

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah bagian penting sebagai alat komunikasi untuk mengembangkan karakter peserta didik. Dalam konteks pendidikan, penguasaan kosakata merupakan fondasi utama keterampilan berbahasa, karena melalui kosakata siswa dapat memahami dan mengekspresikan gagasan secara efektif dalam kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kosakata yang baik bukan hanya meningkatkan kemampuan akademis namun juga berkontribusi pada perkembangan kognitif dan sosial siswa (Nasifa, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran kosakata perlu mendapat perhatian serius, khususnya pada jenjang pendidikan dasar sebagai tahap pembentukan kemampuan berbahasa yang mendasar.

Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, bahasa Jawa menempati posisi strategis sebagai muatan lokal yang bukan hanya mengajarkan keahlian berbahasa, tetapi juga menanamkan nilai budaya dan karakter. Peraturan Gubernur Nomor 19 Tahun 2014 menyatakan bahwa mempelajari bahasa Jawa merupakan persyaratan lokal bagi semua sekolah dan madrasah di Jawa Timur. Melalui materi bahasa Jawa, siswa diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai etika, moral, spiritual, dan karakter. Hal ini dilakukan sesuai dengan pedoman Sistem Pendidikan Nasional, yang mendorong siswa untuk mengembangkan potensi mereka dengan cara yang sehat. Lebih lanjut Nasifa (2023) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Jawa adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif sesuai dengan unggah-ungguh yang ada, menghargai bahasa Jawa sebagai identitas budaya, dan meningkatkan kecerdasan intelektual dan emosional mereka.

Namun, kondisi nyata pendidikan bahasa Jawa di sekolah dasar jauh dari kondisi ideal tersebut. Pendidikan bahasa Jawa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal penguasaan kosakata. Penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati & Wiranti (2024) menyatakan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami keterbatasan kosakata bahasa Jawa. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa 99% siswa mengalami kesulitan memahami kosakata bahasa Jawa, serta 99% siswa belum mampu merangkai kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Jawa. Temuan ini menunjukkan

bahwa penguasaan kosakata masih menjadi salah satu permasalahan utama yang memengaruhi kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Jawa secara tepat dalam komunikasi sehari-hari. Pada skala nasional, kondisi serupa juga dilaporkan dalam berbagai penelitian yang menyebutkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jawa, khususnya ragam krama, merupakan salah satu aspek yang paling banyak mengalami kemunduran di kalangan generasi muda (Sri & Nurlina, 2023).

Kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan tersebut semakin terlihat nyata dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MI PSM Sukosari, Kabupaten Madiun. Pada observasi pertama tanggal 20 Mei 2026, ditemukan beberapa masalah konkret terkait kemampuan siswa kelas tiga dalam berbicara bahasa Jawa. Secara spesifik, siswa mengalami kesulitan dalam menerjemahkan kosakata ngoko ke dalam ragam krama dan sebaliknya; siswa kerap menjawab pertanyaan guru menggunakan bahasa Indonesia karena tidak mengetahui pedoman kata dalam bahasa Jawa, siswa belum mampu membedakan penggunaan kosakata ngoko dan krama sesuai konteks percakapan; serta siswa menunjukkan kurangnya rasa percaya diri ketika diminta berbicara menggunakan bahasa Jawa di depan kelas. Proses pembelajaran bahasa Jawa di MI PSM Sukosari masih bersifat konvensional, sepenuhnya didominasi oleh metode ceramah dan latihan soal dari buku teks tanpa variasi media maupun aktivitas interaktif. Guru lebih sering mengandalkan buku pegangan sebagai satu-satunya sumber belajar, sementara interaksi antara siswa dan materi pelajaran sangat terbatas. Dari 20 siswa yang diamati, hanya sekitar 30% yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, atau terlibat dalam diskusi. Sementara itu, 70% siswa cenderung pasif, ditunjukkan dengan kurangnya respons, tidak fokus, serta minimnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan analisis terhadap kondisi tersebut, rendahnya kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa tidak semata-mata disebabkan oleh faktor linguistik, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor pedagogis. Naja dkk. (2025) menegaskan bahwa kesulitan bahasa Jawa terutama muncul pada aspek pelafalan dan penguasaan kosakata akibat kompleksitas strukturnya. Di sisi lain, Azila & Febriani (2021) menambahkan bahwa persepsi siswa bahwa bahasa Jawa tidak relevan dengan kehidupan modern, metode pembelajaran yang monoton, serta kurangnya penggunaan bahasa Jawa di lingkungan sekitar turut memperparah rendahnya minat belajar. Dengan demikian, permasalahan rendahnya kemampuan

kosakata bahasa Jawa bersumber dari dua akar masalah yang saling berkaitan: keterbatasan strategi pembelajaran dan minimnya penggunaan media yang menarik dan interaktif.

Situasi ini mendorong metode pengajaran inovatif yang dapat meningkatkan hiburan dan pendidikan sehingga motivasi, pembelajaran aktif, dan penguasaan bahasa Jawa dapat ditingkatkan secara bersamaan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu model pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Luh dkk. (2025) menegaskan bahwa variasi strategi pembelajaran berbasis permainan dengan media yang menarik secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap bahasa Jawa. Rahma & Wiranti (2024) juga mengemukakan bahwa metode permainan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, di mana unsur kompetisi dan penghargaan seperti skor dan peringkat memicu antusiasme serta meningkatkan keinginan siswa untuk belajar lebih giat.

Sebagai implementasi dari model GBL, media *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dipilih sebagai sarana permainan edukatif yang dinilai sesuai untuk pembelajaran kosakata bahasa Jawa. Pemilihan media ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, teka-teki silang secara alamiah dirancang untuk melatih penguasaan kosakata melalui pengulangan (repetition) yang menyenangkan, sehingga membantu siswa memperkuat daya ingat terhadap kata-kata baru. Kedua, mekanisme permainan yang mengharuskan siswa mengisi kotak-kotak berdasarkan petunjuk makna atau definisi kata melatih kemampuan berpikir kritis dan asosiasi konsep. Ketiga, media ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD yang berada pada fase operasional konkret, di mana pembelajaran yang bersifat visual dan manipulatif lebih mudah dipahami. Keempat, teka-teki silang mudah diterapkan oleh guru dalam berbagai kondisi kelas tanpa memerlukan peralatan khusus yang kompleks. Penelitian Pristanti (2025) membuktikan bahwa penerapan permainan kata seperti teka-teki silang secara signifikan meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik, sementara Fadliyani dkk. (2024) dan Khusniyah dkk. (2025) juga membuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan peserta didik terhadap bahasa Jawa.

Meskipun demikian, ada beberapa hal yang perlu dibahas dalam penelitian ini. Penelitian-penelitian sebelumnya seringkali mengkaji implementasi model *Game-Based Learning* (GBL) secara umum tanpa mengaitkannya dengan media spesifik, atau sebaliknya, mengkaji efektivitas teka-teki silang secara umum dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia atau Asing. Penelitian yang secara khusus mengaitkan model *Game-Based Learning* (GBL) dengan media teka-teki silang dalam pengajaran bahasa Jawa, khususnya untuk siswa kelas tiga di Sekolah Dasar, masih sangat sulit. Menggabungkan keduanya berpotensi memberikan hasil yang lebih ideal karena menggabungkan pendekatan pedagogis terstruktur dengan media yang secara halus menyoroti kosakata penguasaan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, para peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna memahami dampak model pembelajaran berbasis permainan *Game-Based Learning* (GBL) dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* terhadap kemahiran bahasa Jawa siswa kelas 3 di MI PSM Sukosari, Kabupaten Madiun. Diharapkan penelitian ini dapat membantu guru memilih metode pengajaran yang lebih kreatif serta membantu siswa menjadi lebih mahir dalam bahasa Jawa sejak dini.

B. Batasan Masalah

Sebagaimana dijelaskan pada bagian latar belakang masalah, fokus penelitian ini terbatas pada permasalahan berikut.

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas III Sekolah Dasar tahun pelajaran 2025/2026.
2. Objek penelitian difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Jawa.
3. Aspek kemampuan yang diukur dibatasi pada kemampuan kosakata bahasa Jawa, khususnya pada penguasaan arti kata dan penggunaannya dalam konteks kalimat sederhana.
4. Materi pembelajaran yang digunakan berfokus pada tema kosakata bahasa Jawa sehari-hari yang sesuai dengan kurikulum bahasa Jawa kelas III Sekolah Dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada latar belakang penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *Apakah penerapan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Crossword Puzzle berpengaruh terhadap kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar?*

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar.?

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini penting karena memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan secara teoretis maupun praktis, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, seperti peserta didik, guru, sekolah, peneliti, serta pihak lain yang berkepentingan. Adapun pentingnya penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.:

1. Bagi Siswa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa melalui proses pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Crossword Puzzle* diharapkan dapat mendorong siswa belajar secara aktif sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai kosakata bahasa Jawa serta menumbuhkan apresiasi terhadap bahasa dan budaya Jawa.

2. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar dan kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa. Selain itu, penerapan model tersebut juga diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan 4kan studi ini dapat membantu anak-anak sekolah mengembangkan kebijakan dan program pendidikan bahasa Jawa yang lebih kontekstual dan berbasis lokal. Dengan menggunakan strategi pengajaran yang relevan dan menarik, sekolah dapat menjadi lebih mahir dalam mengajarkan bahasa Jawa di kelas dasar.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kebijakan dan program pembelajaran bahasa Jawa yang lebih kontekstual dan berbasis budaya lokal. Dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan relevan, sekolah dapat turut berperan dalam upaya pelestarian bahasa Jawa di lingkungan pendidikan dasar.

4. Bagi Peneliti

Studi ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Crossword Puzzle*, serta memperluas wawasan peneliti dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan yang efektif untuk pembelajaran bahasa Jawa.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil studi ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin meneliti pengaruh model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) atau media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran lain maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk memahami perbedaan antara variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, setiap variabel dijelaskan menggunakan definisi operasional berikut:

1. Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa

Kemampuan kosakata bahasa Jawa merupakan kemampuan siswa dalam memahami, mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata bahasa Jawa sesuai dengan makna dan konteks penggunaannya. Berdasarkan pendapat Suhud dkk. (2025) penguasaan kosakata merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa karena berperan penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Semakin baik penguasaan kosakata yang dimiliki siswa, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami informasi dan mengomunikasikan gagasan secara lisan maupun tulisan. Pengukuran kemampuan kosakata bahasa Jawa mengacu pada indikator, yaitu: (1) mengidentifikasi arti kosakata bahasa Jawa, (2) mencocokkan kosakata dengan maknanya, (3) memilih kosakata yang tepat berdasarkan gambar atau situasi, dan (4) menggunakan kosakata bahasa Jawa dalam konteks sederhana.

2. Model Pembelajaran Game-Based Learning berbantuan Media Crossword Puzzle

Game-Based Learning (GBL) adalah model pembelajaran yang menggabungkan aktivitas pembelajaran ke dalam proses permainan dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.. Baharudin dkk. (2022) berpendapat, *Crossword Puzzle* Ini adalah jenis media pendidikan yang terdiri dari teknik silang yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan membantu guru menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Meskipun demikian, berikut tahapan penelitian dalam studi ini: (1) penyampaian tujuan pembelajaran dan aturan permainan, (2) penyajian materi kosakata bahasa Jawa, (3) pembagian media kepada siswa, (4) pelaksanaan permainan *Crossword Puzzle* dengan mengisi teka-teki berdasarkan petunjuk yang diberikan, (5) diskusi dan pembahasan jawaban bersama guru, serta (6) pemberian umpan balik dan evaluasi hasil belajar