

Efektivitas Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) Berbasis *Bamboozle* Dalam Pembelajaran Struktur Teks Surat Resmi Kelas 7 SMPN 53 Surabaya

Rudi Santoso* & Trinil Dwi Turistiani

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: rudi.22127@mhs.unesa.ac.id, trinilturistiani@unesa.ac.id

Article History

Received : December 22th, 2025

Revised : January 20th, 2026

Accepted : February 06th, 2026

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran kelas yang masih berpusat pada pendidik, kurangnya antusias dan keaktifan, serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap struktur teks surat resmi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi, hasil belajar, dan respons peserta didik terhadap model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Bamboozle* dalam pembelajaran struktur teks surat resmi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif *pre-experimental one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 dan 31 Juli 2025 dengan subjek penelitian peserta didik kelas 7E SMP Negeri 53 Surabaya sebanyak 34 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan berjalan sangat baik dengan persentase observasi pendidik sebesar 89,77% dan persentase observasi peserta didik sebesar 83,92%. Rata-rata hasil belajar juga meningkat antara *pretest* (52) dan *posttest* (81,26), ditambah hasil uji t menunjukkan $t_{hitung}=13,907 < t_{tabel}=2,035$ dan signifikansi (*two tailed*) $0,001 < 0,05$ yang menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga model pembelajaran TGT berdampak efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Respons peserta didik menunjukkan persentase sebesar 88,82% sehingga termasuk dalam kategori respons yang sangat positif. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif terhadap hasil belajar struktur teks surat resmi peserta didik.

Keywords: *Bamboozle*, hasil belajar, model pembelajaran TGT, teks surat resmi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi tiap individu. Manusia dapat mengembangkan kualitas dirinya dengan adanya pendidikan. Melalui pembelajaran di kelas, pendidik tidak sekadar berperan sebagai penyampai ilmu saja, melainkan juga dapat berperan sebagai fasilitator, orang tua, penunjuk arah, hingga motivator dalam hal-hal yang positif. Dunia pembelajaran sendiri tidak lepas dari bahasa karena bahasa menjadi penunjang yang paling berpengaruh dalam proses berjalannya pendidikan itu sendiri. Salah satu bahasa yang diajarkan dalam pendidikan adalah bahasa Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Indonesia juga terbagi dalam berbagai materi, salah satunya adalah materi tentang teks surat. Surat merupakan salah satu jenis teks yang sering

dijumpai dalam kehidupan. Melalui surat, seseorang bisa menyampaikan dan menerima informasi yang hendak disampaikan sesuai dengan kebutuhan penulis. Menurut (Harefa, 2022) surat merupakan sarana komunikasi secara tertulis untuk menyampaikan informasi, pikiran, maksud, atau isi hati dari pihak satu ke pihak lain dengan media kertas. Lebih lanjut (Soedjito, 2018) menyatakan bahwa surat merupakan karangan yang dibuat oleh seseorang untuk mengemukakan maksud dan tujuan dengan menjelaskan pikiran dan perasaannya. Sedangkan menurut (Faebudodo & Amal Jaya Harefa, 2023) surat adalah sarana komunikasi tertulis dari jarak jauh dan dibuat dengan alasan tertentu yang berisi pemberitahuan, pernyataan, sikap, dan sebagainya. Melalui pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa surat merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan dengan tujuan

untuk menyampaikan pikiran, pemberitahuan, pernyataan, isi hati, dan sebagainya baik kepada orang lain maupun lembaga atau instansi.

Teks surat resmi memiliki beberapa sub materi dalam proses pembelajarannya. Salah satu sub materi yang penting dalam surat resmi ialah struktur. Pemahaman struktur teks surat resmi sangat diperlukan karena dalam penyusunan surat resmi juga perlu memperhatikan bagian-bagian yang mesti tercantum dan menunjukkan perbedaannya dengan surat tidak resmi. Memahami struktur teks surat resmi dapat menunjukkan keandalan penulis dalam membuat surat sehingga komunikasi yang tertulis dapat tersampaikan secara jelas sebab penerima surat dapat memahami profesionalitas penulis dalam membuat surat resmi dan mengetahui isi yang hendak disampaikan.

Mengetahui pentingnya pemahaman struktur teks surat resmi, maka diperlukan adanya kegiatan belajar yang mampu membuat peserta didik antusias dan tertarik. Sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan, tentunya pendidik harus memiliki kreativitas yang mumpuni dalam mengajar peserta didik supaya tercipta suasana pembelajaran yang baik. Beberapa hal yang perlu disiapkan sebelum pembelajaran adalah kurikulum yang sesuai, model pembelajaran, media, dan sejenisnya (Supini, 2022). Model pembelajaran adalah strategi mengajar yang disusun secara sistematis agar dapat membantu pendidik dan peserta didik mendapatkan informasi, keterampilan, dan cara berpikir (Tayeb, 2017). Menurut Winaputra dalam (Maknun & Kamila, 2022), model pembelajaran merupakan bentuk kerangka konseptual untuk merancang proses pembelajaran secara terorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran lebih bersifat holistik karena di dalamnya terdapat sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan yang paling utama ialah sintaks dari masing-masing jenisnya. Model pembelajaran berbeda dengan metode, melainkan suatu rancangan atau pendekatan secara komprehensif dengan memperhatikan langkah-langkah, struktur, komponen pendukung, dan sistem sosial untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Masa kini telah banyak dijumpai berbagai model dan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keseruan belajar bagi peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sekaligus mengajak peserta didik berkolaborasi

antar sesama adalah TGT (*Teams Game Tournament*). Menurut Kurniawan (2022), model pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk mengajak peserta didik bekerja sama dengan peserta didik lain secara berkelompok dan saling membantu dalam belajar. Model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) mengajak peserta didik untuk berkolaborasi dalam kelompok dan menjadikan suasana pembelajaran sebagai bentuk permainan berupa turnamen dengan kuis sebagai sarana utamanya dengan target untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut (Sani, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan pendekatan yang membuat peserta didik lebih aktif dengan adanya kerja sama tim dan kompetisi akademik serta bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, keterampilan sosial, dan motivasi peserta didik. Model kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*) dapat membantu peserta didik selama proses pembelajaran karena melalui model tersebut peserta didik dapat diajak berkontribusi secara langsung untuk memahami materi yang diajarkan. Permainan, turnamen, dan hadiah yang disajikan juga dapat membuat peserta didik termotivasi sehingga mereka bisa lebih fokus dan giat untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh pendidik (Haryati, 2024).

Dewasa ini sudah sering dijumpai media berbasis *e-learning* dengan memanfaatkan situs-situs permainan dalam bentuk pembelajaran. Penggunaan *e-learning* merupakan wujud pemanfaatan teknologi dan informasi yang sesuai untuk memudahkan proses pembelajaran (Mukarramah dan Riadin, 2022). Akses internet yang mudah untuk digunakan dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk belajar dan mencari suasana baru yang relevan dengan masa kini. Menurut (Sadiman, 2018) media pembelajaran *e-learning* merupakan sarana pembelajaran berbasis elektronik baik berupa teks, gambar, audio, maupun video yang bertujuan untuk memberikan informasi pembelajaran selama proses belajar. Penggunaan *e-learning* lebih mengajak guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran *e-learning* merupakan sarana pembelajaran berbasis elektronik dan berguna untuk menciptakan, membantu, menyampaikan, dan memudahkan proses pembelajaran secara interaktif di manapun dan kapanpun (Chusna,

2019). Media *e-learning* mengajak pendidik untuk berperan aktif dalam majunya pengembangan teknologi. Mengajar peserta didik yang juga ikut tumbuh bersama teknologi membuat pendidik harus berpikir kritis untuk bisa mengolaborasikan bentuk pengajaran yang tidak membosankan dengan pemanfaatan teknologi yang maksimal.

Salah satu media pembelajaran *e-learning* adalah media *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan media berbasis situs daring yang di dalamnya berisi permainan-permainan interaktif dalam bentuk pembelajaran kelompok. Menurut (Putra, 2021), *Baamboozle* merupakan platform digital berbasis situs yang dapat menciptakan permainan kuis interaktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Lebih lanjut (Fitriani, 2020) menyatakan bahwa *Baamboozle* merupakan alat pembelajaran dalam jaringan yang dapat memberikan kesan menyenangkan kepada peserta didik selama proses belajar karena di dalamnya mengajak peserta didik untuk bermain sambil memahami konsep-konsep pembelajaran yang disampaikan. Pemanfaatan *Baamboozle* dalam pembelajaran dapat mengajak peserta didik berpartisipasi aktif dalam menjawab soal dan memahami materi karena adanya permainan berbasis teknologi yang sudah tidak asing bagi peserta didik. Akses yang mudah untuk dijamah, visual menarik, dan cara penggunaan yang mudah dimengerti sangat cocok digunakan sebagai media pendukung terhadap model pembelajaran TGT.

Mengetahui manfaat model TGT (*Teams Game Tournament*) dan media *Baamboozle* tersebut peneliti mencoba untuk menjadikannya sebagai sarana penelitian terhadap pembelajaran teks surat resmi bagi peserta didik kelas 7 SMPN 53 Surabaya. Kurangnya pemanfaatan teknologi juga menjadi problematik yang membuat pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk menggunakan model TGT (*Teams Game Tournament*) sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk materi yang dipilih adalah struktur teks surat resmi yang terdapat pada materi kelas 7.

Kajian terhadap model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) telah banyak dilakukan dalam penelitian terdahulu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Azhary pada tahun 2023 menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu

meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian lain dilakukan oleh Kharisma pada tahun 2024 memperkuat temuan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Santosa pada tahun 2021 membandingkan model pembelajaran TGT dengan pembelajaran konvensional dan menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif meningkatkan nilai belajar peserta didik. Ketiga penelitian terdahulu tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan dalam kajian ini. Penelitian terdahulu tersebut belum banyak mengintegrasikan model pembelajaran TGT dengan media pembelajaran digital, khususnya platform *Baamboozle*. Sebagian besar penelitian juga hanya fokus pada aspek kognitif secara umum, pemahaman struktur surat resmi sebagai kompetensi literasi belum mendapat perhatian yang memadai dalam penerapan model pembelajaran TGT. Penelitian ini memberikan sudut pandang baru mengenai efektivitas model pembelajaran TGT dengan memadukan media digital interaktif *Baamboozle* dalam konteks pembelajaran teks surat resmi kelas 7.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Djaali (2021), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang datanya berupa angka dengan mengambil kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis secara statistik. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 dan 31 Juli 2025 di SMPN 53 Surabaya dengan fokus pada peserta didik kelas 7. Populasi kelas 7 SMPN 53 Surabaya berjumlah tujuh kelas. Populasi penelitian adalah wilayah keseluruhan yang terdiri atas objek maupun subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan peneliti untuk diteliti (Sugiyono, 2016). Sedangkan menurut Margono (dalam Nuryaqli, 2019), populasi merupakan data yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian pada ruang lingkup dan waktu tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa populasi merupakan objek penelitian dengan karakteristik tertentu yang akan dipilih oleh peneliti untuk ditarik kesimpulan lalu dijadikan sebagai bahan penelitiannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas 7A, 7B, 7C, 7D, 7E, 7F, dan 7G.

Melalui tujuh kelas tersebut akan dipilih satu kelas sebagai sampel penelitian.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populis (Sugiyono, 2016). Lebih lanjut, Margono (dalam Nuryaqli, 2019) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih sebagai contoh dan diambil dengan cara tertentu. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive nonrandom sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan memilih secara detail berdasarkan kriteria tertentu melalui rekomendasi guru pamong sehingga tidak memberikan kesempatan pada semua kelompok populasi untuk dijadikan sebagai sampel. Pengambilan sampel dilakukan Pengambilan sampel dilakukan dengan menentukan kelas berdasarkan kriteria yang telah didiskusikan dan terpilih kelas 7E sebagai sampel penelitian berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Desain penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen jenis *pre-experimental* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Desain tersebut memungkinkan peneliti untuk membandingkan kondisi awal (*pretest*) dengan kondisi setelah pembelajaran (*posttest*) pada kelompok yang sama, sehingga perubahan hasil belajar dapat diukur secara jelas dan terarah.

Tabel 1. Skema Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = *Pretest*

Melakukan tes awal (*pretest*) kepada kelas yang menjadi subjek penelitian dalam pembelajaran teks surat resmi kemudian menganalisis hasil yang diperoleh.

X = Perlakuan

Dalam tahap ini akan dilakukan pengimplementasian model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) dalam pembelajaran teks surat resmi terhadap kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian.

O2 = *Posttest*

Melakukan teks akhir kepada kelas yang menjadi subjek penelitian terkait pembelajaran teks surat resmi lalu menganalisis hasil yang diperoleh.

Teknik analisis data yang digunakan dalam adalah teknis observasi, teknik tes, dan teknik angket. Instrumen penelitian yang digunakan

berupa soal tes berjumlah 15 soal dengan spesifikasi 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik serta angket repons peserta didik juga digunakan untuk mendukung keefektifan model pembelajaran TGT berbasis *Baamboozle*. Data hasil tes dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas Shapiro–Wilk, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan model pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Observasi

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Terdapat dua observasi yang dilakukan, yaitu observasi terhadap pendidik dan observasi terhadap peserta didik.

Tabel 2. Hasil Observasi Pendidik

Observer	1	2
Jumlah	80	78
Persentase	$\frac{80 + 78}{88 \times 2} \times 100$ $= \frac{158}{176} \times 100 = 89,77\%$	
Kategori	Sangat baik	

Berdasarkan data pada Tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa persentase yang diperoleh secara keseluruhan berjumlah 89,77%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) yang dilakukan oleh pendidik termasuk dalam kategori sangat baik karena indikator keberhasilan tersebut mencapai ≥ 81 . Pada kegiatan pendahuluan, pendidik berhasil melakukan dengan baik, mulai dari memimpin doa, melakukan presensi, dan membagikan soal *pretest*. Namun, pendidik masih belum menyampaikan tujuan pembelajaran secara eksplisit kepada peserta didik. Pada kegiatan inti, pendidik juga sudah melakukan dengan baik, mulai dari penyampaian materi yang jelas, mengajak peserta didik berpartisipasi aktif dalam berdiskusi, membagi kelompok secara heterogen, menjelaskan cara bermain, memantau dan membimbing selama

proses turnamen, dan memberikan hadiah kepada kelompok pemenang. Pada bagian penutup, pendidik juga melakukannya dengan baik, mulai dari membimbing peserta didik untuk refleksi, membagikan *posttest*, dan mengajak peserta didik untuk berdoa.

Tabel 3. Hasil Observasi Peserta Didik

Observer	1	2
Jumlah	70	71
Persentase	$\frac{70 + 71}{84 \times 2} \times 100$ $= \frac{141}{168} \times 100 = 83,92\%$	
Kategori	Sangat baik	

Berdasarkan data pada Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa persentase yang diperoleh secara keseluruhan berjumlah 83,92%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) yang dilakukan oleh peserta didik termasuk dalam kategori sangat baik karena indikator keberhasilan tersebut mencapai ≥ 81 .

Pada kegiatan pendahuluan, peserta didik berhasil melakukan dengan baik, mulai dari mengikuti doa bersama, menanggapi presensi dari peserta didik, dan menerima soal *pretest*. Namun, karena pendidik masih belum menyampaikan tujuan pembelajaran secara eksplisit, peserta didik jadi belum mengetahui secara langsung terkait tujuan pembelajarannya. Pada kegiatan inti, peserta didik juga telah melakukan dengan baik, mulai dari menyimak penyampaian materi struktur teks surat resmi dari pendidik, berpartisipasi aktif dalam berdiskusi, kelompok terbagi secara heterogen, berkumpul bersama anggota kelompok secara tertib, menyimak penjelasan pendidik tentang cara bermain, saling bekerja sama selama turnamen berlangsung, dan menerima hadiah saat kelompoknya menjadi pemenang. Pada bagian penutup, peserta didik juga melakukan dengan baik, mulai dari melakukan refleksi terkait materi dan pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran, menerima soal *posttest*, dan berdoa bersama.

Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh nilai *pretest* dengan rata-rata sebesar 52 dengan predikat kurang. Melalui *pretest* tersebut diketahui bahwa tidak ada peserta didik memperoleh nilai pada rentang 85—100 dengan predikat sangat baik. Pada rentang nilai 75—85 dengan predikat baik terdapat 2 peserta didik, pada rentang nilai 65—75 dengan predikat cukup terdapat 6 peserta didik, pada rentang 35—65 dengan predikat kurang terdapat 19 peserta didik, dan pada rentang nilai ≤ 35 dengan predikat sangat kurang terdapat 7 peserta didik. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya terdapat 2 peserta didik saja yang mendapat nilai di atas KKM dengan kategori tuntas. Tingkat ketuntasan hanya sebesar 5,88%.

Diterapkannya model pembelajaran TGT (*Temas Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* menunjukkan adanya peningkatan terhadap nilai *posttest*. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang sebelumnya sebesar 52 melalui *pretest* menjadi 81,26 setelah dilakukan *posttest*, sehingga predikat yang sebelumnya kurang menjadi predikat baik. Melalui *posttest* dapat diketahui bahwa pada rentang 85—100 dengan predikat sangat baik diperoleh 9 peserta didik, pada rentang nilai 75—85 dengan predikat baik diperoleh 20 peserta didik, pada rentang nilai 65—75 dengan predikat cukup diperoleh 5 peserta didik. Tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang 35—65 dengan predikat kurang dan rentang nilai ≤ 35 dengan predikat sangat kurang. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa terdapat 29 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM dengan kategori tuntas dan tingkat ketuntasan sebesar 85,29%.

Deskripsi Data Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* diperlukan sebagai syarat sebelum melakukan uji hipotesis untuk mengetahui distribusi data bersifat normal atau tidak. Data *pretest* dan *posttest* diuji menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dengan bantuan komputer melalui aplikasi perangkat lunak SPSS.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	,139	34	,093	,937	34	,052
POSTTEST	,125	34	,199	,955	34	,169

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji normalitas melalui SPSS tersebut, dapat diketahui bahwa data *pretest* memiliki signifikansi sebesar 0,052 dan data *posttest* memiliki signifikansi sebesar 0,169. Hal tersebut menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal karena taraf signifikansinya $0,052 > 0,05$ dan data *posttest* juga berdistribusi normal karena taraf signifikansinya $0,169 > 0,05$. Data *pretest* dan *posttest* yang berdistribusi normal tersebut menunjukkan bahwa persyaratan uji normalitas terpenuhi.

Deskripsi Data Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model

pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran teks surat resmi. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terdiri atas dua, pertama H_0 (hipotesis nol): Tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* dan kedua H_a (hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle*. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi perangkat lunak SPSS.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	Paired Differences						Significance		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				
Pair 1 PRETEST-POSTTEST	-29,265	12,270	2,104	-33,546	-24,983	-13,907	33	<,001	<,001

Berdasarkan Tabel 5 tersebut, data hasil perhitungan menggunakan uji t berpasangan terhadap hasil belajar peserta didik diperoleh t_{hitung} sebesar 13,907 dan t_{tabel} sebesar 2,035 dengan signifikansi (*two tailed*) sebesar 0,001. Maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan taraf signifikansi $0,001 < 0,05$. Dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga diperoleh hasil pengujian bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya model

pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran teks surat resmi.

Deskripsi Data Hasil Uji N-Gain

Uji N-Gain bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengaruh hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle*. Uji N-Gain dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	34	,33	,76	,6082	,10733
Valid N (listwise)	34				

Berdasarkan Tabel 6 tersebut, dapat diketahui bahwa nilai g sebesar 0,60. Nilai tersebut berada pada rentang $0,30 < 0,60 \leq 0,70$ yang berkategori sedang. Dapat diartikan bahwa kriteria peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* termasuk dalam kriteria sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle*

mempunya efektivitas sedang terhadap hasil belajar peserta didik.

Deskripsi Hasil Angket Respons Peserta Didik

Hasil angket berisi respons peserta didik yang diperoleh dari penyebaran angket melalui lembar angket peserta didik dan telah diisi oleh peserta didik pada saat akhir pembelajaran. Lembar angket tersebut berisi 10 pertanyaan yang berkaitan dengan respons peserta didik atas

implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* pada saat pembelajaran struktur teks surat resmi. Angket yang disebarakan ketika penelitian kali ini menggunakan skala likert 1—4 dengan kriteria STS (Sangat Tidak Setuju) dengan poin 1, TS

(Tidak Setuju) dengan perolehan skor sebanyak 2, S (Setuju) dengan perolehan skor sebanyak 3, SS (Sangat Setuju) dengan perolehan skor sebanyak 4. Rekapitulasi hasil angket repons peserta didik terhadap implementasi model pembelajaran TGT terdapat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Angket Respons Peserta Didik

No.	Pernyataan	Total skor	Persentase
1.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) berbasis <i>Baamboozle</i> .	134	SS (94,11%) S (5,88%)
2.	Saya lebih semangat belajar struktur teks surat resmi dengan diterapkannya model pembelajaran TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) berbasis <i>Baamboozle</i> .	124	SS (64,70%) S (35,29%)
3.	Saya bisa lebih mudah paham dan mengetahui struktur teks surat resmi dengan diterapkannya model pembelajaran TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) berbasis <i>Baamboozle</i> .	111	SS (26,47%) S (75,52%)
4.	Saya dapat belajar dari pendapat teman-teman melalui diskusi dalam kelompok.	118	SS (47,05%) S (52,94%)
5.	Saya aktif berpartisipasi selama kegiatan berlangsung.	113	SS (32,35%) S (67,64%)
6.	Saya lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dengan diterapkannya model pembelajaran TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) berbasis <i>Baamboozle</i> .	114	SS (35,29%) S (64,70%)
7.	Penerapan model pembelajaran TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) berbasis <i>Baamboozle</i> dapat menghilangkan rasa bosan saat pelajaran.	130	SS (82,35%) S (17,64%)
8.	Saya merasa waktu belajar terasa lebih cepat saat diterapkannya model pembelajaran TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) berbasis <i>Baamboozle</i> .	102	SS (25,52%) S (52,94%) TS (20,58%)
9.	Saya lebih terdorong dan termotivasi untuk belajar lebih giat dengan penerapan model pembelajaran TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) berbasis <i>Baamboozle</i> .	131	SS (85,29%) S (14,70%)
10.	Saya berharap model pembelajaran TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) berbasis <i>Baamboozle</i> dapat digunakan kembali pada pertemuan pembelajaran berikutnya.	131	SS (85,29%) S (14,70%)
Jumlah Skor		1226	
Persentase keseluruhan		$\frac{1208}{40 \times 34} \times 100$	$= \frac{1208}{1360} \times 100 = 88,82\%$
Kriteria Angket Respons Peserta Didik		Sangat positif	

Berdasarkan Tabel 8 tersebut juga ditemukan bahwa total skor keseluruhan berjumlah 1226 dengan persentase senilai 88,82%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran struktur teks surat resmi termasuk dalam kategori sangat baik karena indikator keberhasilan tersebut mencapai ≥ 81 .

Pembahasan

Proses implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran struktur teks

surat resmi dinilai melalui lembar observasi. Terdapat dua lembar observasi yang akan dinilai, yaitu lembar observasi pendidik dan peserta didik. Penilaian lembar observasi dilakukan oleh dua observer. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, pendidik memperoleh persentase sebesar 89,77%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian serupa juga dilakukan terhadap peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik memperoleh persentase sebanyak 83,92%, sehingga dapat diartikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik juga termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil belajar peserta didik berdasarkan *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai *pretest* menunjukkan rata-rata sebesar 52 dengan predikat kurang. *Posttest* diberikan kepada peserta didik setelah diterapkannya perlakuan. Diperoleh peningkatan nilai rata-rata yang sebelumnya sebesar 52 menjadi 81,26, sehingga predikat yang awalnya kurang berubah menjadi predikat baik. Berdasarkan hasil *posttest*, dapat diartikan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran struktur teks surat resmi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hal tersebut juga sejalan dengan uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan dan uji N-Gain. Hasil perhitungan memperoleh t_{hitung} sebesar 13,907 dan t_{tabel} sebesar 2,035 dengan signifikansi (*two tailed*) sebesar 0,001 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan taraf signifikansi $0,001 < 0,05$. Pada uji N-gain diperoleh nilai g sebesar 0,60. Nilai tersebut berada pada rentang $0,30 < 0,60 \leq 0,70$ yang berkategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* mempunyai efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil pengisian angket yang dilakukan oleh 34 peserta didik memperoleh total skor keseluruhan sebesar 1226 dengan persentase senilai 88,82%. Melalui hasil angket respons tersebut dapat diartikan bahwa secara keseluruhan peserta didik memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran struktur teks surat resmi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran struktur teks surat resmi terhadap peserta didik kelas 7E SMP Negeri 53 Surabaya berjalan sesuai yang direncanakan. Hal tersebut dibuktikan pada hasil observasi pendidik dan peserta didik yang menunjukkan kategori sangat baik. Hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* memiliki dampak yang cukup signifikan dalam pembelajaran struktur teks surat resmi terhadap peserta didik kelas 7E

SMP Negeri 53 Surabaya. Hal tersebut dibuktikan pada peningkatan nilai rata *pretest* dan *posttest* yang awalnya bernilai 52 dengan predikat kurang menjadi 81,26 dengan predikat baik. Ditambah dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan yang memperoleh $t_{hitung}=13,907$ lebih besar dari $t_{tabel}=2,035$ dengan signifikansi (*two tailed*) $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji N-Gain juga memperoleh rentang $0,30 < 0,60 \leq 0,70$ yang berkategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* terbukti efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Respons peserta didik menunjukkan respons sangat positif terhadap penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran struktur teks surat resmi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua, dosen pembimbing, teman-teman, dan pihak sekolah yang berkenan untuk menjadikan SMPN 53 Surabaya sebagai tempat penelitian, serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

REFERENSI

- Azhary, Fitriani (2023). *Pengaruh Model Kooperatif Team Games Tournament Terhadap Hasil Pembelajaran Teks Puisi Siswa Kelas VIII SMP Kota Jambi Tahun Ajaran 2023*. Skripsi. Universitas Jambi, Jambi.
<https://repository.unja.ac.id/id/eprint/50370>
- Chusna, N. L. U. (2019). Pembelajaran E-Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, 2, 113–117. <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.36>
- Djaali (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Faeuadodo, H., & Amal Jaya Harefa, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Surat Menggunakan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division Di Kelas Vii Uptd Smp Negeri 4 Gunungsitoli Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Lingua*

- Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 174.
<https://doi.org/10.30651/lf.v7i2.19969>
- Fitriani, R. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Game: Strategi Inovatif di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 234-245.
- Harefa, N. A. J., & Zai, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerita Pendek Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Noveri Amal Jaya Harefa 1 , Dernipika Zai 2. *Ta'ehao*, 2(1), 1–9.
<https://ojs.unias.ac.id/index.php/to/article/view/148/87>
- Haryati (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika*. Skripsi. IAIN Parepare, Parepare.
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/5716/>
- Kharisma, T. L. (2024). *Penerapan Model Teams Game Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Teks Tanggapan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik SMPN 12 Malang*.
- Kurniawan, Andri, et al. (2022). *Metode Pembelajaran di Era Digital 4.0*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Maknun, L., & Kamila, H. (2022). Model Pembelajaran dalam Rangka Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka di Era New Normal pada Tingkat Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 684–691.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2004>
- Mukarramah & Riadin, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan The Effect of Using the Wordwall Application on Economic Learning Outcomes for Class XI SMA Muhammadiyah Kasongan*.
- Nuryaqli, R. (2019). *Efektivitas Penerapan Metode Brainstorming Terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
<https://digilib.unismuh.ac.id/dokumen/detail/8156/>
- Putra, Y. H. (2021). Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-56.
- Sadiman, Arief. S. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sani, R. A. (2020). *Pembelajaran Inovatif*. Bumi Aksara.
- Santosa, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Puzzle Pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Untuk Kelas VII Smp Al Falah Dago. *Jurnal Wistara*. 4(1), 30–40.
<https://doi.org/10.23969/wistara.v4i1.4396>
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta,
- Supini, Epin (2022). *Merencanakan Pembelajaran Yang Baik*. Jakarta: Kejarcita. <https://blog.kejarcita.id/merencanakan-pembelajaran-yang-baik/> (diakses pada tanggal 20 Januari 2024)
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55.