

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penerapan model Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL), yang didukung oleh teka-teki silang, memiliki dampak yang signifikan terhadap kemahiran kosakata bahasa Jawa siswa kelas III di MI PSM Sukosari, Kabupaten Madiun, sesuai dengan temuan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas. Hal ini dibuktikan oleh hasil Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan bahasa Jawa siswa sebelum dan sesudah tes, sehingga mendukung hipotesis alternatif dan menolak hipotesis nol.

Pengaruh tersebut terjadi karena model GBL mampu membangkitkan motivasi belajar siswa secara intrinsik melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aktif, sementara media *Crossword Puzzle* memperkuat penguasaan kosakata melalui mekanisme *retrieval practice* yang melibatkan kemampuan kognitif secara menyeluruh. Dengan demikian, model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk memperkuat kemampuan kosakata bahasa Jawa di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan penelitian yang telah diuraikan, peneliti menyampaikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang berkepentingan sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Para guru bahasa Jawa didorong untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan teka-teki silang sebagai salah satu strategi pengajaran inovatif mereka, terutama untuk materi yang berkaitan dengan pengembangan kosakata.
- b. Para guru harus memastikan bahwa aturan permainan dijelaskan dengan jelas sebelum kegiatan dimulai agar proses pembelajaran tetap terfokus dan tujuan akademik tercapai.
- c. Para guru diinstruksikan untuk membuat teka-teki silang dengan tingkat kesulitan yang bervariasi guna meningkatkan kemampuan siswa di kelas.

2. Bagi Sekoah

- a. Pihak sekolah diharapkan mendukung penerapan model dan media pembelajaran inovatif melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal., termasuk ketersediaan bahan cetak atau perangkat digital yang mendukung pembuatan media permainan edukatif.
- b. Sekolah hendaknya mendorong dan memfasilitasi guru untuk mengikuti pelatihan serta pengembangan profesional di bidang strategy

pembelajaran berbasis permainan, sehingga kompetensi pedagogis guru terus berkembang.

- c. Pihak sekolah perlu membangun budaya pembelajaran aktif dan menyenangkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya pelestarian bahasa dan budaya Jawa di lingkungan pendidikan dasar.education setting.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan rancangan penelitian kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol guna memastikan validitas internal yang lebih tinggi dan memungkinkan perbandingan yang lebih objektif antar kelompok.
- b. Ukuran sampel yang lebih besar dan lebih representatif diperlukan agar temuan penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.
- c. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak model GBL, para peneliti dapat memasukkan variabel tambahan seperti motivasi belajar, kemahiran berbahasa Jawa, atau kemampuan menulis dalam bahasa Jawa.