Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 1 Februari 2025

Pengembangan Strategi *Fun Integrated Learning* (FIL) 6C Berbasis Multimedia Interaktif Kearifan Lokal NTT untuk Peningkatan Nilai Karakter pada Peserta Didik Sekolah Dasar

Nurlailah[1], Fenny Tanalinal Khasna[2], Budi Kurniawan[3]
[1,2,3]Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

[1]abimnurlailah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) melalui penerapan strategi *Fun Integrated Learning* (FIL) yang mengintegrasikan keterampilan 6C dengan multimedia interaktif dan kearifan lokal. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D, yang terdiri dari tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Urgensi penelitian ini terletak pada minimnya penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran, pentingnya pengembangan karakter peserta didik, serta relevansi strategi pembelajaran dengan konteks lokal untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21. Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan suara, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi FIL berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan nilai budaya dan keterampilan kewarganegaraan peserta didik, khususnya di kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur (NTT). Dengan demikian, pengembangan strategi FIL 6C berbasis multimedia interaktif kearifan lokal NTT menjadi sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut.
Kata kunci: *Fun Integrated Learning,* 6C, Multimedia Interaktif, Kearifan Lokal, NTT

Pendahuluan

Penerapan multimedia dalam pembelajaran di Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT), khususnya di Kota Kupang, masih menghadapi tantangan signifikan, terutama bagi para pendidik di tingkat Sekolah Dasar (SD). Salah satu kendala utama adalah kesulitan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat. Meskipun sebagian besar peserta didik telah memiliki akses terhadap berbagai sumber belajar melalui platform daring seperti YouTube dengan menggunakan perangkat gawai mereka, pemanfaatan teknologi ini dalam kegiatan belajar mengajar masih belum optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya variasi metode pembelajaran, yang mengakibatkan proses belajar cenderung monoton dan kurang menggugah semangat belajar siswa.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, dibutuhkan pendekatan inovatif yang tidak hanya mengandalkan media pembelajaran konvensional. Salah satu pendekatan yang potensial adalah penerapan strategi Fun Integrated Learning (FIL) yang mengintegrasikan enam keterampilan utama abad ke-21, yaitu critical thinking (berpikir kritis), communication (komunikasi), collaboration (kolaborasi), creativity (kreativitas), character (karakter), dan citizenship (kewarganegaraan) atau dikenal sebagai keterampilan 6C. Strategi ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus membangun karakter positif pada peserta didik. Dengan FIL, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami

materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, berpikir reflektif, dan menghargai nilai-nilai budaya.

Sejumlah penelitian mendukung efektivitas penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Kurniawan (2020) mengungkapkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun implementasinya masih terbatas di daerah dengan infrastruktur teknologi yang belum memadai. Demikian pula, penelitian oleh Prayogi et al. (2019) menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal, agar siswa dapat memahami materi dengan konteks budaya mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa penggabungan teknologi dengan konteks lokal mampu menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dan berdaya guna.

Namun demikian, terdapat kesenjangan antara hasil-hasil penelitian tersebut dengan praktik pembelajaran di lapangan, khususnya di NTT. Meskipun beberapa studi seperti yang dilakukan oleh Laksana (2017) dan Kurniawan et al. (2022) telah meneliti penggunaan multimedia dalam pendidikan, hanya sedikit yang secara eksplisit mengintegrasikan unsur kearifan lokal dan keterampilan abad ke-21 ke dalam strategi pembelajaran yang kontekstual. Padahal, pendidikan yang bermakna harus mampu merepresentasikan lingkungan sosial dan budaya peserta didik agar pembelajaran tidak bersifat abstrak dan jauh dari realitas keseharian siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi Fun Integrated Learning (FIL) berbasis keterampilan 6C dengan memanfaatkan multimedia interaktif yang mengintegrasikan kearifan lokal NTT. Fokus penelitian ini adalah pada siswa kelas V Sekolah Dasar, dengan tujuan utama untuk meningkatkan nilai karakter melalui proses belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Strategi ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran di daerah yang masih terbatas fasilitas teknologinya, dengan menciptakan media yang sederhana namun efektif dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dan nilai budaya.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga mengedepankan penguatan karakter dan nilai-nilai budaya lokal. Penggunaan multimedia interaktif yang memuat konten berbasis budaya NTT diyakini mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air, kebanggaan terhadap identitas lokal, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, inovasi ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, mendorong keterlibatan siswa secara holistik, dan menjadi salah satu solusi dalam pengembangan pendidikan dasar yang inklusif dan berkelanjutan di wilayah NTT.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang dikenal dengan model 4D (*four-D model*). Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), dan (4) penyebaran (*disseminate*). Desain penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana strategi Fun Integrated Learning (FIL) 6C berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan nilai karakter peserta didik kelas V SD di Nusa Tenggara Timur (NTT).

Pada tahap pendefinisian, dilakukan analisis karakteristik peserta didik, analisis konsep materi, dan analisis tugas berdasarkan kompetensi dasar. Selain itu, kompetensi dasar dijabarkan ke dalam tujuan pembelajaran yang spesifik. Proses ini penting untuk memastikan

Copyright © 2025 The Author(s)

bahwa materi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik (Idhayani et al., 2023).

Tahap perancangan melibatkan penyusunan media pembelajaran, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal buku pedoman untuk pengembangan strategi FIL 6C berbasis multimedia interaktif kearifan lokal NTT. Dalam tahap ini, berbagai elemen multimedia yang relevan dipilih untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Kurniawan, 2020).

Pada tahap pengembangan, draf final buku pedoman dihasilkan melalui validasi oleh ahli dan uji keterbacaan kepada peserta didik dan guru. Validasi ini bertujuan untuk memastikan kualitas dan kemudahan pemahaman buku pedoman. Uji keterbacaan dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang disajikan (Widiastuti & Kurniawan, 2021).

Tahap penyebaran bertujuan untuk melakukan tes validasi terhadap buku pedoman yang telah direvisi. Setelah revisi, buku pedoman disebarkan kepada para pengembang strategi pembelajaran untuk digunakan dalam praktik. Hasil pengembangan strategi FIL 6C berbasis multimedia interaktif kearifan lokal NTT menunjukkan peningkatan keaktifan dan nilai karakter peserta didik, serta memenuhi kriteria sangat baik sebagai alat pembelajaran (Kurniawan et al., 2022).

Dalam penelitian ini, populasi yang ditargetkan adalah peserta didik kelas V SD di NTT, dengan sampel yang diambil secara purposive dari beberapa sekolah yang memiliki karakteristik serupa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mendapatkan informasi yang komprehensif mengenai efektivitas strategi yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi dampak penerapan strategi FIL terhadap nilai karakter peserta didik. Dengan demikian, metode yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang cukup untuk mereplikasi penelitian di konteks yang serupa (Yulianti & Sari, 2022; Zainuddin & Rahman, 2020).

Hasil

Penyajian Hasil Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menerapkan strategi *Fun Integrated Learning* (FIL) yang menggabungkan keterampilan 6C (*Critical Thinking*, *Communication*, *Collaboration*, *Creativity*, *Character*, dan *Citizenship*). Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Nusa Tenggara Timur (NTT). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif yang memenuhi kriteria kelayakan atau validitas serta kepraktisan. Model pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 4-D, yang terdiri dari empat tahap, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Proses pengumpulan informasi dilakukan melalui empat langkah, yaitu:

a. Analisis Pendahuluan: Untuk memperoleh gambaran umum mengenai kebutuhan pengembangan produk.
b. Analisis Peserta Didik: Menilai karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran pengembangan.
c. Analisis Materi: Meninjau konten materi pembelajaran yang akan disampaikan.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran: Menentukan tujuan yang ingin dicapai dengan penerapan media interaktif.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, tujuan utamanya adalah untuk membuat produk media yang mengembangkan Strategi FIL 6C Berbasis Multimedia Interaktif Kearifan Lokal NTT. Proses yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Penentuan Tujuan Pengembangan: Menyusun tujuan yang ingin dicapai dengan media yang dikembangkan.
b. Penyusunan Tes Acuan Patokan: Langkah awal untuk menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan.
c. Pemilihan Media: Memilih media yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.
d. Perancangan Awal: Membuat desain awal dari produk media yang akan dikembangkan.
e. Penyusunan Instrumen Pengukuran: Menyusun instrumen untuk mengukur validitas produk media yang dikembangkan.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan draf pengembangan produk media Strategi FIL 6C Berbasis Multimedia Interaktif Kearifan Lokal NTT. Produk yang dihasilkan pada tahap sebelumnya kemudian dilakukan validasi untuk memastikan kesesuaian dan kelayakannya digunakan. Validasi dilakukan oleh para ahli untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan terhadap desain awal produk.

Proses validasi melibatkan dua validator, yaitu kepala sekolah dan guru kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Kupang. Kuisioner dengan rentang penilaian 1-5 digunakan untuk menilai kelayakan media. Setelah mendapatkan hasil validasi, revisi dilakukan untuk memperbaiki produk, dan draf revisi diuji kembali. Hasil validasi yang berupa saran dan kritik dari validator dijadikan acuan dalam pengembangan media. Setelah merevisi draf I, dihasilkan draf II sebagai produk akhir yang telah valid dan siap digunakan. Dengan kata lain, produk yang telah divalidasi dan dinyatakan layak akan diterapkan dalam pembelajaran.

Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk memastikan kualitas pembelajaran, isi, dan bahasa yang digunakan dalam media yang dikembangkan. Dua validator yang berkompeten, yaitu kepala sekolah dan guru kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Kupang, memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil validasi ini digunakan sebagai acuan untuk merevisi dan menyempurnakan produk yang dihasilkan.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Skor Penilian	Keterangan
Kepala Sekolah	4,5	Media Layak Digunakan
Guru Kelas V	4,7	Media Sangat Layak Digunakan

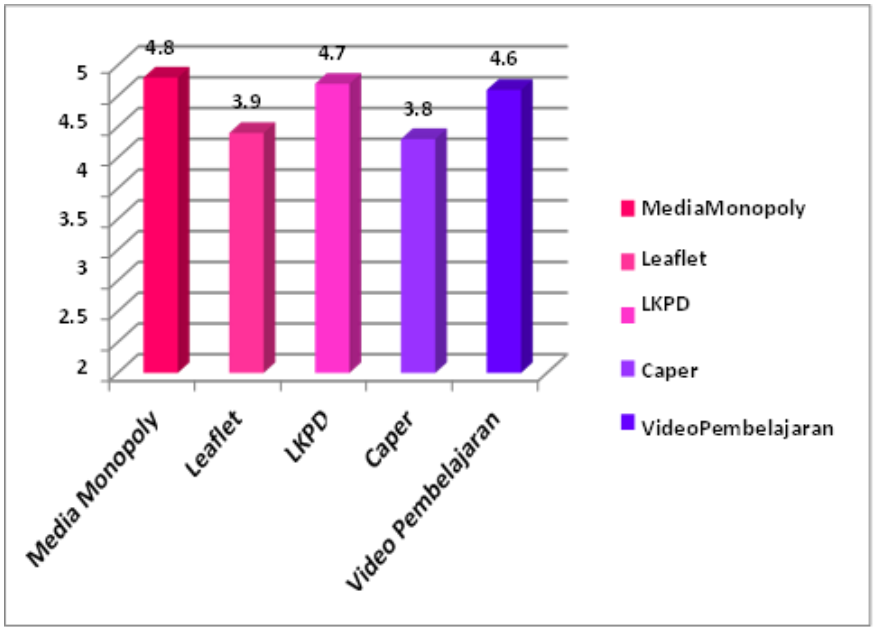
Berdasarkan hasil validasi, produk media mengalami revisi dan diperbaiki. Setelah revisi, produk yang telah divalidasi menjadi Draf II, yang siap untuk digunakan dalam pembelajaran.

Skor penilaian perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut: 0-1,00 (tidak valid), 1,00-2,00 (kurang valid), 2,00-3,00 (cukup valid), 3,00-4,00 (valid), dan 4,00-5,00 (sangat valid). Validitas perangkat pembelajaran dilakukan oleh dua orang validator yang ahli dalam pendidikan

Copyright © 2025 The Author(s)

sains. Perangkat yang dinilai meliputi Media *Monopoly*, *Leaflet*, LKPD, Caper, dan Video Pembelajaran.

Hasil validasi perangkat pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Validasi Perangkat

Gambar 5 menunjukkan hasil penilaian dari kedua validator, dengan nilai rata-rata di atas 4,3, yang memenuhi kriteria "sangat valid." Oleh karena itu, perangkat pembelajaran ini layak digunakan dalam proses penelitian.

Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

Uji kepraktisan ini merupakan analisis data berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru dan peserta didik yang telah disiapkan oleh peneliti dalam bentuk penilaian karakter.

a. Penilaian Karakter

Penilaian karakter terdiri dari dua bentuk, yaitu penilaian karakter mandiri dan penilaian karakter gotong royong. Aspek yang dinilai dalam penilaian mandiri meliputi pengaturan waktu secara efektif, kreativitas dan inovasi, komunikasi yang baik, serta kemampuan untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawab. Sedangkan aspek penilaian gotong royong meliputi kerja sama antar sesama, memiliki jiwa solidaritas, menghargai kerja sama, serta memberikan bantuan dan pertolongan pada teman yang membutuhkan (Zainuddin & Rahman, 2020).

1) Respon Peserta Didik

Sebelum menyajikan hasil rekapitulasi nilai kepraktisan peserta didik terhadap media pembelajaran, perlu dijelaskan bahwa uji kepraktisan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan melalui kuisioner yang mengukur berbagai aspek kepraktisan media pembelajaran. Berikut adalah hasil rekapitulasi nilai kepraktisan peserta didik terhadap media pembelajaran:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Kepraktisan Peserta Didik tehadap Media Pembelajaran

Aspek	Rata-rata	Kategori
Kuisioner	4,15	Sangat Praktis

Berdasarkan rekapitulasi nilai kepraktisan peserta didik, total rata-rata dari semua respon peserta didik adalah 4,15. Dengan rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Respon Guru

Pada tahap uji coba kelompok besar, selain respon peserta didik, peneliti juga meminta respon guru terhadap media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Respon guru diperoleh melalui kuisioner yang diberikan kepada ahli media dan guru kelas V. Kuisioner tersebut terdiri dari 8 pernyataan, dan guru memberikan nilai sesuai dengan skala penilaian yang diberikan, yaitu skala 1 sampai skala 5. Hasil penyajian dan analisis data respon guru dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Penyajian dan Analisis Data Respon Guru

No.	Pernyataan	f	n	Keterangan
1	Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.	5	5	Sangat Setuju
2	Saya merasa senang karena dengan media miniatur kincir angin dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5	5	Sangat Setuju
3	Media pembelajaran dibuat dengan model tiga dimensi.	5	5	Sangat Setuju
4	Media pembelajaran mudah untuk digunakan dimana saja.	3	5	Cukup Setuju
5	Media pembelajaran mudah untuk dibawa.	4	5	Setuju
6	Media mampu mengasah daya pikir peserta didik.	4	5	Setuju
7	Media pembelajaran dapat membentuk nilai kerja sama peserta didik.	4	5	Setuju
8	Selain meningkatkan minat belajar peserta didik, juga dapat membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.	5	5	Sangat Setuju
Jumlah		**35**		
Rata-rata		**4,37**		
Keterangan Akhir		**Sangat Setuju**		

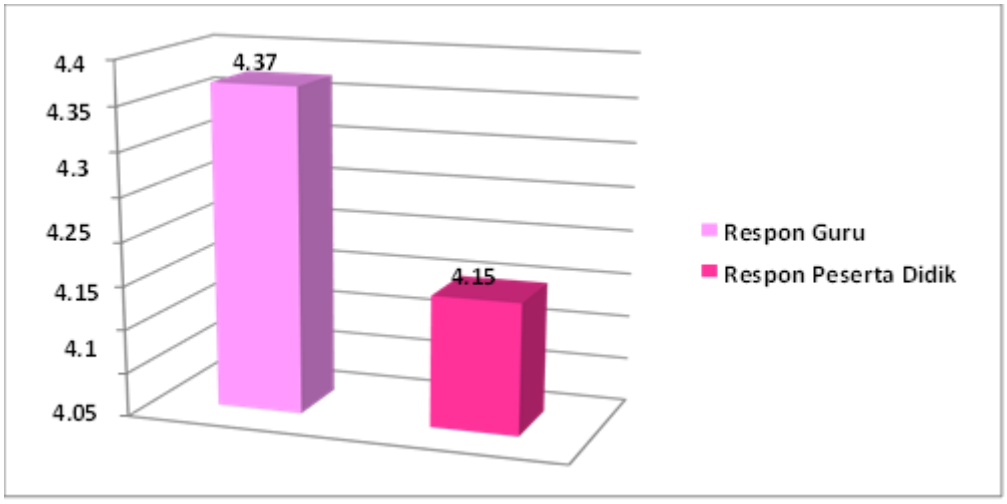
Berdasarkan analisis dan penyajian data pada *Tabel 3*, dapat disimpulkan bahwa rata-rata total dari semua pernyataan yang diberikan oleh guru adalah 4,37 dari skor ideal 5. Hal ini menunjukkan bahwa respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat adalah sangat setuju.

Copyright © 2025 The Author(s)

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Kepraktisan Guru tehadap Media Pembelajaran

Aspek	Rata-rata	Kategori
Kuisioner	4,37	Sangat Praktis

Berdasarkan rekapitulasi nilai kepraktisan guru, total rata-rata dari semua respon guru adalah 4,37. Dengan rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat praktis digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

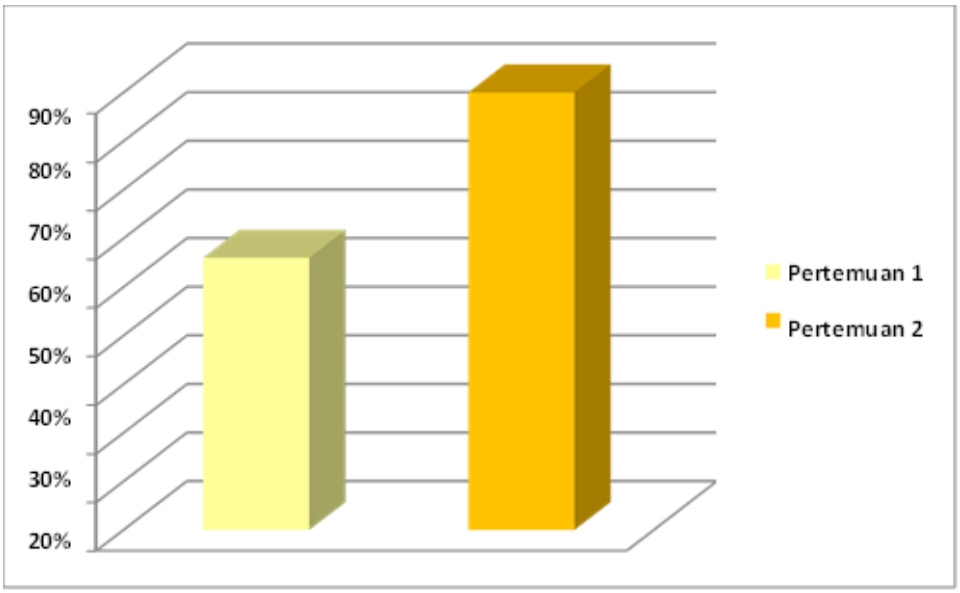


Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian Keseluruhan terhadap Nilai Kepraktisan

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, baik dari sisi peserta didik maupun guru, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Rata-rata respon peserta didik adalah 4,15, yang masuk dalam kategori "sangat praktis," sementara rata-rata respon guru adalah 4,37, yang juga menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan dengan efektif dan efisien, serta mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Dalam konteks yang lebih luas, hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti yang dikembangkan dalam penelitian ini, dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

b. Aktivitas Nilai Karakter Peserta Didik

Aktivitas peserta didik diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan oleh guru sebagai observer terhadap seluruh kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini berfokus pada nilai-nilai karakter yang ditunjukkan peserta didik selama pembelajaran. Hasil persentase aktivitas nilai karakter peserta didik selama pembelajaran dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Keseluruhan terhadap Aktivitas Nilai Karakter Peserta Didik

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa karakter peserta didik dapat berkembang melalui interaksi dalam proses pembelajaran. Diagram yang ditampilkan memberikan gambaran tentang seberapa besar kontribusi pembelajaran terhadap penguatan nilai karakter yang diinginkan, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kreativitas. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga dalam memperkuat nilai-nilai karakter peserta didik. Dalam konteks yang lebih luas, temuan ini menegaskan pentingnya integrasi nilai karakter dalam pembelajaran, yang tidak hanya berdampak pada perkembangan akademik peserta didik, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku positif yang akan mereka bawa dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap ini, produk yang telah divalidasi dan direvisi akan diimplementasikan ke sasaran yang sesungguhnya. Implementasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Tahap ini juga mencakup kegiatan *Packaging* (Pengemasan), *Diffusion* (Difusi), dan *Adoption* (Adopsi), yang bertujuan agar produk dapat digunakan oleh lebih banyak pihak.

Setelah pengemasan, produk berupa Buku Pedoman Strategi FIL 6C akan disebarluaskan kepada pendidik dan peserta didik di SD Muhammadiyah 2 Kota Kupang. Sosialisasi dilakukan untuk memperoleh umpan balik dari pengguna sebelum produk dicetak dalam jumlah besar.

Pendistribusian ini bertujuan untuk mendapatkan respons dari pengguna mengenai media dan pedoman yang telah dikembangkan. Jika respons sudah positif, maka produk akan dicetak dalam jumlah besar dan diperkenalkan kepada lebih banyak pengguna.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan strategi *Fun Integrated Learning* (FIL) berbasis keterampilan 6C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity, Character, dan Citizenship) melalui media pembelajaran multimedia interaktif yang mengintegrasikan kearifan lokal NTT. Model pengembangan yang digunakan adalah 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Tahap define mencakup analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi,

Copyright © 2025 The Author(s)

dan tujuan pembelajaran. Pada tahap design, dilakukan perancangan media, penyusunan tes dan instrumen validasi, serta pemilihan media yang sesuai dengan kondisi lokal.

Tahap develop menghasilkan draft awal media pembelajaran yang divalidasi oleh kepala sekolah dan guru kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Kupang. Hasil validasi menunjukkan skor 4,5 dan 4,7 yang masuk kategori "layak" dan "sangat layak." Revisi berdasarkan saran validator menghasilkan Draf II yang dinyatakan siap untuk digunakan. Selain itu, perangkat pembelajaran seperti media Monopoly, leaflet, LKPD, caper, dan video pembelajaran divalidasi dengan hasil rata-rata di atas 4,3, yang menunjukkan kriteria "sangat valid."

Uji kepraktisan dilakukan melalui kuisioner yang diberikan kepada peserta didik dan guru. Rata-rata penilaian peserta didik terhadap kepraktisan media adalah 4,15, sedangkan guru memberikan nilai rata-rata 4,37. Keduanya menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai mencakup kemudahan penggunaan, keefektifan dalam menyampaikan materi, serta kemampuan media dalam meningkatkan motivasi, kerja sama, dan aktivitas peserta didik.

Selain itu, guru juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran ini turut memperkuat nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, kreativitas, dan solidaritas. Tahap akhir, yaitu disseminate, dilakukan melalui pengemasan dan penyebaran produk berupa Buku Pedoman Strategi FIL 6C. Produk ini disosialisasikan di SD Muhammadiyah 2 Kota Kupang untuk memperoleh umpan balik pengguna sebelum dicetak massal. Produk yang telah divalidasi ini diharapkan dapat digunakan secara lebih luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis karakter dan kearifan lokal di NTT.

Penggunaan aplikasi multimedia interaktif seperti Canva dengan fitur autoplay memberikan dimensi baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan. Fitur autoplay memungkinkan penyajian materi pembelajaran dalam bentuk visual dan audio yang menarik, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan Saputri et al. (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi dengan fitur autoplay mampu menstimulasi peserta didik untuk lebih fokus, tertarik, dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Visualisasi konten yang dinamis dan audio yang menyertai tayangan menjadikan proses belajar tidak lagi membosankan, terutama bagi peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih visual dan interaktif.

Temuan dari penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Sebagai contoh, Kurniawan (2020) menggarisbawahi pentingnya pendekatan teknohumanistik, yang mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan, serta penerapan keterampilan 4C (Critical thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication) dalam pendidikan. Pendekatan ini bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik secara menyeluruh, tidak hanya dari aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial. Demikian pula, Prayogi, Utaya, dan Sumarmi (2019) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat materi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Penelitian oleh Kurniawan, Kurniawan, dan Nuriyah (2020) juga menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan kerja sama peserta didik, dua aspek penting dalam pengembangan keterampilan abad ke-21. Penekanan pada pembelajaran kolaboratif, diskusi aktif, dan eksplorasi mandiri melalui media digital sangat sejalan dengan tujuan pengembangan media dalam penelitian ini. Lebih jauh, Widiastuti dan Kurniawan (2021) juga menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis

teknologi informasi memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada hasil belajar dan pembentukan sikap peserta didik terhadap proses pembelajaran.

Temuan dari penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan teoretis yang penting dalam konteks pengembangan media pembelajaran di Indonesia, khususnya di daerah seperti Nusa Tenggara Timur (NTT). Secara praktis, hasil pengembangan media ini menawarkan model pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan relevan dengan konteks budaya lokal. Penggunaan multimedia interaktif yang mengandung nilai-nilai lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna, karena peserta didik tidak hanya mempelajari materi akademik, tetapi juga diperkenalkan pada identitas budaya mereka sendiri. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya fokus pada aspek teknologi, tetapi juga pada integrasi nilai karakter dan keterampilan abad 21 dalam kerangka pendidikan yang kontekstual dan berakar pada budaya lokal.

Implikasi praktis lainnya yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah pentingnya pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pendidikan. Hal ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan budaya kepada generasi muda, tetapi juga sebagai upaya untuk memperkuat rasa cinta tanah air dan nasionalisme sejak dini. Rahayu (2020) menekankan bahwa kearifan lokal harus menjadi bagian integral dalam kurikulum pendidikan untuk memastikan bahwa peserta didik tidak kehilangan akar budaya mereka dalam menghadapi arus globalisasi. Dalam konteks NTT yang kaya akan keragaman budaya, bahasa, dan tradisi, pendekatan ini menjadi sangat relevan dan strategis.

Namun, seperti halnya penelitian lainnya, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, pengembangan media pembelajaran ini terbatas pada peserta didik kelas V sekolah dasar di wilayah Nusa Tenggara Timur. Artinya, hasil penelitian ini belum tentu dapat digeneralisasikan ke wilayah lain dengan kondisi sosial-budaya dan tingkat literasi digital yang berbeda. Kedua, pendekatan pengembangan yang digunakan adalah model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), yang memiliki struktur sistematis tetapi mungkin kurang fleksibel dalam konteks pengembangan media yang dinamis dan cepat berubah seperti saat ini. Ketiga, meskipun media telah dinyatakan valid dan praktis, belum tersedia data yang cukup untuk mengevaluasi efektivitas jangka panjang dari penggunaan media ini dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter peserta didik.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan pengujian media pembelajaran ini ke jenjang pendidikan yang berbeda, baik di tingkat SMP, SMA, maupun pendidikan tinggi. Hal ini penting untuk mengetahui sejauh mana media ini mampu beradaptasi dan tetap relevan dalam konteks pembelajaran yang lebih kompleks. Selain itu, penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi pengaruh penggunaan media ini terhadap peningkatan keterampilan 6C secara lebih spesifik, seperti bagaimana media ini mampu meningkatkan komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan peserta didik. Penelitian jangka panjang juga perlu dilakukan untuk melihat efek penggunaan media berbasis kearifan lokal terhadap pembentukan karakter dalam jangka waktu yang lebih lama.

Penelitian Yulianti dan Sari (2022) turut memperkuat argumen ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sementara itu, Zainuddin dan Rahman (2020) menyoroti pentingnya kearifan lokal dalam pendidikan karakter, terutama di sekolah dasar. Menurut mereka, pendidikan yang menyatu dengan nilai-nilai budaya lokal dapat membantu peserta didik mengembangkan identitas diri, rasa memiliki terhadap budaya, serta sikap sosial yang positif. Dalam konteks ini, media pembelajaran yang

Copyright © 2025 The Author(s)

dikembangkan bukan hanya sebagai alat bantu pembelajaran semata, tetapi juga sebagai wahana untuk melestarikan dan mentransmisikan budaya kepada generasi muda.

Sebagai kesimpulan, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dan keterampilan abad 21 memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan relevan. Media yang dikembangkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga memperkuat karakter, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkenalkan budaya lokal kepada peserta didik. Dengan hasil validasi dan uji kepraktisan yang sangat baik, media ini layak digunakan dan disebarluaskan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, terutama di daerah-daerah yang memiliki kekayaan budaya lokal namun menghadapi tantangan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini membuka peluang besar bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang mengedepankan nilai-nilai lokal, karakter, dan keterampilan abad 21 dalam pendidikan Indonesia.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan menerapkan strategi Fun Integrated Learning (FIL) yang mengintegrasikan keterampilan abad ke-21, yakni 6C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity, Character, dan Citizenship), dengan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Nusa Tenggara Timur (NTT) untuk meningkatkan nilai karakter peserta didik kelas V SD. Melalui model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Media tersebut terbukti mampu memperkuat nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Produk utama yang dikembangkan berupa Buku Pedoman FIL 6C telah divalidasi oleh para ahli, termasuk kepala sekolah dan guru kelas V, dan dinyatakan layak serta efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan penanaman nilai karakter. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa baik peserta didik maupun guru memberikan respons yang sangat positif, dengan nilai rata-rata kepraktisan masing-masing sebesar 4,15 dan 4,37. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat praktis dan mudah digunakan di lingkungan sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya cakupan yang terbatas hanya pada peserta didik kelas V di NTT sehingga belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, penerapan model 4D dapat membatasi fleksibilitas dalam pengembangan di konteks berbeda. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas implementasi media ini di berbagai jenjang pendidikan dan mengevaluasi dampaknya dalam jangka panjang terhadap pembentukan karakter dan penguasaan keterampilan abad ke-21.

Ucapan terima kasih

Dalam upaya mencapai keberhasilan penelitian ini, kami menyadari bahwa kolaborasi dengan berbagai pihak sangatlah penting. Oleh karena itu, di akhir jurnal ini, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada SD Muhammadiyah 2 Kota Kupang dan Guru Wali Kelas V atas dukungan dan kerja sama yang telah mereka berikan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Strategi *Fun Integrated Learning* (FIL) 6C Berbasis Multimedia Interaktif Kearifan Lokal NTT untuk Peningkatan Nilai Karakter pada Peserta Didik Kelas V SD." Bantuan yang mereka berikan, baik berupa fasilitas maupun masukan yang berharga, telah

berkontribusi secara signifikan terhadap kelancaran penelitian ini. Kami sangat menghargai komitmen dan partisipasi aktif dari seluruh pihak di sekolah.

Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para dosen rekan kerja dan mahasiswa yang turut berkontribusi dalam penelitian ini. Waktu dan usaha yang mereka curahkan sangat membantu kami dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya hasil penelitian, tetapi juga memperkuat hubungan antara institusi pendidikan dan penelitian. Semoga kerja sama yang baik ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat bagi kita semua.

References

Idhayani, N., Nurlina, N., Risnajayanti, R., Salma, S., Halima, H., & Bahera, B. (2023). Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Pendekatan Kearifan Lokal dalam Praktik Manajemen. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(6), 7453–7463. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5624

Kurniawan, B. (2020). Implementasi Pendidikan Tekhnohumanistik Berbasis 4C dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Indonesian Values and Character Education Journal, 3*(1), 40–46. https://doi.org/10.23887/ivcej.v3i1.27219

Kurniawan, B., Kurniawan, I. B., Widiastuti, N. P. K., & Ahmad, R. A. R. (2022). Media pembelajaran multimedia interaktif EPIC 5C berbasis CBL. *Jurnal Edutech Undiksha, 9*(2), 5–9. https://books.google.co.id/books?id=0b9bEAAAQBAJ&pg=PA6&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false

Kurniawan, B., & Nuriyah. (2020). Pengembangan Media Ice Breaking Berbasis 4C pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 4*(3), 493–499.

Laksana, D. N. L. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Flores. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 2*(2).

Mussardo, G. (2019). Definisi Multimedia dan Unsur Multimedia. *Statistical Field Theory, 53*(9), 1689–1699.

Prayogi, D. S., Utaya, S., & Sumarmi, S. (2019). Internalisasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan Pembelajaran IPS (Doctoral Dissertation, State University of Malang).

Rahayu, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal terhadap Peningkatan Rasa Nasionalisme Peserta didik. *Jurnal Ilmiah, 1–8.* http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/ay82q

Rizki, S., Linuhung, N., & Dacholfany, M. I. (2016). Design Research and Development 4D Model for Developing Mathematics Teaching Materials. *In The First International Conference on Education ICONLEE* (Vol. 1, No. 1, pp. 288-291).

Saputri, I. E., Handajani, S., Miranti, M. G., & Purwidiani, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Autoplay Media Studio 8 pada Materi dari Beras dan Tepung Beras. *Jurnal Tata Boga, 12*(2), 24–30.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: University of Minnesota.

Widiastuti, N. P. K., & Kurniawan, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 23*(1), 45–56. https://doi.org/10.23887/jtp.v23i1.12345

Copyright © 2025 The Author(s)

Yulianti, R., & Sari, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9*(3), 123–130. https://doi.org/10.23887/jpp.v9i3.67890

Zainuddin, Z., & Rahman, A. (2020). Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter, 10*(2), 101–110. https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.12345

---Halaman ini sengaja dikosongkan---