



Pengembangan Media *Interactive Book* Berbasis Lumi H5P untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Depok

Dhea Nabila Althafira^{1*}, Dian Normalitasari Purnama²

Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

dheanabila.2022@student.uny.ac.id^{1*}, dianpurnama@uny.ac.id²

ABSTRAK (Dalam Bahasa Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengembangan media interactive book berbasis Lumi H5P; (2) mengetahui tingkat kelayakan media interactive book berbasis Lumi H5P; (3) mengetahui penilaian siswa terhadap Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P; (4) mengetahui peningkatan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga untuk kelas X Akuntansi 2 setelah menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dari penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, praktisi akuntansi, dan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Depok. Adapun objek penelitian yaitu Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dan kemandirian belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket, sedangkan analisis data dilakukan dengan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan: 1) pengembangan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P melalui lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi; 2) penilaian kelayakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P memperoleh 75% (layak) dari ahli materi, 80% (layak) dari ahli media, 98,95% (sangat layak) dari praktisi akuntansi, dengan rata-rata keseluruhan memperoleh 81,65% (sangat layak); 3) penilaian siswa terhadap Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P memperoleh 90,8% (sangat layak) dari uji kelompok kecil, 85,87% (sangat layak) dari uji penelitian lapangan, dengan rata-rata keseluruhan memperoleh 87,04% (sangat layak); 4) kemandirian belajar siswa X Akuntansi 2 setelah menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P mengalami peningkatan 10,2% dengan nilai N-Gain 0,318 dengan kategori sedang. Pengembangan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P sangat layak dan digunakan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa.

ABSTRACT (In English)

This study aims to: (1) determine the development of an Interactive Book based on Lumi H5P; (2) determine the feasibility level of the media; (3) determine students' responses toward the media; and (4) determine the improvement of students' learning independence in the subject of Basic Accounting and Financial Institutions after using the Interactive Book based on Lumi H5P. This research is a Research and Development method using the ADDIE model. The subjects of this study included matter expert, media expert, accounting practitioner, and students of Grade X Accounting 2 at SMK Negeri 1 Depok. The objects of the study are the Interactive Book based on Lumi H5P and students' learning independence. Data were collected using

Kata Kunci :

Akuntansi, Buku Interaktif, Kemandirian Belajar, Lumi H5P, Pengembangan Media

Keywords :

Accounting, Interactive Book, Learning Independence, Lumi H5P, Media Development

questionnaires and data analysis was conducted using N-Gain test. The results of the study indicate that: (1) the development of the Interactive Book based on Lumi H5P through five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation; (2) the feasibility assessment showed 75% (feasible) from matter expert, 80% (feasible) from media expert, and 98.95% (highly feasible) from accounting practitioner, with an overall average of 81.65% (highly feasible); (3) students' responses received 90.8% (highly feasible) in the small-group pilot test and 85.87% (highly feasible) in the field research test, with an overall average of 87.04% (highly feasible); (4) students' learning independence increased by 10.2% after using the Interactive Book, with an N-Gain value of 0.318 categorized as moderate. Interactive Book based on Lumi H5P is highly feasible and can be used to improve students' learning independence.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan, termasuk perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) (Susilo & Sarkowi, 2018). Perubahan tersebut sejalan dengan pendekatan *Deep Learning* yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, refleksi, dan keterhubungan antara pembelajaran dengan kehidupan nyata (Fikriyati, 2025). Pada pendekatan *Deep Learning*, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada bagaimana peserta didik mengolah informasi, merefleksikan pengalaman belajar, serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata. Untuk mengoptimalkan implementasi *Deep Learning*, perlu memperhatikan empat komponen penting, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi digital (BSKAP, 2025).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Keuntungan yang diperoleh dengan media pembelajaran berbasis digital adalah dalam hal fleksibilitasnya. Melalui media pembelajaran berbasis digital, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja (Hendra et al., 2023). Kemudahan akses informasi mendorong siswa untuk lebih aktif, kritis, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Teknologi berkontribusi dalam membentuk kemandirian belajar siswa (Suprpto, 2026). Dengan belajar mandiri, siswa memiliki motivasi belajar, serta membangun rasa tanggung jawab dan keyakinan diri dalam menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran. Siswa dengan tingkat kemandirian belajar yang rendah cenderung memperoleh hasil belajar yang kurang optimal (Ilmaknun & Ulfah, 2023).

Berdasarkan hasil angket awal dan wawancara dengan siswa X Akuntansi 2 di SMK Negeri 1 Depok pada mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga, diketahui bahwa kemandirian belajar siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan sebesar 69% siswa masih bergantung pada bantuan orang lain untuk mengerjakan tugas, 66% siswa mengandalkan teman dalam mengerjakan tugas, 63% siswa belum memiliki inisiatif belajar memadai, dan 63% siswa merasa malas belajar di rumah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif masih minim, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh media bersifat pasif, seperti buku teks, sehingga kurang memberikan ruang eksplorasi mandiri. Siswa juga menyampaikan bahwa mereka memerlukan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, mudah dicatat, serta memiliki penyajian materi yang jelas sehingga lebih mudah dipahami.

Penelitian yang dilakukan oleh Ilmaknun & Ulfah (2023) menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran pada sebagian sekolah mengakibatkan siswa tidak mandiri dalam belajar dan penyajian materi yang kurang menarik pada sebagian guru mengakibatkan kurangnya motivasi mandiri belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ekosantoso et al. (2025) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap kemandirian belajar siswa. Media pembelajaran berbasis digital memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri (Hendra et al., 2023). Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemandirian belajar siswa.



Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Interactive Book* berbasis Lumi H5P. Media ini mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, kuis, dan aktivitas interaktif lainnya sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendukung belajar mandiri (Lestari et al., 2018). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Lumi H5P dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa (Fadlilah, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas X Akuntansi 2 di SMK Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2025/2026.

LANDASAN TEORITIS

Self-Regulated Learning Theory

Grand theory yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Self-Regulated Learning* yang dikemukakan oleh Zimmerman. Teori *self-regulation* memandang belajar sebagai suatu proses yang bersifat multidimensi yang mencakup aspek personal (kognitif, afektif dan emosional), perilaku (behavioral), dan kontekstual (Zimmerman, 1986). Hal ini berarti *self-regulation* di dalam pebelajar (*self-regulated learning*) bukanlah manifestasi tunggal dari aspek kepribadian, melainkan sinergi dari berbagai aspek kepribadian yang secara kompleks terlibat dalam proses belajar, serta konteks yang melingkupinya (Zimmerman, 2002). *Self-regulated learning* berperan penting dalam pembelajaran karena membantu mengarahkan siswa pada kemandirian belajar, yakni mengatur jadwal belajar, menetapkan target belajar dan mencari informasi yang dibutuhkan secara mandiri. Siswa dengan *self-regulated learning* mampu mengatur waktu belajar mereka sendiri, mencari informasi tentang pengetahuan dan materi pembelajaran dari berbagai sumber, seperti memanfaatkan teknologi yang ada, dan apabila mereka tidak menemukan apa yang mereka cari, guru di sekolah atau les dapat menjadi rujukan mereka (Zimmerman, 2008).

North Central Regional Educational Laboratory (NCRL), tiga strategi *metacognitive self-regulation* yang dapat dikembangkan untuk meraih kesuksesan belajar siswa, antara lain tahap merencanakan belajar, meliputi proses memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas belajar, merencanakan waktu belajar dalam bentuk jadwal serta menentukan skala prioritas dalam belajar, mengorganisasikan materi pelajaran, mengambil langkah-langkah yang sesuai untuk belajar dengan menggunakan berbagai strategi belajar (*outlining, mind mapping, speed reading*, dan strategi belajar lainnya). Selanjutnya, tahap proses sadar belajar, meliputi proses untuk menetapkan tujuan belajar, mempertimbangkan sumber belajar yang akan dan dapat diakses, seperti menggunakan buku teks, mencari buku sumber di perpustakaan, mengakses internet di lab. komputer, atau belajar di tempat sunyi, menentukan bagaimana kinerja terbaik siswa akan dievaluasi, mempertimbangkan tingkat motivasi belajar, menentukan tingkat kesulitan belajar siswa. Terakhir, tahap *monitoring* dan refleksi belajar, meliputi proses merefleksikan proses belajar, memantau proses belajar melalui pertanyaan dan tes diri (*self-testing*, seperti mengajukan pertanyaan, apakah materi ini bermakna dan bermanfaat bagi saya?, bagaimana pengetahuan pada materi ini dapat saya kuasai?, mengapa saya mudah/sukar menguasai materi ini?), menjaga konsentrasi dan motivasi tinggi dalam belajar (Dinata et al., 2016).

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa *Self-Regulated Learning* yang dikemukakan oleh Zimmerman merupakan *grand theory* yang tepat dalam menjelaskan kemandirian belajar siswa. Teori ini memandang belajar sebagai proses multidimensi yang melibatkan aspek personal, perilaku, dan kontekstual, di mana siswa berperan aktif dalam merencanakan, melaksanakan, *monitoring*, serta mengevaluasi proses belajarnya secara mandiri.

Kemandirian Belajar

Pada dasarnya kemandirian belajar merupakan perilaku individu yang mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri untuk melakukan kegiatan belajar (Gusnita et al., 2021). Menurut Suciono (2021), kemandirian belajar (*self-regulated learning*) adalah suatu konsep mengenai bagaimana seseorang dapat menjadi pengelola dirinya sendiri dalam kegiatan belajar. *Self-regulated learning* memandang belajar sebagai suatu proses yang bersifat multiaspek yang mencakup aspek personal (kognitif dan afektif), perilaku (*behavioral*) dan kontekstual. Sejalan dengan itu, menurut Ilmaknun & Ulfah (2023), kemandirian belajar adalah kemampuan untuk mengambil keputusan secara independen, baik dengan atau tanpa bantuan orang lain, dengan relevansi yang tepat namun tidak bergantung pada orang lain. Hal ini melibatkan inisiatif dalam mengatasi masalah yang dihadapi, percaya diri dalam menyelesaikan tugas, dan bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Menurut Simatupang et al. (2022), kemandirian belajar adalah suatu proses belajar dimana setiap individu dapat mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, dalam hal menentukan kegiatan belajarnya seperti merumuskan tujuan belajar, sumber belajar (baik berupa orang ataupun bahan), mendiagnosa kebutuhan belajar dan mengontrol sendiri proses pembelajarannya. Sedangkan, menurut

Supanti & Hartutik (2018), kemandirian belajar adalah aktivitas kesadaran siswa untuk mau belajar tanpa paksaan dari lingkungan sekitar dalam rangka mewujudkan pertanggungjawaban sebagai seorang pelajar dalam menghadapi kesulitan belajar.

Dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah perilaku individu dalam mengelola dan mengontrol proses belajarnya secara sadar dan mandiri, yang ditandai dengan adanya inisiatif, pengambilan keputusan, tanggung jawab, serta kepercayaan diri dalam menentukan tujuan, sumber, dan strategi belajar tanpa bergantung sepenuhnya pada orang lain.

Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari kata “*medium*”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “*medium*” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “*Medium*” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Menurut Sapriyah (2019), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Nurhasana (2021), media pembelajaran adalah alat bantu dalam pembelajaran yang perlu diterapkan oleh guru agar peserta didik dalam proses pembelajaran merasa tidak bosan, dapat menarik perhatian peserta didik serta siswa dapat termotivasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara aktif, kreatif, efektif, efisien dan menyenangkan. Menurut Pagarra et al. (2022), media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Sejalan pendapat para ahli bahwa media pembelajaran menjadi komponen penting dalam proses belajar mengajar yang dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi dari guru kepada siswa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menarik.

Menurut Isaeni & Hildayah (2020), media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Kehadiran media pendidikan memudahkan penyampaian materi pendidikan oleh guru sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan tidak memuat penyajian teks yang menimbulkan kebosanan pada siswa. Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik untuk memudahkan pemahaman, serta menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Media Interactive Book

Media interactive book adalah buku elektronik yang memiliki elemen interaktivitas tambahan seperti gambar, video, diagram 3D, dan sebagainya sehingga memungkinkan pembaca lebih tertarik dalam belajar. *Interactive e-book* merupakan suatu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi jelas akan materi tersebut (Hardiyanti & Rahmawati, 2025). Sementara menurut Violetta & Mariia (2023), *interactive book* merupakan format baru dalam penyajian teks publikasi dalam bentuk aplikasi *mobile* yang memiliki karakteristik gabungan antara permainan komputer, buku, dan aplikasi video, serta dilengkapi dengan iringan musik, elemen interaktif, dan ilustrasi yang menarik.

Interactive e-book merupakan sumber belajar elektronik atau *digital* tidak tercetak yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri dan disusun secara sistematis (Damayanti et al., 2023). Dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa *interactive book* adalah sumber belajar digital yang disusun secara sistematis untuk mendukung pembelajaran mandiri, membantu memperjelas materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Lumi H5P

H5P adalah singkatan dari *HTML5 Package* dan bertujuan untuk memudahkan semua orang untuk membuat, membagikan, dan menggunakan kembali konten HTML5 interaktif, seperti pembuatan video interaktif, modul interaktif, *quiz* interaktif, presentasi interaktif dan banyak lainnya. H5P dapat digunakan sebagai *e-learning* yang dapat diakses dan digunakan oleh siapapun. Salah satu keunggulan H5P dari segi pemanfaatannya dalam media pembelajaran dari pada aplikasi lain, yaitu *interactive feature* yang ada pada H5P (Utari et al., 2022). Sehingga penggunaan H5P sebagai media pembelajaran dapat menjadi lebih efisien dan efektif. *E-learning* bisa sebagai tambahan (suplemen) atau pelengkap/pendukung (komplemen) ataupun sebagai pengganti (substitusi)

pembelajaran konvensional (Siahaan, 2001). Pemanfaatan H5P dalam pembelajaran memberikan penyajian materi yang lebih variatif dan interaktif melalui integrasi berbagai bentuk konten digital.

Lumi – *interactive content with H5P* adalah alat pembuatan konten bersifat *open-source* yang dirancang untuk pendidik dan praktisi *e-learning* dalam membuat, membagikan, dan menggunakan kembali konten interaktif berbasis HTML5. H5P memungkinkan pengguna menghasilkan berbagai jenis konten interaktif, seperti kuis, video interaktif, presentasi, permainan, dan lainnya, tanpa memerlukan kemampuan pemrograman tingkat lanjut. Pengguna dapat membuat bahan ajar interaktif yang dapat memilih lebih dari 40 jenis konten.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam buku Sugiyono (2023), yang meliputi Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan kemandirian belajar siswa, serta *Normalized Gain* (*N-Gain*) untuk menghitung peningkatan kemandirian belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu praktisi akuntansi, siswa kelas X Akuntansi 2 di SMK Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2025/2026. Adapun objek penelitian ini adalah Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dan Kemandirian Belajar Siswa.

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media Pembelajaran

Persentase	Kategori
$100\% \geq X \leq 81,25\%$	Sangat Layak
$81,25\% \geq X \leq 62,5\%$	Layak
$62,5\% \geq X \leq 43,75\%$	Kurang Layak
$43,75\% \geq X \leq 25\%$	Tidak Layak

Sumber: Sugiyono (2018)

Tabel 2. Kategori *Normalized Gain*

Nilai <i>N-Gain</i> (<i>g</i>)	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sumber: Hake (1998)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P

Pengembangan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut uraian kelima tahapan tersebut.

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, kegiatan dimulai dengan melakukan kajian kebutuhan peserta didik, kurikulum, materi, dan perumusan tujuan. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran masih bersifat monoton, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, serta siswa sering diarahkan untuk mencari sumber belajar secara mandiri tanpa disertai arahan atau sumber rujukan yang jelas dari guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kebingungan dan kesulitan dalam memahami materi, sehingga siswa cenderung tidak mengulang kembali materi pembelajaran di luar jam pelajaran.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Depok, yaitu Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *Deep Learning*. Analisis materi dilakukan untuk menentukan ruang lingkup dan susunan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran, berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik serta diskusi dengan guru mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Tahap terakhir adalah perumusan tujuan, yang dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa kelas X Akuntansi, yaitu tersedianya media pembelajaran yang mudah dipahami dan mampu meningkatkan kemandirian belajar.

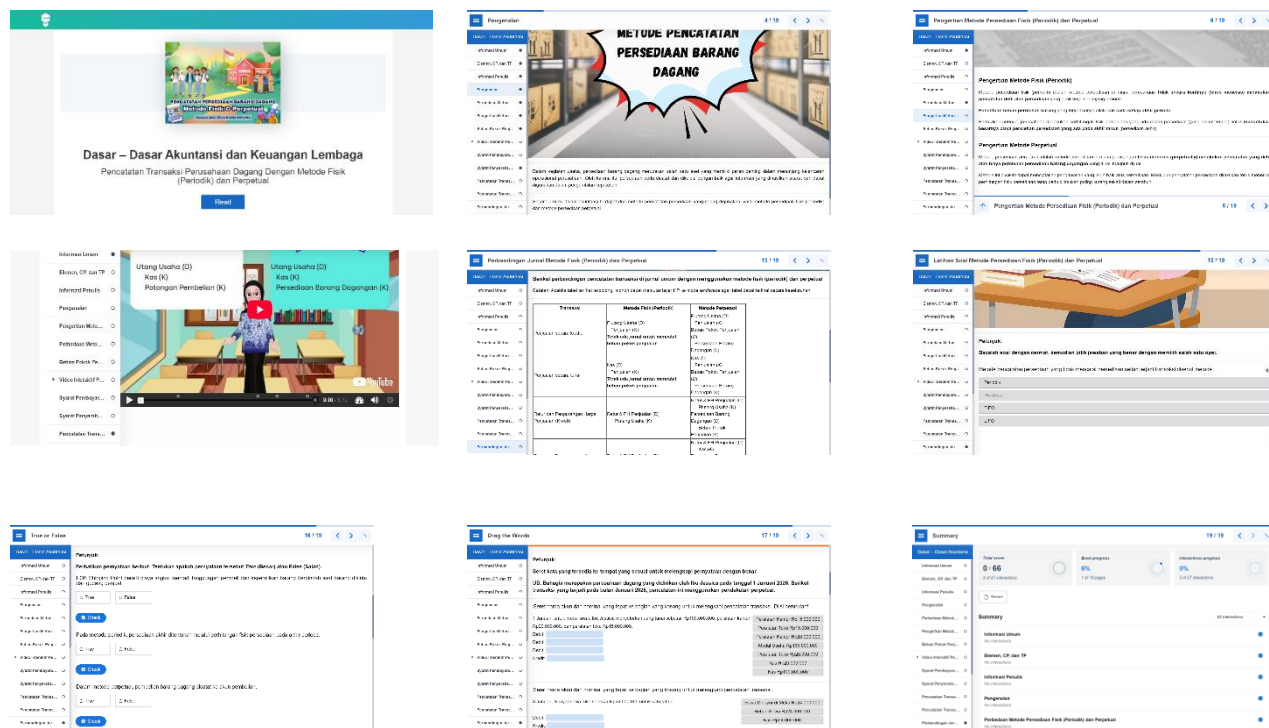
b. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, meliputi pemilihan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya, pengumpulan referensi materi, serta penyusunan materi, soal latihan, dan kunci jawaban. Selain itu, menyusun *storyboard* sebagai rancangan awal media yang akan dikembangkan, serta merancang instrumen penelitian untuk mengukur kelayakan media dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Instrumen tersebut antara lain, angket validasi ahli materi, ahli media, praktisi akuntansi, penilaian siswa terhadap media, serta pengukuran kemandirian belajar siswa.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, meliputi merealisasikan media pembelajaran berupa *Interactive Book* berbasis Lumi H5P berdasarkan rancangan awal yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan diawali dengan memasukan seluruh materi yang telah disusun di *platform* Lumi H5P, selanjutnya merancang elemen visual melalui *Canva* dengan fitur premium, mengembangkan video pembelajaran melalui *CapCut* dengan fitur premium, serta menyusun latihan soal dengan memanfaatkan fitur di Lumi H5P. Setelah proses pengembangan selesai, *Interactive Book* dipublikasikan sehingga menghasilkan tautan dan *barcode* yang dapat digunakan untuk mengakses media. Pada tahap ini juga dilakukan uji kelayakan instrumen oleh *Expert Judgment*. Selanjutnya, media yang telah selesai dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, serta praktisi akuntansi. Setelah proses validasi, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran, komentar, dan masukan dari para ahli sehingga diperoleh media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam tahap uji coba pada proses pembelajaran.

Gambar 1. Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P



Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dikembangkan dengan konsep interaktif yang menggabungkan materi, video interaktif, latihan soal, *feedback*, dan evaluasi. Dalam *Interactive Book* berbasis Lumi H5P membahas salah satu materi dalam mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi dan

Keuangan Lembaga, yaitu pencatatan transaksi perusahaan dagang dengan metode fisik dan perpetual. Adapun fitur – fitur evaluasi yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa, meliputi: (1) *Interactive Video*, yaitu video pembelajaran yang dilengkapi pertanyaan dan perolehan skor secara otomatis muncul berdasarkan jawaban siswa; (2) *Single Choice Set*, yaitu latihan soal pilihan ganda yang dilengkapi *feedback*; (3) *True or False*, yaitu latihan untuk menentukan benar atau salah berdasarkan pernyataan yang diberikan; dan (4) *Drag the Words*, yaitu latihan berbasis studi kasus akuntansi dengan menyusun dan menyeret kata ke bagian yang sesuai. Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P juga dilengkapi dengan *Summary & Submit* yang menampilkan rangkuman hasil pengerjaan, *progress*, dan nilai siswa.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji penelitian lapangan. Uji kelompok kecil dilaksanakan pada 10 siswa dari kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Depok. Dalam tahap ini, siswa menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P, serta memberikan penilaian terhadap Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P melalui angket. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Adapun saran yang diberikan antara lain penyesuaian kecepatan penyampaian materi dalam video agar tidak terlalu cepat. Selanjutnya uji penelitian lapangan yang dilakukan pada 32 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Depok. Pada tahap ini, siswa mengisi angket kemandirian belajar sebelum menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P, menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P, kemudian mengisi angket kemandirian belajar setelah menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P, serta angket respon siswa. Hasil angket tersebut digunakan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini memperoleh respon positif dari siswa.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pengembangan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P, dilakukan dengan membandingkan nilai kemandirian belajar siswa sebelum menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dan setelah menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dengan menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil perhitungan menunjukkan adanya peningkatan kemandirian belajar siswa setelah menggunakan media.

Penilaian Kelayakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P

Nilai kelayakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi akuntansi. Penilaian kelayakan media ini memastikan bahwa *Interactive Book* berbasis Lumi H5P layak digunakan dilihat dari berbagai aspek, yaitu materi, bahasa, penyajian, tampilan visual, dan desain. Berikut rekapitulasi hasil penilaian kelayakan media oleh para ahli.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Para Ahli terhadap Media

No.	Aspek Penilaian	Ahli			Skor Ideal	Persentase Kelayakan	Kategori
		Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Akuntansi			
1.	Materi	43	-	-	56	76,78%	Layak
2.	Bahasa	21	-	-	28	75%	Layak
3.	Penyajian	38	-	59	112	86,60%	Sangat Layak
4.	Tampilan Visual	-	51	-	64	79,68%	Layak
5.	Desain	-	29	36	72	90,27%	Sangat Layak
Persentase Kelayakan Keseluruhan						81,65%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat rekapitulasi hasil penilaian dari para ahli. Aspek materi memperoleh persentase penilaian sebesar 76,78% yang termasuk dalam kategori “Layak”. Pada aspek bahasa memperoleh persentase penilaian 75% yang termasuk dalam kategori “Layak”, aspek penyajian memperoleh persentase

penilaian 86,60% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, aspek tampilan visual memperoleh persentase penilaian 79,68% yang termasuk dalam kategori “Layak”, aspek desain memperoleh persentase penilaian 90,27% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Persentase kelayakan secara keseluruhan sebesar 81,65% berada pada kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas X Akuntansi 2 pada mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Depok.

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Media dari Tiga Ahli

No.	Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	75%	Layak
2.	Ahli Media	80%	Layak
3.	Praktisi Akuntansi	98,95%	Sangat Layak
Rata – rata Keseluruhan		81,65%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan Tabel 4, Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P memperoleh hasil penilaian dari ahli materi sebesar 75% yang berada pada kategori “Layak”, dari ahli media sebesar 80% yang juga termasuk dalam kategori “Layak”, serta dari praktisi akuntansi sebesar 98,95% yang berada pada kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, rata – rata penilaian dari ketiga ahli tersebut mencapai 81,65% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, bahasa, penyajian, tampilan visual, dan desain.

Penilaian Siswa terhadap Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P

Dalam tahap ini dilakukan dua jenis uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji penelitian lapangan. Penilaian siswa terhadap Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P untuk melihat kelayakan media dari aspek penyajian dan desain. Berikut rekapitulasi hasil penilaian kelayakan media oleh siswa.

Tabel 5. Hasil Penilaian Media oleh Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan	Kategori
1.	Penyajian	582	640	90,93%	Sangat Layak
2.	Desain	326	360	90,55%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan		908	1000	90,8%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan Tabel 5, hasil penilaian dari siswa diolah mengonversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif berupa kriteria penilaian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek penyajian memperoleh persentase penilaian sebesar 90,93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, aspek desain memperoleh persentase penilaian sebesar 90,55% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, serta rata – rata keseluruhan mencapai 90,8% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Terdapat saran dan masukan dari siswa yaitu penyampaian materi dalam video dinilai terlalu cepat, sehingga perlu disesuaikan agar lebih mudah dipahami. Berdasarkan hasil tersebut, Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dinilai sangat layak untuk digunakan ke tahap uji penelitian lapangan.

Tabel 6. Hasil Penilaian Media oleh Siswa Uji Penelitian Lapangan

No.	Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan	Kategori
1.	Penyajian	1764	2.048	86,13%	Sangat Layak
2.	Desain	984	1.152	85,41%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan		2.748	3.200	85,87%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan Tabel 6, hasil penilaian dari siswa diolah mengonversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif berupa kriteria penilaian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek penyajian memperoleh persentase penilaian sebesar 86,13% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, aspek desain memperoleh persentase penilaian sebesar 85,41% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, serta rata – rata keseluruhan mencapai 85,87% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Siswa terhadap Media

No.	Aspek Penilaian	Kelompok Kecil	Penelitian Lapangan	Skor Ideal	Persentase Validasi	Kategori
1.	Penyajian	582	1764	2.688	87,27%	Sangat Layak
2.	Desain	326	984	1.512	86,64%	Sangat Layak
Rata Keseluruhan	– Rata	908	2.748	4.200	87,04%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan Tabel 7, rekapitulasi hasil penilaian dari siswa. Aspek penyajian memperoleh persentase penilaian sebesar 87,27% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek desain memperoleh persentase penilaian 86,64% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Persentase secara keseluruhan sebesar 87,04% berada pada kategori “Sangat Layak”. Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P juga memperoleh tanggapan positif dari siswa. Siswa menyatakan bahwa media tersebut menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, tidak membosankan, dan mudah dipahami. Selain itu, penyajian soal yang beragam serta fitur yang tersedia dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Media ini juga dianggap fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri, terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan waktu belajar di rumah.

Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 Setelah Menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P

Ketercapaian pengembangan produk dalam penelitian ini diketahui melalui pengukuran Kemandirian Belajar Siswa X Akuntansi 2 pada mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Pengukuran dilakukan melalui penyebaran angket Kemandirian Belajar sebelum dan setelah menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P. Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa ditinjau dari perbandingan hasil pengukuran Kemandirian Belajar sebelum dan setelah menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P. Adapun hasil peningkatan Kemandirian Belajar Siswa uji penelitian lapangan.

Tabel 8. Hasil Angket Kemandirian Belajar Siswa

No	Indikator	Skor Maksimal	Sebelum		Setelah		Peningkatan (%)
			Jumlah Skor	%	Jumlah Skor	%	
1.	Percaya Diri	512	337	65,8	394	77,0	11,1
2.	Disiplin	640	427	66,7	519	81,1	14,4
3.	Inisiatif	512	348	68,0	383	74,8	6,8
4.	Tanggung Jawab	384	271	70,6	309	80,5	9,9
5.	Motivasi	512	358	69,9	397	77,5	7,6
	Jumlah	2560	1741	68	2002	78,2	10,2

Sumber: Data Primer yang Diolah

Data Skor Kemandirian Belajar Siswa penelitian lapangan sebelum dan setelah penerapan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P, diperoleh melalui perhitungan berikut.

Skor Kemandirian Belajar Siswa sebelum penggunaan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dihitung dengan cara berikut.

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Skor} = \frac{1741}{2560} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Skor} = 68\%$$

Skor Kemandirian Belajar Siswa setelah penggunaan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dihitung dengan cara berikut.

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Skor} = \frac{2002}{2560} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Skor} = 78,2\%$$

Berdasarkan Tabel 8, hasil pengukuran Kemandirian Belajar Siswa sebelum dan setelah menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P menunjukkan adanya peningkatan Kemandirian Belajar Siswa sebesar 10,2% dari 68% menjadi 78,2%. Berdasarkan hasil skor Kemandirian Belajar Siswa, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dapat meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga untuk kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2024/2025.

Untuk menentukan tingkat efektivitas media dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, digunakan perhitungan *Normalized Gain (N-Gain)*, Data yang digunakan adalah skor total sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media dari instrumen kemandirian belajar.

Tabel 9. Data Perhitungan Normalized Gain Penelitian Lapangan

Keterangan	Nilai
Skor Total Sebelum	1741
Skor Total Setelah	2002
Skor Maksimal Ideal	2560

Sumber: Data Primer yang Diolah

Perhitungan *N-Gain*:

$$N - \text{Gain} = \frac{\bar{x}_{\text{setelah}} - \bar{x}_{\text{sebelum}}}{\text{Skor Maksimal} - \bar{x}_{\text{sebelum}}}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{2002 - 1741}{2560 - 1741}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{261}{819}$$

$$N - \text{Gain} = 0,318$$

Nilai *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,318, berada pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk dalam kategori Sedang. Hal ini menunjukkan bahwa Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P memberikan peningkatan kemandirian belajar siswa pada tingkat sedang di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Depok.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemandirian belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,318 yang berada pada kategori “Sedang” serta adanya peningkatan persentase kemandirian belajar siswa sebesar 10,2%.

Berdasarkan hasil penelitian, Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran mandiri. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menyajikan materi, video interaktif, latihan soal, umpan balik, dan evaluasi dalam satu media sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi dan mengevaluasi pemahamannya secara mandiri.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Depok, dapat disimpulkan bahwa: (1) pengembangan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*; (2) kelayakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi akuntansi. Penilaian ahli materi memperoleh persentase 75% dengan kategori “Layak”, ahli media sebesar 80% dengan kategori “Layak”, dan praktisi akuntansi sebesar 98,95% dengan kategori “Sangat Layak”; (3) penilaian siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Depok terhadap Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P pada uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,8% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan pada uji penelitian lapangan memperoleh persentase sebesar 85,87% dengan kategori “Sangat Layak”, dan rata-rata keseluruhan memperoleh 87,04% “Sangat Layak”; (4) peningkatan kemandirian belajar siswa setelah menggunakan Media *Interactive Book* berbasis Lumi H5P diukur dengan menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)*. Nilai *N-Gain* pada siswa uji penelitian lapangan sebesar 0,318 yang termasuk dalam kategori “Sedang” dengan persentase peningkatan kemandirian belajar siswa sebesar 10,2%.

REFERENSI

- BSKAP. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Damayanti, Y., Rostikowati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 626–634.
- Dinata, P. A. C., Rahzianta, & Zainuddin, M. (2016). Self Regulated Learning sebagai Strategi Membangun Kemandirian Peserta Didik dalam Menjawab Tantangan Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 139–146.
- Ekosantoso, F., Cholik, M., Soeryanto, S., & Arizal, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Teknik Kendaraan Ringan. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2), 1565–1572. <https://doi.org/10.29100/jipi.v10i2.7615>
- Fikriyati, A. (2025). *Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Menghidupkan Proses Belajar yang Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan di Kelas*. <https://pendidikan-kimia.fmipa.unesa.ac.id/post/pembelajaran-mendalam-deep-learning-menghidupkan-proses-belajar-yang-berkesadaran-bermakna-dan-menggembirakan-di-kelas#:~:text=Pembelajaran%20Mendalam%20adalah%20pendekatan%20belajar,antara%20pembelajaran%20dengan%20kehidupan%20nyata>.
- Gusnita, G., Melisa, M., & Delyana, H. (2021). Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif TPSq. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(2), 286–296. <https://doi.org/10.30606/absis.v3i2.645>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hardiyanti, D., & Rahmawati, D. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Interactive Book Terhadap Pemahaman Konsep. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 2(7), 1149–1154. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v2i7.642>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ilmaknun, L., & Ulfah, M. (2023). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar (Survei di SMA Pelita Tiga Jakarta). *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 416–423. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1401>



- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Audio-Visual pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Siahaan. (2001). *E-Learning (Pembelajaran Elektronik) sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*.
- Simatupang, R., Nasution, Z., & Siregar, E. Y. (2022). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di Desa Sosorgonting Kecamatan Andam Dewi. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3).
- Suciono, W. (2021). *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik dan Efikasi Diri)*. CV. Adanu Abimata.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Tindakan)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Supanti, S., & Hartutik, I. (2018). Peningkatan Hasil Belajar dan Kemandirian Siswa pada Materi Sistem Koloid dengan Metode Inkuiri. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(01).
- Suprpto, H. E. P. (2026, January 11). *Pemanfaatan Teknologi Membantu Proses Belajar Lebih Efektif*. PGSD FIP UNESA. <https://pgsd.fip.unesa.ac.id/post/pemanfaatan-teknologi-membantu-proses-belajar-lebih-efektif>
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>
- Utari, A. D., Miftachudin, Puspendari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2022). Pemanfaatan H5P dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1).
- Violetta, R., & Mariia, T. M. (2023). An Interactive Book in the Modern Social Space. *VI International Science Conference*.
- Zimmerman, B. J. (1986). Becoming a self-regulated learner: Which are the key subprocesses? *Contemporary Educational Psychology*, 11(4), 307–313. [https://doi.org/10.1016/0361-476X\(86\)90027-5](https://doi.org/10.1016/0361-476X(86)90027-5)
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2
- Zimmerman, B. J. (2008). Investigating Self-Regulation and Motivation: Historical Background, Methodological Developments, and Future Prospects. *American Educational Research Journal*, 45(1), 166–183. <https://doi.org/10.3102/0002831207312909>