

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan yang diterapkan pada siswa sekolah dasar yang mengedepankan pengembangan karakter siswa dan kualitas diri siswa. Pengembangan karakter dan kualitas diri siswa sangat dipengaruhi oleh keterampilan 4C. Pada abad ke-21 ini siswa diharapkan memiliki keterampilan 4C yang meliputi: *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (Kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) (Fitrah dkk., 2022). Oleh sebab itu, guru harus menyusun sebuah desain pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan pada pembelajaran abad 21 (Rosnaeni, 2021). Guru mempunyai peranan penting untuk bisa menciptakan pembelajaran sehingga siswa mampu memiliki keterampilan 4C. Keterampilan 4C ini sangat berhubungan dengan keterampilan pengambilan keputusan siswa (*decision making*). Hal ini dikarenakan dalam pengambilan keputusan membutuhkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan berkolaborasi.

Di era sekarang ini, guru semestinya memberikan wawasan kepada siswa untuk bisa meningkatkan keterampilan *decision making* atau pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan merupakan proses mengidentifikasi alternatif solusi dari berbagai solusi yang diusulkan. Keputusan harus bersifat analitis, fleksibel, dan dapat diterapkan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada

(Hayati dkk., 2021) Pengambilan keputusan adalah proses memilih tindakan atau keputusan tertentu dari beberapa pilihan yang tersedia (Marsyela dkk., 2023). Tujuan Pengambilan Keputusan yaitu bersifat tunggal yang artinya hanya satu masalah dan tidak berkaitan dengan masalah lain. Sedangkan Tujuan yang bersifat ganda artinya bahwa masalah saling berkaitan, dapat bersifat kontradiktif ataupun tidak kontradiktif (Suganda dkk., 2023). Berdasarkan pemaparan diatas, maka keterampilan pengambilan keputusan merupakan suatu tindakan yang harus dilakukan dari berbagai pilihan yang telah dirumuskan sehingga mendapatkan keputusan yang valid sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Adapun permasalahan yang dihadapi pada siswa SD berkaitan dengan pengambilan keputusan atau *decision making* yaitu menurut penelitian yang dilakukan oleh (Widya Murni dkk., 2022) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Pemecahan Masalah Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar” mengungkapkan bahwa pada saat siswa menghadapi suatu permasalahan, maka siswa lebih cenderung pasif atau bahkan enggan untuk menyelesaikan masalah tersebut yang mengakibatkan dalam memutuskan suatu pilihan yang sesuai dari masalah tersebut siswa tidak mampu. Hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa penerapan metode pemecahan masalah sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan hal tersebut, untuk melatih keterampilan pengambilan keputusan siswa dapat dilakukan dengan penerapan metode pemecahan masalah dalam proses pembelajaran.

Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh (Karakullukçu dkk., 2019) yang berjudul *Identification of Decision-Making Skills of the High School Students Participating in School Sports Activities* mengungkapkan bahwa faktor kepercayaan diri mempengaruhi dalam pengambilan keputusan. Rasa percaya diri siswa kelas 12 jauh lebih tinggi dibandingkan siswa kelas 9. Kepercayaan diri olahragawan yang tertarik pada olahraga tim jauh lebih tinggi dibandingkan olahragawan yang tertarik pada olahraga individu. Individu yang tertarik olahraga tim akan lebih berhasil dalam tingkat kepercayaan diri karena kemampuannya dan sosialisasi akan lebih intens. Kelas 12 lebih tinggi kepercayaan dirinya, karena kemampuan dan pengetahuannya yang diperoleh lebih tinggi. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diartikan bahwa faktor yang mempengaruhi dalam pengambilan keputusan yaitu pengetahuan dan pengalaman. Karena kedua hal ini akan membantu individu dalam menentukan suatu pilihan. Hal ini juga berlaku pada siswa di SD, pengambilan keputusan dipengaruhi oleh seberapa pengetahuan dan pengalaman dari siswa tersebut.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, *decision making* siswa dapat ditingkatkan yang mana peran guru disini sangatlah penting terutama dalam mendesain proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya (A. P. Wulandari dkk., 2023). Menurut (Fitrah dkk., 2022) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bantuan

yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran yang dilakukan guru sangat berkaitan dengan adanya kurikulum yang berlaku.

Menurut (Supriadi dkk., 2024) menyatakan bahwa pengembangan kurikulum harus memperhatikan kebutuhan, pendapat, pengalaman belajar dan minat siswa, sehingga siswa sendirilah yang menjadi pusat pendidikannya. Pengembangan kurikulum Pendidikan Indonesia disusun dan dirancang berdasarkan hal tersebut. Kurikulum pendidikan di Indonesia dimulai sejak tahun 1947 dengan nama kurikulum Rencana Pembelajaran 1947 dan mengalami beberapa kali evolusi hingga berkembang menjadi Kurikulum Merdeka. Menurut (Damiati dkk., 2024), Kurikulum Merdeka disosialisasikan dan diimplementasikan pada semua satuan pendidikan dengan tujuan untuk memperbarui proses pembelajaran. Pemerintah memberikan opsi pada proses penerapan kurikulum merdeka di sekolah, yaitu; (1) merdeka belajar, (1) merdeka berbagi, (3) merdeka berubah. Pada saat penerapan kurikulum merdeka sudah tentu membawa efek dan perubahan secara signifikan mengenai guru dan tenaga pendidikan di sekolah dari segi administrasi pembelajaran, strategi dan pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, dan bahkan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat program pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, dan bahan pelajaran yang disusun sesuai dengan kebutuhan, pendapat, pengalaman belajar dan minat siswa yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Kurikulum yang diterapkan Indonesia saat ini yaitu Kurikulum

Merdeka, yang mana pada kurikulum ini proses pembelajaran lebih ditekankan pada pembentukan karakter siswa, selain itu memperdalam kompetensi guru dan siswa untuk berinovasi dan meng-upgrade kualitas pada pembelajaran secara independent. Sehingga guru mempunyai peranan penting dalam membentuk karakter siswa dan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hal yang dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi (Mulyawati & Purnomo, 2021). Maka dari itu, untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, guru harus mempunyai media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran merupakan bentuk alat bantu yang dapat guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan pada kegiatan pembuka sampai dengan kegiatan inti (Rahma dkk., 2023). Berdasarkan pemaparan di atas, dalam proses pembelajaran memang perlu adanya suatu media pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih menarik. Selain media pembelajaran, sebagai tenaga pendidik tentunya mampu untuk menentukan model pembelajaran yang cocok untuk digunakan saat proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan cara untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik, dan tidak membosankan bagi siswa, sehingga dimungkinkan pula dapat memperoleh decision making yang sesuai dengan harapan (Sari & Rosidah, 2023). Melalui model pembelajaran, siswa akan lebih mengikuti pembelajaran dengan seksama, tenang, dan menyenangkan karena proses pembelajaran sudah dikemas kedalam model pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan agar proses pembelajaran optimal (Nurfitriyana & Sujarwo, 2021). Penerapan model pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan salah satu cara yang untuk dapat membuat siswa menjadi aktif dan dapat membuat siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Sehingga guru harus bijak memilih model pembelajaran yang cocok untuk siswa sesuai dengan materi yang disampaikan. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk siswa yaitu model pembelajaran *Cognitive Flexibility Learning* atau dalam Bahasa Indonesia yaitu Pembelajaran Fleksibilitas Kognitif.

Fleksibilitas Kognitif atau keluwesan ranah cipta merupakan kemampuan berpikir yang diikuti dengan tindakan secara simultan dan memadai dalam situasi tertentu (Zuhriyah, 2012). Fleksibilitas kognitif adalah kemampuan penyesuaian pola dan cara berpikir individu dalam merespon, memahami, dan memecahkan masalah (Setyawan, 2020). Fleksibilitas kognitif ini termasuk kemampuan untuk menghadirkan kembali pengetahuan dan perpektif kasus dan konsep yang berbeda dan pada saat diperlukan dapat mengkonstruksikan konsep dan kasus tersebut untuk memahami suatu hal atau memecahkan suatu masalah (Muhsin dkk., 2018) Berdasarkan uraian di atas, maka model pembelajaran fleksibilitas kognitif

merupakan suatu bentuk model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan situasi yang tertentu, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah secara efektif.

Salah satu pembelajaran yang berperan penting dan mencakup kehidupan siswa yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau sering disebut IPAS (Dwisetiarezi & Fitria, 2021). Mata pelajaran IPAS terdapat pada Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran IPAS dengan IPS. IPAS mempelajari tentang gejala alam, kenampakan alam, fenomena alam, permasalahan sosial, budaya, dan lain-lain. Pada IPAS, bagian IPAS diberikan pada semester 1, sedangkan bagian IPS diberikan pada semester 2. Melalui pembelajaran IPAS pendidik dapat mengembangkan penguasaan konsep, keterampilan berpikir, dan sikap ilmiah peserta didik (Jamaluddin dkk., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada Hari Selasa, 23 Juli 2024 di SD Negeri 8 Bungkulan dan pada Hari Senin, 19 Agustus 2024 di SD Negeri 1 Bungkulan, SD Negeri 2 Bungkulan, dan SD Negeri 3 Bungkulan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, khususnya pada kelas V. Bentuk observasi yang dilakukan yaitu melakukan wawancara dengan guru wali Kelas V dan siswa serta memberikan kuisisioner kepada siswa kelas V. Adapun beberapa permasalahan yang dialami dari keempat sd tersebut yaitu:

- 1) Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru. Guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran saat pembelajaran dan kurang adanya pengembangan dari model pembelajaran.
- 2) Sebagian besar siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran siswa, yang mana siswa sedikit yang aktif dalam

mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga didukung dari hasil kuisioner pada saat observasi ke sd terkait.

- 3) Minimnya media pembelajaran interaktif digital yang menarik khususnya pada materi Ekosistem. Media pembelajaran digital banyak diminati oleh siswa, namun di sd terkait, minim adanya media pembelajaran interaktif digital terkhusus pada materi Ekosistem kelas V SD.
- 4) Sebagian besar keterampilan pengambilan keputusan atau *decision making* siswa masih kurang dalam proses pembelajaran seperti masih kurang percaya diri dalam menjawab suatu pertanyaan padahal mereka sebenarnya mengetahui jawabannya, dalam memilih sesuatu hanya ikut-ikutan saja, cepat terpengaruhi oleh ajakan teman, pengaruh negatif teknologi yang mengakibatkan tidak terfokusnya pada pembelajaran, tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan karena faktor internal ataupun eksternal, dan pengambilan keputusan berdasarkan emosi.
- 5) Kurangnya wawasan siswa mengenai kearifan lokal Bali. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi yang dilakukan yang mana siswa sedikit mengetahui tentang pemahaman konsep Kearifan Lokal Bali (Tri Hita Karana dan Pakaian Adat Bali). Wawasan Kearifan Lokal Bali sangatlah penting bagi siswa sd, karena memang hal ini sangat berguna bagi kehidupan bermasyarakat khususnya di Bali. Selain itu, hal ini bertujuan untuk untuk menjaga dan melestarikan budaya Bali.

Selain itu hasil observasi yang dilakukan oleh tim peneliti dengan salah satu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha bahwa di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Buleleng terdapat 60% siswa kesulitan dalam mengembangkan

keterampilan mengambil keputusan. Hal ini disebabkan karena guru kecenderungan menggunakan model pembelajaran yang kurang inovatif sehingga berdampak pada kemampuan *problem solving* siswa yang kurang. Penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan yang mendukung, dan menyediakan aktivitas langsung untuk melibatkan siswa dalam prosesnya. Kemudian berikut merupakan hasil kuisisioner tentang pemahaman IPA dan kuisisioner tentang karakteristik siswa didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Hasil Kuisisioner Pemahaman IPA

Nama Sekolah	Kurang tertarik dengan pembelajaran IPA	Sangat kurang tertarik dengan pembelajaran IPA	Sulit mengerti pembelajaran IPA	Sangat sulit mengerti pembelajaran IPA	Kurang aktif dalam pembelajaran IPA	Sangat kurang aktif dalam pembelajaran IPA
SD N 1 Bungkulan	23%	-	69%	15%	46%	-
SD N 2 Bungkulan	37%	22%	70%	18%	26%	22%
SD N 3 Bungkulan	35%	-	76%	-	44%	6%
SD N 8 Bungkulan	60%	-	55%	5%	45%	20%

Tabel 1. 2
Hasil Kuisisioner Karakteristik Siswa

Nama Sekolah	Kurang memahami materi pembelajaran IPA jika tanpa menggunakan media pembelajaran	Sangat kurang memahami materi pembelajaran IPA jika tanpa menggunakan media pembelajaran	Tertarik dan senang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi	Gaya belajar audio visual	Mudah memahami materi pembelajaran jika jenis medianya audio visual
SD N 1 Bungkulan	77%	-	77%	85%	62%
SD N 2 Bungkulan	52%	15%	52%	67%	70%
SD N 3 Bungkulan	32%	23%	62%	65%	56%
SD N 8 Bungkulan	75%	5%	75%	90%	85%

Berdasarkan pemaparan di atas, perlu adanya perbaikan media pembelajaran yang digunakan tenaga pendidik sehingga membuat dalam proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, efektif, dan efisien, serta membuat siswa lebih tertarik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Berdasarkan permasalahan yang dialami, dapat diatasi dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang Interaktif untuk dapat meningkatkan pemahaman dan *decision making* siswa. Selain itu, permasalahan selanjutnya adalah di era sekarang banyak

anak-anak yang lupa akan kearifan lokal budayanya sendiri yaitu khususnya budaya bali. Sehingga perlu adanya kolaborasi media pembelajaran interaktif dengan kearifan lokal bali.

Pembelajaran yang menggunakan bahan ajar interaktif yang berkaitan dengan kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan menambah wawasan kearifan lokal daerah sekitar (Wardani & Suniasih, 2022). Kearifan lokal yang dapat memberikan banyak nilai karakter memang perlu diintegrasikan pada pembelajaran di sekolah terkhusus untuk pembelajaran di sekolah dasar (Asrial et al., 2021). Berdasarkan hal di atas, maka sangat diperlukan Pengembangan media pembelajaran Interaktif berkearifan lokal khususnya budaya Bali. Budaya bali sangatlah banyak mulai dari penggunaan busana adat bali, Tri Hita Karana, dan lain-lain. Adanya media pembelajaran interaktif berkearifan lokal bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan *decision making* pada siswa khususnya pada materi Ekosistem kelas V SD.

Penggunaan media pada pembelajaran IPAS memiliki peran yang sangat penting, karena mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami secara cetak berbagai contoh dan proses pembelajaran tanpa harus bergantung pada imajinasi abstrak (Sylvia Lara Syaflin, 2022). Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berkearifan lokal bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* dengan berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Peneliti menggunakan aplikasi tersebut, dikarenakan aplikasi tersebut mudah dimengerti dan lengkap fitur-fiturnya. Berdasarkan hasil penelitian dari (Leztiyani, 2021) bahwa *Articulate*

Storyline adalah wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar interaktif yang dapat membangun semangat pelajar atau peserta didik dalam proses pembelajaran karena mempunyai berbagai menu-menu yang praktis serta beberapa fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Adapun beberapa keunggulan media pembelajaran interaktif yang peneliti ingin kembangkan dengan media pembelajaran sebelumnya yaitu : (a) materi dalam media pembelajaran interaktif dalam implementasi *cognitive flexibility learning* sehingga langkah-langkah yang terdapat pada media pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pada model *cognitive flexibility learning*, (b) media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali sehingga dalam fitur-fitur berisikan kearifan lokal Bali seperti animasi, elemen, *background* bernuansa kearifan lokal Bali, (c) hasil publikasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *link* yang dapat dijalankan melalui laptop ataupun *handphone*, (d) media pembelajaran interaktif merupakan media yang sangat praktis dan dapat digunakan kapan saja, (e) melalui media pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan *decision making* siswa khususnya pada materi Ekosistem kelas V SD, (f) hubungan antara konsep Kearifan Lokal Bali (Tri Hita Karana dan Pakaian Adat Bali) dengan Materi Ekosistem yaitu bagaimana peranan kearifan lokal Bali dalam menjaga ekosistem di sekitar yang akan memiliki dampak besar bagi kehidupan. Adapun judul pada penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkearifan Lokal Bali Dalam Implementasi *Cognitive Flexibility Learning* Untuk Meningkatkan *Decision Making* Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru.
- 2) Kurangnya pemahaman konsep siswa mengenai materi IPAS khususnya pada materi Ekosistem sehingga berdampak pada *decision making* siswa.
- 3) Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 4) Kurangnya media pembelajaran interaktif digital yang menarik khususnya pada materi Ekosistem.
- 5) Kurangnya pengetahuan siswa mengenai kearifan lokal bali.
- 6) Keterampilan *Decision Making* siswa yang belum optimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis dan tidak meluas, maka pembatasan suatu masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru, (2) Kurangnya media pembelajaran interaktif digital yang menarik khususnya pada materi Ekosistem, (3) Kurangnya pengetahuan siswa mengenai kearifan lokal bali, (4) Keterampilan *Decision Making* siswa yang belum optimal. Oleh karena itu, penelitian memfokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkearifan Lokal Bali Dalam Implementasi *Cognitive Flexibility Learning* Untuk Meningkatkan *Decision Making* Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* pada materi Ekosistem Kelas V SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* pada materi Ekosistem Kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* pada materi Ekosistem Kelas V SD?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* untuk meningkatkan *decision making* siswa pada materi Ekosistem Kelas V di SD Negeri 8 Bungkulan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* pada materi Ekosistem Kelas V SD.

2. Untuk mengetahui validitas hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* pada materi Ekosistem Kelas V SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* pada materi Ekosistem Kelas V SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* untuk meningkatkan *decision making* siswa pada materi Ekosistem Kelas V di SD Negeri 8 Bungkulan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* untuk meningkatkan *decision making* siswa pada materi Ekosistem Kelas V SD yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis adalah suatu manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Secara teoretis, hasil pengembangan ini diharapkan mampu untuk meningkatkan wawasan pengetahuan serta pemikiran yang positif berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dapat memberikan dampak langsung kepada semua komponen pembelajaran. Manfaat praktis yang diharapkan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif, dapat menarik perhatian dan siswa kelas V tidak merasa bosan serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini, dapat dipahami secara maksimal dalam kemampuan dan pemahaman peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran aplikasi ini dapat dijadikan bahan ajar oleh guru untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan, media pembelajaran ini menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu Kepala Sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas V serta dapat memberikan masukan atau arahan secara langsung guna memberikan peningkatan kualitas dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi bahan pertimbangan maupun masukan untuk peneliti yang lainnya serta membutuhkan tambahan dasar teori terkait pengembangan media pembelajaran.

e. Bagi Teknologi Pembelajaran

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut agar dapat menciptakan produk yang memiliki kualitas atau mutu yang baik.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkearifan Lokal Bali Dalam Implementasi *Cognitive Flexibility Learning* Untuk Meningkatkan *Decision Making* Siswa Kelas V SD” adalah sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *Cognitive Flexibility Learning* untuk meningkatkan decision making siswa pada materi Ekosistem Kelas V SD. Hasil akhirnya yaitu berupa *link* yang dapat diakses baik melalui *handphone* atau *laptop/cromebook*.
- 2) Ciri khas dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah adanya integrasi model pembelajaran *Cognitive Flexibility Learning* dengan kearifan lokal Bali. Hal itu dapat dilihat pada tampilan menu dalam media pembelajaran ini. Pada menu permasalahan menyajikan suatu masalah yang berkaitan dengan materi Ekosistem terfokus pada keadaan di sekitar siswa dan disesuaikan dengan sintaks model *Cognitive Flexibility Learning*.
- 3) Media Pembelajaran ini menampilkan materi pembelajaran dari animasi, serta di dalamnya dilengkapi dengan *audio* sehingga materi yang disampaikan pada

aplikasi tersebut dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran, serta adanya unsur kearifan lokal bali.

- 4) *Ratio* pada media ini memiliki ukuran panjang dan lebar 1280 x 720 *pixels*.
- 5) Tampilan gambar pada pemecahan masalah dirancang dengan komposisi warna yang cerah dan sesuai dengan keadaan di lingkungan sekitar siswa.
- 6) Pada akhir materi pembelajaran terdapat kuis yang dikemas dalam bentuk *games*. Kuis yang sudah dijawab oleh siswa terlihat langsung hasil akhir yang didapatkan. Serta terdapat permasalahan sesuai pada materi Ekosistem, lalu siswa menjawabnya untuk melatih dan meningkatkan kemampuan *decision making*.
- 7) Spesifikasi tampilan produk
 - a. Tampilan Awal

Pada tampilan awal bagian produk menampilkan nama, nomor absen, kelas dan asal sekolah pengguna.
 - b. Tampilan *Home*

Pada tampilan *home* produk ini menampilkan menu profil, petunjuk penggunaan aplikasi, pendahuluan, video, materi, Latihan, serta *game*.
 - c. Tampilan Akhir

Pada tampilan akhir menampilkan arahan pengguna untuk keluar atau tidak dalam aplikasi pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian dari (Magdalena dkk., 2021) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran di ruang kelas ternyata berimplikasi terhadap beberapa hal antara lain: (a) pada diri guru itu sendiri, yakni dengan penggunaan media dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di ruang kelas; (b) terhadap diri siswa, dimana dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar secara lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan; (c) terhadap proses pembelajaran di ruang kelas, yakni dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Penggunaan media dapat meningkatkan keaktifan siswa dan *decision making*. Pengembangan media pembelajaran ini menjadikan pembelajaran menyenangkan dan siswa bisa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media interaktif yang akan dikembangkan sangat penting bagi siswa. Karena media ini tidak hanya membuat siswa paham materi, namun juga melatih keterampilan *decision making siswa* dengan menggunakan model pembelajaran *cognitive flexibility learning*. Model pembelajaran ini sangat penting karena mampu untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan situasi yang tertentu, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah secara efektif. Selain itu, dengan adanya konsep kearifan lokal Bali (Tri Hita Karana dan Pakaian Adat Bali) pada animasi media ini membuat media ini akan menjadi lebih menarik, mengingat di era sekarang kearifan lokal penting untuk diberikan kepada siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka dipandang perlu untuk dilakukan pengembangan media

pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* untuk meningkatkan *decision making* siswa pada materi Ekosistem Kelas V SD.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali dalam implementasi *cognitive flexibility learning* untuk meningkatkan *decision making* siswa pada materi Ekosistem Kelas V SD ini dilandaskan pada asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas V telah menguasai keterampilan membaca dan menulis.
2. Sebagian besar guru dan peserta didik kelas V sudah mampu untuk mengoperasikan laptop atau *handphone*.
3. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital seperti adanya *chromebook* dan jaringan internet di sekolah terkait.

Sementara keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif mengaplikasikan model ADDIE yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Materi yang termuat dalam media pembelajaran interaktif ini hanya terbatas pada muatan pelajaran IPAS pada materi Ekosistem .
3. Media pembelajaran interaktif ini mencakup model pembelajaran *cognitive flexibility learning* dalam materi Ekosistem dan adanya unsur kearifan lokal Bali.
4. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini diterapkan pada kelas V SD.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah pada penelitian ini. Berikut istilah-istilah pada penelitian sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang dibuat melalui *Articulate Storyline 3* yang di dalamnya berisi gambar, animasi, video, teks, grafik serta *audio* yang dapat memberikan kesan menarik pada siswa.
2. Model pembelajaran *Cognitive Flexibility Learning* adalah suatu bentuk model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan situasi yang tertentu, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah secara efektif.
3. Berkearifan Lokal Bali adalah sebuah kekayaan budaya bali yang banyak mengandung nilai-nilai luhur, pandangan hidup, dan kearifan untuk menjalani kehidupan.
4. Model ADDIE merupakan model yang di dalamnya terdapat 5 tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.
5. *Decision Making* adalah suatu tindakan yang harus dilakukan dari berbagai pilihan yang telah dirumuskan sehingga mendapatkan keputusan yang valid sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
6. Ekosistem merupakan salah satu topik materi muatan IPAS pada kelas V SD yang mengajarkan siswa untuk menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan dan bagaimana menjaga keseimbangan ekosistem.

7. *Articulate Storyline 3* merupakan aplikasi perangkat lunak yang hampir menyerupai aplikasi *Power Point* yang didalamnya sudah dilengkapi dengan berbagai macam *fitur*, kuis, dan tampilannya yang menarik.

