

**PENGEMBANGAN KARTU UNO DENGAN PENDEKATAN
GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN *GRAMMAR* PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS SISWA SMP KELAS VII**



**ADIEN NOVARISA
9901821005**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Magister

**SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

Lembar Persetujuan Komisi Pembimbing

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I



Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd

Tanggal : 06/08/2025

Pembimbing II



Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd

Tanggal : 06/08/2025

Nama

Prof. Dr. Dedi Purwana E.S., M.Bus

(Ketua)¹



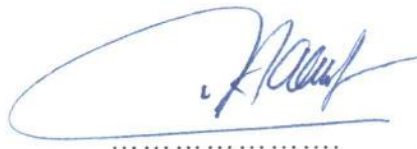
(Tanda tangan)

11/08/2025

(Tanggal)

Dr. Khaerudin, M.Pd

(Koordinator Prodi)²



(Tanda tangan)

06/08/2025

(Tanggal)

Nama : Adien Novarisa

No. Registrasi : 9901821005

Tanggal Lulus :

Angkatan : 2021

1. Direktorat Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

2. Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan S2 Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS

No.	Nama	TandaTangan	Tanggal
1.	Dr. Khaerudin, M.Pd (Koordinator S2 Teknologi Pendidikan)		6/8/2025
2.	Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd (Pembimbing I)		6/8/2025
3.	Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd (Pembimbing II)		6/8/2025
4.	Prof. Dwi Kusumawardani, M.Pd (Penguji)		6/8/2025
5.	Prof. Dr. Tuti Iriani, M.Si (Penguji)		6/8/2025

Nama : Adien Novarisa

No. Registrasi : 9910821005

**PENGEMBANGAN KARTU UNO DENGAN PENDEKATAN
GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
GRAMMAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
SISWA SMP KELAS VII**

**Adien Novarisa
Teknologi Pendidikan**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan POSCARD (Parts of Speech Card), yaitu permainan kartu hasil modifikasi dari UNO yang dirancang dengan pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) guna mendukung pembelajaran grammar, khususnya pada materi *parts of speech* bagi siswa kelas VII SMP Islam At Taubah. Pengembangan dilakukan sebagai respons terhadap penurunan mutu pembelajaran yang tercermin dalam Rapor Pendidikan tahun 2023. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE dengan pendekatan *Rapid Instructional Design* (RID) yang menekankan efisiensi, fleksibilitas, dan perbaikan berkelanjutan berbasis umpan balik pengguna. Tahapan yang dilalui meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan prototipe, validasi ahli (materi, desain visual, dan strategi instruksional), uji coba terbatas (one-to-one dan small group), serta implementasi di kelas secara lebih luas. Hasil validasi menunjukkan bahwa POSCARD dinilai “sangat layak” dengan rata-rata skor di atas 90%. Uji efektivitas dengan pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman grammar siswa, dengan nilai N-Gain sebesar 0,52 (kategori sedang). Hasil ini menunjukkan bahwa POSCARD efektif digunakan dalam pembelajaran grammar secara lebih menyenangkan dan bermakna. Melalui integrasi elemen kompetisi dan kolaborasi dalam permainan, POSCARD memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik jenjang SMP serta menawarkan pendekatan inovatif dalam penguasaan *parts of speech*.

Kata kunci: *Game-Based Learning*, POSCARD, grammar, *parts of speech*, ADDIE-RID, desain pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to develop POSCARD (Parts of Speech Card), a modified version of the UNO card game designed with a Game-Based Learning (GBL) approach to support English grammar learning, particularly in mastering parts of speech among Grade VII students at SMP Islam At Taubah. The initiative responds to a decline in learning quality as indicated in the 2023 national Education Report. The development process followed the ADDIE model integrated with Rapid Instructional Design (RID), which emphasizes practicality, flexibility, and iterative refinement based on user feedback. The process involved need analysis, design, prototyping, expert validation (content, visual design, and instructional strategy), limited trials (one-to-one and small group), and wider implementation in the classroom. Expert validation results showed that POSCARD was rated as “highly appropriate” with average scores above 90%. Effectiveness testing using pre-test and post-test revealed a significant improvement in students’ grammar comprehension, with an N-Gain score of 0.52, categorized as “moderate gain.” These results indicate that POSCARD can effectively enhance students’ understanding of grammar in an engaging and collaborative setting. By integrating competition and interaction within gameplay, POSCARD provides a meaningful learning experience that aligns with the developmental characteristics of junior high school learners and offers an innovative approach to grammar instruction.

Keywords: *Game-Based Learning, POSCARD, grammar, parts of speech, ADDIE-RID, instructional design*



SURAT PENYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adien Novarisa
NIM : 9901821005
Jenjang : Magister
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Angkatan : 2021
Semester : 122 (Genap) Tahun Akademik 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa persetujuan perbaikan disertasi / ujian tesis untuk pemberkasan yudisium dan wisuda adalah benar tanda tangan dan sudah mendapatkan persetujuan oleh komisi penguji. Apabila saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dari Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 30 Juli 2025
Yang membuat pernyataan,



(Adien Novarisa)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Adien Novarisa
NIM : 9901821005
Tempat/Tanggal lahir : Kuningan 20 Juni 1986
Program : Magister
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Kartu UNO dengan Pendekatan *Game Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman *Grammar* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SMP Kelas VII” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Juli 2025

Yang menyatakan,



Adien Novarisa

NIM. 9901821005

PERNYATAAN PUBLIKASI

Sebagai bagian dari civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adien Novarisa
NIM : 9901821005
Fakultas/Program Studi : Pascasarjana Teknologi Pendidikan
Alamat Email : adien86@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi khususnya dalam bidang teknologi Pendidikan, menyetujui memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah Yang Berjudul:

“Pengembangan Kartu UNO dengan Pendekatan *Game Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman *Grammar* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SMP Kelas VII”

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih mediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, atas segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, Juli 2025

Adien Novarisa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adien Novarisa
NIM : 9901821005
Fakultas/Prodi : Pascasarjana Teknologi Pendidikan
Alamat email : adien86@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

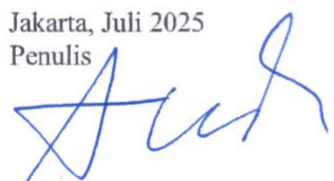
PENGEMBANGAN KARTU UNO DENGAN PENDEKATAN *GAME BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *GRAMMAR* PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS SISWA SMP KELAS VIII

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Juli 2025
Penulis

()
Adien Novarisa
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga tesis ini yang berjudul "Pengembangan Kartu UNO dengan Pendekatan *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman *Grammar* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SMP Kelas VII" dapat diselesaikan. Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Magister Teknologi Pendidikan di Fakultas Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini juga merupakan upaya untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan motivasi, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Secara khusus, ucapan terima kasih penulis tujukan kepada:

Bapak Dr. Uwes Anis Chairuman, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama, atas arahan, bimbingan, dan dukungan yang sangat berharga selama proses penyusunan tesis ini.

Ibu Prof. Dr. Iva Syarifah, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua, atas masukan, saran, dan motivasi yang telah membantu penulis menyempurnakan tesis ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa, para pendidik, dan pihak-pihak lain yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembimbing dan pembaca untuk menyempurnakan karya ilmiah ini. Akhir kata, penulis berharap tesis ini dapat memberikan manfaat yang nyata, baik bagi dunia pendidikan maupun bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, Juli 2025

Adien Novarisa

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI	viii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Perumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Kebaruan Penelitian.....	5
F. Peta Jalan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Konsep Pengembangan Model.....	13
B. Konsep Model yang Dikembangkan	19
1. Kajian <i>Game Based Learning</i>	19
2. Kajian Permainan Kartu.....	22
3. Kajian Materi Bahasa Inggris	25
4. Karakteristik Siswa SMP	28
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	31
D. Kerangka Teoretik.....	34
E. Rancangan Model	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39

C. Model dan Pendekatan Pengembangan	39
D. Prosedur Pengembangan	40
E. Uji Kelayakan	50
F. Uji Efektivitas	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Hasil-hasil Penelitian.....	61
1. Hasil Tahap <i>Analysis</i>	61
2. Hasil Tahap <i>Design</i>	68
3. Hasil Tahap <i>Development</i>	71
B. Pembahasan	90
C. Keterbatasan Penelitian.....	92
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	95
A. Simpulan.....	95
B. Rekomendasi.....	96
DAFTAR PUSTAKA	99



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Aspek Pembelajaran di SMP Islam At Taubah	2
Tabel 1.2 Ringkasan Penelitian Terdahulu Terkait Pengembangan Permainan Kartu Berbasis UNO	7
Tabel 1.3 Peta Jalan Penelitian Pengembangan Kartu POSCARD	9
Tabel 2.1 Silabus Bahasa Inggris Kelas 7 SMP	27
Tabel 3.1 Langkah Analisis Kebutuhan, Analisis Materi, dan Karakteristik Peserta Didik dalam Pengembangan Media Pembelajaran POSCARD	41
Tabel 3.2 Uraian Kegiatan Tahapan Perancangan	43
Tabel 3.3 Uraian Kegiatan Tahap Pengembangan	44
Tabel 3.4 Uraian Kegiatan Uji Coba Formative	46
Tabel 3.5 Implementasi Pembelajaran POSCARD	47
Tabel 3.6 Kegiatan Pengumpulan Data	48
Tabel 3.7 Tabel Kegiatan Evaluasi POSCARD	49
Tabel 3.8 Ringkasan Alur Pengembangan POSCARD	50
Tabel 3.9 Uji Kelayakan menurut Pendapat Ahli	51
Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrument untuk Ahli Materi menurut BSNP	52
Tabel 3.11 Kisi-kisi Instrument untuk Ahli Materi menurut BSNP	53
Tabel 3.12 Kisi-kisi Instrument untuk Ahli Materi menurut BSNP	55
Tabel 3.13 Interval Skala Likert	56
Tabel 3.14 Rancangan Uji Efektivitas POSCARD	58
Tabel 3.15 Kriteria Efektivitas Hake (1999)	58
Tabel 4.1 Perbandingan Kondisi Ideal dan Aktual dalam Pembelajaran <i>Grammar</i>	63
Tabel 4.2 Tabel Karakteristik Materi <i>Grammar</i>	65
Tabel 4.3 Kategori dan Karakteristik Gaya Belajar Fleming (VAK)	67
Tabel 4.4 Perbandingan Desain dan Aturan Permainan antara Kartu UNO dan POSCARD	69
Tabel 4.5 Tabel Uji Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran	73
Tabel 4.6 Uji Kelayakan Ahli Media Pembelajaran	74
Tabel 4.7 Uji Kelayakan Ahli Materi Bahasa Inggris	76
Tabel 4.8 Daftar Isi Kartu POSCARD (Hasil Revisi Validasi Ahli)	78

Tabel 4.9 Tabel <i>Beta Testing</i> Siswa.....	80
Tabel 4.10 Hasil <i>Pilot Testing</i>	82
Tabel 4.11 Alur Implementasi Penelitian.....	87
Tabel 4.12 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test Parts of Speech</i> (N = 24).....	89
Tabel 4.13 Kategori Efektivitas N-Gain (Hake, 1999)	90
Tabel 4.14 Tingkat Ketuntasan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rapid Instructional Design Piskurich-Spider Web (2015)	19
Gambar 3.1 Model Pengembangan ISD- <i>Spider Web Model</i>	40
Gambar 4.1 Peta Konsep Hubungan <i>Parts of Speech</i> dengan Kemampuan <i>Grammar</i>	66
Gambar 4.2 Desain Kartu POSCARD Versi 1 (<i>Prototipe</i>)	70
Gambar 4.3 Desain Kartu POSCARD versi 2 (Setelah Revisi Visual)	72
Gambar 4.4 <i>Beta Testing</i> dengan Siswa dan Guru	81
Gambar 4.5 <i>Pilot Testing</i> Siswa Kelas VII	83
Gambar 4.6 Desain Kartu POSCARD (<i>Basic dan Expert</i>)	85
Gambar 4.7 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Implementation</i> POSCARD	88

