



WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PAPAN INTERAKTIF DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS III SDN NGEMPLAK SIMONGAN 01

Nisfy Ardiya Suci¹⁾, Sunan Baedowi²⁾, M Yusuf Setia Wardana³⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i2.28092](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i2.28092)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Rendahnya hasil belajar materi aksara Jawa pada siswa kelas III SDN Ngemplak Simongan 01 dengan nilai rata-rata tes ulangan harian sebesar 65,8 dan 54,2% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis papan interaktif digital terhadap hasil belajar aksara Jawa. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas III. Instrumen tes mencakup 10 butir soal pilihan ganda yang valid dan reliabel ($r_{11} = 0,682$). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 59,5 pada *pretest* menjadi 75,4 pada *posttest* (peningkatan 26,6%). Uji Wilcoxon Signed Rank menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, dengan nilai Z sebesar -4,401 pada tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata 0,442 yang termasuk dalam kategori sedang. Tingkat ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 50% menjadi 66,7%. Temuan penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis papan interaktif digital.

Kata Kunci: Papan Interaktif Digital, Aksara Jawa, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

Abstract

The low learning results for Javanese script among third-grade students at SDN Ngemplak Simongan 01 the average daily test score was 65.8, and 54.2% of pupils had not yet satisfied the Minimum Mastery Criteria (KKM) were the driving force for this study. The purpose of the study was to ascertain how well Javanese script learning outcomes were affected by digital interactive whiteboard-based learning materials. A one-group pretest-posttest design was used as part of a pre-experimental research methodology. Twenty-four third-graders made up the research subjects. Ten multiple-choice items that were valid and reliable were included in the test instrument ($r_{11} = 0.682$). The average score increased from 59.5 (pretest) to 75.4 (posttest), according to the results. The Wilcoxon Signed Rank Test revealed a significant difference between the pretest and posttest results, with a Z-value of -4.401 at a significance level of 0.000 ($p < 0.05$). With an average of 0.442, the N-Gain test fell into the medium range. Mastery of classical learning rose from 50% to 66.7%. According to the study's findings, third-grade elementary school pupils' learning outcomes in Javanese script can be enhanced by using digital interactive whiteboard-based learning materials.

Keyword: Digital Interactive Board, Javanese Script, Learning Outcomes, Learning Media, Elementary School

History Article

Received 14 Juli 2026

Approved 21 Juli 2026

Published 11 Agustus 2026

How to Cite

Suci, Nisfy Ardiya., Baedowi, Sunan. & Wardana, M Yusuf Setia. (2026). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Papan Interaktif Digital Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Pada Siswa Kelas Iii Sdn Ngemplak Simongan 01. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(2), 960-968

Corresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24 Dr. Cipto, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ 22120192@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman budaya yang menjadi identitas nasional. Salah satu bentuk warisan budaya yang perlu dilestarikan adalah aksara daerah, termasuk Aksara Jawa. Keberadaan Aksara Jawa tidak hanya sebagai alat komunikasi masa lampau, tetapi juga merupakan bagian dari identitas budaya masyarakat Jawa yang harus diwariskan kepada generasi muda. Ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan harus diselenggarakan dengan memperhatikan keragaman budaya daerah, sejalan dengan upaya pelestarian aksara Jawa melalui pendidikan. Selain itu, bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib pada jenjang pendidikan dasar dan menengah di Jawa Tengah, sebagaimana diatur dalam Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang pedoman pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 (Bahari et al., 2025).

Meski demikian, pembelajaran Aksara Jawa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa aksara Jawa sulit dikenali, dibaca, dan ditulis oleh anak-anak karena bentuk karakternya berbeda dari huruf Latin dan proses pembelajarannya sering kali bersifat repetitif. Pramesta et al. (2022) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar masih terkendala oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, kurangnya media pembelajaran yang menarik, dan terbatasnya sarana pendukung pembelajaran. Senada dengan itu, Kurnianda et al. (2024) menemukan bahwa rendahnya minat belajar siswa dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif menjadi faktor utama rendahnya hasil belajar Bahasa Jawa.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan wali kelas III di SDN Ngemplak Simongan 01, pembelajaran aksara Jawa masih menghadapi sejumlah kendala. Wali Kelas III menyampaikan bahwa banyak siswa mengaku kesulitan menghafal bentuk dan bunyi Aksara Jawa. Selama ini pembelajaran dilakukan menggunakan metode bernyanyi serta kartu Aksara Jawa yang tersedia di kelas. Meskipun media tersebut cukup membantu, Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan membedakan berbagai bentuk karakter. Guru juga menyatakan keinginan untuk mencoba dengan strategi pengajaran yang lebih menarik dan selaras dengan perkembangan teknologi, namun pengembangan materi pembelajaran kreatif terkendala oleh kurangnya penguasaan terhadap teknologi digital.

Kondisi tersebut juga didukung oleh data hasil ulangan harian Bahasa Jawa siswa kelas III SDN Ngemplak Simongan 01. Berdasarkan hasil ulangan harian yang diikuti oleh 24 siswa, rata-rata nilai kelas adalah sekitar 65,8, dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 30. Hanya 11

siswa (45,8%) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 13 siswa (54,2%) tidak mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai materi Bahasa Jawa, khususnya pada kompetensi yang berkaitan dengan pengenalan dan pemahaman Aksara Jawa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai bagi siswa sekolah dasar, mengingat situasi ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran saat ini belum berhasil memaksimalkan hasil belajar siswa.

Kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dan media pembelajaran yang digunakan. Siswa membutuhkan media yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital, sementara guru memerlukan media yang praktis dan efektif. Menurut sejumlah penelitian, materi pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, termasuk saat mempelajari aksara Jawa. Melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif, Permata & Ahmadi (2025) menunjukkan bagaimana penggunaan media digital aksara Jawa dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Media papan interaktif digital merupakan salah satu inovasi yang dapat menjadi solusi. Media ini menggabungkan visual, animasi, dan interaksi langsung sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui berbagai kegiatan interaktif serta umpan balik langsung. Papan interaktif digital terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa sebesar 78%, meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 86% melalui pembelajaran interaktif dan kolaboratif, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar sebesar 85% melalui stimulus visual dan audio yang menarik (Lestari et al., 2026). Penelitian Faroid et al. (2023) juga menguatkan bahwa media pembelajaran berbantuan teknologi efektif dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Selain menjadi sarana pengajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas III di SDN Ngemplak Simongan 01 serta membantu mereka dalam menghafal aksara Jawa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa kelas III di SDN Ngemplak Simongan 01 menguasai materi aksara Jawa saat menggunakan sumber belajar berbasis papan interaktif digital.

METODE

Desain *One-Group Pretest-Posttest* merupakan desain pra-eksperimen yang digunakan dalam metodologi eksperimen penelitian ini. Menurut Sugiyono (2019) desain ini melibatkan pemberian *pretest* (tes awal) sebelum perlakuan dan *posttest* (tes akhir) setelah perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat dengan membandingkannya terhadap kondisi sebelum perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngemplak Simongan 01, yang berlokasi di Jalan Srinindito Raya, Kelurahan Ngemplak Simongan, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas III SDN Ngemplak Simongan 01 pada tahun ajaran 2025-2026, yang berjumlah 24 orang. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kemampuan akademik siswa yang beragam serta kerja sama dari guru kelas. Media pembelajaran berbasis papan

interaktif digital ditetapkan sebagai variabel bebas, sedangkan tes tertulis pilihan ganda yang mengukur hasil belajar terkait aksara Jawa ditetapkan sebagai variabel terikat.

Instrumen penelitian berupa 20 soal pilihan ganda disusun berdasarkan Taksonomi Bloom versi terbaru dengan komposisi 12 soal LOTS (C1-C2) dan 8 soal HOTS (C3-C4). Sebelum digunakan, instrumen tersebut diuji untuk mengetahui validitasnya (menggunakan korelasi *product-moment* Pearson), reliabilitasnya (menggunakan rumus KR-20), tingkat kesukaran, serta daya pembedanya. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi.

Statistik deskriptif digunakan untuk mengevaluasi data guna memperoleh nilai rata-rata (mean), median, modus, dan standar deviasi. Ukuran sampel kurang dari 50, uji Shapiro-Wilk digunakan sebagai uji normalitas yang diperlukan. Uji Wilcoxon Signed-Rank digunakan untuk pengujian hipotesis pada tingkat signifikansi 5% karena data *pretest* tidak berdistribusi normal. Uji N-Gain digunakan untuk menilai tingkat kemajuan dengan menggunakan kategori berikut: tinggi ($> 0,7$), sedang ($0,3-0,7$), dan rendah ($< 0,3$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* dan dilaksanakan di SDN Ngemplak Simongan 01 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Langkah awal dalam metode penelitian ini adalah menyusun instrumen yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda berdasarkan Taksonomi Bloom revisi (C1-C4) serta indikator pembelajaran aksara Jawa. Selanjutnya, sebanyak 24 siswa kelas III mengerjakan instrumen uji coba untuk mengevaluasi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, dipilih 10 butir soal yang valid dan reliabel untuk digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. Setelah instrumen disusun, penelitian ini melaksanakan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Siswa kemudian diberikan pembelajaran aksara Jawa melalui papan interaktif digital sebagai bagian dari perlakuan. *Posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar akhir setelah sesi pembelajaran selesai. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

Sebanyak 20 soal pilihan ganda digunakan dalam uji validitas sebelum instrumen tes tersebut diterapkan dalam penelitian. Sepuluh butir soal (P2, P8, P9, P10, P11, P12, P14, P16, P18, P19) dinyatakan valid berdasarkan uji coba terhadap 24 siswa pada tingkat signifikansi 5% ($r_{\text{tabel}} = 0,404$), dengan nilai r hitung berkisar antara 0,438 hingga 0,853. Karena nilai r hitung yang diperoleh lebih rendah daripada nilai r tabel, sepuluh butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Kelayakan penggunaan instrumen dikonfirmasi melalui uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20, yang menghasilkan koefisien $r_{11} = 0,6820$, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Komposisi yang seimbang ditemukan melalui analisis tingkat kesukaran soal: 8 soal mudah (40%), 11 soal tingkat sedang (55%), dan 1 soal sukar (5%). Dengan dominasi soal tingkat sedang dan mudah untuk mencegah frustrasi bagi siswa kelas tiga sekolah dasar (Sudjana, 2016). Berdasarkan analisis daya pembeda, 4 butir soal masuk dalam kategori baik, 6 soal dalam kategori cukup, 7 soal dalam kategori jelek, dan 3 soal dalam kategori sangat jelek. Kemampuan instrumen untuk mengukur hasil belajar secara objektif dibuktikan oleh daya

pembeda butir-butir soal yang valid, yang berkisar antara kategori cukup hingga baik (Arikunto, 2019).

Data hasil belajar Aksara Jawa siswa diperoleh melalui *pretest* yang dilaksanakan sebelum pemberian perlakuan dan *posttest* yang dilaksanakan setelah pemberian perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis papan interaktif digital. Rekapitulasi statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* seluruh 24 siswa disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	30	50
Nilai Tertinggi	80	100
Rata-rata	59,5	75,4
Median	65	80
Modus	70	80
Standar Deviasi	16	15
Siswa Tuntas (>70)	12 (50%)	16 (66,7%)
Siswa Tidak Tuntas (<70)	12 (50%)	8 (33,3%)

Berdasarkan tabel 1, hasil menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 15,83 poin atau 26,6%, dari 59,5 pada *pretest* menjadi 75,4 pada *posttest*. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 50% (12 siswa) menjadi 66,7% (16 siswa). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan interaktif digital memberikan dampak positif terhadap hasil belajar aksara Jawa.

Jumlah sampel sampel < 50, uji Shapiro-Wilk digunakan untuk melakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistik (W)	p-value (Sig.)	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,876	0,007	Tidak Normal
<i>Posttest</i>	0,919	0,055	Normal

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, data *pretest* tidak berdistribusi normal, dengan nilai p sebesar $0,007 < 0,05$. Hasil *posttest* menunjukkan distribusi normal, dengan nilai p sebesar $0,055 > 0,05$. Uji Wilcoxon Signed-Rank sebuah uji statistik non-parametrik digunakan untuk pengujian hipotesis karena salah satu kumpulan data tidak memenuhi asumsi normalitas.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil uji disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Pengujian	N	Mean Rank	Z/Asymp. Sig	Keputusan
<i>Posttest</i> < <i>Pretest</i> (Negative Ranks)	0	0,00		
<i>Posttest</i> > <i>Pretest</i> (Positive Ranks)	24	12,50	-4,401 / 0,000	H0 Ditolak
<i>Posttest</i> = <i>Pretest</i> (Ties)	0	-		

Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan bahwa skor ke-24 siswa mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest* (*Positive Ranks* = 24), sementara tidak ada siswa yang mengalami penurunan skor (*Negative Ranks* = 0) ataupun skor yang tetap sama (*Ties* = 0). Nilai Z sebesar -4,401 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar aksara Jawa sebelum dan sesudah penggunaan materi pembelajaran berbasis papan interaktif digital.

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Hasil perhitungan N-Gain seluruh siswa disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil uji N-Gain

Kategori	Rentang	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	N-Gain > 0,7	2	8,3 %
Sedang	$0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$	15	62,5 %
Rendah	N-Gain < 0,3	7	29,2 %
Total	-	24	100 %
Rata-rata N-Gain	0,442	Kategori: Sedang	

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain adalah 0,442 termasuk kategori sedang ($0,3 \leq \text{N-Gain} < 0,7$). Distribusi kategori N-Gain, 2 siswa (8,3%) kategori tinggi, 15 siswa (62,5%) kategori sedang, dan 7 siswa (29,2%) kategori rendah. Tidak ada siswa yang mengalami penurunan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar aksara Jawa siswa kelas III meningkat melalui penggunaan media papan interaktif digital, dengan tingkat peningkatan keseluruhan yang termasuk dalam kategori sedang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas III di SDN Ngemplak Simongan 01 dapat meningkatkan hasil belajar aksara Jawa mereka dengan menggunakan media pembelajaran berbasis papan interaktif digital. Nilai rata-rata meningkat dari 59,5 pada *pretest* menjadi 75,4 pada *posttest*, yang menunjukkan efektivitas metode tersebut. Peningkatan ini sejalan dengan teori Pratiwi et al. (2025) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan sejauh mana siswa telah memahami materi pelajaran. Kemampuan siswa meningkat sebagai dampak dari penggunaan media papan interaktif digital, baik dari segi pengetahuan maupun pemahaman konseptual mengenai simbol-simbol aksara Jawa. Temuan ini diperkuat oleh N & Andriana (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran aksara daerah lebih berhasil jika disampaikan secara kontekstual dan visual.

Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank ($p = 0,000 < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, semakin memperkuat bukti efektivitas. Seluruh 24 siswa mengalami peningkatan nilai. Hasil ini mendukung hipotesis yang diajukan oleh Maharani et al. (2025) bahwa media papan interaktif digital dapat menggantikan papan tulis konvensional dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, visual, dan menarik. Pengalaman belajar multimodal yang memadukan unsur visual, auditori, dan kinestetik dimungkinkan melalui interaksi langsung menggunakan fitur layar sentuh. Berkat adanya umpan balik, siswa tidak hanya mampu menghafal bentuk karakter, tetapi juga memahami hubungan antara simbol dan bunyinya (Ringgo et al., 2025). Dengan

nilai signifikansi 0,000 penelitian oleh Sofana et al. (2024) memberikan bukti tambahan bahwa materi pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar.



Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan Media Papan Interaktif Digital

Gambar 1 menunjukkan proses pembelajaran di kelas yang menggunakan papan interaktif digital. Gambar tersebut menampilkan guru dan siswa yang berinteraksi langsung dengan layar sentuh yang menampilkan materi aksara Jawa. Guna menghadirkan pengalaman belajar multimodal yang memadukan unsur visual, auditori, dan kinestetik, para siswa berpartisipasi aktif dengan cara menyentuh, memilih, dan merespons konten digital yang disajikan. Pemanfaatan media berbasis teknologi ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh temuan penelitian yang didukung oleh bukti visual ini.

Peningkatan signifikan dalam hasil belajar, yang didorong oleh beberapa faktor menunjukkan efektivitas media papan tulis interaktif digital. Pertama, guru dapat menyampaikan materi aksara Jawa dengan cara yang lebih variatif dan kontekstual berkat fleksibilitas media ini, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi (Kusuma & Welda, 2026). Kedua, media ini mendorong partisipasi aktif siswa karena sifatnya yang interaktif dan multimodal (visual, auditori, dan kinestetik) siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga menyentuh, melihat, dan merespon secara langsung terhadap materi yang disajikan. Ketiga, umpan balik dari media ini memungkinkan siswa untuk melihat dan memperbaiki kesalahan mereka sendiri. Keempat, peningkatan tingkat ketuntasan kelas dari 50% menjadi 66,7% menunjukkan bahwa media ini berhasil membantu siswa menguasai kompetensi dasar aksara Jawa. Oleh karena itu, kunci keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar adalah kombinasi antara inovasi teknologi, peran guru sebagai fasilitator, dan partisipasi aktif siswa.

Sebagian besar siswa termasuk dalam kategori N-Gain rendah, dan 33,3% siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan yang lebih rendah umumnya terlihat pada siswa dengan pengetahuan awal yang terbatas (skor *pretest* 30 - 50). Hal ini menunjukkan bahwa faktor internal tetap memegang peranan penting, termasuk minat belajar, pengetahuan awal, dan kesiapan mental (Akib et al., 2026). Oleh karena itu, meskipun media papan interaktif digital telah menunjukkan potensi sebagai inovasi pembelajaran, penerapan yang optimal perlu dibarengi dengan teknik pembelajaran berdiferensiasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, media pembelajaran berbasis papan interaktif digital terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar aksara Jawa siswa kelas III di SDN Ngemplak Simongan 01. Hal ini ditunjukkan oleh: (1) hasil Uji Wilcoxon Signed Rank

yang memperlihatkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* ($Z = -4,401$; $p = 0,000 < 0,05$) dengan seluruh 24 siswa menunjukkan peningkatan; (2) kenaikan rata-rata hasil belajar dari 59,5 menjadi 75,4 (26,6%); (3) hasil uji N-Gain dengan rata-rata 0,442 (kategori sedang); serta (4) peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 50% menjadi 66,7%. Dengan demikian, hipotesis penelitian (H1) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan anatara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media papan interaktif digital diterima.

Kesimpulan penelitian ini memiliki implikasi teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memajukan kajian mengenai konstruktivisme dan teori pembelajaran multimodal dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya terkait pelestarian budaya daerah dan pengajaran materi muatan lokal. Secara praktis, temuan ini memberikan saran bagi guru mengenai penggunaan media papan interaktif digital sebagai cara kreatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran aksara Jawa. Temuan ini juga menjadi landasan bagi kebijakan sekolah terkait perencanaan pelatihan guru mengenai penggunaan media digital. Dalam hal pengembangan kurikulum, integrasi media multimedia ke dalam rencana pembelajaran merupakan cara kreatif untuk mendorong revolusi digital dalam pendidikan sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk: (1) menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol guna mengisolasi pengaruh media secara lebih akurat; (2) menggunakan sampel yang lebih besar dan komprehensif; (3) melakukan penelitian longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang; (4) meneliti variabel moderator seperti gaya belajar, motivasi, dan kompetensi digital guru; (5) mengembangkan materi aksara Jawa yang lebih mendalam untuk media papan interaktif; (6) membandingkan penelitian ini dengan media digital lainnya; serta (7) menyusun model pelatihan bagi guru sekolah dasar mengenai penggunaan papan interaktif digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Akib, T., Rahayu, S., & Syukri, R. A. (2026). Implementasi Keterampilan Berbahasa dan Ragam Sastra dalam Penggunaan Metode VA (Virtual Augmented) di Sekolah Dasar. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6, 198-208.
- Arikunto, S. (2019). Dasar dasar evaluasi pendidikan (Edisi terbaru). *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Bahari, P. K., Rahardjanto, A., Susilowati, T., & Rahayu, F. L. (2025). MELALUI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BERBASIS PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT) DAN TEACHING AT THE RIGHT LEVEL (TaRL) Optimizing Javanese Script Writing Learning For Elementary School Students Through Differentiated Learning Based On Cu. *JURNAL INKREDIBEL*, 2, 1-8.
- Faroid, F. F., Wardana, M. Y. S., & Budiman, M. A. (2023). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN METODE SAS BERBANTU MEDIA KARTU KALIMAT TERHADAP KEMAMPUAN BACA ANAK. *IJES*, 3(24), 139-147.
- Kurnianda, V. F., Rulansyah, A., Kasiyun, S., & Susanto, R. U. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Vistania. *IRJE: Indonesian Research Journal on Education*, 4, 322-337.
- Kusuma, A. S., & Welda. (2026). Penerapan Teknologi Edukasi dalam Pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan untuk Murid SD Pelangi Jimbaran. *Journal of Social Work and Empowerment*, 5(2).
- Lestari, K. K., Farida, L., & Khoiri, A. A. (2026). *Peran Papan Interaktif Digital Terhadap*

- Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 18-25.
- Maharani, J. M., Novaliana, S., & Ni, W. (2025). Studi Literatur : Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 1680-1687.
- N, R. W. B. M., & Andriana, D. (2025). Media Komunikasi Efektif Strategi Komunikasi Fpc (Forum Peduli Cijambe) Dalam Partisipasi Publik dan Kerjasama Dengan Pemerintah Kota Bekasi. *Media Komunikasi Efektif*, 2, 32-38.
- Permata, R., & Ahmadi, A. (2025). Penggunaan Media Rajagita (Aksara Jawa Digital) dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa The Use of Rajagita Media (Digital Javanese Script) in Learning to Write Javanese Script. *Journal Univetbantara*, 7(1), 66-81.
- Pramesta, S. P. E., Fatima, S. R. N., & Subrata, H. (2022). PENGELOLAAN PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(2), 97-101.
- Pratiwi, V. U., Nugrahani, F., Sudiyana, B., & Sohnui, S. (2025). WAYANG DI RUANG KELAS: FLIPBOOK PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA PENGUATAN BUDAYA DAN LITERASI. *Jurnal Aksara*, 37(2), 444-453.
- Ringgo, G., Ayomi, S. C., Inggame, M. M., Kaigere, D., & Lidwina, C. (2025). Penerapan Project-Based Learning IPA dengan Dukungan Papan Interaktif Digital untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pembelajaran Mendalam Siswa SDN II Abepura Kota Jayapura Papua. *Jurnal Medika*, 4(4), 2091-2099.
- Sofana, P. A., Fajriyah, K., Baedowi, S., & Article, H. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NHT BERBANTU MEDIA LINGKARAN PUZZLE PUTAR (LIPUTAR) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SDN 1 PENYANGKRINGAN KABUPATEN KENDAL. *IJES*, 4(24), 311-322. <https://doi.org/10.26877/ijes.v>
- Sugiyono, D. (2019). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.