

PEMBELAJARAN KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP BERBASIS VIDEO H5P TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 TURIKALE

Febri Amaliah¹

Universitas Muslim Maros, febriamaliah23@gmail.com

Hikmah Rusdi²

Universitas Muslim Maros, hyrusme@umma.ac.id

Nurhidayah³

Universitas Muslim Maros, nurhidayah@umma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif H5P terhadap motivasi belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMP Negeri 1 Turikale. Metode penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dengan model Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII E sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media video H5P dan kelas VII I sebagai kelas kontrol yang menggunakan buku paket, masing-masing berjumlah 32 siswa. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai rata-rata 82,75% dengan kategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata 64,5% dengan kategori baik. Perbedaan signifikan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan video H5P mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk mengatasi keterbatasan metode tradisional, khususnya pada materi abstrak seperti klasifikasi makhluk hidup. Oleh karena itu, media berbasis H5P direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di tingkat SMP.

Abstract

This research aims to analyze the effect of using interactive video-based learning media H5P on students' learning motivation on the material on the classification of living creatures at SMP Negeri 1 Turikale. The research method uses a quasi-experimental design with the Nonequivalent Control Group Design model. The research sample consisted of two classes, namely class VII E as the experimental class which used H5P video media and class VII I as the control class which used textbooks, each with a total of 32 students. Data was collected through a learning motivation questionnaire and analyzed quantitatively using a Likert scale. The research results showed that students' learning motivation in the experimental class reached an average of 82.75% in the very good category, while the control class only achieved an average of 64.5% in the good category. This significant difference indicates that the use of H5P videos is able to increase students' learning motivation more effectively than conventional methods. These findings underline the importance of using interactive learning media to overcome the

limitations of traditional methods, especially in abstract material such as the classification of living things. Therefore, H5P-based media is recommended as an innovative alternative to improve the quality of science learning at the junior high school level..

Kata Kunci: Klasifikasi Makhluk Hidup, Video H5p, Motivasi Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa dampak signifikan terhadap dunia Pendidikan (Murti, 2018). Pembelajaran yang sebelumnya terbatas pada penggunaan buku teks, papan tulis, dan penjelasan verbal dari guru, kini bertransformasi menjadi lebih interaktif, dinamis, dan berpusat pada peserta didik. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran tidak hanya membuka akses ke sumber belajar yang lebih luas, tetapi juga menawarkan metode penyajian materi yang lebih variatif dan menarik. Hal ini selaras dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C).

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran IPA, khususnya materi klasifikasi makhluk hidup, adalah sifat materinya yang abstrak, penuh istilah ilmiah, serta memuat hierarki taksonomi yang kompleks. Siswa sering kali kesulitan memahami hubungan antara berbagai tingkatan klasifikasi mulai dari kingdom

hingga spesies. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berpotensi menurunkan motivasi belajar. Padahal, motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan akademik siswa, karena menjadi pendorong utama dalam pencarian pengetahuan, peningkatan konsentrasi, serta ketekunan dalam belajar.

Upaya untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, visual, dan interaktif. Salah satu media yang berkembang pesat adalah H5P (HTML5 Package), sebuah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pembuatan konten digital interaktif berupa video, kuis, maupun presentasi. Video interaktif berbasis H5P tidak hanya menyajikan informasi secara audio-visual, tetapi juga mengajak siswa untuk terlibat aktif melalui fitur pertanyaan reflektif, navigasi adaptif, hingga umpan balik langsung. Dengan demikian, H5P berpotensi memperkuat pemahaman konseptual

sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas H5P dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Reyna, Hanham, & Todd (2020) menemukan bahwa penggunaan H5P memberikan respon positif terhadap motivasi mahasiswa dalam pembelajaran sains. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Utari dkk (2022) yang menyatakan bahwa media H5P lebih efisien dan mempermudah pemahaman siswa dibanding metode konvensional. Hal ini sejalan dengan teori Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Mayer (2014), yang menekankan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas mampu mempercepat proses pemahaman terutama pada materi yang abstrak.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Turikale, pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup selama ini masih mengandalkan buku paket dan media visual sederhana seperti charta. Namun, media tersebut dinilai kurang mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat istilah-istilah taksonomi, memahami hubungan antar kelompok makhluk hidup, serta merasa

bosan dengan metode penyampaian yang monoton. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan pembelajaran berbasis video H5P dalam materi klasifikasi makhluk hidup, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana media interaktif ini dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran biologi yang lebih efektif, sekaligus menawarkan alternatif media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah quasi-eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turikale yang terdiri atas dua kelas yaitu kelas eksperimen (VII E) menggunakan video H5P dan kelas kontrol (VII I) menggunakan buku paket

Jumlah siswa di setiap kelas adalah 32 orang. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar berisi 10 item pernyataan dengan skala Likert. Teknik analisis data menggunakan persentase skor dan dikategorikan berdasarkan interval yang

telah ditetapkan (Nurwidiyanti, 2022).

Pada penelitian ini, angket motivasi belajar menggunakan skala Likert karena skala ini dinilai praktis, fleksibel, dan mampu merepresentasikan tingkat sikap siswa dari sangat positif hingga sangat negatif. Menurut Rahman (2024) Skala Likert yang diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengukur motivasi akademik. Hasilnya menunjukkan bahwa skala ini efektif dalam mengklasifikasikan tingkat motivasi belajar siswa pada kategori berbeda (sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah).

Lebih lanjut, menurut Mohamed (2025) menyatakan bahwa studi ini mengembangkan instrumen berbasis skala Likert yang meliputi dimensi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Instrumen tersebut terbukti valid dan reliabel untuk mengukur variasi motivasi siswa, sekaligus memberikan dasar kuat bagi penelitian pendidikan berbasis motivasi.

Prosedur pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan adalah persiapan penelitian dimulai dengan pemilihan tempat. Penelitian ini akan dilaksanakan di sebuah Sekolah Menengah Pertama Negeri yang terletak di kabupaten Maros yaitu SMP Negeri 1 Turikale. Sekolah ini dipilih karena disekolah ini belum pernah menerapkan media yang berbasis video H5P khususnya pada pembelajaran IPA. Sampel yang dipilih ada 2 kelas yaitu kelas VII I dengan jumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VII E dengan jumlah 32 siswa sebagai kelas

eksperimen. Penyusunan instrument penelitian dilakukan untuk mengukur motivasi siswa terhadap penggunaan video H5P pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup. Instrumen penelitian pada penelitian ini berupa angket yang diberikan pada saat setelah perlakuan dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 butir. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan pengenalan awal pada video H5P maupun buku paket. Kemudian diberikan perlakuan pemberian materi klasifikasi makhluk hidup pada kelas VII I sebagai kelas kontrol menggunakan buku paket dan kelas VII E sebagai kelas eksperimen menggunakan video H5P. Angket diberikan setelah perlakuan pemberian materi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, dengan datang langsung ke SMP Negeri 1 Turikale yang akan menjadi tempat penelitian dan dilakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Turikale. Pemberian angket dilakukan untuk memperoleh data motivasi siswa. Angket diberikan sebanyak satu kali yaitu setelah perlakuan. Pemberian angket bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan video

H5P. Penelitian menjadi lebih meyaakinkan apabila dilengkapi dengan bukti visual. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Data kuantitatif diperoleh dari skor angket. Rumus untuk menganalisis hasil data dari lembar angket respon peserta didik menggunakan skala likert, sebagai berikut (Widagdo et al., 2020):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase skor

f = jumlah skor hasil pengumpulan data

n = skor maksimal

Setelah diperoleh hasil data menggunakan rumus di atas, maka akan mendapatkan hasil presentase skor penilaian, sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Skor Siswa

Indeks	Penilaian
0%-20%	Sangat kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

Sumber: Nurwidiyanti, (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup antara

siswa yang menggunakan media video interaktif H5P dan siswa yang belajar dengan buku paket. Penelitian ini berlangsung selama 2 minggu dengan 3 kali pertemuan, baik pada kelas control maupun kelas eksperimen.. Untuk pembelajaran IPA dalam seminggu terdapat 5 jam sehingga dalam 2 kali pertemuan setiap minggu durasi waktunya berbeda. Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turikale yang digunakan hanya dua kelas VII I sebagai kelas kontrol dan kelas VII E sebagai kelas eksperimen.

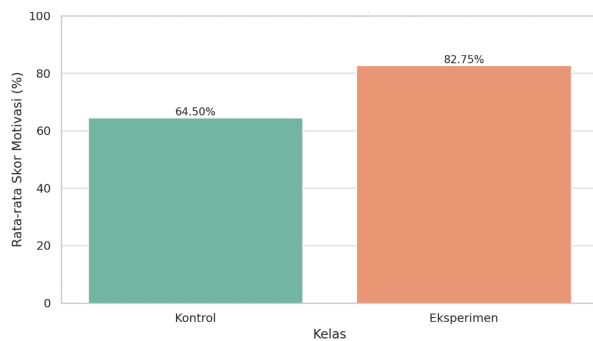
Hasil pengisian angket menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas elserimen dan kelas control

Tabel 2. Hasil Pengisian Angket siswa.

Kelas	Media Pembelajaran	Rata-rata Motivasi Belajar (%)	Kategori
VII E	Video H5	82,75%	Sangat Baik
VII I	Buku Paket	64,5%	Baik

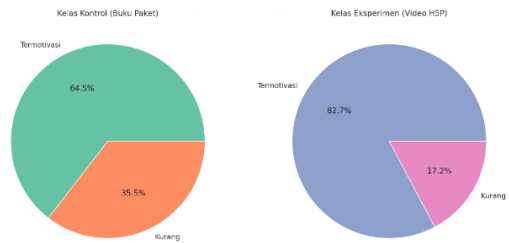
Data diperoleh dari skor angket siswa SMP Negeri 1 Turikale kelas VII I sebagai kelas control dan kelas VII E sebagai kelas eksperimen dengan 2 perlakuan yang berbeda dilakukan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa baik menggunakan pembelajaran

konvensional (buku paket) dan video interaktif H5P pada materi pelajaran klasifikasi makhluk hidup. Berdasarkan respon motivasi siswa pada kelas control terhadap pembelajaran konvensional (buku paket) pada materi pelajaran klasifikasi makhluk hidup menunjukkan rata-rata presentase skor 64,5%. Untuk respon motivasi siswa pada kelas eksperimen terhadap pembelajaran menggunakan video H5P pada materi klasifikasi makhluk hidup menunjukkan rata-rata presentase skor 82,75%.



Gambar 1. Grafik perbandingan kelas kontrol dan eksperimen

Pada grafik diatas, menunjukkan perbandingan rata-rata skor motivasi belajar siswa. Terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki rata-rata motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.



Gambar 2. Diagram lingkaran porporasi motivasi belajar siswa.

Pada kelas kontrol, sebesar 64,5% siswa menunjukkan motivasi belajar, dan 35,5% menunjukkan motivasi rendah. Pada kelas eksperimen, 82,75% siswa menunjukkan motivasi belajar tinggi, sementara 17,25% masih tergolong rendah. Video interaktif H5P memungkinkan visualisasi yang lebih nyata dari konsep abstrak dalam klasifikasi makhluk hidup, serta menyertakan kuis dan respons langsung yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil ini mendukung teori Mayer (2014) tentang *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan interaktivitas meningkatkan daya serap informasi.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan awal untuk kelas control yang menggunakan buku paket

dengan melaksanakan pengenalan atau gambaran dasar mengenai materi klasifikasi makhluk hidup. Sedangkan pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan pengenalan pembelajaran video H5P tentang gambaran berbasis video H5P pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Pada pertemuan kedua untuk kelas control dilakukan pemberian materi klasifikasi makhluk hidup melalui buku paket mulai dari pengertian klasifikasi makhluk hidup, tujuan, takson, serta beberapa kingdom pada materi klasifikasi makhluk hidup. Untuk kelas eksperimen pemberian pembelajaran video H5P dengan menampilkan video tersebut menggunakan LCD dan peserta didik diarahkan untuk memperhatikan video tersebut dan setiap muncul pertanyaan menuliskan jawabannya pada kertas selemba sampai selesai.

Pertemuan ketiga, untuk kelas control dan kelas eksperimen dilakukan pemberian angket untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa ketika menggunakan pembelajaran buku paket dan video H5P pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif H5P secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran

konvensional menggunakan buku paket.

Dari data yang dianalisis dari kelas control dan kelas eksperimen menggunakan angket diklasifikasikan adanya motivasi intrinsik yakni dorongan yang berasal dari dalam diri siswa, dan motivasi ekstrinsik yaitu dorongan dari luar diri siswa.

Pada kelas ini pembelajaran menggunakan buku paket motivasi intrinsik cenderung rendah karena banyak siswa merasa pembelajaran terlalu teoritis dan monoton. Sedangkan motivasi ekstrinsik didominasi oleh alasan mencatat dan membuat tugas hanya karena diminta oleh guru, sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran lebih bersifat paksaan atau kewajiban, bukan karena ketertarikan personal.

Pada kelas ini diterapkan pembelajaran berbasis video H5P dengan motivasi intrinsik yang tinggi, ditunjukkan dengan ketertarikan yang kuat terhadap video, kemudahan memahami materi secara mandiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik pada kelas ini juga meningkat, karena video H5P menyediakan *feedback* langsung, yang dimana pada saat muncul kuis dan siswa menjawab dengan benar peneliti memberikan pujian yang membuat siswa termotivasi memperhatikan pembelajaran menggunakan H5P dengan lebih baik. Hal

ini menunjukkan bahwa video H5P tidak hanya meningkatkan motivasi karena faktor luar, tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri, dan aktif.

Media H5P memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara lebih visual, interaktif, dan mandiri, meningkatkan pengalaman belajar dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, fitur H5P seperti kuis interaktif, video responsif, dan feedback instan juga mendorong siswa untuk tetap fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi pada media ini masih mempunyai kekurangan karena media ini tidak bisa diakses dalam keadaan *offline*.

Sebaliknya, penggunaan buku paket sebagai media pembelajaran, meskipun tetap relevan secara konten, cenderung bersifat pasif dan kurang menarik secara visual, sehingga tidak secara maksimal mendorong motivasi belajar siswa, khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup yang membutuhkan pemahaman konseptual dan visualisasi konkret. Dengan demikian, temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi, khususnya melalui media interaktif seperti H5P, sangat direkomendasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga didukung oleh studi Reyna et al. (2020) dan Kartini et al.

(2024) yang menunjukkan bahwa H5P meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep secara signifikan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis H5P pada materi klasifikasi makhluk hidup secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata motivasi sebesar 82,75% (kategori sangat baik), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 64,5% (kategori baik). Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media interaktif H5P tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi yang kompleks dan abstrak, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih peneliti ucapkan kepada semua pihak yang berkontribusi pada penelitian ini, terutama kepada bapak kepala sekolah SMP Negeri 1 Turikale yang mengizinkan dan memberikan fasilitas untuk mengambil data penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Kartimi, Chandra, E., & Riyanto, O. R. (2024, May). The impact of

- interactive H5P video learning on the understanding of stereoisomers based on learning management system. In AIP Conference Proceedings (Vol. 3116, No. 1, p. 070011). AIP Publishing LLC.
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and instruction*, 29, 171-173
- Mohamed, A. M., Shaaban, T. S., & Bakry, S. H. (2025). Empowering the faculty of education students: Applying AI's potential for motivating and enhancing learning. *Innovative Higher Education*.
- Murti, W. (2018). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mikrobiologi Mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Muslim Maros. *Jurnal Binomial*, 1(1), 50-65. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/binomial/article/view/173>
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. 2022. Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949-6959.
- Rahman, M. H., Bin Amin, M., Yusof, M. F., & Islam, M. A. (2024). Influence of teachers' emotional intelligence on students' motivation for academic learning: An empirical study on university students of Bangladesh. *Cogent Education*, 11(1), 2327752.
- Reyna, J., Hanham, J., & Todd, B. (2020, June). Flipping the classroom in firstyear science students using H5P modules. In EdMedia+ Innovate Learning (pp. 1077-1083). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)
- Susanti, I., Suyatna, A., & Herlina, K. (2023). Development of H5P MoodleBased Interactive STEM-Loaded Videos to Grow Performance Skills as an Effort to Overcome Learning Loss in Electrical Measuring Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 6974-6984.
- Widagdo, B. W., Handayani, M., & Suharto, A. 2020. Dampak pandemi covid-19 terhadap perilaku peserta didik pada proses pembelajaran daring menggunakan metode pengukuran skala likert. In *ESIT* (Vol. 15, No. 2, pp. 63-70).