

Pengaruh Model *Games Based Learning* Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa *Krama* Kelas V SDN 03 Sekuro

Hilmalia Rahma^{1*}, Dwiana Asih wiranti²

¹ Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

² Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

hilmaliarahma20@gmail.com

Abstrack

The development of the use of Javanese Krama is influenced by educational practices and models at home, school, and the surrounding environment. Many parents often accustom their children to using Ngoko, Indonesian, and even English rather than using Javanese krama. Sadly, students who do not master the Javanese language are very much found. This study aims to determine the effect of the games-based learning model on the Javanese language skills of fifth grade students at SD Negeri 03 Sekuro in the 2023/2024 school year. This research method includes quantitative research with pre-test and post-test one group design. The research site was located at SD Negeri 03 Sekuro and the population in this study were all students in class V, while the sample was taken as many as 12 class V students. Data collection techniques using observation and tests. Based on the results of the t test calculation obtained tcount is 8.022 while the t table is 1.796. Because tcount > t table is 8.022 > 1.796 then the t test learning model games based learning affects the skills of Javanese language manners class V SD Negeri 03 Sekuro.

Keyword: Language Skills, Games, Learning

Abstrak

Perkembangan penggunaan bahasa Jawa Krama dipengaruhi oleh praktik dan model pendidikan di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar. Ada banyak Orang tua kerap membiasakan anak-anaknya menggunakan bahasa *Ngoko*, bahasa Indonesia, bahkan bahasa Inggris daripada menggunakan bahasa Jawa *krama*. Mirisnya peserta didik yang kurang menguasai bahasa Jawa *krama* inggil sangatlah banyak dijumpai. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model *games based learning* terhadap keterampilan berbahasa Jawa *krama* siswa kelas V di SD Negeri 03 Sekuro tahun ajaran 2023/2024. Metode Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan desain *pre-test dan post-test one group design*. Tempat penelitian berlokasi di SD Negeri 03 Sekuro dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas V, Sementara sampel diambil sebanyak 12 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Berdasarkan hasil hitung uji t diperoleh t_{hitung} adalah 8.022 sedangkan t_{tabel} yaitu 1.796. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8.022 > 1.796$ maka uji t model pembelajaran *games based learning* berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa Jawa *krama* kelas V SD Negeri 03 Sekuro

Kata kunci: Keterampilan Bahasa, Games, Learning

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa diartikan sebagai landasan utama siswa dalam mempelajari bahasa. Bahasa juga diartikan sebagai hasil budaya yang hidup dan berkembang dimasyarakat agar bisa membantu perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Sekolah di Jawa Tengah menerapkan muatan lokal berupa mata pelajaran bahasa Jawa, tapi dengan berkembangnya waktu sang at jarang diajarkan berkomunikasi memakai bahasa Jawa, terutama bahasa Jawa *krama*. Bahasa Jawa memiliki banyak fungsi bagi orang Jawa, termasuk sebagai lambang kebanggaan, identitas, dan alat komunikasi di rumah maupun dimasyarakat (Wahyuni, 2020). Bahasa Jawa *krama* yaitu jenis bahasa Jawa yang mempunyai ungguh-ungguhanya atau sopan santunya dalam menerapkan kosakata *krama* yaitu ada *krama Andhap* dan *Krama Inggil* (Usnantika et al., 2020). Siswa harus diajarkan sopan santun yang didasarkan pada nilai-nilai budaya lokal di kelas bahasa Jawa. Selain itu,

mereka harus diajarkan untuk menggunakan bahasa Jawa dengan benar saat berbicara. (Atin Et Al., 2021).

Bahasa Jawa memiliki dua ragam bentuk yaitu ragam *Ngoko* dan ragam *krama* yang memiliki fungsi sesuai tingkatannya (Idatussofiyah, 2019). Penggunaan bahasa Jawa *krama* ketika berkomunikasi digunakan agar peserta didik mampu dijadikan sebagai identitas suku dan budaya di daerahnya. Oleh karena itu, praktik dan model pendidikan yang ada di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar memengaruhi perkembangan penggunaan bahasa Jawa *Krama*. Jika siswa dapat menggunakan bahasa Jawa di sekolah dan di lingkungan mereka, mereka akan lebih sopan saat berbicara dengan orang yang lebih tua. (Wiranti & Hadiningsih, 2023).

Keterampilan berbahasa terbagi menjadi empat bagian, diantaranya adalah 1) Menyimak; 2) Berbicara; 3) Membaca; 4) Menulis (Tarigan, 2013). Menyimak merupakan suatu bentuk mendengarkan dengan pemahaman yang penuh perhatian dan apresiasi. Keterampilan menyimak sangat berdampak pada pemahaman siswa saat proses pembelajaran dalam menerima informasi yang diberikan guru (Niland et al., 2020). Menulis, sebagai salah satu keterampilan berbahasa, adalah komponen penting yang diajarkan kepada peserta didik di sekolah dasar. Penulisan merupakan metode seseorang mengkomunikasikan pikiran, ide, dan perasaan ke individu lain secara tertulis. Aspek berbicara yang harus diperhatikan yaitu Pelatihan dan pengembangan keterampilan berbicara siswa yang dilakukan secara sistematis dan terarah. (Wahyuni, 2020). Oleh karena itu, Keterampilan berbahasa Jawa *krama*, juga dikenal sebagai "unggah ungguh", mencakup adat sopan santun, tatasusila, etika dan tata *krama* dalam bahasa Jawa. (Arfianingrum, 2020).

Faktor yang mempengaruhi ketrampilan berbicara diantaranya ada kebahasaan dan non kebahasaan (Carlian & Nisa, 2023). Faktor kebahasaan sendiri memiliki indikator 1) pelafalan, 2) pemilihan kosakata/diksi, dan 3) ketepatan susunan kalimat (Nurgiyanto, 2015). Pada saat pembelajaran keterampilan berbicara, guru disebut sebagai media utama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru memiliki kemampuan untuk mengelola kelas dan menggunakan metode yang tepat untuk mengembangkan keterampilan (Carlian & Nisa, 2023). Menurut pendapat-pendapat ini, keterampilan berbahasa dapat didefinisikan sebagai kecakapan atau kemahiran berbahasa yang mencakup aspek-aspek seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 03 Sekuro ditemukan adanya kemampuan berbahasa Jawa *krama* yang rendah. Dari segi ketika beberapa anak diajak berkomunikasi dengan bahasa Jawa *krama* mereka kesulitan menangkap atau memahami bahasa Jawa *krama*. Adapun faktor lain yang menyebabkan rendahnya ketrampilan berbahasa Jawa *krama* yaitu Orang tua kerap membiasakan anaknya untuk memakai bahasa *ngoko*, bahasa Indonesia, bahkan bahasa Inggris daripada menggunakan bahasa Jawa *krama*. Mirisnya peserta didik yang kurang menguasai bahasa Jawa *krama* inggil sangatlah banyak dijumpai di sekolah.

Guru kelas V SD Negeri 03 Sekuro sudah berupaya meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa *krama* dengan program pembiasaan. Akan tetapi program tersebut banyak difokuskan pada kegiatan di luar kelas. Pembelajaran bahasa Jawa sendiri belum menerapkan pembiasaan tersebut. Apalagi ketika dijumpai ada anak yang tidak menggunakan bahasa Jawa *krama* ia tidak mendapatkan teguran. Hal ini mengakibatkan program pembiasaan berbahasa Jawa *krama* berangsur hilang.

Model pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri 03 Sekuro sejauh ini baru menerapkan model pembelajaran ceramah dan penugasan. Model pembelajaran ini dirasa kurang menarik karena dijumpai dalam penggunaannya masih banyak yang salah, apalagi ketika peserta didik berbicara dengan guru. Kesulitan lain yang ditemui dalam pembelajaran bahasa Jawa *krama* yaitu hambatan yang dimiliki peserta didik. Bisa jadi peserta didik kurang minat mempelajari santun berbahasa Jawa, peserta didik juga kurang terbiasa dalam penggunaan bahasa Jawa *krama* entah di sekolah ataupun di lingkungan, dan kerap peserta didik bosan dengan pelajaran berbahasa Jawa karena metode yang guru terapkan adalah berupa ceramah. Oleh sebab itu, perlu adanya alternatif model pembelajaran lain untuk bisa lebih meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa *krama*.

Alternatif tersebut bisa menggunakan model *games based learning*. Ada beberapa alasan

mengapa dipilih model *games based learning* karena dalam penggunaan model ini peserta didik diharapkan dapat aktif dalam belajar, mampu mengekspresikan pendapatnya, serta memperbanyak kosakata bahasa Jawa *krama* yang dimiliki peserta didik agar bisa menggunakan dengan benar dan sesuai tingkatannya. Model ini sebelumnya pernah diteliti oleh (Winatha & Setiawan, 2020) dengan judul “Pengaruh *Games based learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar” penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan belajar secara signifikan pada prestasi belajar.

Ada juga (Atin et al., 2021) meneliti dengan judul “Ketrampilan Bahasa Jawa Ragam *Krama* Menggunakan Media *Fun Learning Mat* Di MI Muhammadiyah 10 Yanggong” Penelitiannya menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya kosakata yang belum diketahui dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam penelitian lain menurut (Usnantika et al., 2020) dengan judul “Analisis Ketrampilan Berbicara Menggunakan Bahasa Jawa *Krama* Inggil Pada Siswa Kelas II SD Negeri III Karanggede” menjelaskan bahwa hasil penelitiannya berupa dua belas siswa tersisa ada empat peserta didik yang masih memiliki nilai rendah, hal ini dikarenakan mereka memperoleh nilai yang kurang dari kriteria kelulusan minimum (KKM) dan juga nilainya kurang dari empat aspek yang dibuat oleh peneliti.

Model *games based learning* merupakan model pembelajaran bertema permainan yang menggunakan elemen pembelajaran yang menyenangkan dan digunakan selama proses pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan materi dapat tersampaikan dengan baik dan benar (Wiseza & Andini, 2020). Model pembelajaran ini dapat juga menjadi acuan kreatifitas bapak ibu guru guna menciptakan suasana belajar yang tidak monoton ceramah saja, kelas menjadi hidup, serta peserta didik menjadi semangat mengikuti pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik lebih efektif menyerap materi. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh model *games based learning* terhadap ketrampilan bahasa Jawa *krama* inggil kelas V SDN 03 sekuro.

METODE/EKSPERIMEN

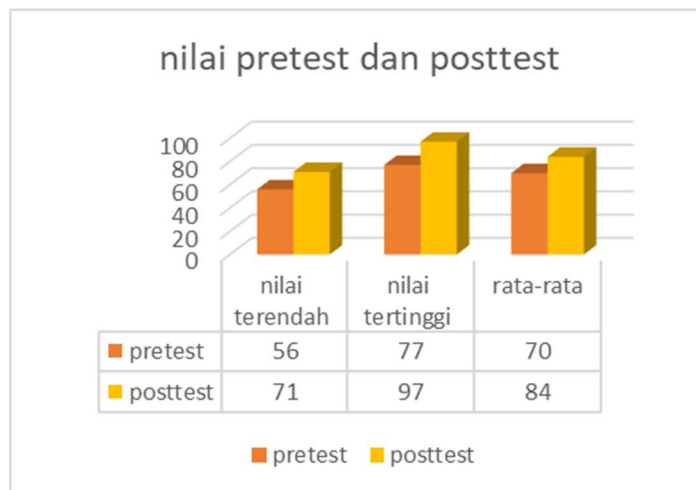
Jenis Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *desain pre-test* dan *post-test one grup design*. Untuk penelitian ini, model one grup pre-test-post-test digunakan untuk desain pre-eksperimen. Ini dipilih karena ada pre-test sebelum perlakuan, yang memungkinkan untuk membandingkan hasil perlakuan dengan kondisi sebelumnya. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang memenuhi syarat untuk menguji sebab akibat (Sugiono, 2017). Tempat penelitian berlokasi di SD Negeri 03 Sekuro dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dikelas V, Sementara sampel diambil sebanyak 12 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes lisan. Untuk menganalisis data keterampilan berbahasa Jawa *krama* yang bersifat kuantitatif digunakan statistik uji t. Setelah uji prasyarat analisis, uji hipotesis dilaksanakan. Tujuan uji hipotesis adalah untuk mengetahui apakah distribusi data skor nilai keterampilan berbicara anak normal atau tidak. Ini menentukan metode analisis data. Kriteria pengujian merupakan jika $X^2_{hitung} < X^2$ maka H_0 diterima yang berarti data tersebut adalah berdistribusi normal. Dalam Penelitian ini menerapkan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran berbasis game berpengaruh pada ketrampilan berbahasa Jawa *krama*. Analisis regresi linier sederhana dilakukan dengan memakai 22 Statistical Package for Social Science (SPSS) untuk Windows, sementara tingkat kepercayaan yang digunakan dalam regresi linear 95% probabilitas sederhana atau tingkat signifikansi 0,05 (α 0,05).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Soal-soal yang dijawab siswa digunakan untuk mengukur keterampilan berbahasa Jawa *krama*. Hasil uji validitas, yang mencakup 12 soal menunjukkan bahwa

semua pernyataan di dalam angket valid. Dari 20 soal bantuan terdapat bahwa 12 item tes valid serta 8 item tes dinyatakan tidak valid. Kemudian, berdasarkan standar, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka hasil soal valid yang akan digunakan, serta butir Soal-soal yang tidak memenuhi syarat akan dihapus atau dihapus. Diberikan kepada siswa terdiri dari 12 soal. Berikut adalah hasil nilai *pretest* dan *post test* siswa kelas V SD Negeri 03 Sekuro:



Gambar.1. Diagram pretest dan posttest

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi *pretest* yang diperoleh siswa kelas V SDN 03 Sekuro sebesar 77, nilai terendah 56, dan rata-rata nilai *pretest* sebesar 70. Oleh karena KKM mata pelajaran bahasa Jawa dikelas V adalah 75 maka siswa belum tuntas sebanyak 9 siswa dan siswa yang sudah tuntas sebanyak 3 siswa sebelum tindakan dilakukan. Kemudian diketahui bahwa nilai tertinggi dari *posttest* 97, nilai terendah yaitu 71, dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 84. Nilai *posttest* terdapat siswa yang tuntas dalam keterampilan bahasa Jawa *krama* sebanyak 11, dan siswa yang belum memenuhi ketuntasan sebanyak 1 siswa. Gambar tersebut menunjukkan bahwa hasil nilai berbeda antara sebelum dan sesudah perlakuan model pembelajaran berbasis game; nilai rata-rata *posttest* lebih besar daripada nilai rata-rata *pretest*.

Paired Samples Test

Paired Differences							t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error					
air 1 – pretest		-	2.01	.581	-	-	-	1	.000
air 1 – posttest		4.66667	509	71	5.94700	3.38634	8.022	1	

Tabel 1. paired sample t test

Berdasarkan hasil hitung uji t diperoleh t_{hitung} adalah 8.022 sedangkan t_{tabel} yaitu 1.796. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8.022 > 1.796$ maka uji t model pembelajaran *games based learning* berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa Jawa *krama* kelas V SD Negeri 03 Sekuro. Nilai signifikansi hasil ketrampilan berbahasa Jawa *krama* sebesar 0,000 dan nilai α 0,05. Maka dapat dilihat pengujian hipotesis uji tanding bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data metode kuantitatif, disimpulkan model pembelajaran berbasis game memberikan pengaruh terhadap ketrampilan berbahasa Jawa *krama* pada siswa kelas V SD Negeri 03 Sekuro. Sebagai bukti, hasil nilai rata-rata *post test* meningkat dari 70 menjadi 84. Pre test berlangsung melalui tes lisan dengan dibacakan soalnya oleh peniliti. Setelah pre test dilakukan, siswa diberi perlakuan atau treatment materi bahasa Jawa *Krama* tentang kosakata sehari-hari dengan menggunakan model *games based learning*. Treatment yang telah dilakukan sebanyak 3x pertemuan, dilanjut dengan siswa melaksanakan post test melalui tes lisan yang sama saat melaksanakan pretest. Bisa diketahui setelah adanya penelitian siswa lebih banyak menguasai kosakata bahasa Jawa *krama* daripada sebelum penelitian, yang mana dalam penggunaan kosakata dasar seperti “kulo, jenengan, sampeyan” belum mengerti sama sekali penempatan kepada siapa ia berbicara dan pelafalan kosakatanya, bahkan ada satu siswa yang memang tidak mengenal bahasa Jawa *krama* sebelumnya dikarenakan memang kebiasaan sehari-hari tidak pernah memakainya. Dibuktikan juga pada perhitungan *pretest* dan *posttest* dengan uji regresi menghasilkan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,607, maka hasilnya menunjukkan variabel bebas (x) memiliki pengaruh sebesar 60.7% terhadap variabel terikat (Y). Dengan adanya hasil tersebut diketahui bahwa *model games based learning* memiliki pengaruh yang signifikan pada ketrampilan berbahasa Jawa *krama*.

Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang relevan oleh (Winatha & Setiawan, 2020) yang berjudul “*Pengaruh Game based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar*”. Berdasarkan penelitian diketahui bahwa hasil tersebut memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi siswa untuk belajar keterampilan interpersonal. dapat dilihat bahwa Nilai sig. output (P) 0.000 berada di bawah 0.05 (α). Diungkapkan juga bahwa Pembelajaran berbasis game memiliki kemampuan untuk mengubah paradigma pembelajaran dari berpusat guru ke berpusat siswa. Teori belajar konstruktivis menyatakan bahwa siswa yang terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri akan membuat belajar mereka lebih bermakna. Hal ini dikemukakan juga oleh penelitian sebelumnya dari Rizky Fitri dkk di tahun 2022, judulnya yaitu: “*pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan berbicara siswa kelas IV SDN 8 Utan Tahun 2021/2022*”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*. Dari Hasil penelitian ini diketahui metode bermain peran memiliki pengaruh terhadap ketrampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN 8 Utan, sebagai bukti hasil analisis data kuantitatif *independent sample T-Tes* didapati nilai signifikansi sebesar 0,040 yang artinya $0,040 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. (Fitri et al., 2022).

Model pembelajaran *games based learning* dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan membutuhkan banyak peran peserta didik didalamnya yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka (Asmaka, 2019). Menurut Charlier (dalam Wahyuning, 2022) *games based learning* merupakan penerapan game atau permainan, baik itu digital ataupun tradisional untuk meningkatkan pengajaran, pembelajaran, dan penilaian. Dari uraian tersebut *games based learning* merupakan sebuah pembelajaran yang dikemas dengan permainan guna membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penerapan model *games based learning* memiliki enam langkah, berikut sintak dalam proses pembelajarannya (Samudera, 2020):

- Menentukan *games* sesuai materi yang akan dipelajari. Guru menentukan *game* yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran yang searah dengan materi yang diajarkan. Game yang dipilih juga harus disesuaikan kondisi lingkungan dan peserta didik.
- Penjelasan Konsep. Guru memberi materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar memahami konsep materi yang akan menjadi bahan *game*. Bisa dilanjut diselingi tanya jawab untuk menyesuaikan kondisi kelas.
- Aturan-aturan yang berlaku di dalam *game*. Peserta didik diminta untuk memahami dan memahami alur permainan sebelum permainan dimulai. Guru juga menjelaskan tata tertib yang harus dipatuhi untuk dilakukan oleh peserta didik selama game berlangsung.

- d. Memainkan Game. Peserta didik melaksanakan *game* memakai media yang disiapkan guru. Media yang digunakan diartikan sebagai alat yang membantu proses game berlangsung.
- e. Merangkum Pengetahuan. Peserta didik pada tahap ini bisa merangkum atau menulis catatan yang dijelaskan guru selama *permainan* berlangsung. Peserta didik dilatih menyimpulkan materi yang telah mereka dengarkan saat permainan berlangsung.
- f. Melakukan Refleksi. Melaksanakan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan. Melalui tanya jawab bagaimana materi tersebut sudah menyerap ke peserta didik.

Berdasarkan Proses pembelajaran yang dilakukan peneliti, pembelajaran dimulai dari menyampaikan materi terlebih dahulu sebagai bahan ajar. Melalui *games* bernama "*clap boom clath*" dimana setiap siswa akan berbaris saling berhadapan dengan teman sebangkunya, Karena saat tindakan ada siswa yang tidak berangkat satu anak maka bisa berpasangan tanpa ada ganjil yang semula berjumlah 13 siswa. Kemudian siswa dibacakan aturan permainan yang setiap pengucapan "*clap*" maka siswa harus bertepuk tangan, sementara "*boom*" menepukkan tangan ke lantai, dan "*clath*" mengambil kertas kuis yang telah disiapkan dan nantinya diletakkan didepan siswa yang saling berhadapan untuk direbutkan. Kemudian bagi siswa yang bisa mengambil kuis terlebih dahulu bertugas membacakan kalimat berbahasa Indonesia kepada teman yang kalah cepat mengambil kuis tersebut untuk diterjemahkan kedalam bahasa Jawa *krama*. Begitu seterusnya sampai permainan dinyatakan selesai. Setelah *game* selesai siswa diminta maju satu persatu untuk tes lisan sejauh mana penambahan kosakata bahasa Jawa *krama* yang dipahami siswa.

Penerapan *games based learning* pada pembelajaran dikelas V berlangsung cukup baik, dikarenakan siswa sangat antusias untuk menjawab kuis yang diberikan, bahkan ketika soal kuis habis mereka masih tergiur untuk melanjutkan permainan. Dengan menggunakan model pembelajaran bertema game, peserta didik maupun guru dapat menghilangkan kejenuhan selama proses belajar dan membuat peserta didik lebih antusias dan lebih aktif di kelas (Nur 'Aini, 2018). Kendala yang dialami saat pembelajaran berlangsung yaitu terdapat satu siswa yang bukan asli keturunan Jawa, ia baru saja pindah sekolah satu bulan lalu dari Sumatera. Sehingga dalam pemahaman kosakata bahasa Jawa *krama* dia sedikit kesusahan tapi masih bisa mengikuti, karena dia paham seorang itu berbicara apa dalam bahasa Jawa *krama* tapi belum bisa mengucapkan dalam bentuk yang sama. Tapi dengan baiknya ia mampu menyelesaikan tes lisan dengan nilai diatas KKM, karena saat pembelajaran ia sangat antusias mempelajari bahasa yang menurutnya masih asing walaupun dalam menjawab soal masih terbata-bata.

Proses pembelajaran model *games based learning* merupakan sebuah model yang terintegrasi oleh dunia nyata, terpusat pada peserta didik dan mampu memberikan hasil peningkatan hasil belajar peserta didik (Taupik & Fitria, 2021), dan dalam penerapannya model berbasis *game* ini diharapkan bisa menjadikan minat belajar tinggi dan berpikir secara langsung melalui tindakan yang dilakukan peserta didik (Susriyati & Yurida, 2019). Pembelajaran Berbasis *Game* terbukti lebih efektif daripada pembelajaran tradisional dalam meningkatkan retensi pengetahuan, motivasi, dan pembelajaran bermakna, mendorong pemikiran kritis, keterampilan pengambilan keputusan, dan kinerja akademik (Maulida et al., 2022). Guru dalam proses pembelajaran sebaiknya memilih berbagai model yang sesuai karakteristik peserta didik. Jika model yang digunakan tidak sesuai dengan kondisi peserta didik, lalu didominasi oleh guru akan menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam belajar. (Nur 'Aini, 2018).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, diambil simpulan bahwa penggunaan model *games based learning* dalam proses pembelajaran kelas V SD Negeri 03 Sekuro untuk ketrampilan berbahasa Jawa Krama memberikan pengaruh terhadap nilai peserta didik, karena Nilai signifikansi hasil ketrampilan berbahasa Jawa *krama* sebesar 0,000 dan nilai α 0,05. Oleh karena itu, dapat dilihat

pengujian hipotesis uji tanding bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasilnya juga dapat ditinjau dari hasil tes setelah adanya tindakan. Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat antusias mengenal lebih banyak kosakata dan memahami kapan dan kepada siapa bahasa Jawa *Krama* itu digunakan. Oleh karena itu, adanya pembelajaran berbasis game dapat menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik tidak kepada guru. Maka dari hal tersebut peneliti berharap: Bagi guru, bisa menggunakan kebiasaan berbicara memakai bahasa Jawa *krama inggil* sebagai alternatif untuk belajar bahasa Jawa, terutama berkomunikasi dengan peserta didik dan merencanakan dengan cermat fasilitas pendidikan dan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan karena sangat berpengaruh terhadap kualitas dan efektivitas saat berlangsungnya pembelajaran, yang bisa menjadikan berdampak pada prestasi belajar siswa. Bagi peneliti, hasil temuan penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Jawa krama dan menangani masalah berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfianingrum, P. (2020). Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat Tutur Budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. *Economica*, 6(1), 72–86.
- Atin, S., Ikhwan, A., & Arif, Z. (2021). Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Menggunakan Media Fun Learning Mat. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 170–184. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.50327>
- Carlina, Y., & Nisa, D. (2023). *Speaking skills analysis of 4th grade students in indonesian language subject*. 6(1), 57–71.
- Fitri, R., Gunayasa, I. B. K., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Di Sdn 8 Utan Tahun 2021/2022. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(1), 59–64.
- Idatussofiyah, A. F. (2019). Pembelajaran Keterampilan Berbicara bahasa Jawa Krama Menggunakan Strategi Tebak Kata di MIMA 32 Salafiyah Syafiiyah Ambulu Jember. *Skripsi: IAIN Jember*.
- Maulida, N. N., Sukadi, S., & Rahayu, S. (2022). Effectiveness of The Implementation Game-Based-Learning in Increasing Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(3), 252–265. <https://doi.org/10.17509/jpp.v22i3.50977>
- Niland, N., Pearce, A. P., Naumann, D. N., O'Reilly, D., Series, P. B., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Orsini, R. J., Medicine, T., Kalkman, J. P., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Maiti, Bidinger, Assistance, H., Mitigate, T. O., Eroukhmanoff, C., & Licina, D. (2020). peningkatan ketrampilan menyimak melalui penerapan metode membaca ujaran pada siswa tunarungu kelas VIII di SLB arnadya makassar. *Global Health*, 167(1), 1–5. <https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>
- Nur 'Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- Nurgiyanto, B. (2015). *penilaian otentik dalam pembelajaran berbahasa*. gadjah mada universitas press.
- Samudera, A. S. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta*. 55.

- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. alfabeta.
- Susriyati, D., & Yurida, S. (2019). *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan model problem based learning berbasis karakter*. 2(1), 272–280.
- Tarigan. (2013). *membaca: sebagai suatu ketrampilan bahasa*. CV Angkasa.
- Taupik, R. P., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1525–1531. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.958>
- Usnantika, U., Burhanuddin, A., & Ardhyantama, V. (2020). *Analisis keterampilan berbicara menggunakan bahasa Jawa krama inggil pada siswa kelas II SD Negeri III Karanggede*. 18–19.
- Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Peningkatan Keterampilan Berbahasa Jawa yang Santun pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 1 Lasem Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 Melalui Model Palu (Pacelathon Bocah Wolu). *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(2), 80–88. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i2.39999>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wiranti, dwiana asih, & Hadiningsih, ulvia febriana. (2023). pengaruh buku pop up jawa terhadap keterampilan bahasa jawa anak paud. *Jurnal Penelitian Dan Edukasi Pendidikan*, 4, 1–23.
- Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>