



Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berpikir Induktif Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *HTML 5 Package* (H5p) Terhadap Motivasi Belajar dan Tanggung Jawab Belajar Siswa

Sudarmawanto

Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Indonesia

Alamat: Jl. Semolowaru No.84, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya

Korespondensi penulis: sudar.mawanto@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the effect of implementing an inductive thinking learning model using html 5 package (H5P)-based learning media on students' learning motivation and learning responsibility. The research method uses a quantitative approach. The research sample was 29 students of class XI TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya. The data collection technique used a questionnaire and data analysis techniques with SPSS-assisted linear regression. The results of the study prove that the inductive thinking learning model using html 5 package (H5P)-based learning media has a significant positive effect on students' learning motivation and learning responsibility.*

Keywords: *Inductive Thinking Learning Model, Learning Media, Learning Media Based On HTML 5 Package (H5P), Student Learning Motivation, Student Learning Responsibility*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran berbasis html 5 package (H5P) terhadap motivasi belajar dan tanggung jawab belajar siswa. metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian yaitu siswa kelas XI TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner dan teknik analisis data dengan regresi linier berbantuan SPSS. Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran berbasis html 5 package (H5P) memiliki pengaruh yang positif signifikan terhadap motivasi belajar dan tanggung jawab belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis HTML 5 Package (H5P), Model Pembelajaran Berpikir Induktif, Motivasi Belajar Dan Tanggung Jawab Belajar Siswa

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kunci utama kemajuan bangsa. Mengapa dikatakan demikian, karena sistem pendidikan yang baik mampu menghasilkan sumber daya manusia yang baik, unggul dan akan membuat suatu negara itu maju. Dengan demikian semakin tinggi mutu pendidikan di suatu negara maka akan semakin maju pula negara tersebut, sebaliknya jika mutu pendidikan dinegara tersebut rendah maka akan negara tersebut akan terbelakang (Sartika et al., 2023).

Salah satu masalah dengan kualitas pendidikan Indonesia adalah proses pembelajaran yang buruk, termasuk metode pengajaran guru yang tidak benar, kurikulum, dan metode manajemen sekolah. Realitas bidang ini menunjukkan bahwa siswa tidak mau belajar, baik dalam subjek matematika, bahasa, ilmu alam, atau mata pelajaran lainnya. Banyak siswa merasa tidak nyaman dan malas di kelas dan tidak dapat memahami pelajaran yang ditawarkan guru. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki motivasi yang kuat

untuk belajar. Siswa masih mempertimbangkan kegiatan belajar secara tidak menyenangkan dan memilih kegiatan lain di luar konteks pembelajaran dengan teman-teman ketika guru menjelaskan pelajaran dan memainkan telepon mereka.

Motivasi belajar yang rendah dan kurangnya tanggung jawab menjadi tantangan dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Membangkitkan semangat belajar siswa untuk mempelajari materi yang disajikan oleh guru bisa dengan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran juga mampu mendorong siswa agar lebih termotivasi untuk belajar (Damayanti et al, 2021). Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprianty et al (2021) menunjukkan sebagian besar siswa lebih tertarik kepada media pembelajaran yang di dalamnya memuat beberapa unsur yaitu, teks, audio, visual, maupun audio-visual. Menurut Lendeng et al (2021) media pembelajaran yang baik adalah media yang mengombinasikan gambar, video, teks, animasi, dan sebagainya. Media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran interaktif

Salah satu media pembelajaran interaktif yang semakin populer dalam dunia pendidikan saat ini adalah *HTML 5 Package (H5P)*. Media pembelajaran berbasis *HTML 5 Package (H5P)* menawarkan fleksibilitas dan interaktivitas yang tinggi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, masih banyak tantangan dalam meningkatkan motivasi dan tanggung jawab belajar siswa, terutama di era digital saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran berpikir induktif dengan media *HTML 5 PACKAGE (H5P)* dalam meningkatkan motivasi dan tanggung jawab belajar siswa. *HTML 5 PACKAGE (H5P)* menyediakan fitur berupa video interaktif, presentasi interaktif, kuis interaktif dan masih banyak lagi (Utari et al., 2022).

Penggunaan fitur *HTML 5 PACKAGE (H5P)* sebagai media pembelajaran interaktif dapat membantu kegiatan pembelajaran (Bakri, 2021). Tidak hanya itu, media pembelajaran interaktif *HTML 5 Package (H5P)* juga mendemonstrasikan serta memperagakan materi yang disajikan oleh guru (Afifah et al, 2022). Dengan media pembelajaran berbasis *HTML 5 Package (H5P)* membantu penerapan model pembelajaran berpikir induktif. Model pembelajaran berpikir induktif mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam menemukan konsep dan prinsip melalui eksplorasi dan observasi. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga belajar untuk mengorganisir dan menganalisis informasi secara mandiri, sehingga meningkatkan pemahaman mereka. Pembelajaran yang berbasis berpikir induktif dapat membantu siswa

mengembangkan keterampilan berpikir kritis, yang penting tidak hanya dalam konteks akademis tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan model pembelajaran berpikir induktif, siswa diberikan kesempatan untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih menantang dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi mereka.

SMK PGRI 13 Surabaya menjadi lokasi penelitian pada penelitian ini. Beberapa faktor yang menjadi pertimbangan peneliti menunjuk SMK PGRI 13 Surabaya yaitu sekolah menerapkan model pembelajaran berpikir induktif dan sudah memiliki akses ke berbagai sumber daya seperti komputer, internet dan perangkat lunak *HTML 5 Package* (H5P). Dengan menerapkan model pembelajaran berpikir induktif, siswa diberikan kesempatan untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih menantang dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi mereka. Model pembelajaran berpikir induktif dapat dipadukan dengan alat dan media pembelajaran berbasis *HTML 5 Package* (H5P) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini juga dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Adapun hasil observasi awal terhadap motivasi belajar dan tanggung jawab kerja siswa kelas XI TKJ 1 pada mata pelajaran konfigurasi jaringan, sebagai berikut :

Tabel 1. Tingkat Motivasi Belajar dan Tanggug Jawab Belajar Siswa

Siswa	Skor Motivasi	Keterangan	Skor Tanggung Jawab	Keterangan
1	2.17	Kurang	2.60	Kurang
2	2.83	Kurang	2.60	Kurang
3	1.75	Kurang	2.60	Kurang
4	2.83	Kurang	2.60	Kurang
5	2.83	Kurang	3.00	Cukup
6	2.75	Kurang	2.20	Kurang
7	1.92	Kurang	2.20	Kurang
8	3.50	Baik	3.00	Cukup
9	2.67	Kurang	2.80	Kurang
10	2.17	Kurang	2.80	Kurang
11	3.00	Cukup	2.80	Kurang
12	2.58	Kurang	2.20	Kurang
13	3.00	Cukup	3.00	Cukup
13	2.67	Kurang	2.80	Kurang
11	3.25	Cukup	3.00	Cukup
16	2.17	Kurang	2.60	Kurang

17	3.25	Cukup	3.00	Cukup
18	2.75	Kurang	3.00	Cukup
19	1.75	Kurang	2.20	Kurang
20	2.58	Kurang	2.20	Kurang
21	3.25	Cukup	2.20	Kurang
22	2.50	Kurang	2.60	Kurang
23	3.00	Cukup	3.00	Cukup
23	2.75	Kurang	2.40	Kurang
21	2.17	Kurang	2.20	Kurang
26	2.25	Kurang	2.20	Kurang
27	2.50	Kurang	2.60	Kurang
28	2.00	Kurang	2.60	Kurang
29	3.00	Cukup	3.00	Cukup

Tabel di atas, diketahui bahwa tingkat motivasi belajar dan juga tanggung jawab siswa kelas XI TKJ 1 pada mata pelajaran konfigurasi jaringan yang diajarkan oleh Bapak Fahri Darul Fakroni, S.Pd termasuk dalam kategori kurang.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berpikir Induktif menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *HTML 5 Package (H5P)* terhadap Motivasi Dan Tanggung Jawab Belajar Siswa”.

2. KAJIAN TEORITIS

Model Pembelajaran Berpikir Induktif

Pembelajaran berpikir induktif adalah pendekatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk menarik kesimpulan umum berdasarkan pengamatan terhadap kasus-kasus khusus. Sederhananya, siswa diajak untuk "berpikir dari bawah ke atas". Mereka akan mengamati contoh-contoh konkret, menganalisisnya, lalu menyusun generalisasi atau konsep yang lebih luas.

Berpikir induktif adalah proses pemikiran yang berfungsi untuk menarik kesimpulan umum dari pengamatan atau informasi spesifik yang dikumpulkan. Dalam berpikir induktif, seseorang mulai dari fakta-fakta atau contoh-contoh khusus dan secara bertahap menyusun generalisasi atau kesimpulan yang lebih luas (Rusmini et al., 2024).

Harta (2020) Pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru setiap fase pembelajaran model induktif adalah sebagai berikut:

a. Fase Pemberian Pengalaman (Exploration):

Kegiatan: Guru menyajikan situasi atau masalah yang relevan untuk dipecahkan oleh siswa. Siswa dapat terlibat dalam kegiatan eksplorasi, seperti percobaan, diskusi kelompok, atau observasi.

Peran Guru: Memfasilitasi dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, memberikan arahan saat dibutuhkan, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

b. Fase Pengamatan (Observation):

Kegiatan: Siswa mengamati berbagai fenomena atau informasi yang terkait dengan topik pembelajaran untuk menemukan pola atau konsep.

Peran Guru: Mengarahkan siswa untuk fokus pada elemen-elemen penting yang perlu diperhatikan, serta membantu dalam mencatat temuan-temuan yang relevan.

c. Fase Penarikan Kesimpulan (Generalization):

Kegiatan: Siswa berdiskusi dalam kelompok atau secara individu untuk menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan, mengidentifikasi pola, dan menarik kesimpulan atau generalisasi.

Peran Guru: Membantu siswa dalam menyusun argumen, memberikan pertanyaan pemandu, dan memastikan bahwa kesimpulan yang diambil didasarkan pada bukti yang kuat.

d. Fase Penerapan (Application):

Kegiatan: Siswa menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam konteks yang baru atau situasi nyata.

Peran Guru: Menyediakan skenario atau problem set yang relevan, serta membimbing siswa dalam menerapkan pengetahuan mereka. Guru juga perlu mengevaluasi dan memberikan umpan balik terkait penerapan tersebut.

e. Fase Refleksi (Reflection):

Kegiatan: Siswa merenungkan proses pembelajaran yang telah dilakukan, mempertimbangkan apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menerapkannya ke lain waktu.

Peran Guru: Memfasilitasi diskusi reflektif, memberikan pertanyaan yang mendorong pemikiran kritis, dan membantu siswa menyusun rencana tindak lanjut untuk pengembangan lebih lanjut.

Media Pembelajaran Interaktif Berbasais *HTML 5 Package* (H5P)

HTML 5 Package (H5P) adalah sebuah kerangka kerja (framework) terbuka yang memungkinkan siapa saja untuk membuat konten interaktif tanpa perlu keahlian dalam

pemrograman. Media yang digunakan yaitu video interaktif, berupa presentasi materi pembelajaran disertai dengan kuis pilihan ganda atau jawaban singkat. Materi dalam video tersebut yaitu VLAN (Virtual Local Area Network). Video menggunakan animasi sederhana untuk memperlihatkan konsep dasar VLAN dan praktek konfigurasi VLAN. Setelah setiap langkah konfigurasi, terdapat pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa. Selanjutnya ada Contoh Penggunaan VLAN dalam Dunia Nyata. Pada akhir video terdapat kolom komentar untuk siswa memberikan saran atau pertanyaan kepada guru.

Lendeng et al (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah Sebuah program pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen, seperti teks, gambar, video, dan animasi, untuk secara sistematis mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan komputer dan memungkinkan interaksi aktif antara pengguna dan sistem. Pravitasari dan Yulianto (2017) menuturkan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadikan pembelajaran lebih asik dan efisien sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Chen et al (2021) juga menyatakan bahwa spenggunaan konten interaktif *HTML 5 Package* (H5P) telah memberikan manfaat yang signifikan, misalnya meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas sumber daya dan menempatkan kebutuhan siswa pada konten pembelajaran yang baik. Konten interaktif *HTML 5 Package* (H5P) menyediakan banyak project yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan atau daya penggerak dalam diri seseorang yang menyebabkan timbulnya keinginan untuk belajar, yang kemudian mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar, serta mempertahankan kegiatan belajar tersebut hingga mencapai tujuan yang diinginkan. Sederhananya, motivasi belajar adalah "bahan bakar" yang membuat kita semangat untuk belajar.

Indikator motivasi belajar dapat dilihat dari berbagai aspek perilaku dan sikap seseorang. Berikut adalah beberapa indikator yang umum digunakan:

- a. Indikator Kognitif
 - 1) Minat: Menunjukkan ketertarikan yang tinggi pada materi pelajaran.
 - 2) Perhatian: Fokus dan konsentrasi pada kegiatan belajar.
 - 3) Keingintahuan: Selalu ingin tahu lebih banyak tentang materi pelajaran.
 - 4) Kreativitas: Mampu menghasilkan ide-ide baru dan cara-cara belajar yang unik.
- b. Indikator Afektif
 - 1) Sikap positif: menunjukkan sikap yang antusias dan senang dalam belajar.

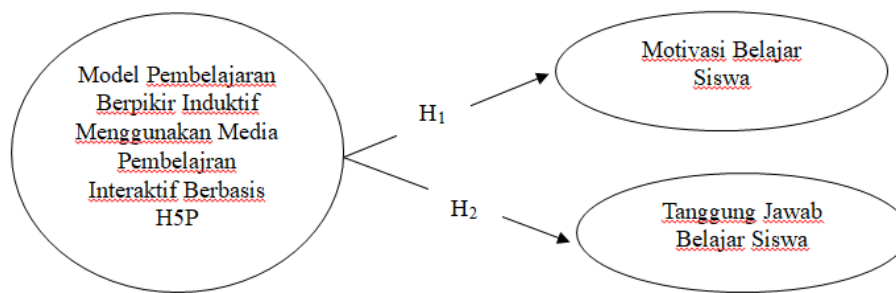
- 2) Kepercayaan diri: percaya pada kemampuan diri untuk berhasil dalam belajar.
 - 3) Ketekunan: tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan.
 - 4) Keinginan untuk berhasil: memiliki dorongan yang kuat untuk mencapai prestasi yang baik.
- c. Indikator Psikomotor
- 1) Aktivitas: sering terlibat dalam kegiatan belajar, seperti membaca, mengerjakan tugas, atau berdiskusi.
 - 2) Ketepatan waktu: mengerjakan tugas sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan.
 - 3) Kualitas kerja: menghasilkan karya yang berkualitas dan menunjukkan upaya maksimal.
- d. Indikator Lain
- 1) Kehadiran: rutin mengikuti kegiatan belajar.
 - 2) Partisipasi: aktif dalam diskusi dan kegiatan belajar lainnya.
 - 3) Pertanyaan: sering mengajukan pertanyaan untuk memahami materi dengan lebih baik.

Tanggung Jawab Belajar

Tanggung jawab belajar adalah kesadaran dan kemauan seseorang untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun dalam lingkungan belajar formal. Ini melibatkan lebih dari sekadar menghadiri kelas atau mengerjakan tugas. Yulita et al. (2021) Tanggung jawab untuk belajar adalah kewajiban untuk melakukan tugas-tugas yang telah sepenuhnya diterima oleh upaya terbesar, dan kami berani mengambil semua konsekuensi. Orang yang bertanggung jawab adalah mereka yang dapat memenuhi tugas dan kebutuhan mereka dan berhasil memenuhi tugas yang bertanggung jawab dari orang-orang di sekitar mereka. Secara pribadi, Anda harus terus dilatih untuk menjadi orang yang bertanggung jawab. Syafitri, (2017) Indikator tanggung jawab belajar siswa yakni:

- a. Menggunakan waktu secara efektif
- b. Melakukan persiapan sebelum pembelajaran
- c. Melaksanakan tugas individu yang diterima,
- d. Melaksanakan proses diskusi
- e. Mengerjakan soal atau permasalahan dengan teliti

Adapun kerangka konseptual dalam penelitian berikut:



Gambar 1 Kerangka Konseptual

Hipotesis

Berdasarkan kerangka konsep di atas, didapatkan hipotesis berikut:

H₁: terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran berbasis *html 5 package* (H5P) terhadap motivasi belajar siswa.

H₂: terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran berbasis *html 5 package* (H5P) terhadap tanggung jawab belajar siswa.

3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan judul di atas, pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Dengan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu dengan mencari sumber-sumber data langsung dari guru dan siswa SMK PGRI 13 Surabaya. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SMK PGRI 13 di Surabaya. Sedangkan sampel penelitian yaitu siswa kelas XI TKJ 1 berjumlah 29 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purpose sampling* dengan kriteria siswa mengikuti proses pembelajaran Berpikir Induktif menggunakan Media Pembelajaran Berbasis HTML 5 Package (H5P) pada mata pelajaran konfigurasi jaringan. Pengumpulan data menggunakan kuisioner yang disebarakan pada responden. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana dan memiliki 2 model regresi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Asumsi Klasik

a. Uji Autokorelasi

Tabel 2. Uji Autokorelasi Model 1

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.485 ^a	.235	.207	3.61225	1.762

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y1

Tabel 3. Uji Autokorelasi Model 2

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.482 ^a	.233	.204	2.15062	1.699

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y2

Pada model 1 diketahui DW = 1.762 dimana seharusnya $1.5 < 1.762 < 2.5$, maka dinyatakan model regresi tidak ada autokorelasi. Selanjutnya model 2 diketahui DW = 1.699 dimana seharusnya $1.5 < 1.699 < 2.5$, maka dinyatakan model regresi tidak ada autokorelasi.

b. Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas Model 1

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Standardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.98198051
Most Extreme Differences	Absolute	.153
	Positive	.115
	Negative	-.153
Test Statistic		.153
Asymp. Sig. (2-tailed)		.079 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel 5. Uji Normalitas Model 2

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Standardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.98198051
Most Extreme Differences	Absolute	.160
	Positive	.160
	Negative	-.087
Test Statistic		.160
Asymp. Sig. (2-tailed)		.056 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel di atas menunjukkan nilai Asymp Sig. > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

c. Uji Heterokedastisitas

Tabel 6. Uji Heterokedastisitas Model 1

		Coefficients^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
Model		B	Std. Error			
1	(Constant)	3.791	3.299		1.149	.261
	X	-.029	.077	-.072	-.377	.709

a. Dependent Variable: ABSRES

Tabel 7. Uji Heterokedastisitas Model 2

		Coefficients^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
Model		B	Std. Error			
1	(Constant)	2.609	1.935		1.348	.189
	X	-.025	.045	-.107	-.558	.581

a. Dependent Variable: ABSRES2

Tabel di atas menunjukkan nilai sig. > 0.05, sehingga disimpulkan tidak terjadi heterokedastisitas.

d. Uji Regresi Linier

Tabel 8. Uji Regresi Linier Model 1

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	27.194	4.872		5.581	.000
	X	.328	.114	.485	2.882	.008

a. Dependent Variable: Y1

Tabel di atas maka persamaan regresi yang terbentuk pada uji regresi ini ialah diantaranya:

$$Y1 = a + b1X1 + e$$

$$Y1 = 27.194 + 0,328X1 + e$$

Model tersebut dapat diinterpretasikan diantaranya:

- Konstanta (a) sebesar 27.194 memberi arti apabila variabel bebas ialah bernilai konstan, maka besarnya variabel terikat ialah bernilai sebesar 27.194.
- Variabel model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P memiliki nilai koefisien sebesar 0,328. Hal ini menandakan bahwa maka setiap peningkatan satu unit pada model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P akan mengakibatkan peningkatan 0.328 unit pada variabel motivasi belajar siswa.

Tabel 9. Uji Regresi Linier Model 2

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	6.570	2.901		2.265	.032
	X	.194	.068	.482	2.862	.008

a. Dependent Variable: Y2

Tabel di atas, maka persamaan regresi yang terbentuk pada uji regresi ini ialah diantaranya:

$$Y2 = a + b1X1 + e$$

$$Y2 = 6.570 + 0,194X1 + e$$

Model tersebut dapat diinterpretasikan diantaranya:

- Konstanta (a) sebesar 6.570 memberi arti apabila variabel bebas ialah bernilai konstan, maka besarnya variabel terikat ialah bernilai sebesar 6.570.
- Variabel model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P memiliki nilai koefisien sebesar 0,194. Hal ini menandakan

bahwa setiap peningkatan satu unit pada model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P akan mengakibatkan peningkatan 0.194 unit pada variabel tanggung jawab belajar siswa.

e. Uji Hipotesis

Koefisien Determinan

Tabel 10. Koefisien Determinan

Model	R Square
Model 1 (X -> Y1)	0.235
Model 2 (X -> Y2)	0.233

Tabel 10. di atas dapat diketahui nilai R-Square pada model 1 yaitu 0,235. Hasil ini berarti sebesar 23,5% motivasi belajar siswa di pengaruhi oleh model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P. Nilai R-Square pada model 2 yaitu 0,233. Hasil ini berarti sebesar 23,3% tanggung jawab belajar siswa di pengaruhi oleh model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P.

a. Uji f

Tabel 11. Uji f Model 1

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	108.384	1	108.384	8.306	.008 ^b
	Residual	352.306	27	13.048		
	Total	460.690	28			

a. Dependent Variable: Y1

b. Predictors: (Constant), X

Tabel 11. f hitung > f tabel yaitu $8.306 > 4.210$ dengan sig. $0.008 < 0.05$ artinya model regresi signifikan, *Goodness of Fit* baik.

Tabel 12. Uji f Model 2

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	37.879	1	37.879	8.190	.008 ^b
	Residual	124.879	27	4.625		
	Total	162.759	28			

a. Dependent Variable: Y2

b. Predictors: (Constant), X

Tabel 12. f hitung > f tabel yaitu $8.190 > 4.210$ dengan sig. $0.008 < 0.05$ artinya model regresi signifikan, *Goodness of Fit* baik.

b. Uji t

Tabel 13. Uji t model 1

		Coefficients^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	27.194	4.872		5.581	.000
	X	.328	.114	.485	2.882	.008

a. Dependent Variable: Y1

Pada tabel 13 menunjukkan bahwa nilai t sebesar $2.882 > t \text{ tabel } (2.051)$, dengan signifikan $0.008 < \alpha (0.05)$, berarti model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P. memiliki pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 14. Uji t model 2

		Coefficients^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	6.570	2.901		2.265	.032
	X	.194	.068	.482	2.862	.008

a. Dependent Variable: Y2

Pada tabel 14 menunjukkan bahwa nilai t sebesar $2.862 > t \text{ tabel } (2.051)$, dengan signifikan $0.008 < \alpha (0.05)$, berarti model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P. memiliki pengaruh positif signifikan terhadap tanggung jawab belajar siswa.

Pembahasan

a. Pengaruh Model Pembelajaran Berpikir Induktif Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis H5P Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Tabel uji t model 1 menunjukkan nilai t hitung $2.882 > t \text{ tabel } (2.051)$, dengan signifikan $0.008 < \alpha (0.05)$, berarti model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P memiliki pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran induktif mendorong siswa untuk menemukan pola atau kesimpulan dari pengalaman langsung dan contoh-contoh yang diberikan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis H5P memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Siswa dapat lebih terlibat dan berkontribusi dalam materi yang dipelajari dengan memanfaatkan fitur interaktif seperti kuis dan video interaktif

Nilai R Square menunjukkan 0,235. Hasil ini berarti sebesar 23,5% motivasi belajar siswa di pengaruhi oleh model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P. H5P dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas ini meningkatkan kenyamanan belajar dan mendorong siswa untuk lebih aktif mencari pengetahuan. kombinasi dari model pembelajaran berpikir induktif dan media pembelajaran interaktif berbasis H5P dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, nyaman, dan memberdayakan siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada motivasi belajar mereka.

b. Pengaruh Model Pembelajaran Berpikir Induktif Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis H5P Terhadap Tanggung Jawab Belajar Siswa

Tabel uji t menunjukkan nilai t hitung $2.862 > t \text{ tabel } (2.051)$, dengan signifikan $0.008 < \alpha (0.05)$, berarti model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P memiliki pengaruh positif signifikan terhadap tanggung jawab belajar siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran induktif mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar, di mana mereka diharapkan untuk menjelajahi, menganalisis, dan menyimpulkan informasi sendiri. Melalui keterlibatan ini, siswa menjadi lebih sadar akan peran mereka dalam belajar, yang meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajarnya. Dengan media interaktif, siswa diberi kesempatan untuk membuat keputusan terkait bagaimana mereka belajar, seperti kapan dan bagaimana mereka berinteraksi dengan materi. Kemampuan untuk memilih dan menentukan cara belajar sendiri membantu siswa merasakan tanggung jawab atas pembelajaran mereka.

Nilai R Square menunjukkan 0,233. Hasil ini berarti sebesar 23,3% tanggung jawab belajar siswa dipengaruhi model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P. Pembelajaran induktif, siswa sering diajak untuk merenungkan pembelajaran mereka dan menyimpulkan informasi dengan cara mereka sendiri. Proses refleksi ini meningkatkan kesadaran siswa tentang tujuan belajar dan peran mereka dalam mencapainya, yang pada gilirannya meningkatkan rasa tanggung jawab. Media berbasis H5P dapat menyajikan berbagai jenis sumber daya yang dapat diakses sendiri oleh siswa. Akses ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi lebih dalam, serta membuat mereka lebih bertanggung jawab dalam mencari informasi dan menyelesaikan tugas. Model pembelajaran berpikir induktif dan media interaktif berbasis H5P dapat menciptakan lingkungan belajar yang

mendukung pengembangan tanggung jawab siswa terhadap belajarnya sendiri, hasilnya siswa menjadi lebih peka dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Dari uraian hasil penelitian juga pembahasan, dapat ditarik kesimpulan berikut:

- a. Model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P. memiliki pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa karena pembelajaran induktif mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar, di mana mereka diharapkan untuk menjelajahi, menganalisis, dan menyimpulkan informasi sendiri. Dengan media interaktif, siswa diberi kesempatan untuk membuat keputusan terkait bagaimana mereka belajar, seperti kapan dan bagaimana mereka berinteraksi dengan materi.
- b. Model pembelajaran berpikir induktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P memiliki pengaruh positif signifikan terhadap tanggung jawab belajar siswa karena pembelajaran induktif mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar, di mana mereka diharapkan untuk menjelajahi, menganalisis, dan menyimpulkan informasi sendiri. Dengan media interaktif, siswa diberi kesempatan untuk membuat keputusan terkait bagaimana mereka belajar, seperti kapan dan bagaimana mereka berinteraksi dengan materi. Kemampuan untuk memilih dan menentukan cara belajar sendiri membantu siswa merasakan tanggung jawab atas pembelajaran mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, N., Firman, F., La, J., & Yusuf, M. (2022). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran online di masa pandemi di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 57–66.
- Aprianty, D., Wiyono, K., & Somakim. (2021). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi persegi panjang dan segitiga di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1–13.
- Damayanti, L., Suana, W., & Riyanda, A. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pengenalan perangkat keras komputer. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, 6(1), 10–19.
- Harta, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran induktif berbasis belajar bahasa Indonesia dalam menulis teks. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 1, 122–130. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3760735>

- Lendeng, L. C., Sugiarto, B. A., & Rumagit, A. M. (2021). Media interaktif berbasis animasi pada materi minyak bumi untuk kelas XI sekolah menengah. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 16(2), 183–192.
- Rusmini, R., Hasratuddin, H., Sinaga, B., Armanto, D., & Mukhtar, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran berpikir induktif berbantuan GeoGebra terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1402–1407. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1085>
- Sartika, N., Rukiyah, S., & Missriani. (2023). Problematika rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. *Journal Innovation In Education*, 1(4), 57–64. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i4.581>
- Syafitri, R. (2017). Meningkatkan tanggung jawab belajar melalui strategi giving questions and getting answers pada siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.23887/jppp.v1i2.12623>
- Utari, D. A., Miftachudin, M., Puspendari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2022). Pemanfaatan H5P dalam pengembangan media pembelajaran bahasa online interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), 63–69. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v7i1.14896>
- Yulita, A., Sukmawati, E., & Kamaruzzaman. (2021). Upaya meningkatkan sikap tanggung jawab belajar melalui konseling kelompok pada siswa sekolah menengah pertama negeri 1 Subah. *BIKONS: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 1–12. <https://jurnal.fipps.ikipgripta.ac.id/index.php/BK/article/view/74>