

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan yang bermutu merupakan suatu tanda dalam kemajuan suatu negara. Salah satu faktor penentu peningkatan mutu pendidikan adalah peran guru dalam proses pembelajaran. Di era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap kemajuan dunia pendidikan. Adanya inovasi - inovasi baru dalam ilmu pengetahuan lahir seiring dengan berkembangnya teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Simbolon (dalam Annisa & Simbolon, 2018) yang menyatakan “*globalisation process continues in accordance with the development of science and technology*”. Perkembangan globalisasi tidak hanya berpengaruh terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi saja, tetapi juga berdampak pada karakteristik dan juga gaya belajar generasi saat ini.

Saat ini, kualitas mutu pendidikan di Indonesia sedang diuji dengan adanya tantangan dampak wabah virus Covid-19. Virus Covid-19 menjadi pandemi global yang penyebarannya begitu mengkhawatirkan. Hal tersebut mengakibatkan pemerintah harus bekerja sama untuk menekan laju penyebaran virus Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan kepada seluruh warga masyarakat agar melakukan *social distancing* atau menjaga jarak. Oleh karena itu, dampak *social distancing* memberi pengaruh pada sistem pembelajaran di

sekolah yang menghimbau agar metode pembelajaran yang digunakan dari tatap muka di kelas menjadi tatap muka online (daring).

Sekolah Menengah Kejuruan yang disingkat menjadi SMK merupakan pendidikan formal yang mempunyai pola pelatihan khusus yang dapat mengarahkan peserta didik agar menjadi lulusan profesional yang siap bergerak dan terjun di dunia usaha atau dunia industri (Sulistyarini, 2012). Selain itu, lulusan pendidikan kejuruan juga diharapkan mampu menjadi individu yang produktif dan memiliki kesiapan untuk menghadapi persaingan di dunia kerja (Ashaari, 2014). SMK Negeri 1 Sukasada merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Kabupaten Buleleng, Bali. SMK Negeri 1 Sukasada mempunyai berbagai bidang keahlian, salah satunya adalah jurusan Seni Karawitan. Pada jurusan Seni Karawitan terdapat pembelajaran produktif. Pembelajaran yang memuat mata pelajaran sesuai dengan bidang keahlian disebut dengan pembelajaran produktif, dalam pembelajaran produktif peserta didik diharapkan memiliki kemampuan sesuai dengan bidang keahlian yang ditetapkan sekolah tersebut.

Salah satu mata pelajaran produktif yang ada di SMK Negeri 1 Sukasada adalah mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar yang di dapat pada kelas X jurusan Seni Karawitan. Titi Laras secara umum merupakan sebuah titi atau jembatan nada dalam tanda angka atau symbol huruf mengenai nada – nada dalam seni karawitan. Menurut Padmosoekotjo (dalam Nilon et al., 2019:4) Titi Laras ialah simbol angka yang terdapat pada bilahan gambelan menggambarkan suara satu – satunya pada bilangan gender. Sedangkan ada juga ahli yang berpendapat bahwa Titi Laras adalah kata lain dari tangga nada, Winarno (dalam

Nilon et al., 2019:5). Untuk musik tradisional Jawa Titi Laras biasanya digunakan sebagai acuan untuk patokan irama. Titi Laras dalam lingkungan karawitan sering disebut dengan notasi yang digunakan sebagai lambang yang dapat mewakili tinggi, rendah dan harga laras (nada). Dalam mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar terdapat materi membaca dan menulis notasi serta belajar vokal. Namun dalam proses pembelajaran peserta didik juga sering menganggap bahwa pembelajaran olah vokal menjadi pembelajaran yang dianggap remeh padahal nyatanya pembelajaran tersebut membutuhkan teknik – teknik vokal dan modulasi yang sesuai dan bagus agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Selain itu, dengan adanya pembelajaran jarak jauh (PJJ) juga menuntut pendidik untuk lebih aktif dan kreatif dalam menggunakan teknologi untuk menopang proses pembelajaran. Para guru juga dituntut profesional dalam mengajar dan menggunakan berbagai sarana dan metode yang sesuai agar mampu memberikan dampak besar bagi perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan memiliki penguasaan teknologi untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Kunandar (dalam Laksana, 2019:2) mengatakan bahwa guru profesional adalah guru yang mempunyai kompetensi yang dipersyaratkan untuk melakukan tugas pengajaran dan pendidikan. Dengan kata lain, pengertian guru profesional adalah orang yang memiliki keahlian khusus dan kemampuan dalam bidang keguruan, sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan maksimal. Seperti saat ini dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) para guru di SMK Negeri 1 Sukasada menggunakan *E-learning* Melajah.id, sebagai media pembelajaran selama adanya pandemi covid-19 dimana pada *E-learning* tersebut bisa diunggah

berbagai konten pembelajaran yang menarik yang bisa diakses oleh peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pada mata Titi Laras dan Vokal Dasar di kelas X jurusan Seni Karawitan (*terlampir pada lampiran 3 halaman 148 lampiran 4 halaman 152 lampiran 5 halaman 156*), bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan demonstrasi, dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku paket dan modul serta praktik penotasian titi laras dengan alat papan tulis dan spidol. Misalkan guru menjelaskan teori – teori yang berkaitan dengan materi tersebut kemudian untuk praktiknya guru menggunakan metode tebak huruf/kata dengan membuat simbol – simbol pada papan tulis kemudian peserta didik diminta untuk menyuarakan simbol – simbol tersebut. Namun ternyata dengan penggunaan metode seperti itu saja, kurang efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas, terbukti dengan adanya beberapa kendala yang dialami guru yaitu peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Hal tersebut menjadi penghambat penyampaian materi – materi yang disampaikan oleh guru, sehingga mengakibatkan materi pembelajaran kurang dikuasai oleh peserta didik. Selain itu, kadang – kadang peserta didik sering berpikir cuek terhadap pembelajaran vokal, padahal pembelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar ini menjadi sebuah dasar jika ingin lanjutkan ke Perguruan Tinggi ataupun digunakan dalam acara yadnya seperti pitra yadnya, manusia yadnya dan lain sebagainya, karena pada dasarnya Titi Laras dan Vokal Dasar seperti sebuah kidung (wawancara, 21 Desember 2020).

Oleh karena itu, dengan perkembangan teknologi yang sudah semakin pesat, perlu adanya dukungan pengembangan media dan konten pembelajaran yang mampu membantu guru maupun peserta didik dalam pembelajaran. Guru harus berpikir kreatif untuk menghindari kejenuhan peserta didik. Dengan pengembangan konten pembelajaran interaktif seperti audio video atau tutorial – tutorial yang menarik diharapkan mampu untuk membantu, memudahkan peserta didik, menarik perhatian peserta didik dan membangkitkan motivasi serta semangat peserta didik, sehingga peserta didik mudah untuk mengekspresikan diri dalam pembelajaran. Selain itu dari hasil wawancara dan penyebaran angket peserta didik peserta didik (*terlampir pada lampiran 6 halaman 159 dan lampiran 7 halaman 162*), bahwa Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 82%, serta peserta didik juga menginginkan adanya variasi metode belajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif seperti audio/video, teks, gambar, animasi serta tutorial – tutorial agar pembelajaran mudah dipahami dimengerti dan suasana praktikum lebih menyenangkan. Serta diharapkan dengan adanya konten pembelajaran interaktif ini bisa meningkatkan cara belajar vokal terutama tembang bali dengan lebih mudah, karena anak – anak jaman sekarang sudah jarang sekali yang berkeinginan untuk belajar *mekidung* atau *makekawin*. Sehingga sebagai generasi muda hal perlu ditingkatkan agar kelestarian tradisi dan budaya tetap terjaga dan tidak punah.

Peran konten pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar, hal ini dapat menghadirkan persepsi baru peserta didik tentang pembelajaran yang menonton



dan tidak bervariasi menjadi lebih menyenangkan serta peserta didik diharapkan termotivasi untuk mempelajarinya secara mandiri. Dalam pembuatan konten interaktif perlu adanya dukungan *software* dalam pembuatannya, seperti aplikasi *Articulate Storyline* yang saat ini banyak digunakan dalam membantu proses pembelajaran. *Articulate Storyline* adalah salah satu aplikasi yang difungsikan untuk pembelajaran seperti alat komunikasi dan presentasi. Media pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline* tidak kalah menarik dengan media interaktif yang lain (Purnama & Asto B, 2014). *Articulate Storyline* merupakan alat yang dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif dikarenakan pada aplikasi ini terdapat fitur - fitur yang mudah dipahami dan digunakan seperti menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga kuis. Dengan demikian peserta didik dapat langsung berinteraksi dalam mempelajari materi – materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Dalam penelitian ini, untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, disamping penggunaan konten pembelajaran interaktif diperlukan juga model pembelajaran. Menurut (Friani et al., 2017) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana sistematis yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru atau pendidik untuk mengorganisasikan jalannya pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, seperti model pembelajaran *projectbased learning*, *cooperative learning*, *problem based learning* dan *experiential learning*. Menurut Lestari, (2015) mengatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran inovatif yang

memberikan guru untuk mengelola kelas dengan melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengakumulasi dalam produk nyata. Namun dalam penerapannya guru sering mengalami dalam melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran hari ini dengan pembelajaran yang telah lalu yang dimana terkendala dalam peserta didik secara kelompok menentukan proyek yang akan dikerjakan.

Selanjutnya model pembelajaran *cooperative learning*, model pembelajaran ini merupakan suatu pendekatan dalam kegiatan pembelajaran dengan cara bekerja kelompok untuk bekerja sama dan saling membantu. Dengan model kooperatif diharapkan dapat memotivasi peserta didik berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat. Dalam penerapan *cooperative learning* dalam pembelajaran guru sulit mengatur materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan (Afandi *et al.*, 2013). Kemudian model pembelajaran *problem based learning*, menurut Yuan (dalam Nur *et al.*, 2016:134) menyatakan bahwa *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk belajar, memungkinkan berpartisipasi, dan menghadapi situasi pemecahan masalah selama proses pembelajaran. Pembelajaran dengan PBL berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya dengan masalah yang dibahas tidak perlu saat itu dipelajari oleh peserta didik. Hal tersebut dapat mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi yang diberikan. Selain keunggulan yang terdapat pada model pembelajaran *problembased*

*learning*, model ini memiliki kekurangan tidak dapat diterapkan pada setiap materi pelajaran, karena terdapat bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBL lebih cocok digunakan untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang berkaitan dengan pemecahan masalah.

Kemudian model pembelajaran *experiential learning*, model ini merupakan suatu model yang dapat membangun pengetahuan dan keterampilan yang dimaki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pengalaman secara langsung. Dari pengalaman yang didapat nantinya akan memberikan stimulus atau dorongan terhadap peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Abdul (dalam Hariri & Yayuk, 2018:3). Namun dalam penerapannya, peserta didik akan mengalami tantangan dari pengalaman yang diterima, yang terkadang menegangkan atau menyenangkan. Pembelajaran yang dilakukan melalui model *experiential learning* akan menghasilkan suatu pengalaman di dalam ruang lingkup yang baru atau lainnya. Dapat dikatakan bahwa pengalaman adalah kunci dari pembelajaran itu sendiri.

Dilihat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik pada jurusan seni karawitan serta dari hasil karakteristik peserta didik, dimana masih kurangnya motivasi belajar dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik yang dapat menghambat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *experiential learning*, karena model ini mampu memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mengembangkan keterampilan – keterampilan yang dimiliki, selain itu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran titi laras dan vokal dasar jarang gunakan sistem penugasan



berkelompok atau lebih menekankan pada penugasan secara mandiri. Dengan model pembelajaran *experiential learning* peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan berpikir kritis dengan belajar dari pengalaman langsung yang dapat memunculkan suatu pemahaman – pemahaman baru bagi peserta didik.

Selain itu, teori *experiential learning* Kolb (dalam Barida, 2018:155) menggambarkan empat elemen siklus yaitu: (1) *Concrete Experience*, (2) *Reflective Observation*, (3) *Abstract Conceptualization*, dan (4) *Active Experimentation*. Siklus yang pertama yaitu individu terlibat di dalam suatu pengalaman, kemudian siklus selanjutnya individu akan diberikan kesempatan untuk merefleksikan pengalaman tersebut. Lalu individu mengkonseptualisasikan dan menyimpulkan kesimpulan tentang apa yang di observasi dan dialami, serta membawa pada tindakan di masa yang akan datang saat individu mencoba dengan perilaku yang berbeda. sehingga akhirnya, individu akan memiliki pengalaman yang baru berdasarkan pada percobaan yang mereka lakukan.

Adapun penelitian yang berkaitan dengan pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dan model pembelajaran *experiential learning* adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh (Setyaningsih *et al.*, 2020) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia”. Pada tingkat sekolah dasar Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) berfungsi untuk memberikan stimulus dalam memahami materi ilmu sosial, yang berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan sosial demokratis. Namun model pembelajaran

yang diterapkan pada materi IPS masih belum bisa mengaitkan masalah sosial, budaya, dan nilai dalam kehidupan peserta didik serta hanya berpusat pada penguasaan sumber pengetahuan daripada kenyataan sosial budaya yang menjadi panutan nilai bagi peserta didik dan kurang motivasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Pola pembelajaran seperti itu dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan, karena dirasa pemahaman materi berdasarkan atas hafalan saja. Oleh karena itu, perlu diciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan inovatif dimana terjadi interaksi antara guru dan peserta didik sehingga akan tercipta kondisi lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan suatu media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dari analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD dilihat dari kenaikan jumlah nilai persentase peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dengan yang tidak menggunakannya.

Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh Arnita & Riski Ayu. (2019) dengan judul penelitian “Penerapan Model *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Skills Berwirausaha Peserta didik”. Pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini, peserta didik dituntut untuk mampu memproduksi suatu barang sehingga

guru juga harus mampu memberikan pembelajaran tentang bagaimana memproduksi suatu barang yang sesuai dengan potensi daerah setempat. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman kewirausahaan yang kompleks kepada peserta didik, sehingga peserta didik memiliki *skills* dalam berwirausaha, sehingga hal tersebut akan merubah cara berfikir peserta dari mencari kerja menjadi menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Namun tujuan dari pembelajaran PKWU di SMK belum tercapai secara maksimal, dilihat dari kenaikan jumlah pengangguran yang berasal dari lulusan SMK. Solusi untuk permasalahan ini adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran PKWU di SMK agar mencapai tujuan yang maksimal. Hal ini dapat diwujudkan dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *experiential learning*. Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang dapat memungkinkan peserta didik untuk mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian diminta untuk menyusun sebuah rancangan pembuatan produk dan mengenalkannya kepada masyarakat sekolah dengan menggunakan semua pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki hal ini akan merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif dan inovatif, serta melatih keterampilan konseptual, keterampilan manajemen, keterampilan kepemimpinan, dan keterampilan sosial serta pengaplikasian dari rancangan tersebut akan melatih keterampilan – keterampilan peserta didik dalam berwirausaha. Hasil dari analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model *experiential learning* pada pembelajaran kewirausahaan

meningkatkan keterampilan berwirausaha peserta didik yang ditandai dengan peningkatan *skills* berwirausaha peserta didik ditunjukkan dengan berbagai perubahan dalam tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki peserta didik dari berbagai aspek diantaranya adalah dari aspek *conceptual skill*, *leadership skill*, *management skill*, *technical skill*, *social skill*, *selling skill* dan *creative* serta peningkatan nilai rata-rata keterampilan kewirausahaan peserta didik di SMK Negeri 7 Surakarta.

Berdasarkan uraian diatas, untuk meningkatkan minat belajar, motivasi peserta didik dan keterampilan – keterampilan yang dimiliki peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar, maka perlu adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dengan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran tersebut. Dengan adanya penggunaan konten pembelajaran dapat menghadirkan persepsi baru terhadap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta dengan menggunakan model pembelajaran sebagai wadah dalam proses pembelajaran itu sendiri agar pembelajaran menjadi terstruktur, terarah dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari hal tersebut maka penulis berinisiatif untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar Di SMK Negeri 1 Sukasada”**.

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya minat dan motivasi peserta didik serta kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga menjadi penghambat materi – materi yang disampaikan oleh guru, yang dapat menyebabkan materi pembelajaran kurang dikuasai.
2. Metode pembelajaran yang bersifat monoton atau kurang variatif menyebabkan sebagian peserta didik merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Belum adanya penggunaan konten pembelajaran interaktif dan sumber belajar yang memadai yang digunakan dalam proses pembelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar.

### 1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi konten pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada?
2. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada?

### 1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada, meliputi:



1. Konten pembelajaran interaktif ini akan di-*embedded* pada *E-learning* sekolah agar memudahkan guru maupun peserta didik untuk mengaksesnya secara langsung.
2. Kompetensi dasar yang dimuat dalam konten pembelajaran ini meliputi materi Titi Laras dan Vokal Dasar yaitu, memahami dan memilih bentuk dan struktur lagu vokal serta menganalisis dan merancang pola garap vokal dasar karawitan.
3. Dalam konten pembelajaran ini terdapat penjelasan teori-teori dari materi yang akan disampaikan, animasi 2D, video tutorial serta kuis evaluasi untuk peserta didik.

### 1.5 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk dapat melakukan pengembangan dan mengimplementasikan konten pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada.
2. Untuk dapat mendeskripsikan respons guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada.

## 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian konten pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* pada mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para guru sebagai acuan dalam mengembangkan suatu bahan ajar serta dapat membantu peserta didik dalam memahami serta meningkatkan minat, motivasi dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah ilmu pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Experiential Learning*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah melalui pembuatan konten pembelajaran interaktif serta menambah pengalaman dan wawasan dalam proses pembuatan konten pembelajaran interaktif.

#### b. Bagi Peserta Didik

Dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri dimana dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif peserta didik dapat memiliki pengalaman serta berinteraksi langsung, sehingga suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Guru

Dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi guru, dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* dan juga dapat meningkatkan daya tarik belajar peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Experiential Learning* diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam memudahkan proses pembelajaran antara guru dan peserta didik sehingga mendapatkan hasil yang optimal.

