

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA JAWA MELALUI MODEL
GAME BASED LEARNING BERBASIS MEDIA BINGO PADA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Iin Mayasiroh, Roshidatun Ni'mah, Syailin Nichla Choirin Attalina

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama

231330001179@unisnu.ac.id, 231330001236@unisnu.ac.id, syailin@unisnu.ac.id

Abstract

Limited mastery of Javanese vocabulary remains a challenge in elementary school learning, as reflected in students' difficulties in understanding vocabulary meanings and distinguishing the appropriate use of *ngoko* and *krama* speech levels. This condition has resulted in low student participation and suboptimal learning outcomes. This study aimed to improve Javanese vocabulary comprehension, learning participation, and learning outcomes of fifth-grade students at SDIT Al-Husna 2 Jepara through the implementation of a *Game-Based Learning* model supported by bingo media. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles: planning, action, observation, and reflection. The participants were 16 fifth-grade students. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation, and were analyzed descriptively. The findings indicated that the implementation of *Game-Based Learning* using bingo media improved the quality of the learning process. The mean score increased from 75.63 in Cycle I to 91.56 in Cycle II, while the learning mastery percentage increased from 62.5% to 93.75%. In addition, students demonstrated higher participation, enthusiasm, collaboration, and better understanding of Javanese vocabulary during the learning activities. Therefore, the *Game-Based Learning* model supported by bingo media can serve as an effective instructional alternative for improving Javanese vocabulary mastery and learning outcomes among elementary school students.

Keywords: *Game-Based Learning*, bingo media, Javanese vocabulary, learning outcomes, elementary school.

Abstrak

Rendahnya pemahaman kosakata Bahasa Jawa masih menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran di sekolah dasar, yang ditandai dengan kesulitan siswa memahami makna kosakata serta membedakan penggunaan ragam bahasa *ngoko* dan *krama*. Kondisi tersebut menyebabkan keaktifan dan hasil belajar siswa belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Jawa, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas V SDIT Al-Husna 2 Jepara melalui penerapan model *Games Based Learning* berbasis media bingo. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis

secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Games Based Learning* berbasis media bingo mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 75,63 pada siklus I menjadi 91,56 pada siklus II, sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 62,5% menjadi 93,75%. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, antusiasme, kerja sama, dan kemampuan memahami kosakata Bahasa Jawa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model *Games Based Learning* berbasis media bingo dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Jawa dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Games Based Learning*, media bingo, kosakata Bahasa Jawa, hasil belajar, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal sejak usia dini. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam pelestarian budaya adalah Bahasa Jawa. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, Bahasa Jawa merupakan identitas budaya yang mengandung nilai kesantunan, etika, dan karakter masyarakat Jawa. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan keterampilan berbahasa, tetapi juga pada pembentukan karakter melalui penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks sosial budaya.

Menurut perspektif pembelajaran konstruktivistik, peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata karena kosakata menjadi fondasi utama dalam memahami isi bacaan maupun berkomunikasi secara efektif. Semakin banyak kosakata yang dimiliki peserta didik, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami makna, menyampaikan gagasan, dan menggunakan bahasa secara tepat. Sebaliknya, keterbatasan penguasaan kosakata akan menghambat proses memahami teks serta menurunkan kemampuan berkomunikasi peserta didik¹.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya penguasaan kosakata masih menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan dan didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga pemahaman terhadap

¹ Ngu Sze Ling and others, 'The Effectiveness of Game-Based Learning Strategies on Primary ESL Learners ' Vocabulary Learning The Effectiveness of Game-Based Learning Strategies on Primary ESL Learners ' Vocabulary Learning', 11.March (2022), 845–60 <<https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i2/13266>>.

kosakata berkembang secara terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta belum optimalnya hasil belajar yang dicapai².

Kondisi serupa juga ditemukan di SD IT Al-Husna 2 Jepara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa pemahaman kosakata Bahasa Jawa siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), tetapi masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Kesulitan utama yang dialami siswa adalah memahami arti kosakata dalam teks serta membedakan penggunaan ragam bahasa ngoko dan krama secara tepat. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh kebiasaan penggunaan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari sehingga intensitas penggunaan Bahasa Jawa menjadi sangat terbatas.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket dan lembar kerja siswa. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan memahami kosakata apabila tidak memperoleh bantuan langsung dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya memenuhi prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik, kolaborasi, interaksi, serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Permasalahan rendahnya penguasaan kosakata telah menjadi perhatian berbagai peneliti. Ahmad et al. menemukan bahwa penerapan model Games Based Learning mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui aktivitas permainan yang menyenangkan³. Sementara itu, penelitian Oyibochia dan Waewchimplee menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata serta hasil belajar bahasa⁴. Penelitian lain yang dilakukan Khasanah et al. juga membuktikan bahwa media permainan bingo mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus mempermudah pemahaman konsep melalui aktivitas

² Nina Sofiana and others, 'Journal on English as a Foreign Language "Lingo Climb" for Vocabulary Learning : Developing a Game-Based Learning Tool for Elementary EFL Students', 15.1 (2025), 237–67.

³ Arifin Ahmad, Dewi Amalia Rachman, and Rena Istiqomah, 'Cendikia Cendikia', 1206 (2024), 247–53.

⁴ Endurance Igho Oyibochia and Waewwalee Waewchimplee, 'ของนักรเียขนั้ นประมศเียขาปเีย นเีย 3', 16.4, 110–22.

mencocokkan informasi secara langsung⁵. Ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan, yaitu sama-sama memanfaatkan permainan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar. Selain itu, seluruh penelitian menegaskan bahwa aktivitas belajar berbasis permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan mendasar dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian Ahmad et al. lebih menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar secara umum, sedangkan penelitian Oyibochia dan Waewchimplee berfokus pada penguasaan kosakata bahasa asing. Penelitian Khasanah et al. mengembangkan media bingo pada mata pelajaran yang berbeda sehingga belum secara khusus mengkaji pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai penerapan model *Games Based Learning* berbasis media bingo untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Jawa pada siswa sekolah dasar. Hingga saat ini masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan model pembelajaran berbasis permainan dengan media bingo pada materi kosakata Bahasa Jawa, khususnya pada siswa kelas V SD IT Al-Husna 2 Jepara.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan sebagai upaya memperbaiki kualitas proses pembelajaran Bahasa Jawa melalui penerapan model *Games Based Learning* berbasis media bingo. Model ini dipilih karena mengintegrasikan unsur permainan dengan aktivitas belajar sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Melalui aktivitas mencocokkan kosakata dengan makna dalam suasana permainan, siswa diharapkan mampu membangun pemahaman kosakata secara lebih konkret sekaligus meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan model *Games Based Learning* yang dipadukan dengan media bingo dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jawa pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengkaji peningkatan pemahaman kosakata dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Jawa, meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan

⁵ Fitrotul Khasanah, Titi Anjarini, and Arum Ratnaningsih, 'Dwija Cendekia : Jurnal Riset Pedagogik', 8.3 (2024), 524–36 <<https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.94089>>.

hasil belajar siswa kelas V SD melalui penerapan model Games Based Learning berbasis media bingo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Jawa, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas V melalui penerapan model *Games Based Learning* berbasis media bingo. Penelitian tindakan kelas dipilih karena memberikan kesempatan kepada guru dan peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui tindakan yang dirancang berdasarkan permasalahan nyata di kelas. Setiap tindakan dievaluasi secara berkelanjutan sehingga hasil refleksi pada satu siklus menjadi dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Pendekatan ini memungkinkan perbaikan pembelajaran berlangsung secara sistematis dan berorientasi pada peningkatan kualitas proses maupun hasil belajar.

Desain penelitian mengacu pada model *Kemmis* dan *McTaggart* yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, media bingo, instrumen penelitian, serta skenario pembelajaran yang mengintegrasikan model *Games Based Learning*. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi perangkat pembelajaran yang telah disusun. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan pembelajaran, keaktifan siswa, serta keterlaksanaan tindakan. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan berdasarkan data yang diperoleh, sekaligus menentukan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di SD IT Al-Husna 2 Jepara pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan bahwa pemahaman kosakata Bahasa Jawa siswa masih relatif rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh masih adanya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), keterbatasan penguasaan kosakata, serta rendahnya kemampuan membedakan penggunaan bahasa *ngoko* dan *krama*. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran

yang terbatas sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal. Karakteristik tersebut menjadikan SD IT Al-Husna 2 Jepara sebagai lokasi yang relevan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD IT Al-Husna 2 Jepara yang berjumlah 16 siswa. Pemilihan seluruh siswa sebagai subjek penelitian didasarkan pada karakteristik penelitian tindakan kelas yang berfokus pada perbaikan pembelajaran dalam satu kelas secara menyeluruh. Siswa memiliki karakteristik yang heterogen, baik dari aspek kemampuan akademik maupun latar belakang penggunaan Bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan tersebut memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami kosakata, menggunakan ragam bahasa secara tepat, serta berpartisipasi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model *Games Based Learning* berbasis media bingo diharapkan mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan bermakna. Fokus tindakan dalam penelitian ini diarahkan pada peningkatan pemahaman kosakata Bahasa Jawa, keaktifan siswa selama pembelajaran, dan hasil belajar yang diperoleh pada setiap siklus.

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan tahap prasiklus untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi awal pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V. Informasi pada tahap ini diperoleh melalui observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas mengenai karakteristik siswa, metode pembelajaran yang digunakan, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Hasil prasiklus menjadi dasar dalam menyusun tindakan yang akan diterapkan pada siklus pertama sehingga kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan permasalahan yang ditemukan di lapangan.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus sebagai rancangan awal penelitian. Masing-masing siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Meskipun demikian, jumlah siklus bersifat fleksibel sesuai dengan pencapaian indikator keberhasilan penelitian. Apabila indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus pertama, penelitian dapat diakhiri tanpa melanjutkan ke siklus berikutnya. Sebaliknya, apabila hasil yang diperoleh belum memenuhi kriteria yang ditetapkan, tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada tahap refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), media bingo, instrumen observasi,

pedoman wawancara, serta tes pemahaman kosakata. Perencanaan juga mencakup penyusunan indikator keberhasilan yang digunakan sebagai acuan dalam mengevaluasi efektivitas tindakan.

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan menerapkan sintaks model *Games Based Learning* berbasis media bingo dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Guru memfasilitasi siswa untuk mempelajari kosakata melalui aktivitas permainan yang memungkinkan siswa mengenali, memahami, dan menggunakan kosakata dalam konteks yang bermakna. Selama kegiatan berlangsung, siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok, mencocokkan kosakata dengan maknanya, serta melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Penerapan model ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

Tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, keaktifan siswa, dan respons siswa terhadap penggunaan media bingo. Data observasi digunakan untuk menilai efektivitas tindakan serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti bersama guru menganalisis seluruh data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes untuk mengevaluasi ketercapaian indikator penelitian. Hasil refleksi menjadi dasar dalam menyusun perbaikan tindakan pada siklus berikutnya sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa,

Kerangka Berfikir

KERANGKA BERPIKIR



Kondisi awal pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami kosakata, membedakan penggunaan bahasa *ngoko* dan

krama, serta mencapai hasil belajar yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

Penelitian ini menerapkan model *Games Based Learning* berbasis media *bingo* sebagai tindakan perbaikan pembelajaran. Model ini mengintegrasikan aktivitas permainan dalam proses belajar sehingga mendorong siswa berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan mengidentifikasi, mencocokkan, dan mendiskusikan kosakata Bahasa Jawa. Penerapan model tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran, memperkuat pemahaman kosakata dalam konteks yang tepat, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar Bahasa Jawa.

Landasan Teori

Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui aktivitas permainan, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam proses eksplorasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta interaksi dengan lingkungan belajar. Menurut Plass et al., pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar yang bermakna karena peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas pembelajaran⁶.

Penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan kosakata dalam berbagai aktivitas yang kontekstual sehingga proses belajar tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman makna dan penggunaan kosakata secara tepat. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan kosakata secara aktif melalui interaksi maupun praktik langsung terbukti mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap kosakata baru⁷. Strategi pembelajaran kosakata yang variatif dan interaktif berhubungan secara signifikan dengan

⁶ Jan L Plass, Richard E Mayer, and Bruce D Homer, *Handbook of Game-Based Learning* (Mit Press, 2020).

⁷ Phuong-Thao Duong and others, 'Differential Effects of Input-Based and Output-Based Tasks on L2 Vocabulary Learning', 2026.

tingkat penguasaan kosakata peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode hafalan⁸.

Efektivitas *Game-Based Learning* juga didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Yu dan Trainin melalui penelitian meta-analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi maupun media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran⁹. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran, tetapi juga oleh media yang digunakan untuk memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik.

Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik *Game-Based Learning* adalah media bingo. Media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali, mencocokkan, dan menggunakan kosakata melalui aktivitas permainan yang berlangsung secara kolaboratif. Penggunaan media bingo mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Penelitian Oyibochia dan Waewchimplee menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional¹⁰. Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian Mutmainnah et al. yang menyatakan bahwa media Roulette Bingo efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton¹¹.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbasis media bingo memiliki landasan teoretis dan empiris yang kuat dalam pembelajaran bahasa. Integrasi model pembelajaran berbasis permainan dengan media bingo tidak hanya berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, tetapi juga mendukung peningkatan pemahaman kosakata dan hasil belajar. Oleh karena itu, pendekatan ini dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

⁸ Emelia Agustianti and Syofia Delfi, 'The Correlation between University Students ' Vocabul Ary Learning Strategies and The Vocabulary Mastery Level', 8.2 (2021), 153–67.

⁹ Aiqing Yu and Guy Trainin, 'A Meta-Analysis Examining Technology-Assisted L2 Vocabulary Learning', 34 (2022), 235–52 <<https://doi.org/10.1017/S0958344021000239>>.

¹⁰ Oyibochia and Waewchimplee.

¹¹ Khoirotun Qolbiah Al Mutmainnah, Hermansyah2, and Marlen, 'Jurnal Pendidikan Dan Konseling', 4 (2022), 352–58.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Implementasi penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Jawa peserta didik kelas V SDIT Al-Husna 2 Jepara melalui penerapan model *Game Based Learning* berbasis media bingo. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami kosakata Bahasa Jawa, terutama dalam mengidentifikasi makna kata dan membedakan penggunaan bahasa *ngoko* dan *krama*. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga partisipasi dan motivasi belajar peserta didik relatif rendah.

Pada siklus I, pembelajaran difokuskan pada pemahaman makna kosakata Bahasa Jawa dalam cerita *legendha* melalui permainan bingo yang didukung media flipbook, kamus mini, dan LKPD. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan antusiasme, kerja sama, dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, antara lain peserta didik belum sepenuhnya memahami mekanisme permainan, penjelasan materi belum cukup mendalam, serta jumlah kosakata pada kamus mini terlalu banyak sehingga menyulitkan sebagian peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, yaitu penyederhanaan media pembelajaran, pemberian contoh kosakata yang lebih kontekstual, simulasi permainan bingo sebelum kegiatan inti, serta pendampingan guru yang lebih intensif. Selain itu, pembelajaran didukung dengan penggunaan media flipbook dan web Duck Race untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya, ditandai dengan meningkatnya partisipasi dalam diskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Jawa dalam konteks sederhana.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan proses dan hasil pembelajaran Bahasa Jawa peserta didik kelas V SDIT Al-Husna 2 Jepara setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbasis media bingo. Pada kondisi pra-siklus, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan memahami kosakata Bahasa Jawa, khususnya dalam membedakan penggunaan bahasa *ngoko* dan *krama* serta memahami makna kosakata

dalam konteks cerita *legendha*. Kondisi tersebut menjadi dasar dilakukannya tindakan pada siklus I dan siklus II.

Pada siklus I, penerapan permainan bingo mulai meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan pemahaman awal peserta didik terhadap kosakata Bahasa Jawa. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan masih terdapat kendala berupa belum optimalnya pemahaman terhadap mekanisme permainan dan materi sehingga ketuntasan belajar belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hasil belajar peserta didik pada siklus I disajikan pada Tabel 1.

Table 1 Distribusi Frekuensi Nilai Peserta Didik Siklus I

No	Nilai	Frekuensi
1	70	1
2	75	1
3	80	2
4	85	1
5	95	5
6	100	6
Jumlah		16
Rata-rata		75,6
Nilai Terendah		50
Nilai Tertinggi		100
Presentase Ketuntasan		62,5%

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, antara lain penyederhanaan media pembelajaran, pemberian simulasi permainan, penjelasan materi yang lebih kontekstual, serta pendampingan guru yang lebih intensif. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya partisipasi peserta didik, kemampuan memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Jawa, serta hasil belajar. Rata-rata nilai meningkat dari 75,63 menjadi 91,56, sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 62,5% menjadi 93,75%, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Table 2 Distribusi Frekuensi Nilai Peserta Didik Siklus II

No	Nilai	Frekuensi
1	70	1
2	75	1

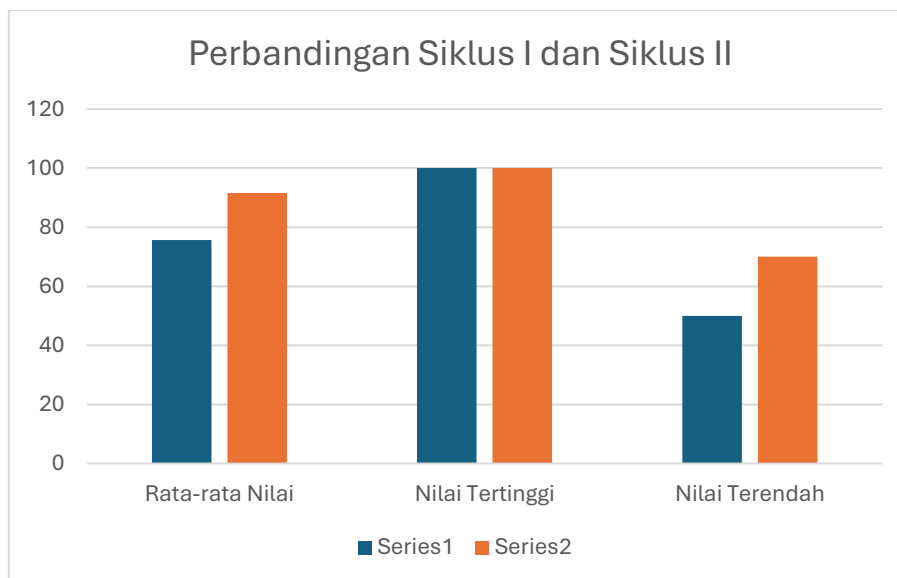
3	80	2
4	85	1
5	95	5
6	100	6
Jumlah		16
Rata-rata		91,56
Nilai Terendah		70
Nilai Tertinggi		100
Presentase Ketuntasan		93,75%

Peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 dan Diagram 1. Rata-rata nilai meningkat sebesar 15,93 poin, jumlah peserta didik yang mencapai KKM bertambah dari 10 menjadi 15 orang, sedangkan persentase ketuntasan meningkat dari 62,5% menjadi 93,75%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis media bingo tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, dan terlibat selama proses pembelajaran sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Table 3 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Dibandingkan	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Peserta Didik	16	16
2	Rata-rata Nilai	75,63	91,56
3	Nilai Tertinggi	100	100
4	Nilai Terendah	50	70
5	Jumlah Peserta Didik Tuntas	10	15
6	Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	6	1
7	Persentase Ketuntasan	62,5%	93,75%

Diagram Perbandingan Hasil Belajar siklus I dan siklus II



B. Pembahasan

Penerapan model *Games Based Learning* berbasis media *bingo* terbukti mampu meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Jawa, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik kelas V SDIT Al-Husna 2 Jepara. Pada kondisi awal, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami arti kosakata, membedakan penggunaan bahasa *ngoko* dan *krama*, serta menggunakan kosakata dalam konteks yang tepat. Setelah tindakan diterapkan, terjadi peningkatan secara bertahap pada setiap siklus. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar mencapai 75,63 dengan persentase ketuntasan 62,5%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 91,56 dengan persentase ketuntasan 93,75%. Peningkatan tersebut diikuti oleh meningkatnya keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi selama permainan berlangsung. Perbaikan tindakan pada siklus II melalui penyederhanaan media, pemberian simulasi permainan, penjelasan materi yang lebih rinci, dan pendampingan guru yang lebih intensif turut mendukung peningkatan pemahaman kosakata dan hasil belajar peserta didik.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Menurut Hui dan Mahmud, *Game Based Learning* meningkatkan pemahaman konsep melalui keterlibatan peserta didik dalam aktivitas kognitif, sosial, dan emosional secara bersamaan¹². Hal ini sejalan

¹² Hii Bii Hui and Muhammad Sofwan Mahmud, 'Influence of Game-Based Learning in Mathematics Education on the Students ' Cognitive and a Ective Domain : A Systematic Review', 2019.

dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar aktif. Aktivitas permainan bingo memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali, mencocokkan, mendiskusikan, dan menggunakan kosakata secara langsung sehingga pemahaman berkembang secara lebih mendalam¹³. Selain itu, penggunaan kosakata dalam aktivitas yang kontekstual mendukung penguasaan kosakata sebagaimana dikemukakan Nation¹⁴, sedangkan peningkatan keaktifan peserta didik mencerminkan terciptanya lingkungan belajar yang mampu mendorong partisipasi aktif sebagaimana dikemukakan Fredricks et al¹⁵. Temuan ini juga didukung oleh Hamari et al. yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung¹⁶.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Aryasandy et al. yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan penguasaan kosakata, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik¹⁷. Penelitian Ozdemir juga memperkuat temuan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan meningkatkan retensi materi peserta didik¹⁸. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena mengintegrasikan model *Games Based Learning* dengan media *bingo* pada pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar yang berfokus pada peningkatan pemahaman kosakata. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi pada penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh kesesuaian model pembelajaran, media yang digunakan, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara interaktif. Penerapan model *Games Based Learning* berbasis media *bingo*

¹³ Lev S Vygotsky, 'Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes' (Harvard university press, 1978).

¹⁴ Ian S P Nation, *Learning Vocabulary in Another Language* (Cambridge university press, 2022).

¹⁵ Jennifer A Fredricks, Amy L Reschly, and Sandra L Christenson, *Handbook of Student Engagement Interventions: Working with Disengaged Students* (Academic Press, 2019).

¹⁶ Juho Hamari and others, 'Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement, Flow and Immersion in Game-Based Learning', *Computers in Human Behavior*, 54 (2016), 170–79.

¹⁷ Nensy Aryasandy and Yerizon Yerizon, 'Interactive Edutainment Game: Learning Media for Integer Operations for Middle School Students', *JDIME: Journal of Development and Innovation in Mathematics Education*, 2.2 (2024), 115–26.

¹⁸ Osman Özdemir, 'Kahoot! Game-Based Digital Learning Platform: A Comprehensive Meta-Analysis', 2025, 1–24 <<https://doi.org/10.1111/jcal.13084>>.

terbukti menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penerapan model *Games Based Learning* berbasis media bingo terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa pada siswa kelas V SDIT Al-Husna 2 Jepara. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa terlibat secara langsung dalam proses memahami serta menggunakan kosakata Bahasa Jawa. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap pada setiap siklus juga berkontribusi terhadap meningkatnya keaktifan siswa selama kegiatan belajar.

Peningkatan proses pembelajaran diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 75,63 pada siklus I menjadi 91,56 pada siklus II, sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 62,5% menjadi 93,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Games Based Learning* berbasis media bingo mampu membantu siswa memahami makna kosakata, membedakan penggunaan ragam bahasa *ngoko* dan *krama*, serta menerapkan kosakata dalam konteks pembelajaran secara lebih tepat.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Games Based Learning* berbasis media bingo merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Jawa, keaktifan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan model pembelajaran berbasis permainan yang didukung media sederhana dan kontekstual dapat menjadi salah satu strategi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih bermakna serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, Emelia, and Syofia Delfi, 'The Correlation between University Students ' Vocabulary Ary Learning Strategies and The Vocabulary Mastery Level', 8 (2021), 153–67
- Ahmad, Arifin, Dewi Amalia Rachman, and Rena Istiqomah, 'Cendikia Cendikia', 1206 (2024), 247–53
- Aryasandy, Nensy, and Yerizon Yerizon, 'Interactive Edutainment Game: Learning Media for Integer Operations for Middle School Students', *JDIME: Journal of Development and Innovation in Mathematics Education*, 2 (2024), 115–26
- Duong, Phuong-Thao, Maribel Montero Perez, Piet Desmet, and Elke Peters, 'Differential

- Effects of Input-Based and Output-Based Tasks on L2 Vocabulary Learning', 2026
- Fredricks, Jennifer A, Amy L Reschly, and Sandra L Christenson, *Handbook of Student Engagement Interventions: Working with Disengaged Students* (Academic Press, 2019)
- Hamari, Juho, David J Shernoff, Elizabeth Rowe, Brianno Collier, Jodi Asbell-Clarke, and Teon Edwards, 'Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement, Flow and Immersion in Game-Based Learning', *Computers in Human Behavior*, 54 (2016), 170–79
- Hui, Hii Bii, and Muhammad Sofwan Mahmud, 'Influence of Game-Based Learning in Mathematics Education on the Students ' Cognitive and a Ective Domain : A Systematic Review', 2019
- Khasanah, Fitrotul, Titi Anjarini, and Arum Ratnaningsih, 'Dwija Cendekia : Jurnal Riset Pedagogik', 8 (2024), 524–36 <<https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.94089>>
- Ling, Ngu Sze, Azlina Abdul Aziz, Ngu Sze Ling, and Azlina Abdul Aziz, 'The Effectiveness of Game-Based Learning Strategies on Primary ESL Learners ' Vocabulary Learning The Effectiveness of Game-Based Learning Strategies on Primary ESL Learners ' Vocabulary Learning', 11 (2022), 845–60 <<https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i2/13266>>
- Mutmainnah, Khoirotun Qolbiah Al, Hermansyah2, and Marlen, 'Jurnal Pendidikan Dan Konseling', 4 (2022), 352–58
- Nation, Ian S P, *Learning Vocabulary in Another Language* (Cambridge university press, 2022)
- Oyibochia, Endurance Igbo, and Waewwalee Waewchimplee, 'ของน ้ กเร ี ยนช ี่ นประมศ ี ษาป ี ท ี่ 3', 16, 110–22
- Özdemir, Osman, 'Kahoot ! Game-Based Digital Learning Platform : A Comprehensive Meta-Analysis', 2025, 1–24 <<https://doi.org/10.1111/jcal.13084>>
- Plass, Jan L, Richard E Mayer, and Bruce D Homer, *Handbook of Game-Based Learning* (Mit Press, 2020)
- Sofiana, Nina, Aprilia Riyana Putri, Muhammad Alie Muzakki, and Husni Mubarak, 'Journal on English as a Foreign Language “ Lingo Climb ” for Vocabulary Learning : Developing a Game-Based Learning Tool for Elementary EFL Students', 15 (2025), 237–67
- Vygotsky, Lev S, 'Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes' (Harvard university press, 1978)
- Yu, Aiqing, and Guy Trainin, 'A Meta-Analysis Examining Technology-Assisted L2 Vocabulary Learning', 34 (2022), 235–52 <<https://doi.org/10.1017/S0958344021000239>>