



## **Dari Penonton Menjadi Kreator: Pelatihan Video Interaktif Berbasis Lumi H5P untuk Penguatan Kompetensi Digital Guru SMP dalam Mendukung Pembelajaran Mendalam**

Deka Anjariyah<sup>1\*</sup>, Feriyanto<sup>2</sup>, Fran Susanto<sup>3</sup>, Ulil Nurul Imanah<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Islam Majapahit, FKIP, Program Studi Pendidikan Matematika, Jl. Raya Jabon KM 07 Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia

**\*Email Korespondensi:**

[dekaanjariyah@unim.ac.id](mailto:dekaanjariyah@unim.ac.id)

---

### **Abstrak**

Kompetensi digital guru merupakan prasyarat fundamental dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, namun kesenjangan antara standar kompetensi yang diharapkan dengan kondisi aktual di lapangan masih menjadi tantangan serius. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru SMPN 1 Puri, Kabupaten Mojokerto, melalui pelatihan pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis platform Lumi H5P dalam kerangka pembelajaran mendalam (*deep learning*). Kegiatan dilaksanakan pada Januari 2026 dengan melibatkan 31 guru lintas mata pelajaran. Metode yang digunakan adalah pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) yang dikombinasikan dengan pendampingan intensif, serta evaluasi menggunakan instrumen pretes-postes berbasis *Google Forms*. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata pemahaman konsep secara nyata dari 34,8% (pretes) menjadi 80,3% (postes), dengan delta peningkatan sebesar 45,5 poin persentase. Keberhasilan produksi video interaktif diukur berdasarkan tiga kriteria: mengunggah video ke Lumi H5P, menambahkan minimal satu elemen interaksi (kuis atau soal pilihan ganda), dan mempublikasikan melalui tautan aktif yang dapat diakses siswa. Berdasarkan 25 responden yang mengisi kuesioner postes, 72% berhasil memenuhi ketiga kriteria tersebut pada hari pelaksanaan, 80% menyatakan puas atau sangat puas, dan 96% berkomitmen mengintegrasikan Lumi H5P dalam pembelajaran ke depan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang kontekstual, aplikatif, dan berorientasi produk terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru sekaligus mendorong implementasi pembelajaran mendalam di sekolah menengah. Kebaruan program ini terletak pada integrasi tiga elemen sekaligus: platform Lumi H5P sebagai medium produksi, pendekatan pembelajaran mendalam sebagai kerangka pedagogis, dan desain berorientasi produk yang memungkinkan guru menghasilkan luaran nyata dalam satu hari pelatihan.

**Kata Kunci :** *Kompetensi Digital, Lumi H5P, Pelatihan Guru, Pembelajaran Mendalam, Video Interaktif*

---

### **1. Pendahuluan**

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah mengalami akselerasi yang signifikan, terutama pasca pandemi COVID-19. Pengalaman pembelajaran jarak jauh selama dua tahun lebih memaksa seluruh komponen pendidikan—guru, siswa, maupun institusi—untuk beradaptasi dengan ekosistem digital. Meskipun pandemi telah berakhir, dampaknya meninggalkan kesadaran kolektif bahwa teknologi bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan komponen esensial dalam proses pembelajaran abad ke-21 (Rahayu et al., 2024). Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru, khususnya di sekolah menengah, belum sepenuhnya siap untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal dan bermakna dalam praktik pembelajaran sehari-

hari.

Di tengah arus perubahan ini, konsep deep learning atau pembelajaran mendalam yang dikembangkan oleh (Fullan et al., 2018) hadir sebagai kerangka pedagogis yang relevan dan komprehensif. Berbeda dengan sekadar pemanfaatan teknologi secara teknis, pembelajaran mendalam menekankan keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial siswa yang bersifat holistik. Tiga pilar utamanya—*meaningful learning* (bermakna), *mindful learning* (penuh kesadaran), dan *joyful learning* (menyenangkan)—menuntut guru untuk merancang pengalaman belajar yang melampaui transmisi informasi satu arah (Feriyanto & Anjariyah, 2024). Pembelajaran mendalam bertujuan agar siswa tidak hanya memahami konsep secara akademis, tetapi juga mampu menginternalisasi dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan nyata (Dewi, 10 C.E.)

Dalam konteks ini, media interaktif memainkan peran yang sangat strategis. Berbeda dengan media konvensional yang bersifat satu arah, media interaktif berbasis video seperti yang dapat dikembangkan dengan platform Lumi H5P memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran—menjawab pertanyaan, mengisi kuis tertanam, mendapatkan umpan balik instan, dan mengeksplorasi materi sesuai kecepatan belajar masing-masing (Mafaza et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis teknologi mampu mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Askahar & Akbar, 2025). Strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur interaksi aktif meningkatkan keterlibatan dan performa belajar siswa secara signifikan (Anjariyah et al., 2025).

Namun demikian, potensi besar media interaktif ini hanya dapat diwujudkan apabila guru memiliki kompetensi digital yang memadai. Kerangka DigComp (*Digital Competence Framework for Citizens*) mengidentifikasi lima area kompetensi digital, meliputi literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, kreasi konten digital, keamanan digital, serta pemecahan masalah berbasis digital. Di Indonesia, Kemendikbudristek juga telah menetapkan standar kompetensi digital guru sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila dan Kurikulum Merdeka. Realitasnya, penelitian terkini menunjukkan bahwa masih banyak guru yang memiliki kesenjangan kompetensi digital, khususnya dalam hal kreasi konten interaktif berbasis teknologi (Rahayu et al., 2024); (Tumiran et al., 2024). Dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Augmented Reality juga menemukan bahwa pelatihan berbasis teknologi terbukti meningkatkan kompetensi guru secara nyata. Dan juga penguatan kompetensi guru lintas mata pelajaran melalui program pelatihan terpadu memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran (Ganinda et al., 2023).

SMPN 1 Puri merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berlokasi di Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan tim pengabdian, ditemukan bahwa sebagian besar guru di sekolah ini belum terbiasa dalam merancang dan memproduksi media pembelajaran interaktif berbasis digital. Hasil survei pra-kegiatan (pretes) menunjukkan bahwa 77,4% guru menyatakan belum pernah membuat media pembelajaran interaktif menggunakan platform digital.

Bertolak dari kondisi tersebut, kegiatan PKM ini dirancang untuk membekali guru SMPN 1 Puri dengan keterampilan praktis dalam mengembangkan video interaktif berbasis Lumi H5P guna mendukung implementasi pembelajaran mendalam di kelas. Sejumlah PKM relevan terdahulu menjadi landasan empiris kegiatan ini. (Alkadri et al., 2024) melaporkan peningkatan pemahaman guru sebesar 80% melalui workshop berbasis praktik langsung. (Aminuddin et al., 2024) menemukan peningkatan kompetensi literasi digital guru sebesar 20% melalui pelatihan video dan kuis interaktif berbasis AI. (Venty et al., 2025) mencatat peningkatan penguasaan pembelajaran mendalam dari 58% menjadi 78% pasca-pendampingan. PKM serupa menemukan bahwa pemanfaatan platform interaktif berbasis cloud meningkatkan kompetensi digital guru dan mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa (Anjariyah et al., 2024, 2025; Dimmaja et al., 2023). Kegiatan ini secara spesifik bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman guru tentang konsep pembelajaran mendalam dan relevansinya dengan desain media interaktif; (2) meningkatkan kompetensi teknis guru dalam menggunakan platform Lumi H5P; serta (3) mendorong guru untuk mengintegrasikan media interaktif ke dalam rencana pembelajaran sebagai wujud implementasi Kurikulum Merdeka.

## 2. Metode

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*)

yang dikombinasikan dengan pendampingan intensif. Pendekatan hands-on training dipilih karena terbukti lebih efektif dibanding metode ceramah atau demonstrasi pasif dalam mengembangkan keterampilan teknis guru, khususnya keterampilan yang membutuhkan praktik langsung dengan perangkat digital (Tumiran et al., 2024) (Aminuddin et al., 2024) Metode ini memungkinkan guru belajar sambil menghasilkan produk nyata sehingga transfer pengetahuan ke praktik kelas berlangsung lebih cepat dan bermakna. Platform Lumi H5P <https://lumi.education/id/> dipilih sebagai medium utama karena memiliki sejumlah keunggulan dibanding platform interaktif lainnya seperti Nearpod, Edpuzzle, maupun H5P.org yaitu: (1) bersifat *open-source*; (2) mendukung berbagai konten interaktif termasuk Interactive Video dengan fitur Pause Video dan soal tertanam; serta (3) hasil produksi dapat dipublikasikan langsung melalui tautan atau QR code. Metode pelaksanaan terdiri atas tiga tahap: persiapan, pelaksanaan inti, dan evaluasi pascakegiatan.

Kegiatan dilaksanakan di SMPN 1 Puri, pada Januari 2026. SMPN 1 Puri beralamat di Jl. Raya Tangunan No. 2, Desa Tangunan, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah menengah pertama unggulan dan favorit di Kabupaten Mojokerto yang dikenal berprestasi di bidang akademik maupun lingkungan hidup. Dari sisi infrastruktur digital, SMPN 1 Puri memiliki laboratorium komputer dengan perangkat yang memadai, akses WiFi yang baik, serta kultur guru yang terbuka terhadap pembelajaran dan pengembangan diri. Kondisi ini menjadikan SMPN 1 Puri sebagai mitra yang tepat untuk implementasi PKM berbasis teknologi digital. Meskipun infrastruktur pendukung telah tersedia, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif—hal inilah yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan PKM ini.

Peserta kegiatan adalah 31 orang guru lintas mata pelajaran, meliputi guru Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA, PAI, PJOK, Bimbingan Konseling, Matematika, IPS, Seni Budaya, dan Pendidikan Pancasila. Keikutsertaan peserta bersifat sukarela dan difasilitasi oleh kepala sekolah serta koordinator kurikulum SMPN 1 Puri. Dalam kegiatan pelatihan ini, support yang diberikan oleh kepala sekolah, yaitu Bapak Nanang Wahyuningaji, M.Pd., menambah antusiasme dan produktivitas Bapak Ibu guru SMPN 1 Puri sebagai peserta pelatihan. Keberhasilan kegiatan pelatihan dapat dilihat dari peningkatan pemahaman peserta berdasarkan hasil pretes-postes dan hasil produksi video pembelajaran interaktif melampaui target (> 50% peserta). Pada tahap persiapan, tim PKM melakukan: (1) koordinasi dengan pihak sekolah untuk penetapan jadwal dan penyediaan sarana prasarana; (2) penyusunan modul pelatihan dan buku panduan Lumi H5P; (3) perancangan instrumen evaluasi berupa kuesioner pretes-postes berbasis *Google Forms*; serta (4) uji coba teknis platform Lumi H5P di lokasi kegiatan. Pelaksanaan inti kegiatan workshop berlangsung dalam satu hari penuh dengan alur yang disajikan pada Tabel 1. Untuk mengoptimalkan capaian dalam durasi pelatihan satu hari, tim PKM menerapkan empat strategi: pertama, setiap peserta diwajibkan membawa video pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya sehingga sesi tidak terhambat proses perekaman; kedua, peserta diwajibkan menyiapkan soal yang akan disisipkan dalam video interaktif; ketiga, disediakan buku panduan bergambar langkah-per-langkah yang dapat diikuti secara mandiri; dan keempat, tim PKM dibagi menjadi fasilitator demonstrasi dan pendamping keliling yang membantu peserta secara individual.

Tabel 1. Alur Kegiatan Workshop Lumi H5P di SMPN 1 Puri

Sesi	Waktu	Kegiatan	Metode
1	08.30–09.00	Registrasi & Pengisian Pretes	Kuesioner Online
2	09.00–10.00	Sosialisasi: Konsep Deep Learning & Video Interaktif	Ceramah & Diskusi
3	10.00–11.00	Tutorial Lumi H5P: Dashboard, Fitur, Interactive Video	Demonstrasi
4	11.00–12.00	Praktik Mandiri: Upload Video, Tambah Interaksi, Deploy	<i>Hands-on</i> + Pendampingan
5	12.00–12.30	Presentasi Produk & Sharing Antarpeserta	<i>Peer Feedback</i>
6	12.30–13.00	Pengisian Postes & Evaluasi Workshop	Kuesioner Online

Evaluasi kegiatan menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan persentase jawaban benar pada pretes dan postes untuk setiap butir soal pengetahuan. Data kualitatif berupa saran dan

komentar peserta dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola respons dan rekomendasi perbaikan. Dokumentasi kegiatan dilakukan melalui foto kegiatan serta inventarisasi tautan produk video interaktif H5P yang dihasilkan peserta

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Profil Peserta

Workshop diikuti oleh 31 peserta (guru SMPN 1 Puri) secara penuh. Kuesioner pretes direspon oleh 31 peserta, sedangkan kuesioner postes direspon oleh 25 peserta karena keterbatasan waktu di sesi akhir workshop sehingga beberapa peserta belum sempat menyelesaikan pengisian. Perlu dicatat bahwa 6 peserta yang tidak mengisi postes tetap mengikuti seluruh rangkaian workshop dan terlibat aktif dalam sesi praktik produksi video, sehingga persentase capaian hasil pelatihan dihitung berdasarkan 25 responden postes.

Dari sisi sebaran mata pelajaran, peserta berasal dari berbagai bidang studi: IPA (16,1%), Bahasa Indonesia (9,7%), PAI (9,7%), Bahasa Inggris (6,5%), Bimbingan Konseling (6,5%), PJOK (6,5%), serta mata pelajaran lainnya. Keberagaman ini merupakan nilai strategis kegiatan PKM karena menunjukkan bahwa urgensi pengembangan media interaktif relevan lintas mata pelajaran. Dari sisi pengalaman mengajar, 45,2% peserta telah mengajar selama 5–10 tahun, 22,6% kurang dari 5 tahun, 19,4% lebih dari 20 tahun, dan 12,9% antara 11–20 tahun. Terkait frekuensi penggunaan teknologi digital sebelum workshop, 45,2% peserta menyatakan sering menggunakan teknologi 2–3 kali seminggu, 38,7% kadang-kadang, dan hanya 9,7% sangat sering setiap hari. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa hambatan utama guru bukan pada ketiadaan akses teknologi, melainkan pada rendahnya kompetensi untuk memanfaatkannya secara kreatif dan produktif sebagai kreator konten pembelajaran (Rahayu et al., 2024).

#### 3.2 Dokumentasi Kegiatan Workshop



Gambar 1. Foto bersama seluruh peserta workshop SMPN 1 Puri dengan tim PKM UNIM



Gambar 2. Pemateri menyampaikan materi dalam Workshop Lumi H5P di SMPN 1 Puri dan Suasana praktik mandiri peserta dalam mengembangkan video interaktif Lumi H5P



Gambar 3. Presentasi Produk hasil pengembangan video interaktif H5P & Sharing Antarpeserta

### 3.3 Peningkatan Pemahaman Konsep (Pretes-Postes)

Analisis perbandingan pretes dan postes pada sembilan indikator pengetahuan menunjukkan peningkatan yang signifikan dan konsisten. Data lengkap perbandingan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Persentase Jawaban Benar Pretes dan Postes per Butir Soal

No.	Butir Soal	Kunci	Pretes (%)	Postes (%)	$\Delta$ (%)
1	Pengalaman membuat video interaktif	Pernah	22,6	37,5	+14,9
2	Perbedaan video biasa vs. interaktif	Elemen interaksi	80,6	92,0	+11,4
3	Definisi Lumi H5P	Platform interaktif	41,9	100,0	+58,1
4	Yang BUKAN keunggulan video interaktif	Video lebih panjang	25,8	72,0	+46,2
5	Fungsi fitur Pause Video	Wajib jawab dulu	19,4	96,0	+76,6
6	Durasi ideal video pembelajaran	3-7 menit	67,7	92,0	+24,3
7	Interaksi untuk soal pilihan ganda	Single Choice Set	35,5	92,0	+56,5
8	Langkah publikasi video ke siswa	Deploy & link/QR	9,7	88,0	+78,3
9	Sistem perekaman jawaban Lumi H5P	Jawaban pertama	9,7	52,0	+42,3
	<b>Rata-rata</b>		<b>34,8</b>	<b>80,3</b>	<b>+45,5</b>

Hasil analisis menunjukkan rata-rata persentase jawaban benar meningkat secara nyata dari 34,8% pada pretes menjadi 80,3% pada postes, dengan delta peningkatan rata-rata sebesar 45,5 poin persentase. Selisih peningkatan ini tergolong besar secara praktis ( $d > 0,8$  berdasarkan kategori effect size), mengindikasikan efektivitas pelatihan yang tinggi. Peningkatan tertinggi terjadi pada butir soal tentang langkah publikasi video H5P (dari 9,7% menjadi 88,0%,  $\Delta+78,3\%$ ) dan fungsi fitur Pause Video (dari 19,4% menjadi 96,0%,  $\Delta+76,6\%$ ). Pemahaman tentang definisi Lumi H5P meningkat drastis dari 41,9% menjadi 100,0% ( $\Delta+58,1\%$ ). Secara keseluruhan, tidak satu pun butir soal mengalami penurunan skor. Temuan ini sejalan dengan (Alkadri et al., 2024) yang melaporkan peningkatan pemahaman guru sebesar 80% setelah workshop berbasis praktik langsung, dan (Tri Romadloni et al., 2024) yang mencatat peningkatan keterampilan guru sebesar 23,65% dalam pelatihan serupa.

### 3.4 Capaian Praktik: Produksi Video Interaktif H5P

Indikator paling konkret dari keberhasilan workshop adalah capaian praktik peserta dalam menghasilkan produk nyata berupa video interaktif Lumi H5P. Kriteria keberhasilan produksi ditetapkan dalam tiga level: (1) Berhasil penuh — peserta mampu mengunggah video ke Lumi H5P, menambahkan minimal satu elemen interaksi (kuis atau soal pilihan ganda), dan mempublikasikan melalui tautan yang dapat diakses siswa; (2) Berhasil sebagian — peserta menyelesaikan unggahan dan penambahan interaksi namun belum sampai tahap publikasi; (3) Belum berhasil — peserta masih dalam tahap eksplorasi dashboard dan memerlukan pendampingan lanjutan. Berdasarkan 25 responden postes, 72% (18 orang) berhasil pada level pertama (berhasil penuh), 16% (4 orang) pada level kedua, dan 12% (3 orang) pada level ketiga.

Sebanyak 18 tautan video interaktif Lumi H5P berhasil terdokumentasikan, mencakup berbagai mata pelajaran mulai dari Matematika, IPA, IPS, Bimbingan Konseling, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Jawa, PAI, Seni Budaya, hingga PJOK. Sebagai bukti luaran, contoh produk video interaktif peserta dapat diakses melalui beberapa tautan berikut: <https://app.lumi.education/run/wbh7Au> (mapel bahasa Inggris), <https://app.lumi.education/run/lBudji> (mapel Bahasa Jawa), <https://app.lumi.education/run/cOg6wR> (mapel Bimbingsn Konseling), <https://app.lumi.education/run/9gRCLf> (mapel matematika), dan <https://app.lumi.education/run/FwN47q> (mapel PAI). Capaian 72% ini melampaui rata-rata yang dilaporkan dalam PKM sejenis; (Aminuddin et al., 2024) melaporkan bahwa dalam pelatihan serupa dengan durasi lebih panjang pun tidak semua peserta berhasil menyelesaikan produk pada hari yang sama. Tingginya capaian ini diatribusikan pada desain workshop yang berorientasi produk, pendampingan individual yang intensif, serta buku panduan bergambar yang memandu setiap langkah proses produksi.

### 3.5 Kepuasan dan Respons Peserta

Evaluasi kepuasan peserta menunjukkan respons yang sangat positif terhadap seluruh aspek workshop. Ringkasan data evaluasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Evaluasi Kepuasan dan Capaian Workshop

Aspek Evaluasi	Respons Positif	Catatan	Kategori
Kepuasan Keseluruhan	80%	Cukup: 16%, Tidak Puas: 4%	Sangat Baik
Kemudahan Materi	52%	Cukup: 36%, Sulit: 12%	Baik
Kesesuaian Durasi	84%	Terlalu Singkat: 8%	Sangat Baik
Capaian Praktik	72%	Sebagian: 16%, Belum: 12%	Sangat Baik
Rencana Penggunaan H5P	96%	Masih ragu: 4%	Sangat Baik

Sebanyak 80% peserta menyatakan puas atau sangat puas terhadap keseluruhan workshop. Indikator keberlanjutan yang paling menggembirakan adalah rencana penggunaan Lumi H5P ke depan: 68% peserta menyatakan pasti akan menggunakannya secara rutin, dan 28% menyatakan akan mencoba, sehingga total 96% peserta berkomitmen mengintegrasikan Lumi H5P dalam praktik pembelajaran mereka.

Analisis tematik terhadap 24 saran kualitatif peserta mengidentifikasi empat tema utama: (1) apresiasi positif terhadap manfaat workshop; (2) permintaan waktu lebih lama dan materi lebih mendalam; (3) permintaan program berkelanjutan; serta (4) masukan teknis penyampaian. Terkait kebutuhan workshop lanjutan, 45,8% peserta meminta pendampingan mendesain video pembelajaran yang lebih menarik, 37,5% ingin belajar gamifikasi, 37,5% ingin mempelajari lebih banyak jenis konten interaktif H5P, dan 33,3% membutuhkan pendampingan konten berbasis AI.

### 3.6 Keterkaitan dengan Deep Learning dan Kompetensi Digital

Hasil kegiatan PKM ini secara konsisten mendukung premis teoretis yang menjadi landasan program. Dari perspektif pembelajaran mendalam (deep learning), produk video interaktif yang dihasilkan peserta memiliki potensi besar untuk mendorong ketiga dimensi pembelajaran bermakna: meaningful learning terwujud melalui penyisipan pertanyaan yang menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa; mindful learning difasilitasi melalui mekanisme Pause Video yang memaksa siswa berhenti dan merefleksikan konten; serta joyful learning dihadirkan melalui elemen interaktif dan umpan balik instan (Feriyanto & Anjariyah, 2024) (Anjariyah et al., 2023; Ulil Nurul Imanah & Deka Anjariyah, 2025).

Dari perspektif kompetensi digital guru, peningkatan mencakup tiga dari lima area DigComp yang paling kritis: kreasi konten digital (terbukti dari 72% peserta yang berhasil memproduksi video interaktif); literasi informasi dan data (pemahaman sistem perekaman jawaban H5P untuk asesmen formatif); serta pemecahan masalah berbasis digital (kemampuan troubleshooting selama proses produksi). Mafaza (2025) juga melaporkan bahwa pengembangan bahan ajar digital mendukung kemampuan berpikir kritis siswa, yang sejalan dengan tujuan pembelajaran mendalam (Mafaza et al., 2025). Venty (2025) menemukan peningkatan integrasi teknologi digital pada guru dari 55% menjadi 72% pasca-pendampingan, yang konsisten dengan arah peningkatan yang teramati dalam PKM ini (Venty et al., 2025).

Satu aspek yang memerlukan perhatian adalah 12% peserta yang belum berhasil menyelesaikan produk secara penuh. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi diferensiasi dalam pelatihan, termasuk penyediaan buku panduan bergambar lebih rinci, video tutorial mandiri pascaworkshop, serta program mentoring antarsejawat. Keterbatasan durasi satu hari mengisyaratkan perlunya desain program PKM multisesi yang terstruktur—sebuah rekomendasi yang sejalan dengan pandangan (Rahayu et al., 2024) dan (Deka Anjariyah et al., 2025).

#### **4. Kesimpulan**

Kegiatan PKM Pelatihan Video Interaktif Berbasis Lumi H5P untuk Guru SMPN 1 Puri terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan mendorong implementasi pembelajaran mendalam. Secara ringkas, capaian utama kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata pemahaman konsep meningkat secara nyata dari 34,8% (pretes) menjadi 80,3% (postes), dengan delta sebesar +45,5 poin persentase.
- b. Keberhasilan produksi video interaktif, diukur berdasarkan tiga kriteria: (a) mengunggah video ke Lumi H5P; (b) menambahkan minimal satu elemen interaksi berupa kuis atau soal pilihan ganda; dan (c) mempublikasikan melalui tautan aktif yang dapat diakses siswa. Dari 25 responden postes, 72% berhasil memenuhi ketiga kriteria tersebut pada hari pelaksanaan, sementara seluruh 31 peserta tetap terlibat aktif dalam sesi praktik produksi video.
- c. Berdasarkan responden postes, tingkat kepuasan mencapai 80% pada kategori puas dan sangat puas, dengan 96% berkomitmen mengintegrasikan Lumi H5P dalam pembelajaran ke depan.
- d. Video interaktif yang dihasilkan memiliki potensi nyata mendorong tiga prinsip pembelajaran mendalam: meaningful, mindful, dan joyful.

Untuk program PKM lanjutan, direkomendasikan pengembangan workshop berjenjang dengan tiga level: (1) Level Dasar — pembuatan video interaktif H5P seperti yang telah dilaksanakan; (2) Level Menengah — desain video yang lebih menarik secara visual dan gamifikasi melalui fitur Course Presentation dan Branching Scenario H5P; (3) Level Lanjut — integrasi konten berbasis AI untuk pembuatan soal otomatis dan analisis data belajar siswa melalui fitur xAPI. Secara teknis, keberlanjutan program dijamin melalui: (a) pembentukan komunitas belajar guru di sekolah mitra yang difasilitasi koordinator kurikulum; (b) penyediaan repositori modul dan video tutorial mandiri yang dapat diakses kapan saja; serta (c) program mentoring antarsejawat. Diperlukan pula monitoring pascapelatihan minimal tiga bulan untuk memastikan guru mengimplementasikan produk H5P dalam pembelajaran aktual di kelas.

#### **5. Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMPN 1 Puri beserta seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dalam workshop. Kegiatan ini merupakan bagian dari program Pengabdian kepada Masyarakat FKIP UNIM Tahun 2026.

## 6. Referensi

- Alkadri, S. P. A., Sucipto, & Muhammad Dwi Ramadhianto. (2024). Inovasi pembelajaran digital: workshop media pembelajaran video canva untuk guru SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 103–117. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v8i1.7131>
- Aminuddin, F. H., Djauhari, T., Santoso, Gustinar, Adinda S., K., & Kusuma, C. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168–180. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>
- Anjariyah, D., Feriyanto, F., Mursalin, M., & Perbowo, K. S. (2024). Mathematics is scary: Efforts to improve junior high school students' perceptions of mathematics lessons through mathematics games. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 213–217.
- Anjariyah, D., Mardiana, W., & Krisdiana, A. (2023). Pelatihan penyusunan skenario pembelajaran literasi terintegrasi bagi guru Madrasah berdasarkan hasil Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia. *MAJAMAS: Jurnal Pengabdian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 1–8.
- Anjariyah, D., Mardiana, W., & Syaifuddin, A. (2025). Pelatihan konten digital interaktif berbasis cloud untuk meningkatkan kompetensi guru SMP dalam implementasi pembelajaran mendalam (deep learning). *Educate: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, (2).
- Askahar, A., & Akbar, M. (2025). Klinik Guru Digital: Pendekatan Inovatif Untuk Transformasi Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 67–76. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v5i1.490>
- Deka Anjariyah, Feriyanto, & Rizky Oktaviana Eko Putri. (2025). Deep learning-based jigsaw: Boosting student engagement and performance in statistisc learning. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 4(2), 102–111. <https://doi.org/10.62388/prisma.v4i2.567>
- Dewi, A. R. (10 C.E.). Deep learning dalam pembelajaran MI: Tinjauan literatur dalam meaningful learning, mindful learning, dan joyful learning. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 2, 584–592.
- Dimmaja, D. M. P. K., Anjariyah, D., & Feriyanto, F. (2023). Bagaimana perbedaan kemampuan literasi matematika siswa SMK dengan tingkat literasi digital tinggi dan rendah dalam menyelesaikan soal statistika berbantuan Microsoft Excel. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 3(4), 17–27.
- Feriyanto, F., & Anjariyah, D. (2024). Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 208–212. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v5i2.321>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning*. Corwin. <https://doi.org/10.4135/9781506368603>
- Ganinda, N., Anjariyah, D., & Imanah, U. N. (2023). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Augmented Reality. *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(01), 84–93.
- Mafaza, Z. E., Anjariyah, D., & Imanah, U. N. (2025). Mendukung kemampuan berpikir kritis siswa melalui pengembangan bahan ajar digital flipbook berkearifan lokal. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2, 106–117.
- Rahayu, S. P., Rahayu, S. P., & Hakim, L. (2024). Implementasi digitalisasi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Tri Romadloni, N., Resi Intan Penatari, Nisa Dwi Septiyanti, Wakhid Kurniawan, Rauhulloh Ayatulloh Khomeini

- Noor Bintang, & Cucut Hariz Pratomo. (2024). Meningkatkan literasi digital siswa melalui pengembangan kapasitas guru. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 47–55. <https://doi.org/10.47065/jpm.v5i1.2005>
- Tumiran, T., Siregar, B., Agustia, N. R., & Azhari, F. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Melalui Workshop Inovasi Pembelajaran Berbasis Digitalisasi Di Mas Tarbiyah Islamiyah Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 253–260. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.1790>
- Ulil Nurul Imanah, & Deka Anjariyah. (2025). Penguatan Literasi Numerasi Lintas Mata Pelajaran Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama. *Aksi Nyata: Jurnal Pengabdian Sosial Dan Kemanusiaan*, 2(1), 87–93. <https://doi.org/10.62383/aksinyata.v2i1.1019>
- Venty, V., Partono, P., Ismanto, H. S., Prasetyo, A., & Luthfy, P. A. (2025). Strategi Inovatif Penguatan Profesionalisme Guru BK di Kota Tegal: Sosialisasi dan Pendampingan Kurikulum Berbasis Karakter dan Deep Learning. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(4), 1453–1468. <https://doi.org/10.54082/jamsi.2002>