p-ISSN: 2963-7856| e-ISSN: 2961-9890
Available online at jerkin.org/index.php/jerkin
Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
Volume 5 No. 2, Oktober - Desember 2026, pp 5351-5355

Pelatihan Media Pembelajaran IPA Berbasis H5P bagi Guru SD untuk Mendukung Berpikir Kreatif Siswa

Farida Istianah[1*], Julianto[2], Abdul Ghofur[3], Nafi Isbadrianingtyas[4], Adimas Irul Firmansyah[5]
[1,2,3,4,5] Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.
E-mail: faridaistianah@unesa.ac.id
*Corresponding Author

https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i2.8299

ARTICLE INFO

Article history:
Received: 05 Nov 2026
Revised: 11 Nov 2026
Accepted: 17 Nov 2026

Kata Kunci:
H5P; Media Pembelajaran IPA; Berpikir Kreatif; Pelatihan Guru; Sekolah Dasar.

Keywords:
H5P; Science Learning Media; Creative Thinking; Teacher Training; Elementary School.

ABSTRACT

Terbatasnya pemanfaatan media digital interaktif oleh guru menghambat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mendorong berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar di Kabupaten Blitar dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran IPA berbasis H5P serta menggambarkan capaian kompetensi guru setelah pelatihan. Pelatihan blended learning 32 jam pelajaran dilaksanakan bersama Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung dalam tiga tahap, yaitu pengantar, pengembangan media, dan implementasi. Capaian peserta diukur dengan angket 30 pernyataan berskala 1–5 yang diisi 31 guru dari 31 sekolah dasar negeri dan dianalisis secara deskriptif. Hasilnya, rerata skor keseluruhan 4,43 (SD = 0,43) berkategori sangat baik; kelima aspek kompetensi (perancangan, pengembangan konten, integrasi berpikir kreatif, implementasi, serta evaluasi) berada pada rentang 4,37–4,48, dan dampak terhadap profesionalitas guru dinilai tertinggi (4,65). Pelatihan ini berpotensi membekali guru mengembangkan media interaktif, sedangkan pengaruhnya terhadap berpikir kreatif siswa perlu dikaji lebih lanjut.

Limited use of interactive digital media by teachers hinders science learning that encourages elementary school students' creative thinking. This community service program aimed to improve the competence of elementary school teachers in Blitar Regency in designing, developing, and implementing H5P-based science learning media, and to describe teachers' competence achievement after the training. A 32-hour blended training was conducted with the Blitar District Education Office using a participatory, hands-on approach in three stages: introduction, media development, and implementation. Achievement was measured with a 30-statement questionnaire on a 1–5 scale completed by 31 teachers from 31 public elementary schools and analyzed descriptively. The overall mean score was 4.43 (SD = 0.43), categorized as very good; the five competence aspects (design, content development, creative thinking integration, implementation, and evaluation) ranged from 4.37 to 4.48, and the perceived impact on teachers' professionalism was the highest (4.65). The training showed potential to equip teachers to develop interactive media, whereas its effect on students' creative thinking requires further study.

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

How to Cite: Farida Istianah, et al. (2026), Pelatihan Media Pembelajaran IPA Berbasis H5P bagi Guru SD untuk Mendukung Berpikir Kreatif Siswa. 5(2).https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i2.8299

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital menuntut dunia pendidikan menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada keterampilan abad ke-21, termasuk keterampilan berpikir tingkat tinggi (Sani, 2019). Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar adalah berpikir kreatif, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan yang beragam, orisinal, dan rinci serta memandang suatu masalah dari berbagai sudut pandang (Munandar, 2019). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berpotensi besar melatih kemampuan tersebut karena berkaitan langsung dengan fenomena alam,

proses ilmiah, dan pemecahan masalah kontekstual. Kurikulum Merdeka pun menempatkan guru sebagai perancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Kemendikbudristek, 2022).

Namun, praktik pembelajaran IPA di sekolah dasar masih cenderung konvensional, berpusat pada guru, dan bertumpu pada ceramah serta buku teks (Arsyad, 2020). Kondisi ini membatasi keterlibatan aktif siswa dan kesempatan mereka mengembangkan gagasan kreatif. Analisis situasi yang dilakukan tim pengabdi bersama Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar menunjukkan bahwa sebagian sekolah dasar telah memiliki laptop, proyektor, dan akses internet, tetapi guru umumnya memanfaatkannya untuk menayangkan presentasi atau video yang bersifat pasif. Kesenjangan antara ketersediaan sarana dan kemampuan pedagogis guru ini menjadi persoalan utama mitra, diperparah oleh pelatihan yang cenderung teoretis dan minim pendampingan praktik.

Multimedia interaktif dapat menjadi jalan keluar karena memadukan teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif dalam satu pengalaman belajar (Mayer, 2020; Susilana & Riyana, 2018). H5P (HTML5 Package) adalah platform sumber terbuka yang memungkinkan guru membuat video interaktif, kuis, presentasi interaktif, dan aktivitas seret-lepas tanpa kemampuan pemrograman tingkat lanjut. Tinjauan sistematis atas 30 artikel bereputasi pada konteks pendidikan tinggi melaporkan bahwa H5P mendukung keterlibatan peserta didik melalui konten yang dinamis, meskipun kesenjangan antara strategi keterlibatan dan capaian belajar yang terukur masih menjadi tantangan (Ki, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, tim pengabdi dari Universitas Negeri Surabaya bersama Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar menyelenggarakan pelatihan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis H5P bagi guru sekolah dasar. Tujuan kegiatan ini adalah (1) meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media IPA interaktif yang berorientasi pada berpikir kreatif siswa, dan (2) menggambarkan capaian kompetensi guru setelah mengikuti pelatihan. Artikel ini diharapkan menjadi rujukan bagi guru dan praktisi pendidikan dalam memanfaatkan H5P untuk pembelajaran IPA di sekolah dasar.

METODE

Jenis dan pendekatan kegiatan

Kegiatan ini merupakan program pengabdian kepada masyarakat berbentuk pelatihan dan pendampingan dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung (*hands-on training*). Capaian kegiatan dievaluasi melalui survei dengan analisis deskriptif kuantitatif.

Waktu, tempat, dan mitra

Program dilaksanakan pada tahun 2026 di Kabupaten Blitar, Provinsi Jawa Timur, bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar yang berperan sebagai koordinator peserta dan koordinator lokasi kegiatan. Data capaian peserta dikumpulkan pada 8 Agustus 2026 melalui formulir daring.

Sasaran dan responden

Sasaran kegiatan adalah guru sekolah dasar di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar. Responden angket adalah seluruh peserta yang mengisi formulir (sampel jenuh), yaitu 31 guru dari 31 sekolah dasar negeri. Dua guru tercatat mengisi formulir dua kali (diidentifikasi dari NUPTK yang sama); jawaban yang dianalisis adalah isian terakhir sehingga tidak terjadi penghitungan ganda.

Prosedur kegiatan

Kegiatan diawali tahap persiapan berupa koordinasi dengan mitra mengenai waktu, tempat, dan peserta serta penyusunan materi pelatihan. Pelatihan inti berdurasi 32 jam pelajaran (JP) yang dilaksanakan secara luring dan daring (*blended learning*) dalam tiga tahap, yaitu pengantar, pengembangan media, dan implementasi, dengan porsi praktik sekitar 56% (18 JP) dan teori sekitar 44% (14 JP). Narasumber menyampaikan materi dan berdiskusi dengan peserta, kemudian peserta bekerja dalam kelompok mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis H5P dan mempresentasikannya, sementara tim pengabdi memberikan masukan kepada setiap kelompok. Rincian kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelatihan dan Alokasi Waktu

Tahap	Fokus Kegiatan	Bentuk Kegiatan	JP
I. Pengantar	Orientasi program dan *pretest*; kebijakan pembelajaran abad ke-21, kurikulum, dan transformasi digital; konsep media interaktif; pengenalan fitur dan jenis konten H5P	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi	8

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

Tahap	Fokus Kegiatan	Bentuk Kegiatan	JP
II. Pengembangan media	Analisis capaian dan tujuan pembelajaran IPA SD; perancangan *storyboard*; praktik membuat konten H5P (*Interactive Video*, *Quiz*, *Drag and Drop*, *Image Hotspot*, *Course Presentation*); desain aktivitas berpikir kreatif; *review* dan penyempurnaan media	Workshop, praktik terbimbing, pendampingan	14
III. Implementasi	Strategi implementasi media H5P; simulasi (*microteaching*); refleksi, *posttest*, evaluasi, dan rencana tindak lanjut	Ceramah, diskusi, praktik, tes	10
Total			**32**

Instrumen dan analisis data

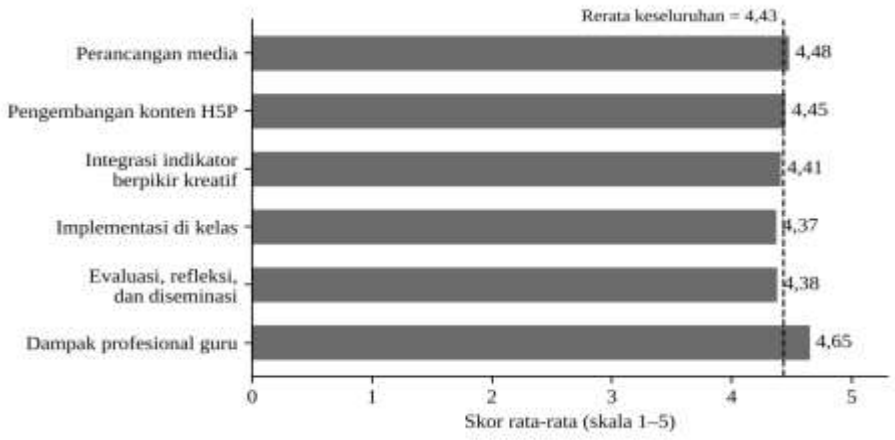
Instrumen berupa angket berisi 30 pernyataan dengan skala 1 (terendah) sampai 5 (tertinggi) mengenai kegiatan guru dalam merancang, mengembangkan, mengintegrasikan indikator berpikir kreatif, mengimplementasikan, serta mengevaluasi dan mendiseminasikan media H5P, ditambah satu pernyataan tentang dampak pelatihan terhadap profesionalitas guru. Butir dikelompokkan menjadi enam aspek berdasarkan isinya (Tabel 2). Indikator berpikir kreatif yang digunakan adalah kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) (Munandar, 2019). Konsistensi internal instrumen diperiksa dengan koefisien Cronbach's alpha yang bernilai 0,982. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan rerata, simpangan baku (SD), dan persentase jawaban. Rerata dikategorikan dengan interval 0,8, yaitu 1,00–1,80 (sangat rendah), 1,81–2,60 (rendah), 2,61–3,40 (cukup), 3,41–4,20 (baik), dan 4,21–5,00 (sangat baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Capaian guru secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik dengan rerata 4,43 (SD = 0,43). Sebanyak 98,3% jawaban berada pada skor 4 atau 5, 44,7% pada skor 5, dan hanya 1,7% pada skor 3; tidak ada jawaban di bawah 3. Berdasarkan rerata individu, 17 guru (54,8%) berada pada kategori sangat baik dan 14 guru (45,2%) pada kategori baik. Rerata per aspek disajikan pada Tabel 2 dan Gambar 1.

Tabel 2. Skor Rata-Rata Capaian Guru per Aspek (*n* = 31)

No.	Aspek	Jumlah Butir	Rerata	SD	Kategori
1	Perancangan media	5	4,48	0,46	Sangat baik
2	Pengembangan konten H5P	10	4,45	0,46	Sangat baik
3	Integrasi indikator berpikir kreatif	5	4,41	0,48	Sangat baik
4	Implementasi di kelas	5	4,37	0,47	Sangat baik
5	Evaluasi, refleksi, dan diseminasi	4	4,38	0,45	Sangat baik
6	Dampak profesional guru	1	4,65	0,49	Sangat baik
	Keseluruhan	**30**	**4,43**	**0,43**	**Sangat baik**



Gambar 1. Skor Rata-Rata Capaian Guru pada Setiap Aspek

Kelima aspek kompetensi berada pada rentang yang sempit (4,37–4,48), sedangkan dampak pelatihan terhadap profesionalitas guru memperoleh rerata tertinggi (4,65). SD pada Tabel 2 dihitung dari skor rerata tiap guru pada aspek yang bersangkutan. Butir dengan rerata tertinggi dan terendah ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Butir dengan Rerata Tertinggi dan Terendah

Posisi	Butir	Pernyataan (ringkasan)	Aspek	Rerata
Tertinggi	30	Materi pelatihan berdampak pada profesionalitas saya sebagai guru	Dampak profesional	4,65
Tertinggi	2	Mengidentifikasi konsep IPA abstrak yang membutuhkan visualisasi interaktif	Perancangan media	4,58
Tertinggi	3	Merumuskan indikator berpikir kreatif dalam skenario pembelajaran	Perancangan media	4,55
Terendah	13	Menyematkan (*embed*) media H5P ke Google Classroom atau LMS sekolah	Pengembangan konten H5P	4,32
Terendah	25	Mengumpulkan data tanggapan dan ide siswa dari aktivitas H5P	Implementasi di kelas	4,32

Aspek perancangan media memiliki rerata tertinggi di antara aspek kompetensi (4,48). Butir mengidentifikasi konsep IPA abstrak yang membutuhkan visualisasi interaktif (4,58) dan merumuskan indikator berpikir kreatif (4,55) termasuk butir dengan skor tertinggi, sedangkan penyusunan *storyboard* sedikit lebih rendah (4,39). Temuan ini sejalan dengan rancangan pelatihan yang menempatkan analisis capaian pembelajaran dan penyusunan *storyboard* pada awal tahap pengembangan, serta dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menekankan pemilihan representasi visual dan verbal sesuai karakteristik materi (Mayer, 2020).

Pada aspek pengembangan konten H5P (4,45), guru menilai diri paling terampil dalam menyusun *Course Presentation*, memanfaatkan *Crossword* atau *Fill in the Blanks*, dan menguji navigasi media (masing-masing 4,52). Skor terendah pada aspek ini, yang juga terendah pada seluruh angket, adalah menyematkan media ke Google Classroom atau LMS sekolah (4,32), disusul aktivitas *Drag and Drop* (4,35). Pola ini mengindikasikan bahwa integrasi media ke platform pembelajaran dan perancangan aktivitas yang lebih kompleks memerlukan perhatian lebih dalam pendampingan lanjutan.

Aspek integrasi indikator berpikir kreatif memperoleh rerata 4,41. Butir kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas masing-masing bernilai 4,39, sedangkan elaborasi 4,42 dan penyusunan rubrik penilaian 4,45. Angka yang sangat berdekatan ini menunjukkan bahwa guru menilai kemampuannya merancang aktivitas untuk keempat indikator relatif merata, yang penting karena berpikir kreatif mencakup kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi (Munandar, 2019). Namun, skor ini mencerminkan penilaian guru atas rancangannya sendiri, bukan bukti bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat.

Aspek implementasi di kelas (4,37) serta evaluasi, refleksi, dan diseminasi (4,38) memperoleh rerata terendah, meskipun selisihnya kecil. Butir mengumpulkan data tanggapan siswa (4,32) dan mencatat kendala teknis maupun pemahaman siswa (4,35) termasuk yang terendah. Hal ini konsisten dengan persoalan mitra pada analisis situasi, yaitu minimnya pendampingan praktik setelah pelatihan, sehingga penerapan di kelas dan pengumpulan bukti dampak pada siswa tampaknya memerlukan dukungan lebih panjang daripada pembuatan produk. Rencana tindak lanjut yang disusun pada tahap III dapat dimanfaatkan sebagai pintu masuk, misalnya melalui komunitas belajar guru atau kunjungan kelas.

Butir dampak profesional memperoleh rerata tertinggi (4,65), yang menunjukkan bahwa peserta merasakan manfaat pelatihan bagi pekerjaannya. Hasil ini perlu ditafsirkan hati-hati. Pertama, data berupa penilaian diri guru sehingga rentan terhadap kecenderungan menjawab positif; 12 dari 31 guru (38,7%) memberikan skor yang sama pada seluruh 30 butir, dan koefisien alpha yang sangat tinggi (0,982) menandakan keseragaman jawaban yang besar. Kedua, artikel ini tidak menganalisis hasil *pretest–posttest*, produk media yang dihasilkan, maupun data siswa, sehingga belum dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat. Hal ini sejalan dengan catatan Ki (2024) bahwa keterlibatan yang tinggi belum otomatis berarti capaian belajar yang terukur.

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

SIMPULAN

Berdasarkan penilaian diri 31 guru, pelatihan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis H5P di Kabupaten Blitar menghasilkan capaian kompetensi kategori sangat baik (rerata 4,43 dari 5) pada seluruh aspek, dengan dampak profesional dinilai paling tinggi (4,65). Aspek yang paling perlu diperkuat adalah penyematan media ke LMS serta pengumpulan dan pencatatan data tanggapan siswa pada tahap implementasi. Kegiatan lanjutan disarankan menyediakan pendampingan berkelanjutan di kelas dan mengukur dampak dengan *pretest–posttest*, penilaian produk media, serta tes atau observasi berpikir kreatif siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar sebagai mitra, para guru peserta pelatihan, serta Fakultas Ilmu Pendidikan dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Surabaya atas dukungan terhadap Program Pengabdian kepada Masyarakat Kebijakan Fakultas Tahun 2026.

REFERENSI

Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Ki, Y. P. (2024). Enhancing student engagement and learning outcomes in higher education using H5P interactive learning tools: A systematic literature review. *International Journal of Modern Education, 7*(24), 969–990. https://doi.org/10.35631/IJMOE.724069

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Munandar, U. (2019). *Pengembangan kreativitas anak*. Rineka Cipta.

Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Bumi Aksara.

Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Wacana Prima.