

**PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MELAFALKAN DAN
PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA JAWA SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Mahallisa Dyah Pristanti¹, Mustaji², Nukmatus Syahria³
Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Alamat e-mail: 1Aqmahallisa@gmail.com, 2mustaji@unesa.ac.id,
3syahria@unipasby.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of game based learning methods assisted by crossword puzzles on the ability to pronounce words and mastery of Javanese vocabulary, especially in basic uploaded material. The method used is quasi experimental. The research population included 87 students at elementary school in Surabaya. The research sample consisted of 56 students consisting of two groups, namely class VA as the control class and class VB as the experimental class, each with 28 students. Data on pronunciation ability and mastery of Javanese vocabulary were obtained through pretest and posttest. The ability to pronounce Javanese vocabulary is obtained from tests in the form of reading material that students must read correctly, while data on mastery of Javanese vocabulary is obtained through tests in the form of essay questions. Data analysis used the t-test for independent samples. Based on the research results, hypothesis testing shows a significance value of $0.00 < 0.05$, which means H_0 is rejected. Therefore, it can be concluded that the game based learning method assisted by crossword puzzles affects the ability to pronounce words and mastery of Javanese vocabulary for class V students Elementary school in Surabaya.

Keywords: Game Based Learning; Crossword Puzzle; Pronunciation Ability And Mastery; Javanese Vocabulary.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran game based learning berbantuan crossword puzzle terhadap kemampuan melafalkan kata dan penguasaan kosa kata bahasa Jawa, khususnya pada materi unggah-ungguh basa. Metode yang dipakai adalah quasi eksperimen. Populasi penelitian mencakup 87 siswa sekolah dasar di Surabaya. Sampel penelitian berjumlah 56 peserta didik yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 28 peserta didik. Data kemampuan melafalkan dan penguasaan kosa kata bahasa Jawa diperoleh melalui pretest dan posttest. Kemampuan pelafalan kosa kata bahasa Jawa didapat dari tes berupa bacaan yang harus dibaca peserta didik dengan tepat, sedangkan data penguasaan kosa kata bahasa Jawa diperoleh melalui tes berupa soal esay. Analisis data menggunakan uji-t untuk sampel independen. Berdasarkan hasil penelitian, pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran game based learning berbantuan crossword puzzle berpengaruh signifikan

terhadap kemampuan melafalkan kata dan penguasaan kosa kata bahasa Jawa siswa kelas V sekolah dasar di Surabaya.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Game, Teka-Teki Silang, Pelafalan, Penguasaan, Kosa Kata Bahasa Jawa

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi. Bahasa Jawa bagi masyarakat Jawa merupakan bahasa kebanggaan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Jawa sangatlah penting khususnya bagi masyarakat Jawa, karena dalam pembelajaran bahasa Jawa mengandung nilai-nilai moral serta pendidikan karakter. Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 menjelaskan bahwa “Mata pelajaran bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal di wilayah Jawa Timur, Bahasa daerah diajarkan secara terpisah sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di seluruh sekolah/madrasah di Jawa Timur, yang meliputi Bahasa Jawa dan bahasa Madura, dengan Kurikulum sebagaimana tersebut dalam Lampiran.” Dari peraturan tersebut dapat disimpulkan jika pelajaran bahasa Jawa sangat penting diterapkan di jenjang sekolah dasar. Pada kenyataan dilapangan ditemui bahwa sampai saat ini mata pelajaran

bahasa Jawa masih dianggap sulit dan diremehkan oleh peserta didik. Padahal sebagai bahasa daerah yang sudah turun temurun diajarkan dan diucapkan dalam kehidupan sehari-hari, seharusnya peserta didik dapat menerima mata pelajaran bahasa Jawa dengan mudah. Akan tetapi pada kenyataannya pada saat mata pelajaran Bahasa Jawa berlangsung peserta didik ternyata sering ditemui kesulitan. Kesan peserta didik terhadap bahasa Jawa adalah satu mata pelajaran yang sulit. Faktor tersebut juga meningkatkan anggapan peserta didik bahwa mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang tidak menarik untuk dipelajari karena minimnya pemahaman kosa kata maupun bahasa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yang dialami oleh peserta didik (Widiyanti & Sulanjari, 2022). Salah satu hal yang menjadikan bahasa Jawa sebagai pelajaran yang sulit adalah dalam hal cara melafalkan kata-kata dan penguasaan kosakata bahasa Jawa itu sendiri. Fatmawati (2023) menjelaskan bahwa kesulitan

tersebut dikarenakan bahasa Jawa memiliki aturan pelafalan dan kosakata yang cukup kompleks, sehingga peserta didik sering mengalami kesulitan dalam melafalkan kata-kata dengan benar dan memahami makna dari kosakata yang dipelajari. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti persepsi bahwa bahasa Jawa kurang relevan dengan kehidupan modern, metode pembelajaran yang kurang menarik, atau kurangnya penggunaan Bahasa Jawa dalam lingkungan sehari-hari (Azila dan Febriani, 2021).

Beberapa kendala lain yang dihadapi antara lain kurangnya motivasi belajar, rendahnya minat terhadap bahasa Jawa, dan minimnya penguasaan kosakata bahasa Jawa. Widodo dan Prasetyo (2022) juga meneliti analisis kesulitan belajar bahasa Jawa dan upaya penanganannya di sekolah dasar negeri di Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesulitan belajar bahasa Jawa dapat terjadi karena faktor internal dari peserta didik maupun faktor eksternal seperti lingkungan dan metode pembelajaran yang kurang sesuai.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan upaya dari berbagai pihak, baik guru, sekolah,

maupun pemerintah. Rahmawati (2021) dalam skripsinya mengkaji strategi guru dalam meningkatkan minat belajar bahasa Jawa pada peserta didik sekolah dasar. Guru harus mampu menggunakan strategi yang bervariasi, seperti mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, memanfaatkan media yang menarik, dan memberikan reinforcement positif kepada peserta didik. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan dorongan positif kepada peserta didik agar mereka termotivasi untuk mempelajari bahasa Jawa. Melihat permasalahan tersebut, peneliti merasa diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran Bahasa Jawa yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Game Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. GBL merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kesenangan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kartikasari, dkk.

(2022) yang merekomendasikan penggunaan metode pembelajaran interaktif berbasis permainan seperti teka-teki silang, anagram, dan permainan kartu untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Jawa peserta didik. Dalam penelitian ini, metode GBL akan dikombinasikan dengan media Crossword Puzzle atau Teka-Teki Silang. Crossword Puzzle merupakan permainan kata-kata yang menarik dan menantang, di mana peserta didik harus menemukan kata-kata yang terkait dengan soal atau petunjuk yang diberikan. Media ini dapat membantu peserta didik dalam melatih kemampuan melafalkan kata-kata serta menambah perbendaharaan kosakata Bahasa Jawa.

Metode Game Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan Game Based Learning adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan Pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Aini, 2018:251).

Crossword puzzle atau teka-teki silang telah digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam beberapa tahun terakhir. Media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat konsep-konsep penting dalam berbagai bidang studi. Salah satu keunggulan crossword puzzle adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam format yang menarik dan interaktif. Menurut Widyastuti (2016) dalam studinya menjelaskan jika media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Pelafalan kata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Akan tetapi sampai saat ini banyak terjadi kesalahan dalam pelafalan kata Bahasa Jawa. Kesalahan pelafalan dalam berbahasa sering kali dilakukan oleh seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar. Bentuk kesalahan pelafalan fonem tidak hanya terjadi pada orang yang belajar bahasa selain bahasa ibu, namun terjadi juga pada orang yang

menggunakan bahasa ibu itu sendiri (Arya dan Serdaniar, 2021). Contohnya pada pelafalan /wedi/ berarti 'takut' yang harusnya dilafalkan [wedi] namun karena pembiasaan yang salah jadi dilafalkan [weḍi], begitu juga sebaliknya /wedhi/ berarti 'pasir' yang seharusnya dilafalkan [weḍi] namun malah dilafalkan [wedi] padahal /wedi/ dan /wedhi/ memiliki arti yang berbeda. Hal ini akan menimbulkan salah tafsir bagi pendengar jika seseorang salah dalam melafalkannya.

Kosakata menjadi satu diantara sekian banyak cakupan materi pembelajaran bahasa Jawa yang memiliki kontribusi besar untuk menunjang kemampuan berbahasa siswa utamanya dalam muatan local bahasa Jawa juga pada penguasaan pembelajaran lainnya (Hestiyana, 2016). Penguasaan perbendaharaan kata ini akan mempengaruhi pola pikir, hingga kreativitas siswa di sekolah sehingga secara tidak langsung kosakata dapat mendongkarak kualitas siswa berhubungan dengan keterampilan berbahasa (Tawarik, 2021). Dalam kajian terdahulu yang berjudul Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V oleh Rahma dan Wiranti

(2024) juga menunjukkan hasil yang signifikan dimana Model Games Based Learning dapat meningkatkan keterampilan berbahasa jawa peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada salah satu sekolah dasar di Surabaya pada bulan Juli – September 2024. Sampel penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 56 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas eksperiment dengan masing-masing berjumlah 28. Penelitian ini termasuk jenis penelitian Quasi Experimen. Quasi Experimen merupakan jenis penelitian eksperiment yang tidak melibatkan pengelompokan secara acak (Anggraini et al., 2022). Penelitian menggunakan desain nonequivalent control group desain, merupakan rancangan yang melibatkan dua kelompok; kontrol dan eksperimen kedua kelompok tersebut diberikan posttest. Pada penelitian ini baik kelompok eksperimen maupun kontrol diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas kontrol akan belajar dengan tanpa perlakuan khusus, sedangkan kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan dengan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *crossword puzzle*

Rancangan penelitian dijabarkan dalam tabel 1.

Subjek	Treatment	Posttest
<i>Eksperimen</i>	X	O_1
<i>Kontrol</i>	-	O_2

Keterangan :

X = Perlakuan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan media *crossword puzzle*

O_1 = Pengisian angket dan pemberian post-test kelas eksperimen

O_2 = Pengisian angket dan pemberian post-test kelas kontrol

Variabel Penelitian dalam penelitian ini meliputi variabel bebas (independen)nya adalah metode *Game Based Learning* berbantuan *Media Crossword Puzzle*. Variabel terikat atau variabel Y1 pada penelitian ini adalah kemampuan melafalkan kata peserta didik, dimana untuk mengukur variabel Y1 berupa kemampuan melafalkan kata peserta didik, dilakukan dengan tes lisan untuk mengetahui cara membaca kosa kata bahasa jawa oleh peserta didik dengan skala jawaban dengan sistem skor dan point. Variabel terikat atau variabel Y2 pada penelitian ini adalah kemampuan memahami kosa kata peserta didik diukur melalui tes tertulis.

Pada tahap, awal, peneliti menyiapkan alat yang digunakan

dalam pelaksanaan penelitian, meliputi; Rencana Pembelajaran, Lembar Kegiatan, soal tes lisan dan tulis kepada kedua kelas yang berbeda. Penelitian ini dilaksanakan pada 25 Juli hingga 5 September 2024. Data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes tulis serta lisan. Untuk memperoleh data pada penelitian ini digunakan metode observasi terhadap proses pembelajaran melakukan tes tulis dan lisan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Game Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap kemampuan melafalkan dan pemahaman kosa kata Bahasa Jawa peserta didik kelas V di SDN Kedurus III/430 setelah mendapat perlakuan berbeda dalam penyampaian materi dimana kelas pada kelas kontrol peneliti menerapkan metode *game based learning* saja tanpa berbantuan *crossword puzzle*, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan metode *game based learning* berbantuan *crossword puzzle*.

Sebelum digunakan dalam penelitian, soal-soal diuji kesahihan dan keandalannya menggunakan IBM SPSS versi 25. Hasil pengujian validitas tes lisan dan tulis dapat dilihat dalam tabel 2. tabel butir soal yang

dinyatakan valid jika rhitung > 0,514. Berdasarkan uji coba yang dilakukan pada kelas VC yang berjumlah 31 peserta didik, tabel uji validitas menunjukkan bahwa dari 15 tes lisan, semuanya dinyatakan valid. Untuk tes tulis sebanyak 25 pertanyaan, dinyatakan ada 15 soal yang valid karena rhitung > 396 sedangkan 10 soal tidak valid dan soal yang tidak valid dan akan di buang.

Tabel 2 Perhitungan Koefisien Korelasi Item Tes Lisan

No. item	<i>r</i> _{hitung}	No. item	<i>r</i> _{hitung}
1	0,742	9	0,648
2	0,810	10	0,715
3	0,732	11	0,628
4	0,824	12	0,815
5	0,702	13	0,570
6	0,810	14	0,754
7	0,641	15	0,732
8	0,815		

Tabel 3 Perhitungan Koefisien Korelasi Item Tes Lisan

No. item	<i>r</i> _{hitung}	No. item	Validitas
1	0,537	14	0,714
2	0,459	15	0,567
3	0,296	16	0,457
4	0,319	17	0,493
5	0,529	18	0,605
6	0,573	19	0,133
7	0,477	20	0,153
8	0,577	21	0,468
9	0,074	22	0,487
10	0,281	23	0,319

11	0,464	24	0,034
12	0,283	25	0,605
13	0,047		

Setelah uji validitas, dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dianggap dapat diandalkan jika menghasilkan hasil yang sama bahkan setelah pengukuran berulang kali. Tujuan dari pengujian reliabilitas untuk menentukan benarkah instrumen penelitian diandalkan dan masih menghasilkan hasil yang konsisten (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Berdasarkan analisis menggunakan IBM SPSS 25, teknik Cronbach's Alpha, *hasil* uji relibilitas soal angket dapat dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha* 0,921 > 0,514 yang mana dari 15 soal instrumen tes lisan uji pelafalan yang dinyatakan reliabel dan layak digunakan. Koefisien realibilitas 0,921 termasuk pada kategori sangat tinggi. Hasil uji tes tulis diperoleh hasil nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,722 > 0,514. Sehingga dari 25 soal ada 15 instrumen soal tes yang dinyatakan reliabel dan layak digunakan. Koefisien realibilitas 0,722 yang dihasilkan termasuk pada kategori tinggi.

Pengujian hipotesis bertujuan untuk menguji kebenaran dari hipotesis yang diajukan. Hipotesis pada penelitian ini terdiri dari Ha dan

H_0 . Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan melafalkan dan penguasaan kosakata bahasa Jawa antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan metode game based learning berbantuan crossword puzzle dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode game based learning tanpa berbantuan media crossword puzzle. Sedangkan, H_a menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan melafalkan dan penguasaan kosakata bahasa Jawa antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan metode game based learning berbantuan crossword puzzle dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode game based learning tanpa berbantuan media crossword puzzle. Kemudian, analisis statistik yang digunakan pada penelitian ini untuk menguji hipotesis penelitian adalah menggunakan uji-t dengan rumus pooled varians.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pada rata-rata hasil kemampuan melafalkan kosa kata bahasa Jawa siswa pada kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan

metode game based learning berbantuan media crossword puzzle menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan seperti yang terlihat pada tabel grafik 1.

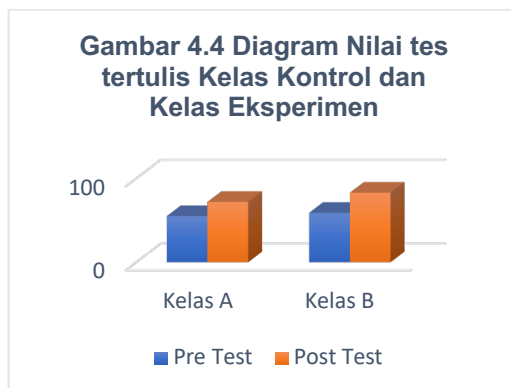


Grafik 1: Hasil Kemampuan Melafalkan

Berdasarkan gambar diagram batang gambar diatas yang menunjukkan hasil tes awal dan tes akhir baik lisan maupun tulis antara kelas kontrol dan eksperimen memperlihatkan adanya peningkatan skor secara signifikan. Hasil rata-rata kemampuan melafalkan kosakata bahasa Jawa pada kelompok eksperimen sebesar 89,00 sedangkan kelompok kontrol 69,00. Data nilai kemampuan melafalkan yang diujikan dengan tes lisan membaca diperoleh hasil dari kelas kontrol yaitu VA dengan rata-rata pre test 58 dan post test 69. Dari hasil tes lisan pada kelas kontrol dilihat hanya terdapat kemajuan sebesar 11 point. Sedangkan untuk kelas eksperimen pada kelas VB nilai rata-rata pres test sebesar 62 dan pada post test naik menjadi 89. Dari

kelas eksperimen tampak adanya kenaikan yang cukup besar yaitu 27 point. Sehingga terdapat perbedaan antara hasil test lisan antara kelas kontrol dan eksperimen.

Untuk hasil tes kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Jawa juga menunjukkan hasil yang berbeda antara kelas kontrol dan eksperimen. Dimana siswa yang dibelajarkan dengan metode game based learning berbantuan crossword puzzle memperoleh hasil yang signifikan dibandingkan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada grafik 2 berikut:



Grafik 2: Hasil Penguasaan Kosa Kata

Data nilai tes tertulis sebagai hasil belajar yang diperoleh kelas kontrol yaitu kelas VA saat pre test sebesar 55, dan saat post test hasil belajar yang diperoleh sebesar 71. Sedangkan untuk kelas eksperimen yaitu kelas VB saat pre test mendapat nilai 58 dan saat post test mendapatkan nilai rata-rata sebesar

83. Sehingga terdapat perbedaan sebesar 12 point lebih tinggi untuk hasil rata-rata tes tulis uji pemahaman untuk kelas B. Untuk kelas kontrol dapat dilihat meskipun ada kenaikan rata-rata kelas tetapi masih belum mencapai KKTP sekolah yaitu sebesar 75. Sedangkan untuk kelas B rata-rata post test sudah melebihi KKTP sekolah. Setelah treatment diberikan kepada kedua kelas, peneliti melakukan beberapa pengujian. Uji normalitas data merupakan tahap pertama yang perlu dilaksanakan karena berkaitan dengan pengujian statistik selanjutnya. Pengujian kenormalan dilakukan untuk mengetahui apakah contoh yang diambil dalam penyelidikan memiliki sebaran lazim atau tidak (Sari et al., 2017). Data diuji normalitasnya dengan metode Kolmogorov-Smirnov melalui SPSS 25.00.

Berdasarkan tabel 4 dan 5, hasil uji normalitas menunjukkan Berdasarkan hasil dari *Output* uji normalitas tes lisan dan tulis telah diketahui nilai *Asymp.sig.(2-tailed)* mendapatkan hasil 0,200 yang berarti $0,200 > 0,05$. Mengingat semua nilai probabilitas ini melebihi 0,05. Secara keseluruhan, data yang diperoleh menunjukkan distribusi yang normal. Langkah berikutnya ialah melakukan

uji homogenitas untuk melihat apakah kedua skala pengukuran berasal dari populasi yang sama. Dalam hal ini, penelitian menggunakan uji Levene's untuk menganalisis homogenitas varians. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk menentukan keseragaman karakteristik antara dua skala pengukuran. Dalam penelitian ini, digunakan uji Levene untuk homogenitas varians.

Berdasarkan tabel uji coba homogenitas angket dapat dilihat pada nilai *sig.* adalah $0,904 \geq 0,05$ yang menyatakan tes lisan bersifat homogen. Sedangkan untuk uji homogenitas soal tes tertulis pada

tabel 7 dapat dilihat jika nilai *sig.* adalah $0,126$. Dengan nilai $0,126 > 0,05$, yang dinyatakan bahwa data soal tes tertulis adalah homogen. Setelah memastikan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian. Untuk menguji pengaruh metode game based learning berbantuan crossword puzzle terhadap kemampuan melafalkan dan penguasaan koa kata bahasa Jawa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol peserta didik kelas V SDN Kedurus III/430 Surabaya, digunakan uji statistic Independent Sample T-test.

Tabel 4 :Output Uji T-test Variabel Kemampuan Melafalkan

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Melafalkan kata	Equal variances assumed	,785	,007	-5,951	54	,002	-9,536	3,282	-26,117	-12,954
	Equal variances not assumed			-5,951	43,044	,002	-9,536	3,282	-26,156	-12,916

Tabel 5 : Output Uji T-test Variabel Tes Tulis Pemahaman Kosa Kata Bahasa Jawa

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper

		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Tes tulis pemahaman	Equal variances assumed	,622	,434	- 4,358	54	,000	-11,679	2,680	- 14,058	- 6,306
	Equal variances not assumed			- 4,358	51,255	,000	-11,679	2,680	- 14,058	- 6,299

Berdasarkan analisis Independent Sample T test pada tabel 8 dan 9 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai ini jauh lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap kemampuan melafalkan dan memahami kosa kata Bahasa Jawa Peserta didik kelas V.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Amalia dan Wahyono (2019) yang menjelaskan bahwa penggunaan game crossword puzzle dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa di SD serta penelitian oleh Rahma dan Wiranti (2024) yang menjelaskan bahwa metode game based learning dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa peserta didik. Perbedaan hasil penelitian ini dengan yang pernah dilakukan adalah pengaruh crossword puzzle untuk meningkatkan kemampuan pelafalan kosa kata bahasa Jawa. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya peserta didik harus tetap diajari bagaimana

cara pengucapan kosa kata bahasa Jawa yang benar setelah mereka berhasil merangkai crossword puzzle.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasannya, kesimpulan umum dari penelitian ini adalah penggunaan metode game based learning berbantuan crossword puzzle dalam pembelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan melafalkan dan penguasaan kosa kata bahasa Jawa peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal tersebut ditunjukkan ada perbedaan rata-rata antara siswa menggunakan metode game based learning berbantuan crossword puzzle dengan yang tidak. Hasil dari pretest dan posttest menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pada kedua kelompok.

Hasil kemampuan melafalkan kosa kata bahasa Jawa pada kelas eksperimen mengalami kenaikan dari 62 menjadi 89, sementara kelompok kontrol meningkat dari 58 menjadi 69. Hasil tes kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Jawa pada kelas eksperimen mengalami kenaikan dari

58 menjadi 83, sementara kelompok kontrol meningkat dari 55 menjadi 71. Pada uji normalitas dan homogenitas bahwa semua data bersifat berdistribusi normal dan homogen. Dengan uji hipotesis menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, menandakan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran yang berkaitan dengan upaya meningkatkan kosa kata di sekolah dasar yang memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah memahami materi. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan salah satu bahan rujukan para pendidik untuk menerapkan metode game based learning berbantuan crossword puzzle dalam pembelajaran terkait kosakata. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu hanya terbatas pada upaya peningkatan kemampuan pelafalan dan penguasaan kosa kata, sehingga kurang cocok jika diterapkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang membutuhkan jawaban berupa uraian atau analisis soal dengan tipe HOTS.

Untuk pengembangan penelitian selanjutnya disarankan agar meningkatkan peran peserta didik dalam proses pembelajaran, memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah memahami materi serta terlibat aktif pada proses pembelajaran. Diharapkan temuan ini dapat memperluas pengetahuan mengenai gambaran penerapan pembelajaran dengan metode game based learning bantuan crossword puzzle.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. (diakses pada 04 Mei 2023).
- Amalia Hikmah, Nur Hidayat. 2020. Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'Arif Giriloyo I Bantul. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* Volume 10, Nomor 01.
- Azila dan Febriani (2021). Penggunaan Tingkat Tutur Bahasa Jawa Pada Komunitas Pasar Krempeyeng Pon; Kliwon Di Desa Ngilo Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Metahumoria*, Volume 11 Nomor 2, Halaman 172 – 185.

- Arya Dwi Handayani, & Serdaniar Ita Dhamina. (2021). Analisis Kesalahan Berbahasa Jawa Ranah Fonologi Dalam Media Informasi Daring “Setenpo”.
- Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2023). Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2053-2063
- Hilmalia Rahma dan Dwiana Asih wiranti (2024). Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V SDN 03 Sekuro. *Jurnal Edukasi*. Vol.6 No. 1.
- Kartikasari, Mulyaningtyas, dan Fitri Puji R., 2022. Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 (3), hal. 5052-5062.
- Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Mulok Wajib di Sekolah/Madrasah
- Rahmawati, Lili Nur (2022). Strategi Guru Daam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV.
- Sari, A. Q., Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. Aliansi : *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Widiyanti, E., & Sulanjari, B. (2022). Penerapan model project based learning dengan metode karya wisata dalam pembelajaran menulis teks deskripsi mata pelajaran bahasa jawa kelas x.3 SMA N 1 Juwana. *Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, Vol.5 No.1
- Ysh, A. S., Ngatmini, N., & Suyitno, S. (2019). Problematika Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa Sekolah Dasar Di Kota Semarang. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 1(2), 109-119.