

HANDOKO

Interactive Learning

DENGAN MOODLE



ISBN: 978-623-93517-4-8

Interactive Learning dengan Moodle

Handoko

RAH Multimedia

Interactive Learning dengan Moodle

Penulis:

Handoko

Layout:

RAH Multimedia

ISBN:

978-623-93517-4-8

Diterbitkan oleh:

RAH Multimedia

Alamat:

Jl. Durian Ratus No. 10 RT. 02, Kurao Pagang, Kec. Nanggalo, Padang,
Sumatera Barat, Indonesia

Email:

rahmultimediapress@gmail.com

Cetakan Pertama : 2020

Hak cipta pada penulis, penerbit tidak bertanggung jawab terhadap
konten yang ada pada buku ini.

Kata Pengantar

Buku ini merupakan rangkaian pemanfaatan Moodle untuk pembelajaran daring. Dua buku sebelumnya, *Blended Learning: Teori dan Penerapannya* dan *Ragam Online Quiz dengan Moodle* menyajikan panduan dasar mengenai pemanfaatan fitur-fitur Moodle untuk menunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Buku ini adalah seri ketiga dari buku panduan Moodle dengan berfokus pada aspek pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan plugin H5P. H5P sudah dikenal dalam dunia teknologi pembelajaran sebagai sebuah layanan yang menyediakan media pembelajaran interaktif. Topik utama yang akan dibahas meliputi Konsep dasar konten interaktif, pengenalan dan instalasi H5P, membangun konten interaktif, Aktifitas dan Games, Pengembangan konten multimedia, dan Quiz.

Pembahasan dalam buku ini akan memandu anda bagaimana memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang tersedia H5P secara detail dengan contoh yang mudah untuk diikuti oleh pembaca. Tentunya untuk dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada, anda harus mempraktekkan setiap langkah-langkah yang dipaparkan dalam buku ini. Selain itu, tentunya anda juga dapat mencari referensi lain untuk memperkaya pemahaman anda dalam pemanfaatan teknologi informasi, khususnya pemanfaatan pembelajaran interaktif.

Kami sangat menyarankan para pembaca buku ini untuk mengikuti seri buku sebelumnya sebagai pondasi dasar untuk implementasi pembelajaran daring. Buku ini juga dirancang khusus secara bertahap dan disarankan untuk praktek langsung agar dapat memahami secara komprehensif pemanfaatan Moodle untuk *Interactive Learning*.

Padang, Desember 2020

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar isi	iii
Pendahuluan.....	1
Pembelajaran Interaktif	1
Implementasi Perancangan Konten Interaktif	2
Materi Pembelajaran (Learning material)	3
Aktifitas Pembelajaran.....	5
Konten Interaktif dengan H5P	21
Install Plugin	22
Moodle Online	26
Membangun Konten Interaktif dengan H5P	33
Accordion	33
Diagram (Chart).....	40
Collage	43
Column	46
Presentation	50
Dialog Card	58
Dictation	62
Document Tool.....	66
Flashcard	74
iFrame Embedder	77
Image Juxtaposition	79
Interactive Video	84
Timeline	97
Formative Assesment dengan Games	106
Image Pairing	106
Image Sequencing	109
Memory Game	113
Image Slider.....	117

Agamoto.....	120
Audio.....	123
Audio Recorder.....	126
Virtual Tour (360).....	128
Quiz Interaktif.....	142
Arithmetic Quiz.....	143
Multiple Choice.....	146
Drag and Drop.....	149
Drag and Drop Words.....	157
Essay.....	160
Fill in the Blank.....	165
Find the Hotspot.....	168
Find Multiple Hotspot.....	172
Guess the Answer.....	176
Mark the Words.....	178
Find the Words.....	181
Speak the Words.....	185
Single Choice Set.....	187
Question Set (Quiz).....	190
Interactive Book.....	194
Penutup.....	201

Pendahuluan

Pembelajaran Interaktif

Istilah pembelajaran interaktif tentunya tidak asing lagi di dunia pendidikan. Pembelajaran interaktif merupakan teknik yang bertujuan untuk memancing siswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran dan biasanya sangat identik dengan pemanfaatan teknologi. Defenisi ini tentunya bertolak belakang dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk implementasi dari pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centred learning).

Pembelajaran interaktif sangat erat hubungannya dengan teknologi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Tentunya perkembangan teknologi yang semakin pesat juga memicu perkembangan teknologi pembelajaran. Saat ini sangat banyak model teknologi yang dapat diimplementasikan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam mengakses pelajaran, seperti aplikasi kolaborasi, virtual reality, simulasi. Dan sebagainya.

Model pembelajaran interaktif pada dasarnya dapat diimplementasikan pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Pada pembelajaran tatap muka, model interaktif dapat diimplementasikan pada berbagai kegiatan di kelas yang memungkinkan siswa

untuk berintegrasi dengan konten pembelajaran melalui berbagai media pembelajaran, seperti pemanfaatan alat peraga, bermain peran, simulasi, atau diskusi. Begitu juga halnya pada pembelajaran daring, berbagai aktifitas yang berpusat pada keaktifan siswa dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran dan juga berinteraksi dengan siswa lainnya. Dengan adanya interaksi aktif dengan konten dan peserta kelas, siswa diharapkan mendapatkan pengalaman belajar dan mampu menyimpulkan atau mengambil pelajaran dari pengalaman belajarnya.

Dari pemaparan di atas, kita dapat meringkas tiga pondasi utama bagi pembelajaran interaktif yaitu:

1. Keaktifan/keterlibatan (*Engagement*): Pembelajaran interaktif harus mampu membuat siswa aktif dan berinteraksi dengan konten.
2. Kolaborasi (*Collaboration*): Pembelajaran interaktif harus mampu kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, mengutarakan pendapat, serta berkolaborasi dengan siswa lainnya.
3. Kritis (*Critical thinking*): Pembelajaran interaktif harus mampu membangun kemampuan kritis siswa dengan mampu menganalisa, menyimpulkan, dan melakukan kontemplasi dari apa yang telah mereka pelajari.

Implementasi Perancangan Konten Interaktif

Sebelum membahas lebih lanjut mengenai pemanfaatan konten interaktif, ada baiknya kita mengelompokkan terlebih dahulu mengelompokkan konten pembelajaran interaktif berdasarkan kebutuhan pembelajaran. Secara

umum, dalam buku ini kita mengelompokkan konten pembelajaran interaktif menjadi 3 bagian:

1. Bahan ajar (*Learning materials*)
Kelompok konten ini merupakan materi-materi yang akan dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan pemahamannya mengenai topik yang disampaikan. Penyampaian materi pembelajaran dapat berupa konten statis, seperti teks, maupun konten yang interaktif berupa animasi, audio, video, SCROM, dan sebagainya.
2. Aktifitas pembelajaran (*Learning activities*)
Kelompok aktifitas pembelajaran berisi kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk meningkatkan kompetensinya, seperti diskusi, simulasi, latihan, tugas, membuat laporan, atau aktifitas lainnya.
3. Evaluasi pembelajaran (*Assessment*)
Kelompok ini merupakan konten yang berisi pengukuran kompetensi, skill, atau pemahaman siswa, yang bertujuan untuk melihat kemampuan siswa mencapai tujuan pembelajaran (*Learning objective*). Evaluasi pembelajaran ini dapat berupa formative assessment ataupun summative assessment.

Materi Pembelajaran (Learning material)

Materi pembelajaran atau bahan ajar merupakan komponen utama dalam setiap pembelajaran, baik pembelajaran tatap muka maupun online. Pada dasarnya penyusunan materi pembelajaran harus merujuk pada luaran pembelajaran (*learning outcomes*) yang kemudian dijabarkan dalam bentuk tujuan pembelajaran (*learning objective*).

Pada pembelajaran tatap muka misalnya, bahan ajar dapat berupa buku ajar, diktat, modul, ataupun bentuk lainnya. Tidak jarang juga guru atau dosen menyiapkan bahan bantu ajar seperti alat peraga, video, slide, untuk membantu memberikan variasi bahan ajar sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda.

Pada pembelajaran online, pilihan bahan ajar sangat bervariasi. Selain buku ajar atau modul, dosen bisa mendistribusikan lebih banyak bahan ajar kepada siswa dan tentunya lebih *up to date*, seperti halaman website, video, audio, animasi, ataupun bahan yang lebih komprehensif seperti paket SCROM. Guru atau dosen akan dengan sangat mudah mengupdate bahan ajar dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Dalam hal penyediaan bahan ajar ini, Moodle telah menyediakan beberapa fitur standar, seperti menambahkan file dokumen, video, audio, halaman web, book chapter, dan glossary. Selain itu, anda juga bisa memperkaya bahan ajar dengan menambahkan plugin-plugin tertentu yang telah dikembangkan oleh community development Moodle. H5P sebagai salah satu plugin yang tersedia pada Moodle juga menawarkan beragam fitur-fitur bahan ajar interaktif yang tentunya dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa, seperti konten web interaktif dengan animasi dan video.

Untuk merancang bahan ajar yang interaktif, tentunya anda harus menerapkan aspek-aspek interaktif yang telah dibahas sebelumnya. Salah satu aspek utama dalam pengembangan bahan ajar interaktif adalah partisipasi siswa. Anda harus merancang bahan ajar yang dapat mengundang siswa untuk berinteraksi aktif dengan konten. Siswa tidak hanya pasif membaca atau menonton video

saja, tapi juga aktif berinteraksi dengan konten dengan berbagai instruksi yang telah anda siapkan. Selain kemampuan kognitif, konten pembelajaran interaktif tentunya juga dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa.

Aktifitas Pembelajaran (*Learning activities*)

Seperti halnya bahan ajar, aktifitas pembelajaran juga merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai aktifitas yang dapat dirancang dan diimplementasikan di kelas, seperti tugas, kerja kelompok, diskusi, simulasi, role play, dan sebagainya. Berikut beberapa konsep dan model yang biasa digunakan dalam pengembangan aktifitas pembelajaran.

1. Small Group Discussion

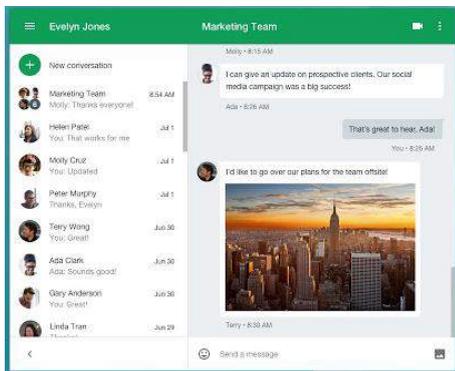
Model Small Group Discussion memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, ide, informasi, dan sebagainya. Pada pembelajaran daring, model ini sangat mungkin untuk dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi baik yang free maupun yang berbayar. Diantara beberapa aplikasi yang bisa dipakai untuk diskusi grup antara lain:

Chat: Whatsapp, Telegram, Google Hangout

Fitur chat memungkinkan guru dan siswa untuk saling berdiskusi secara sinkronis melalui layanan teks. Terdapat banyak sekali layanan aplikasi chat yang tersedia, baik yang berupa aplikasi mandiri (stand alone application) maupun aplikasi yang disediakan oleh layanan Learning Management System.



Layanan Chat melalui Telegram



Layanan Chat melalui Telegram

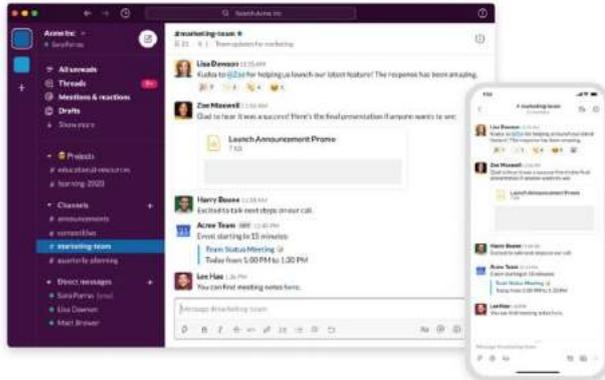


Chat pada Moodle

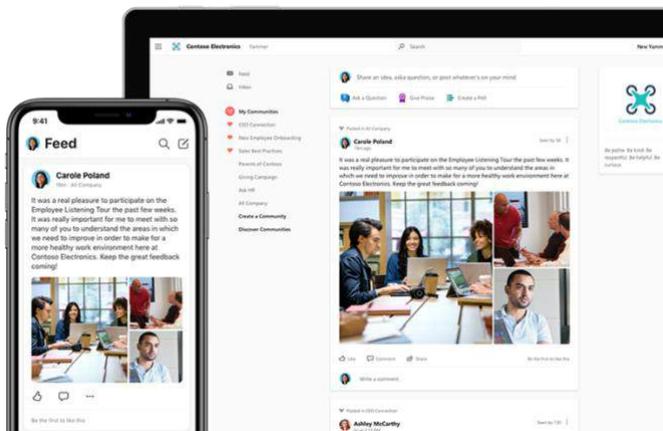
https://docs.moodle.org/39/en/Using_Chats

Forum: Slack, Yammer

Untuk dapat berdiskusi secara asinkronis, anda dapat memanfaatkan layanan forum. Sama halnya dengan layanan chat, anda dapat memanfaatkan layanan mandiri maupun layanan yang disediakan oleh LMS.



Layanan forum diskusi dengan Slack



Layanan forum diskusi dengan Yammer

Introduce yourself!

Introduction

Subscribe

Introduction

Introduction

Display replies in nested form

Move this discussion to ...

Move



Introduction

by 2010733024 Agung Rama Pratama - Thursday, 10 September 2020, 3:06 PM

Hallo Sir,let me introduce my self.My name is Agung Rama Pratama,you can call me Agung,sir.My origin school is SHS No 1 Lubuk Alung.My hobby is play basketball.I was born on 17 November 2001.The reason I chose to major in English Literature is to deepen and improve my English and also suit my talents.Thank You Sir.

Edit

Delete

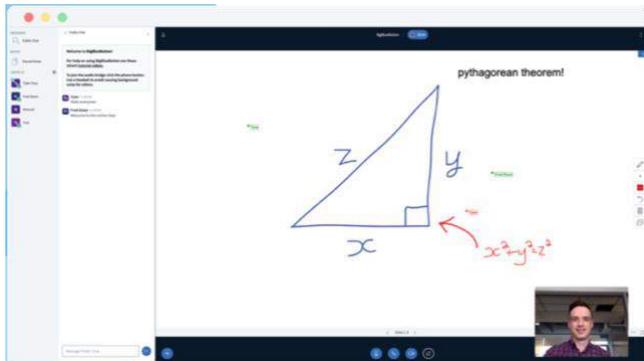
Reply

Layanan forum diskusi dengan Yammer

Video Conference: Google Meeting, Zoom, MS Teams, Cisco Webex, Big Blue Button



Video meeting dengan Google Hangout



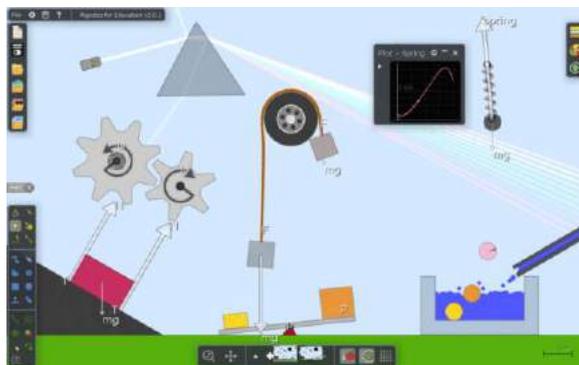
Screen Sharing dengan Big Blue Button

2. *Role-Play & Simulation*

Model ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan bermain peran dan menirukan gerak/model/pola/prosedur. Pada kelas online, Anda dapat menambahkan berbagai animasi, simulasi, bahkan virtual reality untuk memberikan pengalaman belajar yang real.

Animasi 2 dimensi

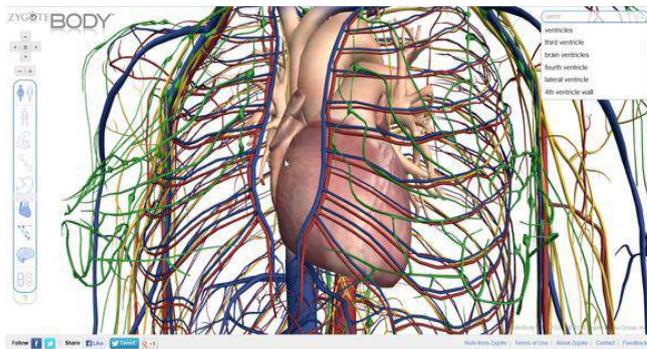
Layanan yang paling simulasi yang paling sederhana yang bisa anda gunakan adalah memanfaatkan animasi 2 Dimensi.



<https://betanews.com/2017/01/03/algodoo-is-a-fun-2d-physics-simulator/>

Simulasi 3D

Dengan perkembangan image processing dan image manipulation 3D, anda dapat memanfaatkan berbagai layanan interaktif 3D yang telah banyak dikembangkan oleh berbagai perusahaan, salah satunya adalah Zygote Body yang memberikan layanan interaktif organ tubuh dan fisiologi dengan sangat detail.



Zygote Body

Virtual Reality

Teknologi 3D membuka pengembangan pembelajaran yang lebih *advanced*, teknologi virtual reality memberikan sensasi *real* kepada siswa melalui simulasi virtual.



<https://www.viar360.com/virtual-reality-training-examples/>



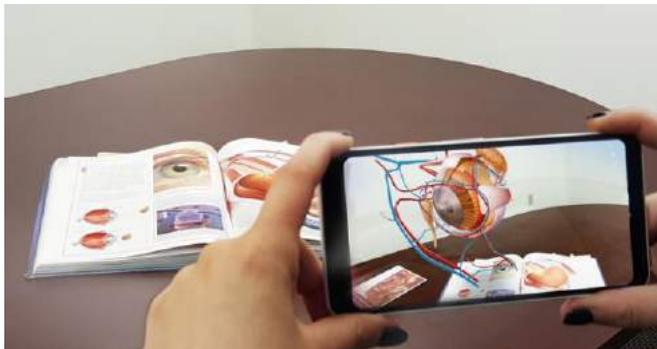
<https://www.viar360.com/virtual-reality-training-examples/>

Augmented Reality

Teknologi Augmented Reality juga merupakan pengembangan dari teknologi 3D yang memungkinkan siswa untuk dapat mengakses berbagai fitur-fitur 3D dari handphone atau tablet.



<https://thinkmobiles.com/blog/augmented-reality-education/>



<https://rubygarage.org/blog/augmented-reality-in-education-and-training>

Berbagai teknologi terus dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang real kepada mahasiswa dan terus dirancang agar dapat semakin mudah diakses dan digunakan.

3. *Case Study/Contextual Learning*

Model ini merupakan salah satu model yang paling banyak digunakan. Melalui model ini, siswa dapat belajar melalui kusus real yang terjadi. Dalam konteks pembelajaran daring, model ini dapat digunakan dengan memanfaatkan fitur Workshop,

dimana siswa dapat memberikan persepsinya mengenai kasus tertentu dan kemudian hasilnya dapat direview oleh siswa lainnya.



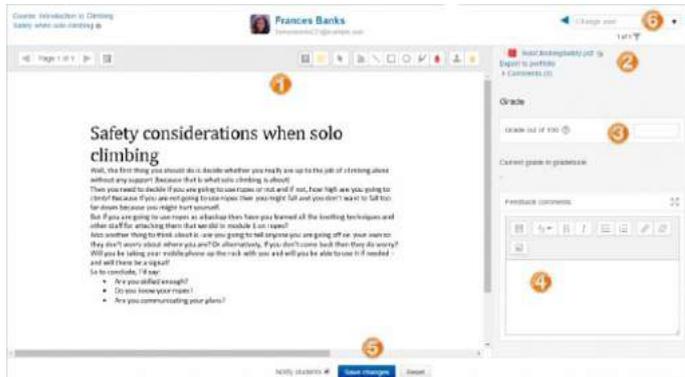
The screenshot shows a Moodle interface with the following elements:

- Your grades** (dropdown menu)
- Grade for submission**: 80.00 / 80.00 (in a blue box)
- Grade for assessment**: 18.22 / 20.00 (in a grey box)
- Your submission** (dropdown menu)
- Australia** by Barbara Gardner, submitted on Friday, 20 December 2019, 10:37 AM
- Assigned submissions to assess** (dropdown menu)
- Me and the UK** by Joshua Knight, submitted on Saturday, 21 December 2019, 2:43 PM

Fitur Workshop pada Moodle
(https://docs.moodle.org/39/en/Workshop_activity)

4. *Discovery Learning*

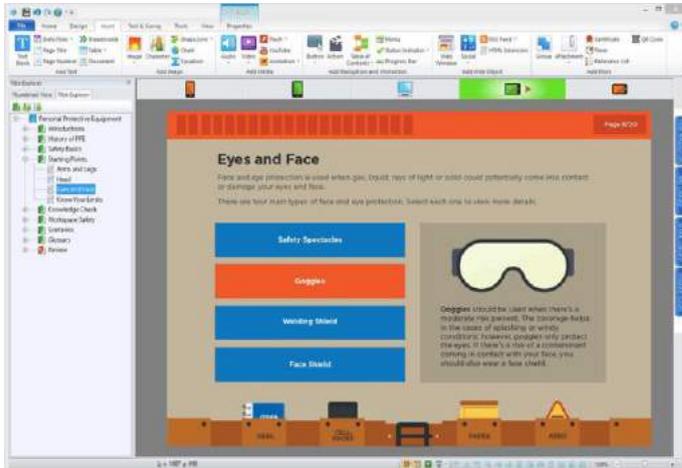
Model ini hampir mirip dengan Case Study, namun pada model discovery learning, siswa benar-benar terjun ke lapangan untuk melakukan penelusuran, penelitian, dan pembuktian. Dengan model ini siswa dapat menyimpulkan sendiri pengalaman belajar yang diperolehnya selaman melalukan penelusuran. Pada pembelajaran daring, model discovery learning sering diimplemantasikan dengan memanfaatkan seperti *Assignment* atau yang lebih advance dapat membangun sebuah database.



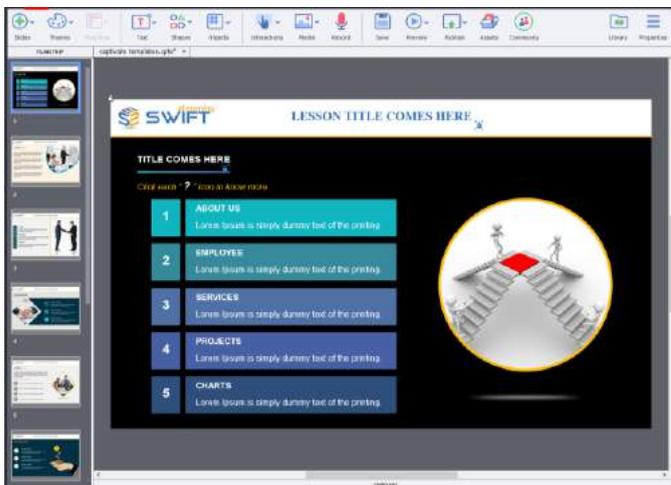
Fitur Assignment pada moodle
https://docs.moodle.org/39/en/Assignment_activity

5. *Self-Directed Learning*

Model pembelajaran mandiri (Self-directed learning) memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan mengikuti aktifitas pembelajaran yang telah dirancang khusus. Anda mungkin familiar dengan CD pembelajaran interaktif dan video tutorial. Salah satu yang aplikasi yang paling populer adalah Macromedia Flash yang kemudian berganti menjadi Adobe Flash. Selain flash, saat ini juga tersedia banyak sekali pilihan aplikasi *Authoring Tools*, seperti Articulate 360, Adobe Captive, Lectora inspire, iSpring, dan sebagainya dengan berbagai fitur-fitur yang sangat menarik. Selain itu juga banyak sekali aplikasi-aplikasi mobile yang telah dikembangkan, seperti Duolingo. Moodle juga dapat dijadikan alternatif implementasi model *Self-directed learning* dengan memanfaatkan fitur SCORM dan Lesson (Adaptive learning).



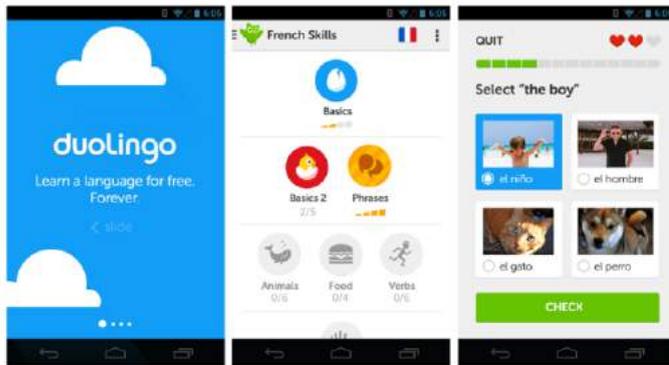
Lectora inspire
 (<https://www.elucidat.com/blog/elearning-authoring-tools/#gomo-authoring-tool>)



Adobe Captivate
 (<https://www.swiftlearningservices.com/adobe-captivate-translation-feature-for-developing-multilingual-courses>)



RosettaStones aplikasi pembelajaran bahasa multiplatform

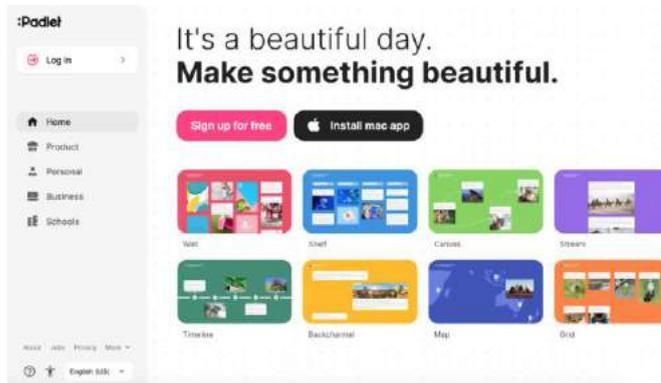


Mobile learning dengan Duolingo
(<https://freaksense.com/best-android-learning-apps>)

6. *Cooperative Learning*

Model Cooperative learning memungkinkan siswa untuk belajar dalam tim dengan tugas yang sama untuk tujuan bersama. Saat ini banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan model Cooperative Learning, seperti Pedlet, Lino, Wakelet, Dotstorming, dan Flipgrid,

Padlet



Lino

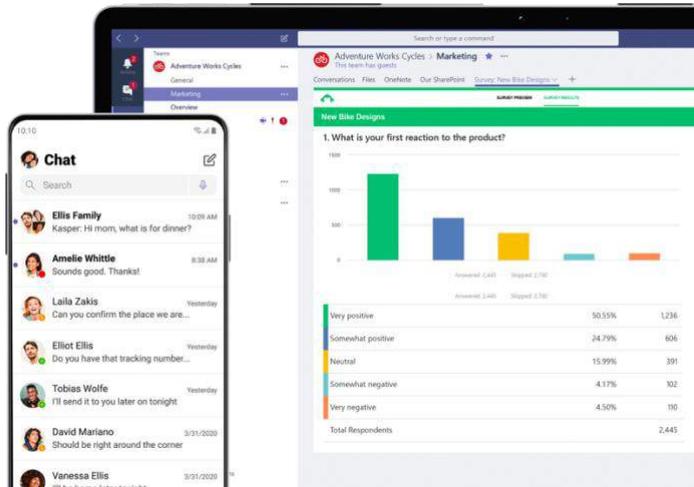


7. Collaborative Learning

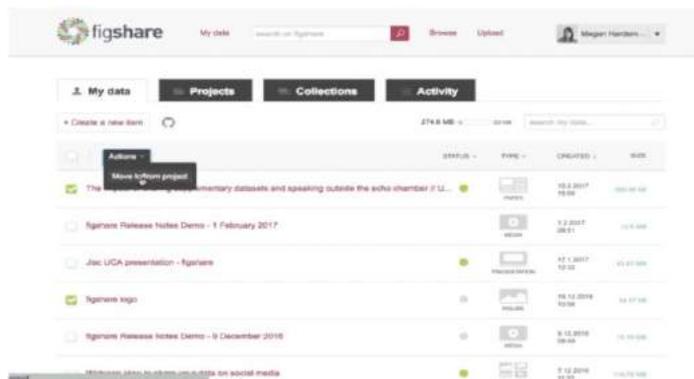
Model Collaborative Learning memungkinkan siswa untuk belajar Bersama dalam tim dengan beban tugas yang berbeda-beda. Siswa diminta untuk dapat saling bekerja sama menyelesaikan tugas tertentu. Ada banyak sekali aplikasi yang

dapat dimanfaatkan untuk implementasi model ini, mulai dari yang sederhana, seperti Google Docs, hingga yang kompleks, seperti Microsoft Teams dan Trello. Moodle juga menyediakan fitur untuk mendukung model Cooperative Learning dengan menggunakan fitur Wiki.

Microsoft Teams



Figshare



Wiki



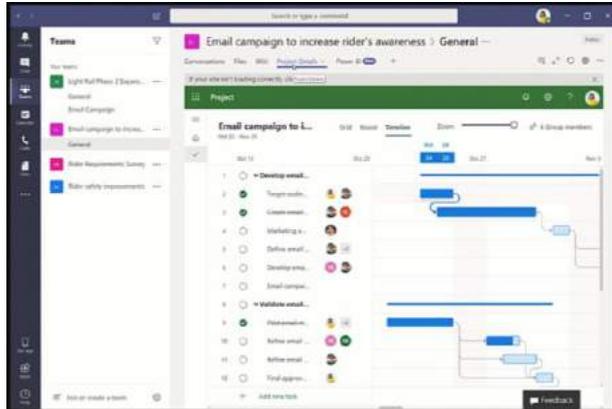
8. *Problem Based Learning*

Model Problem Based Learning memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui masalah yang kemudian mencari solusi dengan melakukan penelusuran dan penyelidikan. Pada pembelajaran daring, model ini dapat diimplementasi dengan memanfaatkan fitur Assigment.

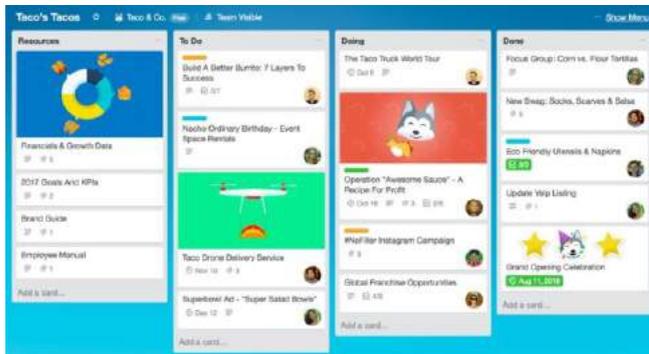
9. *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek (Project based learning) merupakan model pembelajaran yang sangat komprehensif karena melibatkan berbagai aspek serta membutuhkan waktu yang cukup Panjang. Belajar berdasarkan target dan perencanaan. Pada pembelajaran daring, implementasi model Project Based Learning dapat dilakukan melalui aplikasi seperti Microsoft Teams, Microsoft Project, Trello, Goals, Evernote dan Figshare. Tentunya anda juga dapat menggunakan Moodle untuk mengelola berbagai aktifitas terkait implementasi Project Based Learning.

Microsoft Project dan Microsoft Teams



Trello



Goals



Seiring perkembangan teknologi informasi, berbagai teknologi pembelajaran terus dikembangkan dengan berbagai platform, baik yang khusus dirancang untuk pembelajaran (LMS), maupun berbagai aplikasi yang dapat menunjang berbagai model pembelajaran.

Konten Interaktif dengan H5P

Pada bagian sebelumnya kita sudah menjelaskan mengenai konsep dasar pembelajaran interaktif. Tentu saja, pembelajaran interaktif tidak dapat dipisahkan konten media dan teknologi yang digunakan. Tersedia banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat konten interaktif dari yang gratis hingga berbayar. Sebagian besar aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang khusus untuk membuat media pembelajaran interaktif dan kemudian hasilnya akan didistribusikan melalui berbagai platform LMS melalui paket SCORM.

Seiring dengan perkembangan teknologi, beberapa perusahaan mengembangkan aplikasi yang lebih efektif dan dapat digunakan pada berbagai platform LMS tanpa harus menggunakan paket SCORM. Salah satu aplikasi yang sangat mampuni untuk membuat konten interaktif adalah H5P. H5P merupakan platform *content creator* yang menggunakan teknologi HTML 5 yang kompetibel dengan berbagai platform LMS.

Teknologi HTML 5 memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten web melalui berbagai fitur-fitur yang dikembangkan oleh H5P. H5P sangat kompetibel dengan berbagai platform LMS seperti Canva, Blackboard, Moodle, termasuk juga Wordpress dan Drupal. Anda dapat mengikuti perkembangan teknologi H5P pada web resminya: <https://h5p.org/>

Terdapat beberapa alternatif untuk menggunakan teknologi HTML 5 dari H5P ini. Cara yang paling sederhana anda dapat mengunjungi website resminya, membuat akun, membuat konten, dan kemudian mendistribusinyannya dengan menggunakan fitur iFrame. Cara lain yang lebih efektif adalah dengan memanfaatkan plugin H5P mendukung platform LMS yang anda gunakan. Pada buku ini, kita akan membahas bagaimana menggunakan plugin H5P pada platform Moodle.

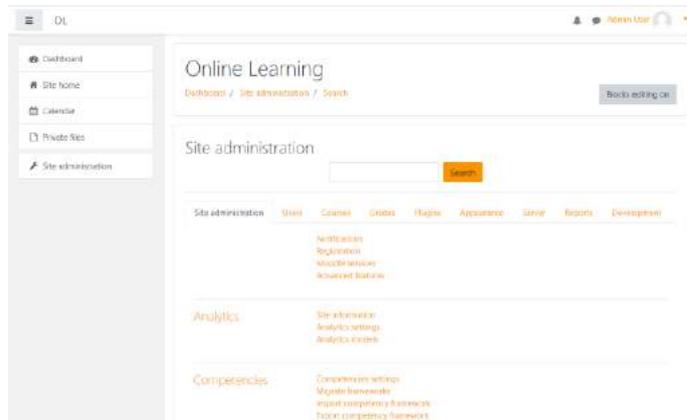
Untuk dapat menggunakan H5P pada Moodle, tentunya anda harus terlebih dulu menginstall pluginnya.

Instalasi Plugin

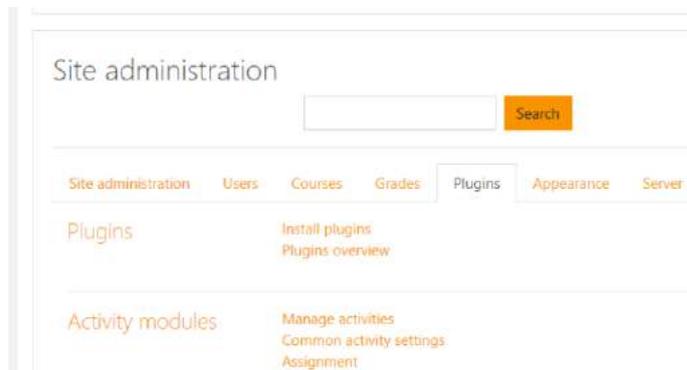
H5P merupakan sebuah plugin yang dapat ditambahkan ke sistem Moodle melalui plugin management. Hampir semua fungsi dan aktifitas yang tersedia di Moodle merupakan plugin dan modul yang terintegrasi ke sistem. Terkadang anda dapat mengatur plugin atau modul tersebut sesuai dengan kebutuhan dan terkadang anda perlu menambahkan plugin-plugin atau modul tertentu untuk meningkatkan fungsi, kinerja, serta performa Moodle anda.

Untuk menambahkan plugin, pastikan anda memiliki akses sebagai administrator. Berikut langkah-langkah menambahkan plugin pada Moodle.

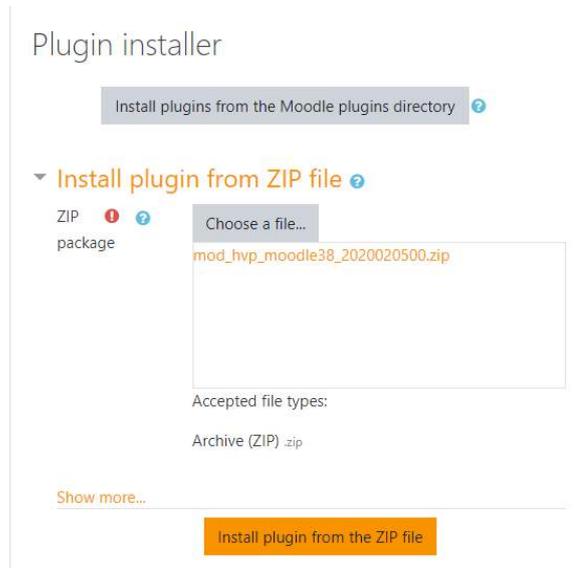
1. Setelah berhasil login sebagai administrator, pilih **Site administration**.



2. Pilih tab **Plugins** untuk mengelola plugin. Kemudian pilih **Install plugins**.

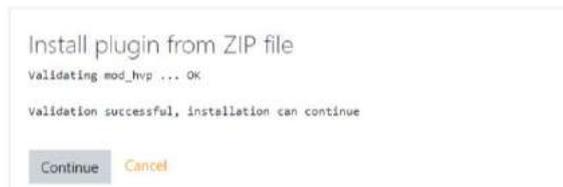


3. Pada bagian **Plugin Installer**, terdapat beberapa pengaturan untuk menambahkan plugin. Anda dapat memilih file plugin H5P yang telah anda download sebelumnya secara manual dengan memilih **Choose a file** atau juga dapat menggunakan fitur *drag and drop* pada bagian yang telah disediakan. Setelah berhasil menambahkan file plugin, pilih **Install plugin from the zip file**.



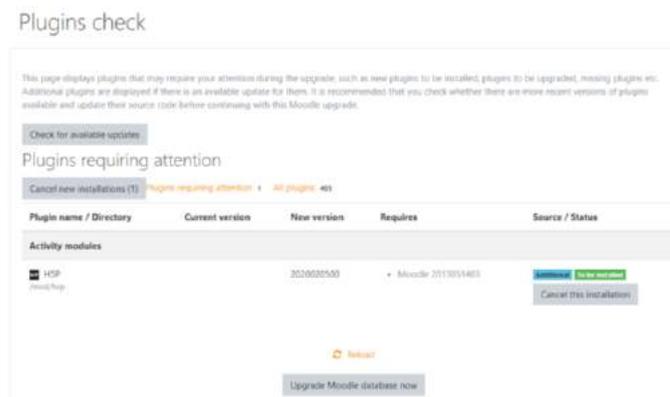
4. Jika proses instalasi plugin berhasil, selanjutnya akan muncul pemberitahuan bahwa plugin telah berhasil divalidasi dan siap untuk diinstal pada sistem. Klik **Continue** untuk melanjutkan ke proses instalasi.

Online Learning

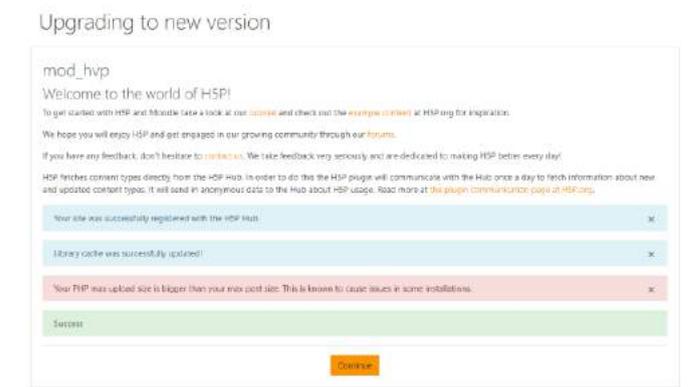


5. Selanjutnya anda akan diminta untuk memeriksa kebutuhan sistem agar sesuai dengan kebutuhan plugin yang akan ditambahkan. Saat ini tampak bahwa instalasi plugin H5P sudah memenuhi persyaratan minimum dan tidak ada plugin lain yang harus diinstal. Terkadang ada plugin yang mensyaratkan plugin lain sebelum plugin tersebut

diinstal. Klik **Upgrade Moodle database now** untuk menginstal dan menambahkan plugin H5P pada database Moodle.



6. Jika proses instalasi berjalan dengan lancar, maka akan muncul pemberitahuan mengenai kesesuaian Setting sistem Moodle dengan plugin H5P. Misalnya pada server yang saya gunakan pengaturan Max upload size pada PHP lebih besar dari pada upload size pada H5P. Karena hal ini tidak terlalu berpengaruh pada kinerja sistem, jadi kita dapat abaikan. Klik **Continue** untuk menyelesaikan proses instalasi.



7. Setelah proses instalasi berhasil, biasanya anda akan diminta untuk melakukan beberapa pengaturan plugin, namun pada bagian awal ini, kita cukup menggunakan pengaturan *default* dan dapat melanjutkan ke proses berikutnya. Pilih **Save changes** untuk menyimpan perubahan pengaturan plugin yang baru saja ditambahkan.

Anda telah berhasil menambahkan plugin H5P pada sistem Moodle. Pada bab selanjutnya kita akan membahas lebih detail mengenai fitur-fitur yang ada pada H5P dan kemudian memanfaatkan fitur-fitur tersebut untuk membuat konten interaktif.

Online Learning

The settings shown below were added during your last Moodle upgrade. Make any changes necessary to the defaults and then click the 'Save changes' button at the bottom of this page.

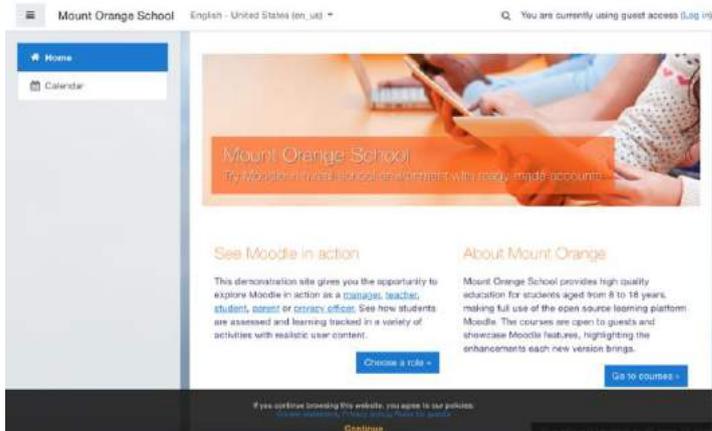
New settings - H5P Settings

Save content state <small>mod_h5p enable_save_content_state</small>	<input type="checkbox"/> Default: No
Automatically save the current state of interactive content for each user. This means that the user may pick up where he left off.	
Save content state frequency <small>mod_h5p content_save_frequency</small>	<input type="text" value="30"/> Default: 30
In seconds, how often do you wish the user to auto save their progress. Increase this number if you're having issues with many Ajax requests.	
Contribute usage statistics <small>mod_h5p enable_usage_statistics</small>	<input checked="" type="checkbox"/> Default: Yes
Usage statistics numbers will automatically be reported to help the developers better understand how H5P is used and to determine potential areas of improvement. Read more about which data is collected on H5P.org .	
Display action bar and frame <small>mod_h5p frame</small>	<input checked="" type="checkbox"/> Default: Yes
Allow download <small>mod_h5p export</small>	<input type="text" value="Always"/> Default: Always

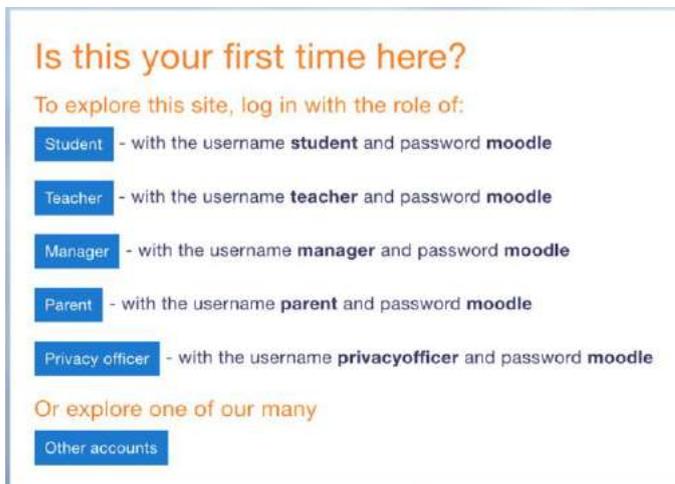
Moodle Online

Jika anda belum memiliki server Moodle, baik yang server fisik maupun berupa server pada localhost, anda masih dapat mengikuti pembahasan pada buku ini dengan memanfaatkan moodle online demo.

1. Kunjungi halaman demo moodle <https://school.moodledemo.net/>



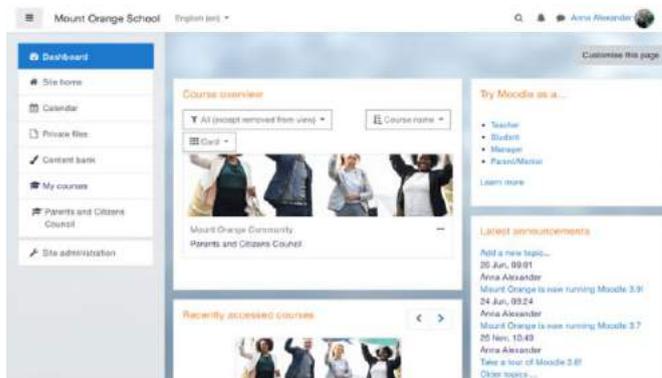
2. Pilih **Login** untuk menggunakan layanan demo. Pilih jenis user yang akan anda gunakan. Untuk dapat mengikuti tahapan dalam buku ini, anda harus menggunakan user **Manager**.



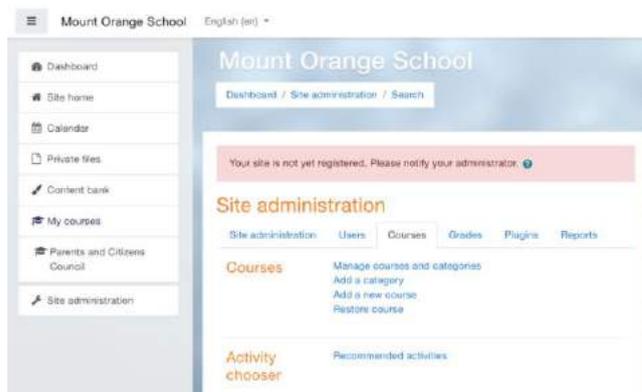
3. Login dengan menggunakan akun Manager.



4. Anda dapat membuat sebuah kelas baru pada portal moodle demo.



5. Pilih **Site administration**, pilih tab **Course** kemudian pilih **Add a new course**.



6. Lengkapi informasi kelas yang akan ditambahkan. Klik **Save and display** untuk menambahkan kelas.

Add a new course

▼ General

Course full name ?

Course short name ?

Course category ?

Course visibility ?

Course start date ?

Course end date ? Enable

Calculate the end date from the number of sections ?

Course ID number ?

7. Selanjutnya anda dapat menambahkan peserta kelas, baik guru atau siswa.

Participants ⚙️

Enrol users

Match Select

+ Add condition

1 participants found

First name

Surname

First name / Surname	Email address	Roles	Groups	Last access to course	Status
 Anna Alexander	annaalexand24@examp1e.com	Student, Manager	No groups	34 secs	Active

8. Setelah kelas berhasil dibuat, selanjutnya anda dapat menggunakan kelas tersebut untuk latihan membuat konten interaktif, sesuai dengan panduan dalam buku ini.

Menambahkan Konten

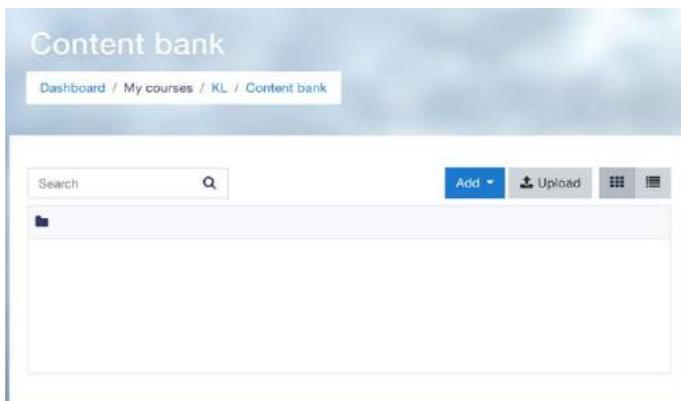
Selanjutnya anda dapat menambahkan konten interaktif dengan memanfaatkan fitur **Content bank**. Pada bagian

ini anda dapat mengelola berbagai konten yang nantinya dapat digunakan pada kelas anda.

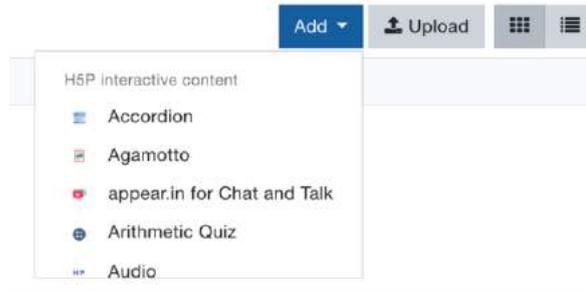
1. Klik “Content bank” yang ada pada navigasi di bagian kiri.



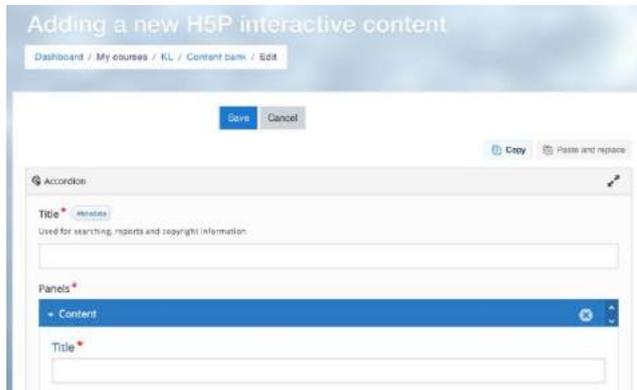
2. Untuk menambahkan konten, pilih **Add**



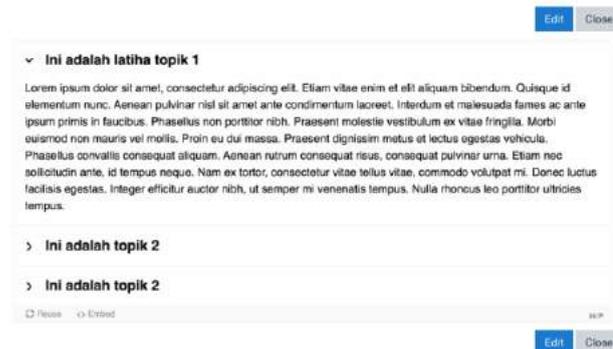
3. Selanjutnya anda dapat memilih jenis konten interaktif yang akan ditambahkan. Sebagai contoh kita akan memilih **Accordion**



4. Lengkapi informasi konten yang akan ditambahkan.



5. Klik **Save** untuk menambahkan konten.



Anda telah berhasil menambahkan sebuah konten interaktif dengan menggunakan demo Moodle. Perlu diingat bahwa layanan pada demo Moodle ini bersifat sementara, semua pengaturan akan dikembalikan ke pengaturan awal setelah satu hari pemakaian.

Pada bab ini anda telah mempelajari beberapa konsep dasar yang nantinya dapat anda implementasikan pada kelas online. Pada bagian selanjutnya kita akan membahas secara detil mengenai fitur yang tersedia pada H5P untuk membuat konten interaktif.

Tentang Penulis



Handoko, S.S, M.Hum merupakan dosen Sastra Inggris Universitas Andalas. Penulis telah berkecimpung dengan pembelajaran daring sejak tahun 2010, khususnya dalam pemanfaatan Moodle. Selain mengajar, penulis juga aktif di Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK) Universitas Andalas, khususnya untuk pengelolaan aplikasi pembelajaran daring.

Penulis sangat aktif dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dan telah menulis beberapa buku terkait dengan pembelajaran daring berbasis Moodle. Selain itu, penulis juga aktif dalam pengelolaan jurnal dan juga sudah menulis beberapa buku terkait pengelolaan jurnal. Selain itu, penulis juga aktif memberikan pelatihan dan workshop terkait pembelajaran daring dan pengelolaan jurnal.

Penulis dapat dihubungi melalui email berikut:

handoko@lptik.unand.ac.id
handoko@hum.unand.ac.id



Interactive Learning

DENGAN MOODLE

Buku ini merupakan rangkaian pemanfaatan Moodle untuk pembelajaran daring. Dua buku sebelumnya, ***Blended Learning: Teori dan Penerapannya*** dan ***Ragam Online Quiz dengan Moodle*** menyajikan panduan dasar mengenai pemanfaatan fitur-fitur Moodle untuk menunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Buku ini merupakan seri ketiga dari buku panduan Moodle dengan berfokus pada aspek pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan plugin H5P. H5P sudah dikenal dalam dunia teknologi pembelajaran sebagai sebuah layanan yang menyediakan media pembelajaran interaktif. Topik utama yang akan dibahas meliputi Konsep dasar konten interaktif, pengenalan dan instalasi H5P, membangun konten interaktif, Aktifitas dan Games, Pengembangan konten multimedia, dan Quiz.

Kami sangat menyarankan para pembaca buku ini untuk mengikuti seri buku sebelumnya sebagai pondasi dasar untuk implementasi pembelajaran daring. Buku ini juga dirancang khusus secara bertahap dan disarankan untuk praktek langsung agar dapat memahami secara komprehensif pemanfaatan Moodle untuk Interactive

ISBN 978-623-93517-4-8



9 786239 351748