

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL)

a. Pengertian *Game-Based Learning* (GBL)

Game-Based Learning (GBL) adalah model pengajaran yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, kompleksitas, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan pendapat D Sulistiyowati (2025), GBL memadukan prinsip-prinsip pendidikan dengan dinamika permainan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Cinta dkk. (2021) menegaskan bahwa GBL tidak sekadar bermain untuk hiburan, melainkan bermain untuk belajar (*learning by playing*). Dalam penerapannya, GBL menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa didorong untuk menyelesaikan tantangan, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan melalui aktivitas permainan yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran.

Kangas dan Ruokamo (2023.) berpendapat, *Game-Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai fitur permainan, seperti penghargaan (*rewards*), umpan balik (*feedback*), tantangan, dan permainan karakter adalah contoh strategi pembelajaran yang menggunakan berbagai fitur permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, perhatian, kesenangan belajar, dan hasil

belajar. Melalui integrasi unsur-unsur ini, GBL dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu Videnovik dkk. (2023) menjelaskan bahwa penerapan GBL memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa karena pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang menantang, kolaboratif, dan bermakna. Unsur permainan seperti tujuan yang jelas, tantangan, kompetisi, serta umpan balik yang diberikan selama proses pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar, ketekunan, dan partisipasi siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Lebih lanjut, Islam Kireida Rona dkk. (2024) menjelaskan bahwa GBL dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, penghargaan (*rewards*), umpan balik (*feedback*), kompetisi, dan kolaborasi ke dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, pembelajaran dirancang agar lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Penerapan GBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*), sehingga mereka terlibat secara langsung dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan menyelesaikan berbagai tantangan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Melalui keterlibatan tersebut, GBL terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran bahasa Jawa, model ini menjadi pendekatan yang relevan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari, mengulang, mengingat, dan menggunakan kosakata secara aktif melalui kegiatan permainan yang menyenangkan. Dengan demikian, penguasaan kosakata bahasa Jawa dapat meningkat secara lebih efektif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

bermakna.

b. Ciri dan Prinsip GBL

Menurut Annuar dkk. (2025), *Game-Based Learning (GBL)* Ini adalah metode pengajaran yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mudah diingat. Melalui aktivitas permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan meningkatkan kemampuan kognitif lainnya. Pembelajaran yang berbentuk permainan membuat siswa lebih aktif dan terlibat karena mereka berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan mudah.

Selain itu, *Game-Based Learning (GBL)* dirancang dengan berbagai elemen permainan yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Prasetya (2025) menjelaskan bahwa GBL memanfaatkan unsur-unsur seperti tantangan (*challenge*), poin (*points*), level, penghargaan (*rewards*), papan peringkat (*leaderboard*), dan umpan

balik (*feedback*) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Keberadaan elemen-elemen tersebut mendorong siswa untuk terus berusaha menyelesaikan tugas, mencapai target yang telah ditentukan, serta memperbaiki kesalahan melalui umpan balik yang diberikan secara langsung. Maimunah dan Kusmiyati (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan menciptakan lingkungan belajar yang menarik melalui unsur tantangan, hadiah, dan umpan balik langsung. Kondisi tersebut dapat meningkatkan motivasi intrinsik, mendorong pemecahan masalah, serta membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam GBL, siswa memperoleh pengalaman belajar melalui eksplorasi, percobaan, dan pemecahan masalah yang terdapat dalam permainan,

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri dan prinsip *Game-Based Learning* (GBL) ditandai dengan adanya integrasi unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, seperti tantangan, tujuan yang jelas, aturan permainan, poin, level, penghargaan, serta umpan balik langsung. Prinsip penerapan GBL menekankan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna. Dengan menerapkan ciri dan prinsip tersebut, GBL mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, kemampuan berpikir kritis, serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif karena mereka belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

c. Kelebihan dan Kekurangan GBL

Kelebihan GBL antara lain: (1) meningkatkan motivasi belajar, (2) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (3) memperkuat daya ingat dan pemahaman, serta (4) mendorong partisipasi aktif siswa (Santoso, 2011). Namun, kelemahannya antara lain: (1) membutuhkan persiapan media yang matang, (2) waktu pembelajaran bisa lebih panjang, dan (3) guru perlu keterampilan khusus untuk mengelola kegiatan bermain agar tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran (Anggraini dan Kusumaningrum 2021)

2. Media Crossword Puzzle

a. Pengertian *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle atau teka-teki silang merupakan media pembelajaran berbasis permainan kata yang membantu siswa memahami konsep bahasa dan memperkaya perbendaharaan kosakata. Nurjanah (2020) mengemukakan pendapat bahwa teka-teki silang berfungsi sebagai alat bantu visual yang memudahkan siswa mengingat kata dan arti melalui pengisian kotak-kotak sesuai petunjuk mendatar maupun menurun. Penggunaan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran bahasa dapat membantu siswa memperkaya perbendaharaan kosakata melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Rambe & Putri (2023) menyatakan bahwa media teka-teki silang berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kosakata siswa sekolah dasar karena mendorong siswa untuk aktif mencari dan mengingat kata-kata yang telah dipelajari. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih mudah memahami

makna kata sekaligus meningkatkan kemampuan mengingat kosakata dalam jangka waktu yang lebih lama.

Selain meningkatkan penguasaan kosakata, *Crossword Puzzle* juga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Sari dkk. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media teka-teki silang menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Unsur permainan yang terdapat dalam *Crossword Puzzle* mampu mengurangi kejenuhan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dibandingkan metode ceramah yang cenderung pasif.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Mansur dkk. (2023) mengemukakan bahwa *Crossword Puzzle* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata karena menggabungkan aktivitas belajar dan bermain secara bersamaan. Ketika siswa berusaha menemukan jawaban yang tepat berdasarkan petunjuk yang tersedia, mereka secara tidak langsung melakukan proses pengulangan kosakata. Pengulangan tersebut berperan penting dalam memperkuat daya ingat dan membantu siswa memahami penggunaan kata dalam berbagai konteks.

Dapat disimpulkan dalam pembelajaran bahasa Jawa, *Crossword Puzzle* dapat dimanfaatkan untuk melatih kemampuan siswa mengenali, memahami, dan menggunakan kosakata Jawa sesuai dengan maknanya. Melalui kegiatan mengisi teka-teki silang, siswa dapat belajar mengenal arti kata, mengeja, melafalkan, serta mengingat

kosakata baru dengan cara yang lebih menarik. Media ini juga memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui proses berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, *Crossword Puzzle* menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

b. Manfaat *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Madani (2021), penggunaan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran dapat: (1) meningkatkan daya ingat terhadap kosakata baru, (2) menumbuhkan minat belajar, (3) mengasah kemampuan berpikir logis dan bahasa, serta (4) menumbuhkan kerja sama dan semangat kompetisi positif. Madani (2021) berpendapat, penggunaan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran dapat: (1) meningkatkan daya ingat terhadap kosakata baru, (2) menumbuhkan minat belajar, (3) mengasah kemampuan berpikir logis dan bahasa, serta (4) menumbuhkan kerja sama dan semangat kompetisi positif. Selain itu, penelitian oleh Pristanti (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* secara signifikan meningkatkan kemampuan kosa kata siswa sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa Jawa dan bahasa Indonesia.

c. Langkah-langkah Penggunaan *Crossword Puzzle*

Langkah-langkah penerapan media *Crossword Puzzle* Berdasarkan Kurniawati dkk. (2024) adalah sebagai berikut: (1) guru menyiapkan

daftar kata dan petunjuk terkait materi pelajaran, (2) guru menyusun teka-teki silang dengan menempatkan kata dalam kolom mendatar dan menurun, (3) siswa diminta mengisi jawaban sesuai petunjuk yang diberikan, dan (4) guru dan siswa bersama-sama memeriksa hasil serta mendiskusikan arti kata yang belum dipahami.

3. Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa

a. Pengertian Kosakata

Kosakata (*vocabulary*) adalah kumpulan kata yang dimiliki seseorang atau kelompok untuk digunakan dalam berkomunikasi. Dalam konteks bahasa Jawa, kosakata mencakup penguasaan kata-kata pada berbagai tingkat tutur (*ngoko*, *madya*, dan *krama*). Berdasarkan pendapat Aznina & Salleh (2017), penguasaan kosakata merupakan fondasi utama dalam keterampilan berbahasa, karena melalui kosakata seseorang dapat memahami makna dan menyusun kalimat secara benar. Kosakata (*vocabulary*) adalah kumpulan kata yang dimiliki seseorang atau kelompok untuk digunakan dalam berkomunikasi. Dalam konteks Bahasa Jawa, kosakata mencakup penguasaan kata-kata pada berbagai tingkat tutur, yaitu *ngoko*, *madya*, dan *krama*. seseorang dapat memahami makna serta menyusun kalimat dengan benar.

Penguasaan kosakata memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa. Asyiah (2017) menyatakan bahwa kosakata merupakan komponen dasar yang sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam mempelajari bahasa. Seseorang yang

memiliki penguasaan kosakata yang baik akan lebih mudah memahami informasi yang diterima serta mampu menyampaikan gagasan secara efektif dalam bentuk lisan maupun tulisan. Selain itu, penguasaan kosakata juga memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami bacaan, menyimak, berbicara, dan menulis. Lebih lanjut, Wicaksono Yoga Pradana dan Haryadi (2017) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata memiliki hubungan yang signifikan dengan keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin baik pula kemampuannya dalam mengungkapkan ide, pendapat, dan informasi kepada orang lain. Kosakata menjadi modal utama dalam proses komunikasi karena setiap keterampilan berbahasa memerlukan pemahaman terhadap makna kata yang digunakan.

Dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar, penguasaan kosakata menjadi aspek yang sangat penting karena siswa tidak hanya dituntut memahami arti kata, tetapi juga mampu menggunakan kosakata sesuai unggah-ungguh basa atau tingkat tutur yang tepat. Penguasaan kosakata yang baik akan membantu siswa memahami materi pelajaran, berkomunikasi dengan santun, serta melestarikan penggunaan Bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi untuk mempelajari dan mengingat kosakata bahasa Jawa secara lebih efektif. Desi dan Saleh Nurning (2017) menegaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan salah satu

indikator penting keberhasilan pembelajaran bahasa. Semakin luas kosakata yang dimiliki siswa, semakin besar pula kemampuannya dalam memahami teks, menangkap informasi, dan mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jawa merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, mengingat, dan menggunakan kata-kata bahasa Jawa secara tepat sesuai dengan makna dan tingkat tutur (ngoko, madya, dan krama) dalam berbagai situasi komunikasi. Penguasaan kosakata menjadi dasar utama dalam pengembangan keterampilan berbahasa, karena berpengaruh terhadap kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Semakin luas penguasaan kosakata yang dimiliki siswa, semakin mudah mereka memahami informasi, mengungkapkan gagasan, serta menggunakan bahasa Jawa secara santun sesuai unggah-ungguh basa. Oleh karena itu, penguasaan kosakata perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang menarik dan bermakna agar kemampuan berbahasa Jawa siswa dapat meningkat secara optimal.

b. Aspek Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa

Kemampuan kosakata bahasa Jawa mencakup tiga aspek utama: (1) pengenalan arti kata (memahami makna kosakata), (2) penggunaan kata dalam konteks kalimat yang tepat, dan (3) pelafalan kata dengan benar sesuai tingkat tutur (*unggah-ungguh basa*). Pristanti (2025) berpendapat, pembelajaran bahasa Jawa sebaiknya dilakukan dengan cara kontekstual dan menyenangkan agar siswa dapat mempraktikkan

penggunaan kata dalam situasi nyata. Pendapat tersebut didukung oleh Kartikasari dan Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat memperkaya penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Media yang bersifat visual dan interaktif membantu siswa lebih mudah mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata bahasa Jawa secara tepat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, Setiawan dan Insani (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi unggah-ungguh basa, akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Penggunaan media permainan mampu meningkatkan keterampilan berbicara, memperkuat pemahaman siswa terhadap penggunaan bahasa krama, serta mendorong siswa mempraktikkan kosakata sesuai konteks komunikasi yang benar. Hasil penelitian Zahro dan Wiranti (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu peran efektif meningkatkan hasil belajar unggah-ungguh basa pada siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga belajar menerapkan kosakata tersebut dalam percakapan sehari-hari sesuai tingkat tutur yang tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus keterampilan berbahasa Jawa siswa.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kosakata

Faktor yang memengaruhi kemampuan kosakata antara lain lingkungan bahasa, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan motivasi belajar siswa (Holidazia & Rodliyah, 2020). Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran berbasis permainan seperti GBL dapat menjadi solusi untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa secara alami. Selain itu, motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai kosakata. Sutopo & Prayitno (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berbahasa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif mencari informasi, mengulang materi, dan menggunakan kosakata yang dipelajari sehingga penguasaan kosakatanya menjadi lebih baik.

Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Budiyani & Sujarwo (2017) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih efektif karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga kosakata yang dipelajari lebih mudah tersimpan dalam ingatan jangka panjang. Berdasarkan berbagai faktor tersebut, penerapan model pembelajaran berbasis permainan seperti *Game-Based Learning* (GBL) dapat menjadi solusi untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Model ini menggabungkan unsur permainan, tantangan, umpan balik, dan penghargaan yang mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar siswa. Melalui aktivitas

belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih menggunakan kosakata secara berulang dalam berbagai situasi sehingga penguasaan kosakata berkembang secara lebih alami dan bermakna. Temuan berbagai penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi dapat membantu siswa mencapai hasil belajar bahasa yang lebih optimal.

4. Hubungan Model GBL dan Media *Crossword Puzzle* terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa

Model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Crossword Puzzle* memiliki hubungan erat dengan peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jawa karena keduanya sama-sama menekankan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berbasis pengalaman. Melalui permainan edukatif, siswa belajar mengenal dan memahami kosakata secara tidak langsung melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Rahma & Asih (2024) menyatakan bahwa penerapan media permainan dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berbahasa hingga 35% dibandingkan metode konvensional. Sejalan dengan itu, Gingga dkk. (2024) menemukan bahwa *Game-Based Learning* mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan memperkuat retensi pembelajaran jangka panjang. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Fadliyani dkk. (2024), yang membuktikan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosa kata dan pelafalan bahasa Jawa pada siswa sekolah dasar. Selain itu, Erliyana Rishanti dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model GBL mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar bahasa daerah. Pendekatan ini dinilai efektif karena menggabungkan unsur kognitif dan afektif dalam proses pembelajaran. Dalam

konteks penelitian ini, integrasi GBL dan *Crossword Puzzle* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga siswa dapat memperkaya kosakata sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap bahasa Jawa.

Namun, beberapa penelitian juga menunjukkan hasil yang tidak sepenuhnya mendukung efektivitas GBL jika tidak diterapkan secara tepat. Penelitian oleh Ramadhani dkk. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menimbulkan distraksi dan menurunkan fokus belajar apabila aturan permainan tidak jelas atau tujuan akademiknya kurang ditekankan. Sementara itu, menurut Dewi dkk. (2025), penerapan media permainan seperti *Crossword Puzzle* membutuhkan waktu persiapan yang panjang dan kemampuan guru dalam mengelola kelas agar kegiatan tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan model *Game-Based Learning* sangat bergantung pada kesiapan guru, desain permainan yang relevan, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif.

Dengan demikian, hubungan antara model *Game-Based Learning* berbantuan media *Crossword Puzzle* dan kemampuan kosakata bahasa Jawa bersifat positif namun kontekstual. Apabila diimplementasikan dengan strategi dan pengelolaan kelas yang tepat, model ini berpotensi meningkatkan kemampuan kosa kata siswa secara signifikan. Sebaliknya, tanpa perencanaan yang baik, pembelajaran dapat kehilangan fokus dan tidak memberikan hasil yang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji sejauh mana penerapan model *Game-Based*

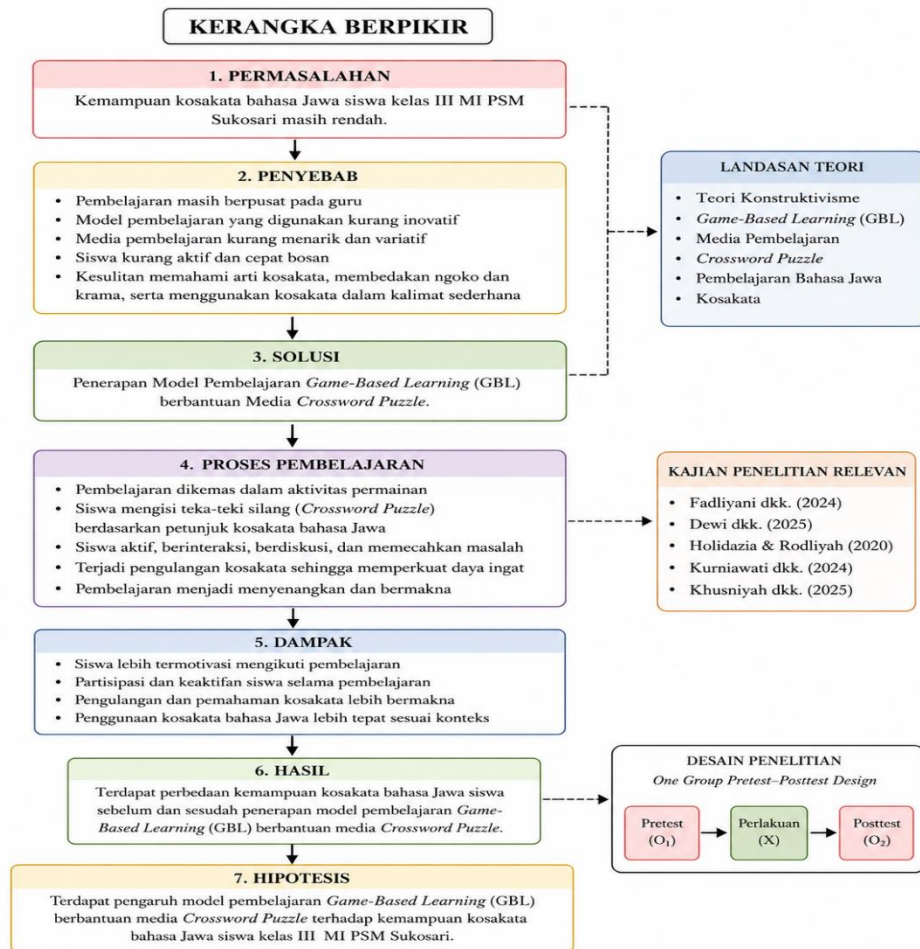
Learning berbantuan media *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Fadliyani dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan media *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa sebesar 41% di sekolah dasar.
2. Dewi dkk. (2025) menemukan bahwa *Game-Based Learning* (GBL) meningkatkan motivasi belajar bahasa daerah dan hasil belajar siswa secara signifikan.
3. Holidazia & Rodliyah (2020) menyatakan bahwa GBL efektif
4. menegaskan bahwa variasi strategi pembelajaran berbasis permainan meningkatkan keterlibatan siswa hingga 35% dan memperkuat pemahaman konsep.
5. Kurniawati dkk. (2024) dapat memperbaiki minat belajar siswa terhadap bahasa Jawa.
6. Khusniah dkk. (2025) menemukan bahwa model permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan kosa kata dan pelafalan bahasa Jawa pada siswa SD.

Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat dugaan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan media *Crossword Puzzle* berpengaruh positif terhadap kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasarkan pada kemampuan berbahasa Jawa siswa SD kelas tiga, khususnya dalam memahami penggunaan unggah-ungguh basa, memanfaatkan bahasa Jawa sederhana, dan memahami arti kata. Permasalahan tersebut disebabkan oleh metode pengajaran yang sebagian besar konvensional dan berfokus pada guru, sehingga membuat siswa pasif dan agak kurang tertarik pada proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar yang kurang beragam dan kurang menarik menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar, yang menghambat perkembangan kemampuan berbahasa Jawa secara ideal.

Sebagai solusi, penelitian ini menerapkan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Crossword Puzzle*. Model GBL mengintegrasikan

unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media Crossword Puzzle mendukung penerapan model tersebut dengan melibatkan siswa dalam kegiatan mengingat, memahami, dan menuliskan kosakata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Melalui kegiatan belajar sambil bermain, siswa diharapkan lebih termotivasi, berpartisipasi aktif, dan lebih mudah memahami serta menggunakan kosakata bahasa Jawa dalam konteks yang tepat. Dengan demikian, berdasarkan kerangka berpikir tersebut dapat diasumsikan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Crossword Puzzle* sebagai variabel bebas (X) berpengaruh terhadap kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa kelas III SD sebagai variabel terikat (Y).

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2019) hipotesis adalah solusi spekulatif terhadap suatu masalah yang telah diajukan sebagai tantangan penelitian. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pengetahuan baru tidak diperoleh dari fakta empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data, melainkan dari hipotesis yang relevan. Berdasarkan kerangka konseptual yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis penelitian ini adalah model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa kelas tiga sekolah dasar .