

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mengalami peningkatan yang signifikan. Namun dalam kemajuan teknologi ini juga memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan di Indonesia khususnya bagi pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Salah satu dampak positif kecanggihan teknologi di era industri sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Sejak teknologi ditemukan hampir segala menjadi mudah dan mungkin yang bisa dilakukan dalam pendidikan. Dengan kemudahan akses teknologi yang telah digunakan oleh para pendidik untuk memudahkan proses pembelajaran saat ini. Selain kemajuan teknologi kehidupan manusia juga dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan hasil teknologi dalam pembelajaran.

Peran ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh terhadap tenaga pendidik dalam penggunaan fasilitas untuk memperkaya keterampilan mengajar dengan baik dan peserta didik juga akan terbantu dengan penggunaan teknologi dan pemanfaatan teknologi secara cerdas untuk kepentingan pembelajaran.

Kemajuan ilmu dan teknologi telah mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat dalam menjalankan segala aktivitasnya. Keberadaan teknologi dalam pendidikan telah membawa era baru namun perkembangan belum sepenuhnya diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia khususnya dalam memanfaatkan teknologi yang dapat menentukan keberhasilan dibidang pendidikan.

Sejak pandemi covid-19 di Indonesia melalui surat edaran lembaga pendidikan diminta untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh atau dilakukan secara *online* dan menyarankan peserta didik untuk belajar dari rumah masing-masing. Pendidik dan peserta didik diharapkan bisa beradaptasi dan menyesuaikan dengan kondisi tersebut. Peran pendidik sangat diperlukan dalam kelas *online* sebagai fasilitator untuk mempersiapkan bahan ajar, metode dan media interaktif. Sedangkan peserta didik memberikan kontribusi berupa tanggapan, pertanyaan, pendapat dan jawaban dalam diskusi dan mampu mengikuti intruksi dan aturan yang diberikan oleh pendidik.

Peneliti mendefinisikan pendidikan merupakan sebuah proses belajar mengajar yang diadakan disekolah untuk mengembangkan keahlian-keahlian yang ada pada seseorang. Tujuan dari pendidikan salah satunya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar individu aktif dalam menggali dan mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh pengalaman dan memiliki sebuah pengetahuan. Ilmu Pengetahuan yang diperoleh dari pendidikan diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam kehidupannya baik dari segi kemiskinan maupun kebodohan. Lembaga pendidikan sebagai tempat untuk

memperoleh ilmu pengetahuan dituntut dapat menciptakan kualitas pendidikan khususnya sumber daya manusia.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang memiliki tanggung jawab untuk membentuk SDM agar mempunyai sebuah keterampilan, keahlian, dan kemampuan. Salah satu sekolah yang dijadikan tempat penelitian ini ialah SMK Negeri 1 Sukasada merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan Seni dan Teknologi yang ada di wilayah Bali Utara yang terletak di Kabupaten Buleleng. SMK Negeri 1 Sukasada mempunyai 10 (sepuluh) program keahlian. Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan salah satu program keahlian yang tersedia di SMK Negeri 1 Sukasada. Salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh peserta didik kelas XI DKV adalah mata pelajaran desain publikasi. Alasan peneliti memilih Sekolah SMK Negeri 1 Sukasada karena kepala sekolah dan guru memberikan izin untuk melakukan penelitian yang akan dilaksanakan disekolah selain itu belum ada penelitin yang mengembangkan konten pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran *experiential learning*.

Alasan peneliti memilih mata pelajaran ini karena desain publikasi merupakan bagian dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam segala bidang. Pelajaran desain publikasi sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari untuk memberikan informasi seefektif mungkin dengan perancangan secara visual seperti teks, gambar maupun video. Selain itu, mata pelajaran desain publikasi ini tergolong dalam mata pelajaran produktif (kejuruan) yang kegiatan pembelajarannya terdapat kegiatan praktikum. Mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran kejuruan

yang menekankan keahlian, kemampuan dan keterampilan peserta didik. Pentingnya mata pelajaran desain publikasi dikarenakan mata pelajaran ini merupakan langkah awal untuk mereka menuangkan ide dengan menggambarkan proses pengolahan media dalam berkomunikasi dalam menyampaikan informasi yang dapat dilihat dan dibaca oleh masyarakat umum. Selain itu mata pelajaran desain publikasi ini juga sangat diperlukan sekolah khususnya guru dalam mengajak siswa untuk belajar dengan lebih tertarik dan semangat menambah pengetahuan siswa serta pada mata pelajaran desain publikasi belum ada penelitian yang mengembangkan konten pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Sukasada terlampir pada (*lampiran 4, halaman 142*) informasi yang diperoleh bahwa peserta didik sangat tertarik mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran desain publikasi. Selain itu Peserta didik sangat senang namun fasih dalam mengoperasikan komputer/laptop/smarthphone. Saat proses pembelajaran melalui *powerpoint* dan bahan ajar berbasis teks pembelajaran bersifat monoton dan kurang menarik karena kurang adanya interaksi. Peserta didik kurang memahami materi yang diberikan guru melalui video materi maupun link tutorial dari youtube. Pada mata pelajaran desain publikasi materi susah dipahami jika disajikan penjelasan dengan teori saja maka dari itu, peserta didik mengharapkan saat pembelajaran bisa menggunakan konten pembelajaran yang interaktif dengan berbagai variasi seperti adanya teks, gambar, video, tutorial praktikum, permainan, kuis ataupun simulasi 2D (Dimensi) di dalamnya akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik juga membutuhkan metode pembelajaran yang sesuai

untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi sehingga peserta didik dapat memahami, tertarik dan memiliki suana belajar yang lebih menyenangkan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif. Melalui konten pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan cara belajar dan dapat memberikan peserta didik sebuah pengalaman nyata yang secara langsung dirasakan oleh peserta didik itu sendiri. Berdasarkan hasil penyabaran angket analisis kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan mengenai pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *experiential learning* pada mata pelajaran desain publikasi diperoleh hasil dari karakteristik peserta didik menyatakan kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru yang ditunjukkan dengan presentase 58%. Sebanyak 85% peserta didik senang dan tertarik jika pembelajaran bersifat interaktif dan bervariasi berupa teks, video, permainan, kuis dan simulasi 2D. Sebanyak 88% peserta didik menyatakan termotivasi jika proses pembelajaran menggunakan bersifat interaktif. Sebanyak 75% peserta didik menyatakan bahwa pada mata pelajaran desain publikasi susah dipahami. Sebanyak 78% peserta didik menyatakan jika media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Dan sebanyak 84% peserta didik menyatakan bahwa sarana pembelajaran sudah cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang bersifat interaktif dan dinilai lebih menarik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran desain publikasi kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual yang terlampir pada lampiran (*lampiran 3, halaman 139*) bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru menyajikan materi yang bersumber dari buku dan internet untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Saat ini pembelajaran dilakukan secara

online sehingga untuk forum diskusi yang digunakan melalui aplikasi Whatapps sedangkan platform yang digunakan dalam pembelajaran ialah melajah.id. Kendala yang juga dialami yaitu pada penyampaian pembelajaran media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik berupa teks, gambar dan video yang menggunakan software aplikasi *powerpoint* dan buku pelajaran yang berbentuk modul dinilai oleh peserta didik kurang menarik dan membuat mereka cepat bosan dalam belajar apalagi pembelajaran dilakukan secara daring kendala utama ialah pendidik tidak bisa mengaplikasi materi dengan sempurna. Selain itu pemasalahan yang juga terjadi yakni keterbatasan waktu yang diperoleh oleh guru untuk menyampaikan materi melalui pembelajaran jarak jauh (*online*) sehingga guru kembali melanjutkan materi pembelajaran yang belum disampaikan pada pertemuan berikutnya. Konten pembelajaran yang disajikan bersifat monoton hanya memaparkan materi-materi dan tidak adanya kreasi berupa gambar ataupun video penjelasan materi serta kurang adanya interaksi peserta didik yang interaktif terhadap konten yang dipergunakan, sehingga dalam hal ini pemahaman teori peserta didik terhadap materi pelajaran desain publikasi terbilang sangat kurang. Untuk memperlancar kegiatan pembelajaran guru membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk membantu melaksanakan tugas guru dalam mengajar mata pelajaran desain publikasi.

Konten pembelajaran merupakan salah satu muatan kegiatan dari belajar mengajar yang di dalamnya terdapat sebuah produk elektronik atau media *online*. Konten pembelajaran berisikan informasi mengenai pembelajaran sesuai yang dibuat. Adapun komponen yang ada pada konten dalam penelitian ini berupa teks, gambar, audio, video, game dan animasi. Menurut Cucus &

Aprilinda (2016) Konten pembelajaran merupakan hal yang paling utama dalam proses belajar mengajar, dalam pembelajaran jarak jauh, konten harus mendapatkan perhatian penting, karena dalam pembelajaran jarak jauh, peserta belajar mendapatkan materi dengan proporsi lebih besar dari membaca konten secara mandiri ketimbang bertatap muka secara langsung, penerapan multimedia pada konten pembelajaran jarak jauh akan lebih membantu peserta didik untuk menyerap lebih banyak materi pembelajaran. Secara instruksional konten pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat (Irawatie *et al.*, 2021.). Media pembelajaran interaktif ini merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat menerangkan isi dari materi pembelajaran baik materi bersifat abstrak ataupun semu yang bisa mempengaruhi dan memberikan aksi dan reaksi dalam kegiatan pembelajaran (Subhan, 2018).

Pembelajaran interaktif merupakan cara dalam menyampaikan pembelajaran saat pendidik menyajikan sebuah materi yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi atau adanya aksi dan reaksi yang dikontrol oleh pengguna itu sendiri sesuai yang dikehendaki untuk langkah selanjutnya. Pembelajaran interaktif dalam penerapannya pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi agar siswa tertarik untuk belajar dan mampu memahami materi sesuai tujuan pembelajaran. Selain itu pendidik harus membimbing peserta

didik untuk memberi pelayanan yang lebih inovatif serta produktif. Dalam hal ini peserta didik dituntut agar lebih aktif dan kreatif dalam menerima pembelajaran. Dari semua pengertian tentang konten pembelajaran interaktif diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa konten pembelajaran interaktif merupakan suatu cara atau teknik dalam menyajikan materi pembelajaran yang penggunanya dapat mengoperasikan atau melakukan navigasi pada sebuah media *online* yang didalamnya terdapat teks, gambar, audio, video, game dan animasi sesuai dengan konten yang dirancang oleh pendidik.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan konten pembelajaran interaktif menggunakan software *articulate storyline 3* yang didalamnya terdapat materi dikemas dengan menggabungkan beberapa media guna untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peneliti memilih aplikasi ini karena *articulate* memiliki beberapa keistimewaan dibandingkan aplikasi yang lainnya salah satunya dapat menggabungkan konten pembelajarn berupa teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video, mendukung pembelajaran berbasis permainan bersifat interaktif, memiliki ukuran konversi APK yang relative ringan bida dipasang pada *smartphone* serta fitur yang tersedia pada *articulate storyline 3* lebih lengkap dan mudah digunakan pengguna dalam membuat konten pembelajaran.

Menurut Amiroh (2019: 2-3) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara animasi dan video. Hasil publikasi *articulate storyline* bisa diakses berupa *link* yang diembed kedalam sebuah *LMS (Learning*

Management System) seperti moodle, berbasis web berupa HTML5, *Flash* dan *Articulate Mobile Player*.

Dalam mengembangkan sebuah konten pembelajaran interaktif diperlukan sebuah model pembelajaran yang mendukung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di sekolah dengan guru dan peserta didik bahwa saat proses belajar mengajar peserta didik kurang aktif dan kurang adanya motivasi belajar serta keterampilan yang dimiliki peserta didik yang dapat menurunkan prestasi dimana peserta didik juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Maka dari itu, dari beberapa model pembelajaran yang ada pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni model pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*). Model *experiential Learning* lebih mengutamakan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar. Selain itu model pembelajaran ini mampu memberikan cara belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Dalam mata pelajaran desain publikasi lebih peserta didik lebih ditekankan untuk mampu belajar secara mandiri. Melalui model pembelajaran *experiential learning* diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keaktifan dengan mampu berpikir kritis serta menambah pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung sehingga peserta didik memperoleh pemahaman-pemahaman baru yang dapat meningkatkan prestasi belajar.

Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan model *experiential learning* yaitu penelitian yang dilakukan Menurut Pujaningtyas, *et*

al. (2019) model pembelajaran *experiential* bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan capaian hasil belajar lainnya melalui tranformasi pengalaman. Pengalaman sebagai proses dan sumber belajar merupakan fokus utama model pembelajaran ini. Menurut Haryanti, *et al.* (2019) pengalaman belajar yang dimiliki peserta didik dapat mengembangkan kemampuan, keterampilan, serta pola pikir baru yang lebih baik. Selain itu adapun penelitian yang dilakukan menurut Sholihah, *et al.* (2019) mengenai model *experiential learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran matematika di Universitas Alma Ata menyatakan bahwa pengaruh penerapan model *experiential learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Menurut Sundhari, *et al.* (2020) Model pembelajaran *experiential learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menciptakan suatu pengalaman belajar terhadap peserta didik saat melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran *experiential learning* bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan peserta didik dengan sebuah pengalaman secara langsung. Adapun tujuan *experiential learning* yakni (1) mengubah struktur kognitif peserta didik; (2) mengubah sikap peserta didik; dan (3) memperluas aneka ragam keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta didik (Pamungkas, 2018). Kognitif, sikap dan keterampilan merupakan tiga *variable* dari *experiential learning* yang saling berkaitan dan berpengaruh satu dengan yang lainnya, jika salah satu tidak ada maka pembelajaran tidak efektif untuk dilakukan.

Menurut (Pamungkas, 2018) mengenai langkah-langkah penerapan model *experiential learning* dijelaskan sebagai berikut: (1) diawali dari pengalaman nyata yang dialami peserta didik; (2) refleksi untuk memahami pengalaman yang

telah dialami; (3) mengonstruksi berdasar pengalaman tentang implementasi hal baru yang ditemukan; dan (4) implementasi hal baru. Dalam penerapan model pembelajaran ini adapun langkah-langkahnya yakni pertama diawali dengan pengalaman secara nyata atau langsung, kedua menggambarkan atau mebayangan kembali pengalaman yang telah dialami kemudian menyusun pengalaman baru dan yang terakhir diterapkannya pengalaman baru tersebut untuk proses pembelajaran yang lebih baik. Pembelajaran melalui pengalaman tidak hanya menegaskan terhadap hasil pembelajaran peserta didik, namun juga dapat dilihat dari keaktifan peserta didik saat melakukan proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan peningkatan pada peserta didik. Dalam kegiatan belajar dengan model *experiential learning* disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran mata pelajaran desain publikasi. Adanya konten pembelajaran interaktif berbasis *experiential learning* diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik sesuai pembelajaran yang dilakukan sebagai konten pembelajaran yang interaktif serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 1 Sukasada Kelas XI DKV.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran desain publikasi Kelas XI di SMK Negeri 1 Sukasada diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran guru dan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi”**. Dengan dikembangkannya konten pembelajaran interaktif berbasis *experiential learning*

ini diharapkan menjadi solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai yang direncanakan.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut :

1. Rendahnya motivasi dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru, dimana peserta didik lebih banyak mendengar, menulis, dan mempraktekkan apa yang diinformasikan oleh guru.
3. Kurang adanya variasi dalam menyampaikan pembelajaran yang yang mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran yang menghambat guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi Konten Pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada Mata Desain Publikasi?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap Konten Pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada Mata Desain Publikasi?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari Pengembangan Konten Pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada Mata Desain Publikasi sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan dan mengimplementasikan Konten Pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada Mata Desain Publikasi.
2. Untuk mendeskripsikan respons peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada Mata Desain Publikasi.

1.5 BATASAN MASALAH

Permasalahan dalam peneliti ini akan dibatasi pada beberapa permasalahan, diantara :

1. Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini khusus pada mata pelajaran Desain Publikasi yang diperuntukkan bagi peserta didik SMK Negeri 1 Sukasada kelas XI.
2. Materi yang disajikan pada konten pembelajaran interaktif pada penelitian ini diambil dari sumber buku pengantar desain publikasi untuk SMK kelas XI oleh Andreas James Darmawan dan Leonardo Adi Dharma Widya.
3. Konten pembelajaran interaktif berisikan penjelasan teori-teori materi, gambar, animasi 2D, permainan dan kuis yang bertujuan untuk evaluasi pemahaman siswa.
4. Kompetensi dasar yang termuat dalam konten pembelajaran ini meliputi materi konsep desain publikasi (baliho, *billboard*).

5. Konten pembelajaran yang dibuat akan diembed kedalam e-learning sekolah.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat berguna bagi guru dan peserta didik untuk memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Selain itu dapat dijadikan tolak ukur untuk pengembangan materi ajar, membantu siswa memahami serta mengembangkan dedikasi dan passionnya. Melalui penggunaan model pembelajaran *experiential learning* diharapkan dapat memperkaya wawasan dan memberikan kesempatan peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda untuk menggali suatu pembelajaran yang lebih menekankan pada pengetahuan, keterampilan serta sikap dan nilai. Adanya konten pembelajaran interaktif peserta didik mampu belajar mandiri dan lebih aktif dalam belajar sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik. Selain itu, peserta didik dapat mempelajari materi yang diberikan di rumah dengan materi yang sudah tersedia pada *e-learning* yang berbasis konten interaktif menggunakan *articulate storyline 3*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi guru

Adanya konten pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman serta menambah bahan ajar guru dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning*. Selain itu melalui konten ini dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2. Manfaat Bagi siswa

Melalui konten pembelajaran interaktif peserta didik dapat menambah pengalaman belajar dengan berinteraksi langsung yang bersifat dua arah sehingga suasana pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

3. Manfaat Bagi sekolah

Konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Penerapan konten pembelajaran interaktif yang berupa konten *articulate storyline* dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, dan mengoptimalkan proses belajar mengajar guru dan siswa.

4. Manfaat Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman, pengetahuan dan wawasan serta dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan melalui proses pembuatan konten pembelajaran interaktif berbasis *experiential learning* di SMK Negeri 1 Sukasada.