

Pembelajaran Berbasis Gim Baamboozle untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Resmi

Eka Liana Rahmawati¹, Rona Romadhianti², Edo Frandika³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Lampung

Article Info

Article history:

Received 24 Juli 2026

Revised 27 Juli 2026

Accepted 29 September 2026

Keywords:

Baamboozle;
menulis surat resmi;
pembelajaran berbasis gim;
penelitian tindakan kelas;

Abstract

Penelitian ini memaparkan pelaksanaan pembelajaran berbasis gim Baamboozle serta perkembangan keterampilan menulis surat resmi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Natar. Rancangan yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas mengikuti model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian melibatkan 28 siswa. Data diperoleh melalui tes, observasi, dan dokumentasi, lalu diolah secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Temuan menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa berubah dari 63,20 pada pratindakan menjadi 74,00 pada siklus I dan 83,20 pada siklus II. Persentase ketuntasan bergerak dari 28,57% menjadi 64,29%, kemudian mencapai 85,71% pada siklus II. Perubahan tersebut disertai peningkatan keaktifan, partisipasi dalam diskusi, kemampuan mengenali struktur dan kesalahan penulisan, serta keterlibatan dalam kegiatan menulis. Baamboozle berfungsi efektif sebagai media pendukung ketika digunakan bersama analisis contoh, diskusi kelompok, umpan balik guru, dan latihan menulis mandiri. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gim Baamboozle mendukung peningkatan keterampilan menulis surat resmi sekaligus keterlibatan siswa.

Corresponding Author: Eka Liana Rahmawati, ekaliana0307@gmail.com

1. Pendahuluan

Menulis merupakan keterampilan produktif yang mengajarkan siswa mengembangkan gagasan, menyeleksi informasi, menyusun teks, dan menggunakan bahasa secara tepat. Penguasaan keterampilan ini tidak cukup diperoleh melalui penjelasan konsep, tetapi perlu dibangun melalui latihan terarah dan berulang yang disertai umpan balik. Pembelajaran yang menggabungkan latihan sistematis, kegiatan yang memotivasi, dan tanggapan langsung terbukti memberi pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan menulis siswa (Carmona, M. et al., 2026). Pada siswa kelas VII SMP, salah satu keterampilan menulis yang dipelajari ialah menulis surat resmi.

Kemampuan menulis surat resmi tidak sebatas melengkapi bagian-bagian surat. Siswa perlu menetapkan tujuan, mengurutkan isi secara logis, menggunakan bahasa baku, serta menerapkan ejaan dan tanda baca dengan benar. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu memberi ruang kepada siswa untuk mengenali struktur, menelaah penggunaan bahasa, menyusun draf, dan merevisi tulisannya. Umpan balik selama proses penulisan dapat berkontribusi pada peningkatan mutu tulisan siswa (Scherer et al., 2024).

Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 31 Januari 2026 melalui kuesioner dan pretest terhadap 28 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Natar memperlihatkan bahwa keterampilan menulis surat resmi masih memerlukan penguatan. Studi awal menunjukkan kesulitan siswa dalam menata struktur surat, mengembangkan isi, memilih bahasa yang sesuai, dan mengurutkan informasi. Hasil pretest juga menegaskan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran pada materi menulis surat resmi. Selain itu, penggunaan buku paket, lembar kerja siswa, dan papan tulis yang masih dominan membuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal.

Upaya yang dipilih untuk menjawab permasalahan tersebut ialah menerapkan pembelajaran berbasis gim. Pendekatan ini menggabungkan tujuan pembelajaran dengan tantangan, aturan, kerja sama, kompetisi, serta umpan balik. Unsur permainan dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan materi siswa (Balalle, 2024). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Baamboozle,

yaitu platform kuis interaktif yang dapat dimainkan secara berkelompok. Melalui Baamboozle, siswa dapat berdiskusi, menjawab pertanyaan, memperoleh skor, dan menerima tanggapan langsung dari guru.

Pemilihan Baamboozle mempertimbangkan kondisi sekolah yang membatasi penggunaan telepon genggam selama pembelajaran. Guru dapat mengoperasikan media tersebut melalui satu perangkat, sementara siswa mengikuti permainan secara klasikal dan berkelompok. Dengan karakteristik ini, teknologi tetap dapat dimanfaatkan tanpa mengharuskan setiap siswa membawa atau menggunakan gawai. Penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa Baamboozle mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Wardani, M. E., & Kiptiyah, 2024). Media ini juga dinilai dapat membentuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi siswa (Tsurayya, 2023).

Dalam pembelajaran menulis surat resmi, Baamboozle tidak ditempatkan hanya sebagai kuis atau alat evaluasi. Pertanyaan dan aktivitas permainan dirancang untuk menuntun siswa mengenali struktur surat, mengoreksi kesalahan bahasa, menentukan kalimat yang tepat, dan menyusun unsur-unsur surat secara bertahap. Setelah permainan selesai, siswa menggunakan pemahaman tersebut untuk menulis surat resmi. Rangkaian kegiatannya mencakup permainan kelompok, umpan balik guru, dan penerapan hasil belajar dalam praktik menulis.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji Baamboozle dalam kaitannya dengan minat belajar, keterlibatan siswa, hasil belajar, dan pemanfaatannya secara umum pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Saffitri et al., 2024; Tsurayya, 2023; Wardani, M. E., & Kiptiyah, 2024). Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengarahkan aktivitas Baamboozle pada tahapan menulis surat resmi yang mencakup pemahaman struktur, pengembangan isi, penggunaan bahasa formal, penyusunan draf, dan revisi tulisan. Kajian mengenai Baamboozle dan keterampilan menulis surat resmi masih lebih banyak dilakukan secara terpisah.

Berpijak pada permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menjelaskan penerapan pembelajaran berbasis gim Baamboozle dan perkembangan keterampilan menulis surat resmi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Natar pada setiap siklus tindakan. Kebaruan penelitian terletak pada pemanfaatan Baamboozle sebagai media berbasis gim yang menyatu dengan tahapan penulisan surat resmi, bukan semata-mata sebagai kuis atau evaluasi hasil belajar. Aktivitas permainan dihubungkan langsung dengan pengenalan unsur surat, analisis bahasa, penerimaan umpan balik, penulisan draf, dan perbaikan surat resmi. Dengan rancangan tersebut, penelitian ini diharapkan menawarkan alternatif pembelajaran yang praktis, aktif, dan kolaboratif, terutama bagi sekolah yang membatasi penggunaan gawai pribadi selama pembelajaran.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dirancang dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Apabila hasil yang diperoleh belum mencapai target, jumlah siklus dapat ditambah sesuai kebutuhan penelitian. Refleksi pada siklus pertama menjadi landasan untuk menyempurnakan tindakan pada siklus kedua (Kemmis et al., 2014). Jika indikator keberhasilan masih belum terpenuhi, tindakan dapat diteruskan pada siklus berikutnya sesuai kebutuhan. Pelaksanaan penelitian berlangsung secara siklik melalui perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Temuan refleksi pada siklus I digunakan untuk merancang perbaikan pada tindakan berikutnya. Alur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Natar, Kabupaten Lampung Selatan, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas VII, sedangkan objeknya ialah peningkatan keterampilan menulis surat resmi melalui pembelajaran berbasis gim Baamboozle. Guru Bahasa Indonesia berperan sebagai pelaksana pembelajaran dan peneliti bertugas sebagai pengamat. Pada tahap refleksi setiap siklus, peneliti bersama guru menelaah hasil observasi dan tes.

Pada setiap siklus, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengikuti permainan menggunakan Baamboozle. Dalam kegiatan tersebut, siswa mengamati contoh surat resmi, mengenali struktur dan kesalahan penulisan, mendiskusikan penggunaan bahasa, menjawab pertanyaan, dan memperoleh umpan balik dari guru. Setelah kegiatan kelompok berakhir, siswa menulis surat resmi secara mandiri berdasarkan situasi yang telah ditentukan. Pertanyaan interaktif dan kerja kelompok dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; penerapan ini sejalan dengan pemanfaatan media interaktif yang dilaporkan oleh (Putri et al., 2025).

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes berbentuk pretest yang diberikan sebelum tindakan dan posttest pada akhir setiap siklus. Observasi dipakai untuk merekam aktivitas siswa serta keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan dokumentasi mencakup foto kegiatan, hasil tulisan siswa, serta nilai pretest dan posttest. Instrumen penelitian meliputi tes menulis surat resmi, rubrik penilaian, lembar observasi aktivitas siswa, APKG I, dan APKG II. Sebelum digunakan, instrumen ditelaah oleh validator/ahli bahasa untuk memastikan kesesuaian indikator, isi, bahasa, dan sistem penskoran. Keselarasan instrumen dengan indikator dan kompetensi yang diukur diperlukan agar hasil penilaian akurat dan sistem penskorannya dapat dipertanggungjawabkan (Dalman. et al., 2021).

Rubrik keterampilan menulis surat resmi memuat lima aspek, yaitu struktur surat resmi dengan bobot 30%, isi surat 30%, kaidah kebahasaan 20%, ejaan dan tanda baca 10%, serta kerapian penyajian 10%. Setiap aspek dinilai menggunakan skor 1–4 berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Skor pada setiap aspek dikalikan dengan bobotnya, kemudian seluruh hasilnya dijumlahkan untuk memperoleh skor keseluruhan tulisan.

Data tes diolah dengan menghitung nilai masing-masing siswa, rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan belajar. Nilai siswa dihitung dengan membagi skor berdasarkan rubrik dengan skor maksimal, kemudian mengalikannya dengan 100. Rata-rata kelas diperoleh dengan membagi total nilai seluruh siswa dengan jumlah siswa. Persentase ketuntasan dihitung dari perbandingan jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 75 dengan jumlah seluruh siswa.

Nilai siswa:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Nilai rata-rata kelas:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Persentase ketuntasan belajar: $P = \frac{n}{N} \times 100\%$

Keterangan:

X = nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah seluruh siswa

P = persentase ketuntasan belajar

n = jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75

Data hasil observasi aktivitas siswa, APKG, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif. Tahap analisis meliputi pemilihan serta pengelompokan data yang relevan, penyajian dalam bentuk uraian atau

tabel, dan penarikan simpulan. Proses tersebut digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan perubahan proses belajar pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran, nilai rata-rata keterampilan menulis surat resmi meningkat, dan pembelajaran menggunakan Baamboozle terlaksana dengan baik berdasarkan observasi aktivitas siswa serta APKG II. Penelitian dilaksanakan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah, sedangkan identitas siswa tidak dicantumkan dalam laporan hasil penelitian

3. Hasil

Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan keterampilan menulis surat resmi sejak tahap pratindakan hingga siklus II. Pada pratindakan, sebagian besar siswa masih kesulitan melengkapi struktur surat, mengembangkan isi sesuai tujuan komunikasi, dan menerapkan bahasa serta ejaan secara tepat. Kondisi tersebut tercermin pada nilai rata-rata kelas sebesar 63,20 dengan persentase ketuntasan 28,57%. Dari 28 siswa, hanya 8 siswa memperoleh nilai minimal 75, sedangkan 20 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan. Setelah pembelajaran berbasis gim Baamboozle dilaksanakan pada siklus I, nilai rata-rata kelas naik menjadi 74,00. Jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 18 siswa dengan persentase ketuntasan 64,29%. Walaupun terjadi peningkatan, capaian tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal, yakni sekurang-kurangnya 75% siswa memperoleh nilai minimal 75. Oleh karena itu, tindakan diteruskan ke siklus II dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Pada siklus II, guru memperjelas contoh surat resmi, menyesuaikan pertanyaan Baamboozle dengan kesulitan siswa, serta memberikan umpan balik yang lebih terarah. Setelah perbaikan diterapkan, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,20. Sebanyak 24 siswa memperoleh nilai minimal 75 dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan pada siklus II mencapai 85,71%, sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II didokumentasikan untuk menunjukkan proses penggunaan Baamboozle di kelas. Dokumentasi meliputi kegiatan guru menampilkan permainan, diskusi siswa dalam kelompok, pengamatan oleh peneliti, serta kegiatan menulis surat resmi secara mandiri. Rangkaian kegiatan pembelajaran disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Baamboozle

Perkembangan nilai keterampilan menulis surat resmi siswa sejak pratindakan hingga siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perkembangan Keterampilan Menulis Surat Resmi

Tahap	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas	Ketuntasan
Pratindakan	45	82	63,20	8	20	28,57%
Siklus I	58	90	74,00	18	10	64,29%
Siklus II	68	95	83,20	24	4	85,71%

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata bertambah sebesar 10,80 poin dari pratindakan ke siklus I dan kembali naik sebesar 9,20 poin pada siklus II. Secara keseluruhan, peningkatan nilai rata-rata dari pratindakan hingga siklus II mencapai 20 poin. Persentase ketuntasan meningkat sebesar 35,72 poin persentase pada siklus I dan 21,42 poin persentase pada siklus II. Data tersebut menegaskan bahwa perubahan tidak hanya tampak pada nilai rata-rata, tetapi juga pada bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan.

Perbaikan juga terlihat pada seluruh aspek penilaian keterampilan menulis surat resmi. Nilai struktur surat resmi meningkat dari 64 pada pratindakan menjadi 75 pada siklus I dan 85 pada siklus II. Nilai isi surat berubah dari 62 menjadi 73 dan 82, sedangkan nilai kaidah kebahasaan bertambah dari 63 menjadi 74 dan 83. Nilai ejaan dan tanda baca meningkat dari 58 pada pratindakan menjadi 70 pada siklus I dan 79 pada siklus II. Sementara itu, nilai kerapian penyajian meningkat dari 70 menjadi 78 dan 86. Kelima aspek tersebut sesuai dengan rubrik penelitian yang meliputi struktur surat, isi, kaidah kebahasaan, ejaan dan tanda baca, serta kerapian penyajian.

Meskipun semua aspek menunjukkan peningkatan, ejaan dan tanda baca tetap menjadi aspek dengan nilai terendah. Siswa masih melakukan kesalahan dalam penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penulisan kata baku. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berikutnya perlu memberikan perhatian lebih pada tahap penyuntingan. Menulis merupakan proses bertahap yang mencakup perencanaan, penyusunan draf, dan penyuntingan sebelum menghasilkan tulisan akhir (Dalman, 2021).

Peningkatan hasil tulisan berlangsung searah dengan perubahan aktivitas siswa selama pembelajaran. Rata-rata aktivitas siswa naik dari 70,00% pada siklus I menjadi 87,86% pada siklus II. Keaktifan mengikuti pembelajaran meningkat dari 71,43% menjadi 89,29%, sedangkan partisipasi dalam diskusi kelompok bertambah dari 67,86% menjadi 85,71%. Kemampuan mengidentifikasi struktur surat meningkat dari 75,00% menjadi 92,86%, sementara kemampuan menemukan kesalahan penulisan naik dari 64,29% menjadi 82,14%. Keterlibatan siswa dalam kegiatan menulis juga meningkat dari 71,43% menjadi 89,29%.

Umpan balik yang lebih terarah pada siklus II membantu siswa memahami letak kesalahan pada struktur, bahasa, dan ejaan surat resmi. Interaksi yang jelas antara guru dan siswa diperlukan agar pesan serta maksud selama pembelajaran dapat dipahami secara tepat. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Sari, B.J., Hesti., Frandika, 2023) yang mengungkapkan bahwa pemahaman terhadap konteks tuturan guru dan siswa dapat mengurangi kesalahan penafsiran dalam interaksi pembelajaran. Perubahan aktivitas siswa menunjukkan bahwa Baamboozle mendukung terbentuknya pembelajaran yang lebih partisipatif. Siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi turut mengamati contoh, membahas jawaban, mengenali kesalahan, dan menyampaikan tanggapan. Sebelum siswa menerapkan pemahamannya dalam kegiatan menulis mandiri, guru memberikan klarifikasi serta umpan balik.

Temuan ini selaras dengan (Efendi et al., 2023; Hesti et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa menjadi lebih menarik dan efektif ketika dirancang secara inovatif, interaktif, dan kolaboratif, didukung teknologi, serta dilengkapi umpan balik yang terarah. Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diwujudkan melalui penggunaan Baamboozle, diskusi kelompok, klarifikasi guru, dan latihan menulis surat resmi secara mandiri. Media digital dalam pembelajaran tetap perlu ditempatkan sebagai sarana pendukung, bukan pengganti proses berpikir dan latihan siswa. (Frandika et al., 2026) menunjukkan bahwa teknologi digital membantu siswa memperoleh informasi dan menyelesaikan tugas dengan lebih efisien. Meskipun demikian, penggunaannya perlu dikendalikan agar tidak menimbulkan ketergantungan maupun menurunkan keterlibatan siswa dalam berpikir secara mandiri.

Selain dimanfaatkan secara terarah, teknologi dalam pembelajaran bahasa tidak cukup hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga perlu menumbuhkan kesabaran, pengendalian diri, etika berkomunikasi, dan kemampuan menulis secara objektif (Romadhianti, 2024). Prinsip tersebut diterapkan melalui diskusi kelompok, pemberian umpan balik, penghargaan terhadap jawaban teman, serta latihan

menulis surat resmi dengan bahasa formal dan objektif. Dengan demikian, Baamboozle tidak sekadar berfungsi sebagai kuis, tetapi menjadi media pendukung yang menghubungkan pemahaman konsep dengan praktik menulis. Hasil penelitian ini selaras dengan (Wardani, M. E., & Kiptiyah, 2024), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gim menggunakan Baamboozle dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Media digital interaktif juga mampu mendorong partisipasi siswa serta membentuk pengalaman belajar yang lebih menarik (Putri et al., 2025). Dalam penelitian ini, keterlibatan tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki pemahaman tentang struktur, isi, bahasa, dan ejaan sebelum menyusun surat resmi secara mandiri.

Berdasarkan peningkatan nilai, ketuntasan belajar, aspek keterampilan menulis, dan aktivitas siswa, pembelajaran berbasis gim Baamboozle mendukung peningkatan keterampilan menulis surat resmi. Indikator keberhasilan baru tercapai pada siklus II setelah tindakan disempurnakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan tindakan tidak hanya bergantung pada penggunaan media, tetapi juga pada ketepatan guru dalam memilih pertanyaan, mengelola diskusi, dan memberikan umpan balik.

4. Simpulan

Pembelajaran berbasis gim Baamboozle dapat meningkatkan keterampilan menulis surat resmi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Natar ketika penggunaannya dipadukan dengan kegiatan mengamati contoh, mengenali kesalahan, berdiskusi, menerima umpan balik, dan menulis secara mandiri. Peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan belajar, mutu tulisan, dan keterlibatan siswa memperlihatkan bahwa Baamboozle tidak hanya berfungsi sebagai media kuis, tetapi juga sebagai sarana pendukung yang membantu siswa memahami struktur, isi, kaidah kebahasaan, serta ejaan surat resmi secara bertahap. Keberhasilan tindakan pada siklus II memperlihatkan bahwa efektivitas media ditentukan oleh kesesuaian pertanyaan dengan kesulitan siswa, pengelolaan diskusi kelompok, dan ketepatan umpan balik guru. Meskipun indikator keberhasilan klasikal telah tercapai, aspek ejaan dan tanda baca masih perlu diperkuat melalui latihan penyuntingan dan pendampingan yang lebih terarah.

5. Saran

Guru Bahasa Indonesia disarankan menggunakan Baamboozle sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran menulis, bukan hanya sebagai alat evaluasi. Pertanyaan perlu disusun untuk mengarahkan siswa menganalisis struktur, isi, bahasa, dan kesalahan ejaan sebelum menulis secara mandiri. Siswa yang belum mencapai nilai minimal perlu memperoleh tindak lanjut berupa latihan menulis terbimbing, penyuntingan sesuai jenis kesalahan, dan umpan balik individual agar kelemahan dalam pengembangan isi, penggunaan kalimat efektif, serta ejaan dapat diperbaiki. Pihak sekolah disarankan mendukung penerapan pembelajaran melalui penyediaan jaringan internet, perangkat presentasi, dan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif agar Baamboozle dapat digunakan secara efektif meskipun siswa tidak memakai gawai pribadi. Penelitian selanjutnya disarankan menerapkan pembelajaran berbasis gim Baamboozle pada jenis teks atau jenjang yang berbeda serta melibatkan lebih dari satu kelas agar konsistensi pengaruhnya terhadap keterampilan menulis dapat diuji dalam konteks yang lebih luas.

References

- Balalle, H. (2024). xploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 9(100870). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>.
- Carmona, M., De los Santos-Roig, M., Mata, S., & Serrano, F. (2026). Effectiveness of a comprehensive game-based intervention for writing skills. *Reading and Writing*. 39, 121–139. <https://doi.org/DOI:10.1007/s11145-025-10636-w>.
- Dalman., Mardiana., Hesti., Luviani., A., & Sulistiyono, R. (2021). Development of Reading Comprehension Ability Assessment for Students. *Proceedings of BIS-HSS 2020*. <https://doi.org/10.4108/eai.18-11-2020.2311721>

Dalman. (2021). *Keterampilan Menulis*. PT Raja Grafindo Persada.

- Efendi, H., Utama., Sutopo, A., Musiman., & Salamah. (2023). Flipped Learning-Based Indonesian Module Foreign Speakers : BIPA Students ' Countries Learning to Use Indonesian (Vol. 1). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2>
- Frandika, E., Sisilia, N., & Fahrudin, S. (2026). Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menurut Siswa SMKN 2 Pengasih. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2), 335–343.
- Hesti, H., Utama, S., Murtiyasa, B., Markamah, M., Prayitno, P., Muhibbin, M., & Anif, A. (2024). Studi Literatur: Implementasi Modul Seni Pertunjukkan Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikatif di Abad 21. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 22(1), 162–170. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v22i1.15041>
- Kemmis, S., Robin, M., & Rhonda, N. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Putri, M. D., Salamah., & Romadhianti, R. (2025). Implementasi Media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *Linguistik: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 10(1), 24–33.
- Romadhianti, R. dkk. (2024). Transformasi Pendidikan: Pembelajaran Sosial Emosional Berbasis Nilai ke-Indonesiaan untuk Literasi Digital Beretika. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(6).
- Saffitri, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan media pembelajaran Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 1233–1240. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9519>
- Sari, BJ., Hesti., Frandika, E. (2023). Analisis Tindak Tutur Asertif dalam Interaksi Guru dan Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Bina Mulya. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2).
- Scherer, S., Graham, S., & Busse, V. (2024). How effective is feedback for L1, L2, and FL learners' writing? A meta-analysis. *Learning and Instruction*. 93(101961). <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101961>
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan media interaktif Baamboozle pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 6(2). <https://doi.org/DOI:10.35194/jd.v6i2.3343>
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (. (2024). Game-based learning model with Baamboozle media based on artificial intelligence increases student engagement and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>.