
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14782

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14782

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14782

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

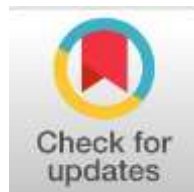
How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14782

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Interactive Flat Panel Media Preserves Javanese Language Culture In Early Childhood Education: Media Interactive Flat Panel Melestarikan Bahasa Jawa Pada Pendidikan Anak Usia Dini

Selvia Eka Sari, selvia.2022@mhs.unisda.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

Ida Latifatul Umroh, idalatifatul@unisda.ac.id

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

Winnuly Winnuly, winnuly@unisda.ac.id

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Early childhood instruction requires innovative audiovisual media to prevent student passivity and sustain engagement during learning. **Specific Background** The interactive flat panel integrates visual, audio, and touchscreen elements to create dynamic learning environments suitable for young learners. **Knowledge Gap** Although digital technologies generally improve pedagogical quality, the specific utilization of interactive touchscreens for internalizing and sustaining regional dialects among young learners remains underresearched. **Aims** This qualitative descriptive study describes the implementation of interactive digital screens in maintaining regional linguistic heritage among kindergarten students. **Results** Observational and interview data reveal that incorporating regional folk tales, vocabulary games, and touchscreen quizzes significantly increases children's enthusiasm, participation, and confidence in using indigenous vocabulary. Furthermore, educational institutions successfully address technical glitches and varying technological proficiencies through routine internal training and alternative material preparation. **Novelty** This research positions digital touchscreen technology not merely as a modern instructional tool, but as a primary mechanism for indigenous internalization tailored to young learners' characteristics. **Implications** Educational institutions must prioritize collaborative technical mentoring and adaptive instructional designs to successfully sustain indigenous linguistic identities amid rapid technological advancement.

Highlights

- Touchscreen quizzes and regional folk tales significantly boost student participation and vocabulary retention.
- Technical glitches and varying instructional proficiencies necessitate ongoing internal training and mentoring programs.
- Digital audiovisual tools serve as crucial sustainability mechanisms for indigenous linguistic internalization.

Keywords

Instructional Media; Touchscreen Technology; Cultural Internalization; Indigenous Preservation; Qualitative Research

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14782

Published date: 2026-07-01

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan cara hidup yang dimiliki oleh sekelompok manusia atau masyarakat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Istilah budaya mencakup seluruh hasil cipta, rasa, dan karsa manusia, yaitu segala bentuk karya, gagasan, dan nilai yang dihasilkan manusia dalam kehidupannya [1]. Kebudayaan tidak hanya diwujudkan dalam bentuk kesenian atau adat istiadat, tetapi juga tercermin melalui bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa menjadi bagian penting dalam mempertahankan identitas suatu daerah karena di dalamnya terkandung nilai, norma, serta karakter masyarakat pendukungnya [2]. Oleh sebab itu, keberadaan bahasa daerah perlu dijaga dan diwariskan kepada generasi muda agar tidak mengalami pergeseran maupun kepunahan di tengah perkembangan zaman.

Salah satu bahasa daerah yang memiliki nilai budaya tinggi adalah bahasa Jawa. Bahasa Jawa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga mengandung nilai kesopanan, tata krama, serta penghormatan terhadap orang lain [3]. Namun, perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi menyebabkan penggunaan bahasa Jawa mulai mengalami penurunan, khususnya pada anak-anak [4]. Banyak anak usia dini yang lebih terbiasa menggunakan bahasa Indonesia bahkan bahasa asing dalam komunikasi sehari-hari dibandingkan bahasa Jawa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelestarian budaya berbahasa Jawa perlu dilakukan sejak dini agar anak tetap mengenal identitas budayanya sendiri.

Pengenalan budaya berbahasa Jawa pada anak usia dini menjadi langkah penting karena masa kanak-kanak merupakan periode emas (golden age) dalam perkembangan bahasa dan karakter anak. Pada masa ini, anak lebih mudah menyerap informasi, kebiasaan, maupun nilai-nilai budaya yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Menanamkan nilai luhur melalui pembiasaan berbahasa Jawa sejak dini dapat melahirkan generasi yang bermoral, berkepribadian, serta mampu menjunjung tinggi martabat bangsa [5]. Dengan demikian, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam mengenalkan dan melestarikan budaya berbahasa Jawa melalui proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan penentu esensial bagi pengembangan sumber daya manusia di masa depan, sehingga mutunya wajib menjadi prioritas utama. Meskipun demikian, sektor PAUD nasional masih bergulat dengan masalah ketidakmerataan kualitas layanan yang nyata, dipicu oleh minimnya akses terhadap infrastruktur digital canggih dan keterbatasan adaptasi guru terhadap tuntutan pedagogi digital [6]. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran di beberapa lembaga PAUD masih berlangsung secara konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Padahal, penggunaan media yang menarik sangat dibutuhkan untuk membantu anak memahami materi pembelajaran sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar berlangsung.

Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah secara terus-menerus cenderung menjadi monoton dan kurang bervariasi. Akibatnya, anak menjadi pasif, cepat bosan, serta motivasi belajarnya menurun. Kondisi ini terjadi karena guru hanya menyampaikan materi secara satu arah tanpa memberikan dukungan media pembelajaran yang menarik atau melibatkan anak secara aktif, sehingga anak kurang terlibat dalam proses pembelajaran [7]. Dalam pembelajaran budaya berbahasa Jawa, penggunaan metode yang kurang menarik juga dapat membuat anak sulit memahami kosakata, pengucapan, maupun penggunaan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran mulai banyak diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu media yang mulai digunakan dalam pembelajaran adalah Interactive Flat Panel (IFP), yaitu layar sentuh digital yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara audiovisual dan interaktif [9]. Media ini dapat menampilkan gambar, video, animasi, suara, serta permainan edukatif yang mampu menarik perhatian anak. Penggunaan IFP dalam pembelajaran anak usia dini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif karena anak dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang digunakan.

Gustiana et al. (2022) menyatakan bahwa digitalisasi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru [10]. Roziaty et al (2024) juga menunjukkan bahwa Interactive Flat Panel Display mampu meningkatkan motivasi dan kolaborasi peserta didik [10]. Namun, pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) untuk mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus melestarikan budaya berbahasa Jawa pada anak usia dini masih jarang dikaji [11][12].

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dibandingkan bahasa Jawa, sementara pemanfaatan IFP untuk mendukung pelestarian bahasa Jawa belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya optimalisasi media digital dalam pembelajaran [12].

Menurut Istiana dan Prahastiwi (2026), keterbatasan media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap kualitas interaksi dan komunikasi anak [13]. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Penggunaan media interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengenalkan kosakata, unggah-ungguh, lagu daerah, maupun percakapan sederhana berbahasa Jawa secara lebih menarik dan mudah dipahami anak. Pembelajaran interaktif memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses belajar melalui kegiatan melihat, menyentuh, dan mempraktikkan materi.

Berdasarkan hal tersebut, Interactive Flat Panel (IFP) dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk mendukung pelestarian budaya berbahasa Jawa pada anak usia dini. Media ini diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam mengenal dan menggunakan bahasa Jawa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan IFP

serta perannya dalam mendukung pelestarian budaya berbahasa Jawa pada anak usia dini.

Penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini telah banyak dilakukan. Gustiana et al. (2022) menjelaskan bahwa digitalisasi pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta kompetensi guru, sedangkan Roziaty et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan Interactive Flat Panel Display dapat meningkatkan motivasi belajar dan kolaborasi peserta didik. [10] Temuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian terdahulu masih lebih banyak berfokus pada peningkatan aspek kognitif peserta didik dan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran secara umum. Di sisi lain, kajian mengenai pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai media pendukung pelestarian budaya lokal, khususnya budaya berbahasa Jawa pada anak usia dini, masih terbatas. Selain itu, penelitian terkait penggunaan IFP dalam pembelajaran PAUD juga belum banyak mengkaji proses implementasi media tersebut dalam menumbuhkan minat anak menggunakan bahasa Jawa dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian terkait integrasi media digital dengan upaya pelestarian budaya lokal pada pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) dalam pelestarian budaya berbahasa Jawa pada anak usia dini. Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan IFP tidak hanya sebagai media digital, tetapi juga sebagai sarana internalisasi budaya melalui pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak di tengah perkembangan teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan dukungan data kuantitatif sederhana untuk menggambarkan proses internalisasi nilai budaya melalui teknologi digital secara mendalam, dengan menekankan makna, proses, dan pengalaman pembelajaran serta dilengkapi data persentase untuk memperkuat efektivitas penggunaan IFP.

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan media Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran serta upaya pelestarian budaya berbahasa Jawa pada anak usia dini. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga peneliti dapat memahami proses pembelajaran, interaksi anak, serta penggunaan media IFP secara mendalam. Data kuantitatif sederhana digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil deskripsi penelitian.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Budi Luhur Sugio Lamongan. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa lembaga tersebut telah memiliki fasilitas pembelajaran berbasis digital berupa Interactive Flat Panel (IFP), namun pemanfaatannya dalam pembelajaran bahasa Jawa belum optimal. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran berjalan, dengan durasi pengumpulan data selama kurang lebih 2–3 minggu.

C. Subjek dan Informan Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelompok B, dan peserta didik kelompok B. Kepala sekolah berperan sebagai informan kunci yang memberikan informasi mengenai kebijakan sekolah serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru kelompok B menjadi informan yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Interactive Flat Panel (IFP). Subjek penelitian ini adalah 15 anak kelompok B yang terlibat langsung dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan IFP. Pemilihan subjek dilakukan dengan purposive sampling berdasarkan keterlibatan aktif dan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif untuk memperoleh gambaran penggunaan IFP, keterlibatan anak, serta respons dan interaksi selama pembelajaran. Observasi dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media IFP untuk melihat perbedaan proses pembelajaran yang terjadi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi terstruktur yang memuat indikator keterlibatan anak dan penggunaan bahasa Jawa dalam pembelajaran.

Selain observasi, penelitian ini juga menggunakan wawancara mendalam yang dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah dan guru kelompok B. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi mengenai persepsi guru terhadap penggunaan media IFP, strategi pembelajaran bahasa Jawa yang diterapkan, kendala dalam pemanfaatan teknologi, serta dampak penggunaan media terhadap proses pembelajaran anak usia dini. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara fleksibel dengan tetap mengacu pada pedoman wawancara yang telah disusun agar data yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian.

Teknik dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian. Dokumentasi meliputi foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran seperti RPPM dan RPPH, media pembelajaran yang digunakan, serta catatan hasil observasi. Dokumentasi tersebut digunakan untuk memperkuat validitas data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara sehingga hasil penelitian dapat disajikan secara lebih lengkap dan mendalam.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah peneliti (human instrument). Instrumen pendukung meliputi lembar observasi keterlibatan dan kemampuan bahasa Jawa, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai proses pembelajaran, keterlibatan anak, serta kemampuan bahasa Jawa (kosakata, pengucapan, dan percakapan sederhana) (Istiana & Prahastiwi, 2026). Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru, sedangkan dokumentasi untuk memperkuat data.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Reduksi dilakukan dengan memilah dan memfokuskan data relevan, serta mengelompokkan sesuai kategori penelitian. Tahap selanjutnya adalah penyajian data (data display). Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskriptif naratif untuk mempermudah peneliti memahami pola, hubungan, serta temuan yang muncul selama penelitian berlangsung. Penyajian data dilakukan secara sistematis agar proses interpretasi data dapat dilakukan dengan lebih jelas.

Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan dan disajikan sebelumnya. Proses penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung dengan cara membandingkan, memverifikasi, dan menginterpretasikan data dari berbagai sumber sehingga diperoleh hasil penelitian yang valid dan sesuai dengan fokus penelitian.

G. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan peserta didik untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipercaya. Triangulasi waktu dilakukan dengan pengumpulan data pada waktu yang berbeda guna melihat konsistensi hasil penelitian selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Latar Belakang Penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyesuaikan perkembangan teknologi. Kepala sekolah menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan audio sehingga diperlukan media yang mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Hal tersebut disampaikan oleh Kepala Sekolah sebagai berikut:

“Penggunaan Interaktif Flat Panel (IFP) dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Anak usia dini cenderung memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap media visual dan audio yang menarik.” (Wawancara Kepala Sekolah, 2026)

Selain itu, kepala sekolah menjelaskan bahwa IFP dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai media dalam satu perangkat.

“IFP dipilih sebagai sarana pembelajaran yang dapat menggabungkan berbagai bentuk media, seperti gambar, video, animasi, suara, dan permainan edukatif dalam satu perangkat.” (Wawancara Kepala Sekolah, 2026)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dianalisis bahwa penggunaan IFP di sekolah tidak hanya dipengaruhi perkembangan teknologi, tetapi juga didasarkan pada kebutuhan pembelajaran anak usia dini yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media yang menggabungkan unsur audio, visual, dan aktivitas interaktif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Kebijakan dan Dukungan Sekolah dalam Mengoptimalkan Penggunaan IFP

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan IFP dalam pembelajaran Bahasa Jawa dilakukan melalui berbagai media interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Wali kelas menjelaskan:

“Saya menggunakan video lagu Bahasa Jawa, gambar interaktif, permainan mencocokkan kosakata, serta cerita rakyat Jawa yang ditampilkan melalui IFP agar anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran.” (Wawancara Wali Kelas TK B, 2026)

Guru juga menjelaskan bentuk optimalisasi yang dilakukan selama pembelajaran.

“Saya berusaha menyesuaikan materi dengan tema pembelajaran, menggunakan media yang menarik, memberikan

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14782

kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan layar, dan mengulang materi secara berkala agar lebih mudah diingat.” (Wawancara Wali Kelas TK B, 2026)

Selain itu, kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan IFP meliputi:

“Kegiatan yang sering dilakukan antara lain menyanyikan lagu daerah Jawa, mengenal nama anggota tubuh dalam Bahasa Jawa, menonton cerita rakyat, dan bermain kuis sederhana menggunakan layar sentuh.” (Wawancara Wali Kelas TK B, 2026)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dianalisis bahwa implementasi IFP dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan interaksi langsung. Strategi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi digunakan sebagai media pembelajaran aktif untuk mengenalkan budaya berbahasa Jawa secara kontekstual.

3. Implementasi Penggunaan IFP dalam Melestarikan Budaya Berbahasa Jawa

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan IFP menunjukkan respons positif dari peserta didik. Anak terlihat lebih antusias ketika pembelajaran Bahasa Jawa dilakukan menggunakan media interaktif. Wali kelas menyampaikan:

“Anak-anak terlihat lebih antusias dibandingkan metode konvensional. Mereka senang menyentuh layar, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan yang ditampilkan.” (Wawancara Wali Kelas TK B, 2026)

Kepala sekolah juga menjelaskan adanya peningkatan minat belajar anak.

“Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran, terdapat peningkatan minat belajar anak terhadap Bahasa Jawa.” (Wawancara Kepala Sekolah, 2026)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dianalisis bahwa penggunaan IFP mampu meningkatkan minat belajar anak karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Interaksi langsung melalui layar sentuh, permainan, serta penggunaan media audiovisual membuat anak lebih fokus dan terlibat selama pembelajaran berlangsung.

4. Respons dan Minat Belajar Anak terhadap Pembelajaran Bahasa Jawa Menggunakan IFP

Penggunaan IFP dinilai membantu anak dalam memahami dan menggunakan Bahasa Jawa secara lebih baik. Hal tersebut diungkapkan wali kelas:

“Ya, anak menjadi lebih mudah mengingat kosakata Bahasa Jawa, memahami maknanya, dan berani menggunakannya dalam percakapan sederhana di kelas.” (Wawancara Wali Kelas TK B, 2026)

Kepala sekolah juga memberikan penilaian terhadap efektivitas penggunaan media tersebut.

“Menurut saya, penggunaan IFP cukup efektif dalam mendukung pelestarian budaya berbahasa Jawa pada anak usia dini.” (Wawancara Kepala Sekolah, 2026)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dianalisis bahwa penggunaan IFP memberikan dampak positif terhadap kemampuan bahasa anak, khususnya dalam penguasaan kosakata dan keberanian menggunakan Bahasa Jawa dalam komunikasi sederhana. Media interaktif membantu anak memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih konkret.

5. Kendala dalam Penggunaan IFP dan Upaya Mengatasinya

Meskipun memberikan manfaat, penggunaan IFP masih menghadapi beberapa hambatan. Kepala sekolah menjelaskan:

“Kendala yang paling sering ditemukan adalah perbedaan tingkat kemampuan teknologi di antara guru.” (Wawancara Kepala Sekolah, 2026)

Sementara wali kelas menyampaikan:

“Kadang-kadang terjadi gangguan teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil atau anak terlalu fokus pada gambar sehingga perlu diarahkan kembali pada tujuan pembelajaran.” (Wawancara Wali Kelas TK B, 2026)

Untuk mengatasi kendala tersebut, sekolah melakukan berbagai upaya.

“Untuk mengatasi kendala tersebut, sekolah mengadakan pelatihan internal secara berkala dan memberikan pendampingan kepada guru.” (Wawancara Kepala Sekolah, 2026)

“Saya menyiapkan materi cadangan yang dapat digunakan tanpa internet dan tetap mengombinasikan penggunaan IFP dengan kegiatan diskusi, bernyanyi, dan praktik langsung berbahasa Jawa.” (Wawancara Wali Kelas TK B, 2026)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dianalisis bahwa keberhasilan implementasi IFP dipengaruhi oleh kesiapan guru dan dukungan teknis sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan berkelanjutan serta strategi pembelajaran yang

fleksibel agar penggunaan media dapat berjalan optimal.

B. Pembahasan

1. Penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Anak Usia Dini

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) di sekolah dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan hasil wawancara, kepala sekolah menyampaikan bahwa anak usia dini memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan audio sehingga diperlukan media yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Latifah et al. (2026) yang menyatakan bahwa Interactive Flat Panel (IFP) merupakan media pembelajaran digital berbasis layar sentuh yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara audiovisual dan interaktif [8]. Melalui integrasi gambar, video, animasi, dan suara, media ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan IFP juga sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret, eksplorasi, dan stimulasi multisensori.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Gustiana et al. (2022) yang menyatakan bahwa digitalisasi pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru [9]. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan IFP tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi menjadi bagian dari transformasi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dengan demikian, penggunaan IFP sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa integrasi teknologi pada pendidikan anak usia dini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

2. Implementasi IFP dalam Upaya Melestarikan Budaya Berbahasa Jawa pada Anak Usia Dini

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi IFP dalam pembelajaran Bahasa Jawa dilakukan melalui penggunaan video lagu daerah, gambar interaktif, permainan kosakata, cerita rakyat Jawa, serta kuis sederhana berbasis layar sentuh. Guru juga mengoptimalkan penggunaan IFP dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan media. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan memerlukan kesiapan pedagogik dan literasi digital [14].

Temuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Nadhiroh (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa memiliki peran penting dalam menjaga keberlangsungan budaya karena bahasa merupakan identitas budaya yang perlu diwariskan kepada generasi berikutnya.

Selain itu, Apriliani dan Radia (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis budaya lokal dapat membantu meningkatkan literasi bahasa daerah melalui pendekatan yang lebih kontekstual. Dalam penelitian ini, penggunaan lagu daerah, cerita rakyat, dan permainan kosakata menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan bahasa, tetapi juga pada pengenalan nilai budaya lokal.

Temuan penelitian ini juga mendukung research gap yang telah dipaparkan pada pendahuluan, yaitu masih terbatasnya penelitian yang mengkaji penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai sarana pelestarian budaya lokal pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini memperlihatkan bahwa media digital tidak selalu menyebabkan pergeseran budaya, tetapi justru dapat dimanfaatkan sebagai media preservasi budaya yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

3. Pengaruh Penggunaan IFP terhadap Minat dan Keterlibatan Anak dalam Pembelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan IFP mampu meningkatkan antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa. Anak terlihat lebih aktif ketika menggunakan media interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Anak menunjukkan respons positif melalui aktivitas menyentuh layar, menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan Lestari et al. (2026) bahwa pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah secara terus-menerus dapat menyebabkan anak cepat bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan fokus peserta didik [7].

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian Roziaty et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Interactive Flat Panel Display dapat meningkatkan motivasi belajar dan kolaborasi peserta didik [10]. Pada penelitian ini, peningkatan minat belajar terlihat dari tingginya antusiasme anak ketika terlibat secara langsung dengan media pembelajaran.

Dalam perspektif perkembangan anak usia dini, peningkatan minat belajar tersebut terjadi karena anak usia dini lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan stimulasi multisensori. Oleh karena itu, penggunaan IFP menjadi media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan belajar anak.

4. Dampak Penggunaan IFP terhadap Kemampuan Berbahasa Jawa Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan IFP membantu anak lebih mudah mengingat kosakata Bahasa Jawa, memahami makna kata, dan lebih berani menggunakan Bahasa Jawa dalam percakapan sederhana.

Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Hidayat et al. (2021) yang menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini karena proses pembelajaran melibatkan unsur visual, audio, dan praktik langsung. Anak tidak hanya mendengar informasi, tetapi juga melihat dan melakukan interaksi secara langsung dengan materi pembelajaran.

Selain itu, Istiana dan Prahastiwi (2026) menjelaskan bahwa media interaktif memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini karena mampu meningkatkan kualitas interaksi dan komunikasi selama pembelajaran berlangsung [13]. Dalam penelitian ini, keberanian anak menggunakan Bahasa Jawa menunjukkan bahwa penggunaan IFP tidak hanya meningkatkan kemampuan reseptif (mendengar dan memahami), tetapi juga kemampuan ekspresif anak dalam menggunakan bahasa.

Dengan demikian, penggunaan IFP dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan berbahasa sekaligus memperkuat upaya pelestarian budaya lokal sejak usia dini.

5. Kendala dan Upaya Optimalisasi Penggunaan IFP dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala utama penggunaan IFP meliputi perbedaan kemampuan teknologi antar guru, gangguan teknis, serta kondisi anak yang terkadang terlalu fokus pada aspek visual media.

Temuan ini sejalan dengan Hamidah et al. (2025) yang menyatakan bahwa salah satu tantangan implementasi digitalisasi pembelajaran di PAUD adalah keterbatasan kompetensi guru dalam mengadaptasi teknologi pembelajaran [6]. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberadaan teknologi saja belum cukup untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hasil penelitian juga mendukung pendapat Tobondo dan Putra (2025) yang menjelaskan bahwa keberhasilan digitalisasi pembelajaran dipengaruhi oleh kesiapan sumber daya manusia, dukungan sarana, dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran.

Upaya sekolah melalui pelatihan internal, pendampingan guru, serta penyediaan alternatif materi pembelajaran menunjukkan adanya strategi adaptif dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi. Selain itu, guru juga menyiapkan materi pembelajaran cadangan yang dapat digunakan ketika terjadi gangguan jaringan internet atau kendala teknis pada perangkat, sehingga proses pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan baik. Dengan demikian, optimalisasi penggunaan IFP memerlukan kolaborasi antara dukungan sekolah, kesiapan guru, dan desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini [15].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai optimalisasi penggunaan media Interactive Flat Panel (IFP) dalam upaya melestarikan budaya berbahasa Jawa pada anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan IFP di sekolah dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Kehadiran IFP memberikan kemudahan bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif sehingga lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Implementasi IFP dalam pembelajaran Bahasa Jawa dilakukan melalui aktivitas interaktif seperti video lagu daerah, gambar, permainan kosakata, cerita rakyat, dan kuis berbasis layar sentuh. Optimalisasi dilakukan dengan menyesuaikan materi, memberi kesempatan interaksi langsung, serta mengombinasikan dengan praktik berbahasa.

Penggunaan IFP berdampak positif pada minat dan kemampuan bahasa Jawa anak, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, kemudahan memahami dan mengingat kosakata, serta keberanian menggunakan bahasa Jawa dalam percakapan sederhana.

Meskipun demikian, penggunaan IFP masih menghadapi beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan teknologi antar guru, kendala teknis, serta kebutuhan pengelolaan kelas agar anak tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, sekolah melakukan pelatihan internal, pendampingan guru, dan penyediaan alternatif media pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) dapat dikatakan cukup optimal dan efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung upaya pelestarian budaya berbahasa Jawa pada anak usia dini. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran terbukti tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran modern, tetapi juga dapat menjadi sarana pelestarian budaya lokal yang relevan dengan perkembangan zaman.

Secara lebih luas, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) dapat menjadi sarana yang mendukung pembelajaran Bahasa Jawa sekaligus pelestarian budaya lokal pada anak usia dini. Hal tersebut tercermin dari tingginya antusiasme dan keterlibatan anak selama pembelajaran, kemudahan anak dalam mengenali dan mengingat kosakata Bahasa Jawa, serta keberanian mereka menggunakan Bahasa Jawa dalam komunikasi sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan budaya local menciptakan pembelajaran yang lebih menarik,

interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Implementasi IFP berdampak positif pada minat dan kemampuan bahasa Jawa anak, ditandai dengan meningkatkannya anusiasme, kemudahan memahami dan mengingat kosakata, serta keberanian menggunakan bahasa Jawa dalam percakapan sederhana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik TK Budi Luhur Sugio Lamongan atas dukungan dan partisipasinya dalam pelaksanaan penelitian ini. Dukungan tersebut sangat bermanfaat dalam kelancaran pengumpulan data dan penyelesaian penelitian ini.

References

- [1] M. Kiring, A. Gotib, and E. Elmi, "Peran komunitas lokal dalam melestarikan budaya dan meningkatkan perekonomian di Desa Metun Sajau Kalimantan Utara," *Jurnal Adat dan Budaya*, vol. 7, no. 2, pp. 333–340, 2025.
- [2] K. R. Harefa and K. H. Harefa, "Peran bahasa dalam pembentukan identitas budaya di Indonesia," *IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, vol. 1, no. 3, pp. 102–107, 2024.
- [3] I. N. Safitri and D. A. Wiranti, "Analisis pembiasaan berbahasa Jawa krama alus untuk membentuk karakter sopan santun peserta didik pada fase B di SD," *Jurnal Educatio*, vol. 11, no. 2, pp. 361–370, 2025, doi: 10.31949/educatio.v11i2.12774.
- [4] V. Arivani, "Dampak era digital terhadap penggunaan bahasa Jawa halus di kalangan anak-anak Desa Sribasuki Batanghari Lampung Timur," *Tamaddun: Jurnal Ilmu Sosial, Seni, dan Humaniora*, vol. 2, no. 1, pp. 38–48, 2023, doi: 10.70115/tamaddun.v2i1.184.
- [5] P. Pashela, K. Hidayati, Nadlifah, D. Latifah, et al., "Literasi bahasa Jawa sebagai upaya pelestarian budaya Yogyakarta pada anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 2, pp. 847–856, 2026, doi: 10.31004/obsesi.v10i2.8221.
- [6] S. Hamidah, A. E. Wijayanti, and E. Yayuk, "Peningkatan mutu PAUD melalui digitalisasi: Peran teknologi IFP dalam mendukung kompetensi guru menuju pembelajaran mendalam yang berkesinambungan," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 4, pp. 215–226, 2025.
- [7] K. K. Lestari, L. Farida, S. Sulfiani, and A. A. Khoiri, "Peran papan interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar," *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, vol. 4, no. 1, 2026, doi: 10.61104/jq.v4i1.4073.
- [8] A. Latifah, R. Fauziah, R. Adenisa, A. S. Lucky, L. Nuraeni, and A. Luthfiyatunnisa, "Optimalisasi interactive flat panel (IFP) sebagai media pembelajaran audiovisual interaktif untuk anak usia dini," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, n.d.
- [9] R. Gustiana, T. Hidayat, and A. Fauzi, "Pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia (Suatu kajian literatur review ilmu manajemen sumber daya manusia)," *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi (JEMSI)*, vol. 3, no. 6, pp. 657–669, 2022, doi: 10.31933/jemsi.v3i6.
- [10] E. Roziaty, Santhyami, I. Aryani, A. I. Kusumadani, S. W. Kisnawaty, A. G. M. P. Hardianto, and F. Z. Abdillah, "TOGA education: Introduction of eco orphanage concept in Bekonang, Sukoharjo," *Community Empowerment*, vol. 9, no. 5, pp. 842–850, 2024, doi: 10.31603/ce.11264.
- [11] L. Judijanto and M. Rusdi, "Analisis bibliometrik tentang Universal Design for Learning dalam pembelajaran abad ke-21," *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 59–69, 2025, doi: 10.58812/spp.v3i02.
- [12] Patmaniar, M. Ilyas, Ma'rufi, S. Alam, Taufiq, Nisraeni, and A. Fitriani, "Deep learning dalam pembelajaran matematika," *Abdimas Langkanae*, vol. 5, no. 1, pp. 63–71, 2025.
- [13] Y. Istiana and E. D. Prahastiwi, "Pemanfaatan media interactive flat panel dalam pembelajaran PAUD untuk perkembangan sosial-emosional dan bahasa," *YASIN: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, vol. 6, no. 2, pp. 2059–2071, 2026, doi: 10.58578/yasin.v6i2.9749.
- [14] M. Mellia and M. Nukman, "Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 179–190, 2025.
- [15] F. I. Haris, B. Zaman, E. Kurniati, N. Apsari, S. Khoerunnisa, T. L. Sidqia, A. F. Shofia, A. G. Arini, and A. I. Hamid, "Universal Design for Learning (UDL) dalam pendidikan anak usia dini," *Early Childhood Research Journal*, vol. 8, no. 2, pp. 248–257, 2025, doi: 10.23917/ecrj.v8i2.11119.