

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing tinggi. Sebagai salah satu pilar pembangunan sosial dan ekonomi, pendidikan bertujuan menciptakan individu yang mampu menghadapi tantangan global. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri mereka secara aktif. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia terus menjadi perhatian utama pemerintah, terutama dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang untuk mengatasi *learning loss* akibat pandemi COVID-19, memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa (Indarta et al., 2022). Selain itu, kebijakan kurikulum Merdeka Belajar juga mencakup pelatihan dan pengembangan guru untuk memastikan mereka memiliki kompetensi yang diperlukan dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas (Novianto & Abidin, 2023).

Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai siswa, terutama di tingkat SMP. Pembelajaran *grammar*, khususnya *parts of speech* (kelas kata) seperti *noun* (kata benda), *verb* (kata kerja), *adjective* (kata sifat), dan *adverb* (kata keterangan), menjadi elemen fundamental dalam membangun keterampilan komunikasi siswa. Namun, pembelajaran *grammar* sering menuntut pemahaman konsep yang tidak mudah dipraktikkan secara langsung oleh siswa dan sering kali menjadi tantangan belajar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang terlalu kaku dan konvensional, seperti ceramah dan latihan tertulis, cenderung menurunkan motivasi siswa (Suoth et al., 2022). Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam

mengaplikasikan konsep *grammar* dalam konteks nyata, yang pada akhirnya memengaruhi keterampilan menulis dan berbicara dalam bahasa Inggris.

Kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam At Taubah pada tahun 2023 menunjukkan adanya tantangan nyata terkait kualitas proses belajar mengajar. Berdasarkan Rapor Pendidikan SMPS Islam At Taubah tahun 2023, terdapat penurunan skor mutu pembelajaran dari 65,74 pada tahun 2022 menjadi 65,08 pada tahun 2023. Penurunan ini secara spesifik terjadi pada aspek metode pembelajaran interaktif dan kolaboratif yang mengalami penurunan skor sebesar 1,12% menjadi 56,52, pengelolaan kelas yang belum menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor 67,34 (naik hanya 1,95%), serta dukungan psikologis siswa yang turun sebesar 2,65% menjadi 71,38 dibandingkan tahun sebelumnya. Tren negatif ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pendekatan pembelajaran agar motivasi dan keterlibatan siswa dapat meningkat.

Tabel 1.1 Aspek Pembelajaran di SMP Islam At Taubah

Tahun	Skor Rapor Pendidikan	Kategori Nasional	Metode Pembelajaran	Pengelolaan Kelas	Dukungan Psikologis
2022	65,74	Sedang	Baik	Cukup	Cukup
2023	65,08	Sedang	Menurun	Menurun	Menurun

Sumber: Rapor Pendidikan SMP Islam At Taubah Tahun 2022 dan 2023 (Kemendikbudristek, 2023).

Permasalahan tersebut menjadi dasar penting untuk meninjau hasil-hasil penelitian terdahulu terkait inovasi pembelajaran, khususnya yang berbasis permainan edukatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan, seperti *Game-Based Learning* (GBL), dapat menjadi solusi yang efektif. GBL memadukan elemen kompetisi dan interaktivitas untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan imersif (Shaheen & Fotaris, 2023). (Mamotheti & Daramola, 2022) menambahkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit. Penelitian oleh (Zakaria et al., 2022) menunjukkan bahwa permainan berbasis kartu secara khusus dapat memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi dan praktik langsung. Selain itu, permainan dengan elemen kompetisi terbukti meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Vega et al., 2024).

Salah satu implementasi nyata dari pembelajaran berbasis permainan yang telah banyak digunakan di kelas adalah pemanfaatan permainan kartu UNO. Permainan ini telah dikembangkan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Inggris. Salah satunya adalah U-NO-ME, permainan yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan mengganti angka dan warna pada kartu dengan kata-kata dan gambar (Lukas et al., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa U-NO-ME mampu meningkatkan retensi kosakata hingga 45% serta mendorong motivasi belajar siswa secara aktif. Namun demikian, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan permainan kartu berbasis UNO untuk pembelajaran *grammar*, khususnya pada materi *parts of speech*.

Dengan memperhatikan berbagai permasalahan dan tantangan tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan untuk menjawab kebutuhan konkret di sekolah. Pengembangan POSCARD sebagai media permainan edukatif berbasis *Game-Based Learning* diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran *grammar* pada materi *parts of speech*, sekaligus menjadi kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam At Taubah.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, fokus penelitian ini ditujukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman *grammar* peserta didik, khususnya dalam materi *parts of speech*, dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

1. Masalah utama yang diteliti adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi *parts of speech* dalam pembelajaran *grammar* Bahasa Inggris, yang disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa.
2. Objek yang diteliti adalah media pembelajaran berupa kartu UNO yang dimodifikasi menggunakan pendekatan *game-based learning* untuk

pembelajaran *grammar* pada materi *parts of speech* (*noun, verb, adjective, dan adverb*).

3. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Islam At Taubah Jakarta Timur.
4. Konteks penelitian dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada kurikulum SMP, dengan fokus pada pengembangan dan pengujian media pembelajaran dilihat dari aspek kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman *grammar*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan penelitian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan kartu UNO sebagai media pembelajaran untuk materi *grammar parts of speech* pada mata pelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas VII di SMPS Islam At Taubah?
2. Bagaimana kelayakan kartu UNO yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk materi *grammar parts of speech* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMPS Islam At Taubah?
3. Bagaimana efektivitas kartu UNO yang telah dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VII SMPS Islam At Taubah terhadap materi *grammar parts of speech*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan kartu UNO yang dimodifikasi dengan pendekatan *game-based learning* untuk mendukung pembelajaran *grammar parts of speech* bagi siswa kelas VII SMP Islam At Taubah.
2. Menganalisis kelayakan kartu UNO hasil pengembangan dengan pendekatan *game-based learning* untuk pembelajaran *grammar parts of speech* pada siswa kelas VII SMP Islam At Taubah.

3. Mengukur efektivitas penggunaan kartu UNO hasil pengembangan dengan pendekatan *game-based learning* dalam meningkatkan pemahaman *grammar parts of speech* siswa kelas VII SMP Islam At Taubah.

E. Kebaruan Penelitian

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Melalui integrasi aktivitas bermain, tantangan kompetitif yang sehat, serta interaksi antarpeserta didik, GBL terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Dabbous et al., 2022).

Dalam konteks pembelajaran *grammar*, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu studi pada pelajar *English as a Foreign Language* (EFL) di Iran mengungkapkan bahwa permainan dapat menjadi alat pedagogis yang signifikan dalam peningkatan pemahaman *grammar* (Mehrijoo, 2024). Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa GBL layak untuk diintegrasikan dalam pembelajaran *grammar*, khususnya pada materi *parts of speech*.

Implementasi permainan edukatif di lingkungan pendidikan telah banyak dilakukan, salah satunya melalui penggunaan kartu UNO yang telah dimodifikasi untuk berbagai mata pelajaran. Pada bidang akuntansi, misalnya, UNO Accounting terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 57,5% dari *pre-test* ke *post-test* (Hikmah & Mustikawati, 2017). Pada bidang kimia, penggunaan UNO pada materi hidrokarbon menghasilkan capaian belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional (Sari et al., 2018). Pengembangan lebih lanjut seperti UNO Kimia pada materi sistem periodik unsur juga dinilai sangat valid dan praktis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran (Afria Ningsih & Iswendi, 2023).

Selain bidang sains, permainan kartu seperti *Mind You!* juga membantu pembelajar *English as a Second Language* (ESL) dalam

mempraktikkan penanda pragmatis melalui interaksi sosial yang intensif (Marquez et al., 2019). Dalam pembelajaran bahasa Inggris, modifikasi kartu UNO menghasilkan permainan *U-NO-ME* yang terbukti dapat meningkatkan perolehan kosakata secara signifikan (Lukas et al., 2020). Permainan ini mengganti angka dan warna pada kartu dengan kata dan gambar yang relevan dengan tema pembelajaran, serta memodifikasi aturan sehingga pemain harus mencocokkan gambar dengan kata.

Pendekatan pembelajaran dengan kartu seperti *U-NO-ME* terbukti memberikan dampak positif, khususnya dalam penguasaan kosakata. Namun demikian, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengembangkan permainan kartu berbasis UNO untuk pembelajaran *grammar*, terutama pada materi *parts of speech*. Oleh karena itu, pengembangan kartu *parts of speech* (POSCARD) dalam penelitian ini diharapkan menjadi inovasi baru berupa permainan berbasis kartu UNO yang difokuskan pada pembelajaran *grammar* secara lebih terstruktur dan sistematis.

Sebagai penguat kontribusi, penelitian ini juga menelaah penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Berbagai hasil riset menunjukkan bahwa permainan berbasis kartu, termasuk variasi UNO, efektif dalam mendukung pembelajaran di berbagai disiplin ilmu, baik dari aspek peningkatan hasil belajar, motivasi, maupun keterlibatan siswa melalui metode interaktif. Namun, belum ada pengembangan kartu UNO yang secara khusus diarahkan untuk pembelajaran *grammar* pada materi *parts of speech*, sehingga pengembangan POSCARD menjadi upaya inovatif yang signifikan dalam bidang ini.

Tabel 1.2 berikut menyajikan ringkasan sejumlah penelitian terdahulu terkait pengembangan dan implementasi permainan kartu berbasis UNO pada berbagai bidang pembelajaran, yang menjadi dasar pijakan dalam merancang inovasi POSCARD.

Tabel 1.2 Ringkasan Penelitian Terdahulu Terkait Pengembangan Permainan Kartu Berbasis UNO

Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Utama	Relevansi
Pengembangan Permainan Accounting Uno Card (2017)	R&D	Permainan kartu Uno Akuntansi meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 57,5% dan dinilai layak sebagai media pembelajaran.	Metode pengembangan sistematis relevan untuk merancang media pembelajaran tata bahasa.
Kartu Uno untuk Pembelajaran Hidrokarbon pada Pelajaran Kimia (2018)	Quasi Experiment	Siswa dengan permainan Uno menunjukkan hasil belajar lebih baik dibandingkan metode pembelajaran langsung.	Menunjukkan efektivitas permainan kartu Uno di bidang Kimia.
A Card Game Designed to Teach English Pragmatic Markers (2019)	Research through Design	Permainan kartu <i>MindYou!</i> membantu pembelajar ESL mempraktikkan penanda pragmatis melalui interaksi sosial dan desain visual yang menarik.	Menggunakan pendekatan interaktif dalam pembelajaran berbasis permainan.
Kartu U-NO-ME untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris (2020)	Quasi Experiment	Permainan meningkatkan kosakata secara signifikan, retensi memori, dan motivasi belajar siswa.	Relevan untuk penerapan permainan kartu Uno dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
Kartu UNO pada Materi Adjective Bahasa Inggris (2022)	Mixed Methods	Permainan kartu meningkatkan pemahaman <i>grammar</i> adjektiva dan menunjukkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan.	Menyoroti efektivitas permainan kartu dalam pembelajaran tata bahasa Inggris.
Development of the Uno Chemical Card Game on the Periodic System of Elements (2023)	R&D	Permainan kartu Uno Kimia dinilai valid dan praktis dengan tingkat kepraktisan 95-97% oleh ahli dan guru.	Menunjukkan validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis kartu Uno.

Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Utama	Relevansi
GeniusUp! An Educational Experience through Serious Games Using Augmented Reality (2023)	R&D	Permainan menggunakan teknologi AR memberikan pendekatan interaktif baru untuk pembelajaran berbasis permainan.	Relevan untuk penggabungan teknologi dan elemen permainan dalam pembelajaran <i>grammar</i> .
Developing UNO English Card Game and Its Impact on EFL Students' Descriptive Writing Performance (2023)	R&D	Permainan Uno mengurangi kesalahan penulisan deskriptif dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.	Memodifikasi permainan untuk mendukung pembelajaran tata bahasa dan menulis.
The Effective Implementation of Educational Games in Teaching English Grammar (2024)	Mixed Methods	Permainan meningkatkan pemahaman <i>grammar</i> dan motivasi siswa EFL secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol.	Memperkuat pembelajaran <i>grammar</i> berbasis permainan untuk siswa EFL.

Berdasarkan analisis terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan kartu UNO memiliki potensi signifikan dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Namun, masih terdapat kekosongan dalam pengembangan permainan kartu untuk pembelajaran *grammar*, khususnya pada materi *parts of speech*. Hal ini menjadi dasar utama pengembangan POSCARD sebagai inovasi baru yang lebih terfokus dan terstruktur.

POSCARD merupakan inovasi yang dikembangkan dari konsep permainan kartu *U-NO-ME*, namun memiliki fokus pembelajaran yang berbeda. Jika *U-NO-ME* diarahkan untuk meningkatkan pemerolehan kosakata melalui pencocokan gambar dan kata, maka POSCARD secara khusus dikembangkan untuk mendukung pembelajaran *grammar*, terutama pada materi *parts of speech* seperti *noun*, *verb*, dan *adjective*. Desain kartu POSCARD memadukan elemen visual, teks, dan jenis kata (*parts of speech*) dalam satu kartu sehingga

memberikan konteks yang lebih jelas bagi peserta didik dalam memahami *grammar*.

Selain itu, aturan permainan pada POSCARD juga dimodifikasi agar pemain mencocokkan jenis kata pada kartu yang dimainkan, berbeda dengan *U-NO-ME* yang hanya mencocokkan gambar dan kata. Inovasi lain yang dihadirkan adalah penyertaan kartu khusus, seperti *Draw 3* dan *Skip*, untuk meningkatkan tantangan dan interaksi selama permainan berlangsung. Dengan pendekatan yang lebih mendalam terhadap pembelajaran *grammar* serta desain permainan yang interaktif, POSCARD menawarkan solusi baru yang hingga kini belum diakomodasi oleh permainan kartu berbasis UNO lainnya.

Dengan demikian, kebaruan utama dalam penelitian ini terletak pada pengembangan POSCARD, yaitu permainan kartu berbasis UNO yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran *grammar* pada materi *parts of speech*. POSCARD bukan sekadar modifikasi isi kartu, tetapi merupakan inovasi dari sisi konten, desain visual, dan mekanisme permainan yang berorientasi langsung pada keterampilan linguistik siswa. Dengan mengintegrasikan pendekatan *game-based learning* ke dalam format permainan yang kompetitif dan edukatif, POSCARD menawarkan solusi pembelajaran *grammar* yang menyenangkan, aplikatif bagi siswa SMP.

F. Peta Jalan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap selama tiga tahun, sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 1.3 berikut. Untuk memudahkan pemahaman mengenai tahapan penelitian yang dilakukan, berikut disajikan roadmap pengembangan kartu POSCARD selama tiga tahun pelaksanaan.

Tabel 1.3 Peta Jalan Penelitian Pengembangan Kartu POSCARD

Tahun	Tahapan Penelitian	Deskripsi Kegiatan
2023	Analisis Kebutuhan dan Perancangan Awal	Melakukan kajian literatur terkait <i>Game-Based Learning</i> dan penggunaan permainan kartu edukatif, mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran <i>grammar</i> melalui wawancara dengan guru dan studi lapangan, serta merancang desain awal POSCARD

Tahun	Tahapan Penelitian	Deskripsi Kegiatan
		berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kajian literatur.
2024	Pengembangan dan Uji Coba Awal	Mengembangkan desain lengkap POSCARD, termasuk elemen visual, teks, jenis kata (<i>parts of speech</i>), dan aturan permainan; melakukan validasi produk oleh ahli dan guru, melaksanakan uji coba terbatas pada kelompok kecil siswa, serta melakukan revisi berdasarkan umpan balik yang diperoleh
Januari- Juni 2025	Implementasi Skala Luas dan Penyempurnaan	Melaksanakan implementasi POSCARD pada kelompok siswa yang lebih besar di SMP, melakukan evaluasi efektivitas melalui <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> , menyusun panduan penggunaan POSCARD untuk guru, melakukan revisi akhir berdasarkan hasil implementasi, serta menyelesaikan laporan akhir penelitian dan publikasi hasil.

Berdasarkan peta jalan pada Tabel 1.3, penelitian ini dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari analisis kebutuhan dan perancangan awal, pengembangan serta uji coba terbatas, hingga implementasi skala luas dan penyempurnaan produk. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan hasil pengembangan POSCARD benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *grammar* di tingkat SMP.

Tahap pertama (2023), yakni analisis kebutuhan dan perancangan awal, berfokus pada pengumpulan data kebutuhan melalui kajian literatur, wawancara guru, dan studi lapangan. Hasilnya menjadi dasar penyusunan desain awal POSCARD yang mencakup struktur permainan, konten materi, dan elemen visual.

Tahap kedua (2024) berorientasi pada pengembangan dan uji coba awal, yang meliputi penyempurnaan desain kartu, validasi oleh para ahli dan guru, serta uji coba terbatas pada kelompok kecil siswa. Umpan balik dari tahap ini digunakan untuk merevisi produk agar semakin efektif.

Tahap ketiga (Januari–Juni 2025) melibatkan implementasi skala luas dan penyempurnaan akhir, yakni penerapan POSCARD pada kelompok siswa yang lebih besar, evaluasi efektivitas menggunakan *pre-test* dan *post-test*, penyusunan panduan penggunaan bagi guru, revisi akhir produk, dan dokumentasi hasil penelitian untuk publikasi.

Dengan peta jalan ini, penelitian diharapkan berjalan sesuai target setiap tahapannya, sehingga POSCARD dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman *grammar* di tingkat SMP dan menjadi referensi untuk pengembangan permainan edukatif sejenis di masa depan.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmiah di bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran bahasa, khususnya dalam penerapan *game-based learning* untuk penguasaan *grammar* bahasa Inggris. Selain itu, penelitian ini memperkaya khazanah teori tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan interaktif sebagai sarana pembelajaran *grammar*, terutama pada materi *parts of speech*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Bahasa Inggris

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran berupa kartu permainan POSCARD yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman *grammar* melalui pendekatan yang menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Penggunaan media kartu POSCARD yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi *grammar* dengan cara yang lebih menarik dan aplikatif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan mendukung program peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pijakan awal bagi peneliti lain yang tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan dan *game-based learning* dalam konteks pembelajaran bahasa asing atau mata pelajaran lainnya.

