ui.ac.id/mod/hvp/view.php?id=1603805>

<https://emas2.ui.ac.id/mod/hvp/view.php?id=1606535>

Diskusi dengan Rekan di sebelah Anda

- Bagaimana saya bisa mengintegrasikan fitur **H5P** - **Drag the Words** ke dalam Mata Kuliah saya?
- Apa manfaatnya?



MEMBUAT MATERI PEMBELAJARAN INTERAKTIF - ASINKRON



Kegunaan:

- Membuat materi dalam bentuk video dan teks menjadi interaktif dengan melibatkan partisipasi mahasiswa
- Uji pemahaman mahasiswa terhadap video yang ditonton dan materi bacaan yang dibaca
- Meningkatkan motivasi mahasiswa
- LMS: Moodle, Canvas



DEMO TOOL - Drag the Words





MEMBUAT MATERI PEMBELAJARAN INTERAKTIF - ASINKRON



H5P INTERACTIVE VIDEO

<https://idols.ui.ac.id/mod/hvp/view.php?id=44155>

<https://emas.ui.ac.id/mod/hvp/view.php?id=445720>



Diskusi dengan Rekan di sebelah Anda

- Bagaimana saya bisa mengintegrasikan fitur **H5P - Interactive Video** ke dalam Mata Kuliah saya?
- Apa manfaatnya?





Untuk memberikan materi pembelajaran yang Interaktif, kita dapat...

Melibatkan partisipasi mahasiswa dengan konten yang disajikan

Memberikan beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mahasiswa

Menggunakan fitur – fitur interaksi, seperti H5P

Melihat kembali Capaian Pembelajaran Sesi Hari Ini

Menjelaskan pentingnya menggunakan materi pembelajaran yang interaktif



Mendemonstrasikan tool H5P konten interaktif untuk Materi dan Video Pembelajaran



Mentimeter

mentimeter.com

kode: 6128 4181



ROSE, THORN & BUD CHECK-IN

ROSE

Apa hal positif yang Anda pelajari pada sesi ini?

THORN

Apa sesuatu yang challenging atau menantang yang Anda masih perlu bantuan (support)?



BUD

Apa sesuatu yang tidak sabar Anda akan terapkan atau sesuatu yang menginspirasi Anda dari sesi ini?



“Teknologi tidak akan pernah menggantikan dosen yang hebat, tetapi teknologi di tangan dosen yang hebat itu transformasional.”

– George Couras



Integrating technologies in schools

The **Pencil** Metaphor

Adapted from: [redrawn by @eduWells EduWells.com](http://www.teachers.ash.org.au/lindy/pencil/pencil.htm)
<http://www.teachers.ash.org.au/lindy/pencil/pencil.htm>

THE **LEADERS**

First to adopt technologies, document and share practice warts & all.

THE SHARP ONES

They watch the leaders, grab the best bits, learn from mistakes and do great stuff

THE WOOD

Would use tech if someone else sets it up and shows them how-to and keeps it running.

THE FERRULES

Hold tightly onto what they know. Tech has no place in their classroom

THE ERASERS

Endeavour to Undo much or all the work of the leaders



HANGERS-ON

Know all the lingo, attend the seminars but don't do anything

References

- Beauchamp, G., & Kennewell, S. (2010). Interactivity in the classroom and its impact on learning. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.09.033>
- Chaeruman, Uwes. (2020). Ruang Belajar Zaman "Now" dan Peran Desainer e-Learning. 10.13140/RG.2.2.33592.90889.
- Berg, R., Brand, A., Grant, J., Kirk, J. S., & Zimmerman, T. (2014). Leveraging Recorded Mini-Lectures to Increase Student Learning. *Online Classroom*, 14(2), 2. Retrieved from https://www.academia.edu/6778520/Leveraging_Recorded_Mini-Lectures_to_Increase_Student_Learning
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *L@S 2014 - Proceedings of the 1st ACM Conference on Learning at Scale*, (March), 41–50. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>



Soulaya Lestary, M.Sc in Education
(Learning, Technology, and
Society)

CREDITS: This presentation template was
created by Slidesgo, including icons by Flaticon,
and infographics & images by Freepik.

Please keep this slide for attribution.

