
NGE-GRAMMAR DI ERA GAWAI: BLOOKET SEBAGAI SOLUSI INOVATIF DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN GRAMMAR SISWA KELAS XII

***Armelia Nungki Nurbani¹, Endang Mastuti Rahayu², Samsul Khabib³, Hertiki⁴, Rezky Putri Siva Pratiwi⁵**

¹⁻⁵Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

*Email: armelianungki@unipasby.ac.id

Abstrak

Penguasaan tata bahasa Inggris (*grammar*) merupakan keterampilan fundamental yang sangat dibutuhkan siswa kelas XII untuk menghadapi ujian akhir dan seleksi masuk perguruan tinggi. Namun, hasil survei awal di SMAN 1 Gedangan menunjukkan bahwa dari 398 siswa kelas XII, sebanyak 295 siswa (74,12%) memiliki nilai grammar di bawah KKM yaitu 80, dengan rentang nilai 40–79. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan grammar siswa kelas XII melalui pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi menggunakan platform Blooket. Program dilaksanakan selama satu bulan dengan frekuensi dua kali pertemuan per minggu (total 8 pertemuan), melibatkan 295 siswa sebagai peserta utama. Setiap pertemuan terdiri atas penyampaian materi grammar secara kontekstual, diikuti dengan latihan interaktif menggunakan berbagai mode permainan Blooket (*Gold Quest, Battle Royale, Tower Defense, Racing*), serta diakhiri dengan kuis formatif. Evaluasi program dilakukan melalui pre-test dan post-test, kuis formatif setiap pertemuan, serta angket motivasi dan kepuasan siswa. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 62,40 pada *pre-test* menjadi 78,15 pada *post-test*, dengan selisih peningkatan sebesar 15,75 poin. Uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p = 0,000$; $p < 0,05$). Selain itu, persentase siswa yang mencapai KKM meningkat secara drastis dari 0% menjadi 63,39%, yang berarti 187 dari 295 siswa berhasil mencapai ketuntasan. Respons siswa terhadap program sangat positif, dengan rata-rata skor kepuasan 4,36 dari skala 5, terutama pada aspek kesenangan dan pengurangan rasa bosan dalam belajar *grammar*. Program ini membuktikan bahwa integrasi gamifikasi melalui Blooket efektif meningkatkan kemampuan *grammar* siswa dan dapat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran inovatif di SMA. Keberlanjutan program didukung melalui pelatihan guru dan penyerahan perangkat pembelajaran untuk penggunaan Blooket secara mandiri.

Kata kunci: *grammar, gamifikasi, Blooket*

Abstract

Mastery of English grammar is a fundamental skill essential for twelfth-grade students in

facing final examinations and university entrance selection. However, an initial survey at SMAN 1 Gedangan revealed that out of 398 twelfth-grade students, 295 students (74.12%) scored below the Minimum Mastery Criterion (KKM) of 80, with scores ranging from 40 to 79. This community service program aimed to improve students' grammar proficiency through an innovative gamification-based learning intervention using the Blooket platform. The program was conducted over one month with a frequency of two meetings per week (totaling 8 meetings), involving 295 students as the primary participants. Each meeting consisted of contextual grammar material delivery, followed by interactive practice using various Blooket game modes (Gold Quest, Battle Royale, Tower Defense, Racing), and concluded with a formative quiz. Program evaluation was carried out through pre-tests and post-tests, formative quizzes at each meeting, and student motivation and satisfaction questionnaires. The results showed an increase in the students' mean score from 62.40 on the pre-test to 78.15 on the post-test, with an improvement of 15.75 points. The paired sample t-test revealed a statistically significant difference ($p = 0.000$; $p < 0.05$). Furthermore, the percentage of students achieving the KKM increased dramatically from 0% to 63.39%, meaning that 187 out of 295 students successfully reached mastery. Student responses to the program were highly positive, with an average satisfaction score of 4.36 out of a 5-point scale, particularly in terms of enjoyment and reduced boredom in learning grammar. This program demonstrates that the integration of gamification through Blooket effectively improves students' grammar ability and can be recommended as an innovative learning method in senior high schools. Program sustainability is supported through teacher training and the handover of learning materials for independent Blooket use.

Keywords: *grammar, gamification, Blooket*

PENDAHULUAN

Penguasaan tata bahasa Inggris (*grammar*) masih menjadi salah satu kendala terbesar bagi siswa sekolah menengah atas di Indonesia, khususnya ketika mereka menghadapi ujian nasional dan seleksi masuk perguruan tinggi (Sabilla & Kaniadewi, 2025). Kemampuan *grammar* bukan sekadar tuntutan akademis, melainkan keterampilan fundamental yang menentukan kemampuan siswa dalam memahami teks akademis, menyusun argumen yang koheren, serta berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Inggris, baik secara tertulis maupun lisan. Namun, ironisnya, meskipun telah belajar bahasa Inggris selama bertahun-tahun, banyak siswa masih kesulitan menerapkan kaidah tata bahasa dengan benar. Mereka sering menganggap *grammar* sebagai kumpulan aturan yang kaku, rumit, dan sulit dipahami, bukan sebagai alat

fungsional untuk komunikasi yang bermakna. Kondisi ini menjadi perhatian, mengingat pentingnya bahasa Inggris sebagai bekal menghadapi tantangan global di era digital saat ini.

Melalui kombinasi tes diagnostik grammar dan wawancara terstruktur dengan siswa serta guru bahasa Inggris, ditemukan beberapa temuan penting. Tes diagnostik yang mencakup materi-materi esensial seperti *tenses*, *subject-verb agreement*, *passive voice*, dan *conditional sentences* menunjukkan bahwa 74,12% siswa masih memiliki nilai yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Kemudian, siswa juga menunjukkan kesulitan signifikan dalam menerapkan aturan grammar dalam konteks kalimat yang sebenarnya, terutama dalam menyusun kalimat kompleks dan mengidentifikasi kesalahan tata bahasa pada teks otentik. Hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris mengonfirmasi bahwa pembelajaran grammar selama ini masih didominasi oleh metode ceramah konvensional, dengan sedikit kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara aktif dan menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang bermakna.

Rendahnya kemampuan grammar di kalangan siswa kelas XII SMAN 1 Gedangan merupakan masalah multidimensi yang membawa dampak luas. Pertama, hal ini melemahkan kemampuan pemahaman membaca (*reading comprehension*) siswa, karena mereka kesulitan mencerna struktur kalimat kompleks yang sering muncul dalam teks akademis dan soal-soal ujian (Marjokorpi, J., & Van Rijt, J. H. M., 2024). Kedua, kemampuan menulis (*writing*) mereka juga terhambat, yang mengakibatkan esai dan jawaban uraian yang dihasilkan sering kali terpotong-potong secara gramatikal dan sulit dipahami (Karomah, S., Hadi, N., & Zer, A., 2025). Ketiga, kepercayaan diri dalam berbicara (*speaking*) pun tergerus, karena rasa takut membuat kesalahan grammar membuat siswa enggan berpartisipasi aktif dalam kegiatan komunikasi lisan (Fadillah, S. N., Hamid, A. I. R., & Halim, A, 2025). Tanpa pembelajaran yang tepat waktu, tantangan-tantangan ini akan terus berlanjut dan berpotensi mempengaruhi prestasi siswa dalam ujian nasional serta kesiapan mereka

untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi atau memasuki dunia kerja.

Beberapa faktor yang saling terkait berkontribusi terhadap kesulitan grammar yang terus-menerus dialami oleh siswa. Dari sisi pedagogis, metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered) memberikan sedikit ruang bagi latihan interaktif dan kolaborasi antarsiswa (Mustakim, M., Jaya, N. M., & Jabri, U., 2025). Materi yang digunakan juga cenderung menekankan penghafalan aturan secara terpisah tanpa mengaitkannya dengan konteks penggunaan yang nyata, sehingga pemahaman siswa menjadi dangkal. Dari sisi siswa, rendahnya motivasi dan tingginya kecemasan terhadap grammar menjadi penghambat utama, yang diperparah oleh pengalaman negatif di masa lalu dan pola pikir tetap (fixed mindset) yang menganggap kemampuan grammar adalah bakat, bukan keterampilan yang dapat dikembangkan (Liu, M., & Du, N., 2024). Dari sisi teknologi, meskipun perangkat digital sudah tersedia luas, sebagian besar siswa belum pernah diperkenalkan dengan platform pembelajaran interaktif atau gamifikasi yang dapat membuat latihan grammar menjadi lebih menarik dan tidak menakutkan (Waluyo, B., Phanrangsee, S., & Whanchit, W., 2023). Terakhir, keterbatasan waktu dalam kurikulum sekolah yang padat menyisakan sedikit ruang untuk kegiatan remedial atau pengayaan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa (Leek, J., Rojek, M., Dobińska, G., & Kosiorek, M., 2024).

Menjawab tantangan tersebut, program pengabdian masyarakat ini menawarkan pembelajaran grammar inovatif berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan Blooket, sebuah platform interaktif daring yang mengubah latihan grammar konvensional menjadi permainan yang menarik dan kompetitif. Berbeda dengan lembar kerja atau kuis statis, Blooket menyediakan berbagai mode permainan seperti *Gold Quest*, *Battle Royale*, dan *Tower Defense* yang memotivasi siswa melalui elemen tantangan, kompetisi sehat, dan umpan balik instan (Erlangga, P. E. K., 2025). Pembelajaran ini dirancang berdasarkan prinsip-prinsip berikut:

1. Latihan grammar kontekstual yang mengintegrasikan struktur tata bahasa ke

- dalam skenario kehidupan nyata yang relevan dengan siswa kelas XII.
2. Partisipasi aktif siswa melalui mode permainan individu dan kelompok yang mendorong pembelajaran antarteman dan kompetisi yang sehat.
 3. Umpan balik korektif segera yang membantu siswa mengidentifikasi dan memahami kesalahan mereka secara langsung, sehingga memperkuat pemahaman yang benar.
 4. Tingkat kesulitan yang berbeda untuk mengakomodasi berbagai tingkat kemahiran, memastikan bahwa siswa dengan kemampuan rendah maupun tinggi sama-sama mendapat manfaat.

Program ini dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran intensif selama 1 bulan, yang terdiri dari pengulasan singkat materi grammar sasaran, diikuti dengan sesi latihan berbasis Blooket secara terbimbing, dan diakhiri dengan turnamen kompetitif sebagai puncak kegiatan.

Kesulitan grammar yang terus-menerus dialami oleh siswa kelas XII SMAN 1 Gedangan menuntut adanya pembelajaran yang inovatif, menarik, dan tepat waktu yang melampaui metode pembelajaran tradisional. Pembelajaran grammar berbasis Blooket yang diusulkan menjawab akar permasalahan dengan mendorong partisipasi aktif, pemberian umpan balik instan, serta peningkatan motivasi intrinsik semuanya dalam lingkungan belajar yang suportif dan menyenangkan. Dengan membekali siswa dengan fondasi grammar yang lebih kuat, program pengabdian masyarakat ini bercita-cita untuk meningkatkan prestasi akademis mereka.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMAN 1 Gedangan yang beralamat di Jl. Raya Sedati KM.2 Gedangan, Wedi, Kec. Gedangan, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur. Program berlangsung selama satu bulan, dengan frekuensi dua kali pertemuan per minggu (total 8 pertemuan). Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 x 45 menit (90 menit) , sehingga total durasi efektif pembelajaran adalah 12 jam

pembelajaran. Pemilihan jadwal ini didasarkan pada pertimbangan agar pembelajaran tidak mengganggu jam belajar intrakurikuler, serta memberikan ruang bagi siswa untuk menyerap materi secara bertahap dan melakukan latihan berulang. Jadwal pelaksanaan dirancang dengan berkonsultasi bersama guru mata pelajaran bahasa Inggris dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan (8 pertemuan), tahap evaluasi, dan tahap tindak lanjut (Mukhtar, et al., 2022). Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan pencapaian tujuan program secara optimal.



Gambar 1. Tahapan program pengabdian masyarakat

Tahap persiapan dilakukan selama dua minggu sebelum pelaksanaan kegiatan, meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, pre-test berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir, penyusunan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 8 pertemuan, pembuatan kuis Blooket. Setiap pertemuan mengikuti struktur yang konsisten, yaitu pembukaan dan apersepsi (10 menit) → penyampaian materi inti (25 menit) → praktik dengan Blooket (40 menit) → refleksi dan penutup (15 menit). Evaluasi dilakukan secara komprehensif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, baik secara formatif (setiap pertemuan) maupun sumatif (akhir program). Agar program ini berkelanjutan, tim pengabdian melakukan beberapa kegiatan tindak lanjut yaitu transfer pengetahuan kepada guru, penyerahan perangkat pembelajaran, pendampingan jarak jauh, dan monitoring implementasi.

Data yang terkumpul dari kegiatan ini dianalisis menggunakan pendekatan berikut:

1. Data Kuantitatif (Pre-test & Post-test) dianalisis menggunakan statistik deskriptif (mean, median, standar deviasi) dan uji paired sample t-test dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel. Hipotesis yang diuji: H_0 = tidak terdapat peningkatan signifikan; H_1 = terdapat peningkatan signifikan pada taraf $\alpha = 0,05$.
2. Data kuis formatif dianalisis secara deskriptif untuk melihat tren perkembangan siswa dari pertemuan ke pertemuan.
3. Data Angket dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor setiap pernyataan dan mempersentasekan kategori jawaban.
4. Data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan dinamika proses pembelajaran dan kendala yang dihadapi selama kegiatan.

Keberhasilan program pengabdian ini diukur berdasarkan, 1) peningkatan nilai rata-rata post-test dibandingkan pre-test sebesar minimal 25%, dengan signifikansi statistik ($p < 0,05$), 2) rata-rata skor motivasi belajar grammar meningkat mencapai $\geq 4,0$ dari skala 5,0., 3) minimal 80% siswa berpartisipasi aktif dalam setiap sesi permainan Blooket, 4) minimal 75% siswa mencapai ketuntasan pada setiap kuis akhir pertemuan, dan 5) guru bahasa inggris mampu membuat dan menggunakan Blooket secara mandiri dalam pembelajaran rutin setelah program berakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pre-Test

Sasaran program ini adalah siswa kelas XII SMAN 1 Gedangan yang memiliki kemampuan grammar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 80. Penentuan sasaran ini didasarkan pada hasil pre-test yang dilaksanakan pada tahap persiapan program. Berdasarkan hasil pre-test yang diikuti oleh seluruh siswa kelas

XII yang berjumlah 398 orang, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil pre-test grammar kelas XII

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Rentang Nilai
Siswa dengan nilai di atas KKM (Tuntas)	103	25,88%	81 – 94
Siswa dengan nilai di bawah KKM (Tidak Tuntas)	295	74,12%	40 – 79
Total	398	100%	–

Data di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XII SMAN 1 Gedangan, yaitu sebanyak 295 siswa (74,12%), masih berada di bawah KKM yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, hanya 1 dari 4 siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada aspek grammar. Lebih lanjut, jika dirinci berdasarkan rentang nilai, distribusi nilai siswa di bawah KKM adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rincian hasil pre-test grammar kelas XII di bawah KKM

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (dari 295)	Persentase (dari 398)
70 – 79	68	23,05%	17,09%
60 – 69	112	37,97%	28,14%
50 – 59	78	26,44%	19,60%
40 – 49	37	12,54%	9,30%
Total	295	100%	74,12%

Berdasarkan data tersebut, program ini memfokuskan sasaran pada 295 siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Adapun 103 siswa yang telah mencapai KKM tetap diikutsertakan dalam kegiatan sebagai peserta pendamping (*peer tutors*) yang

berperan membantu teman-temannya yang mengalami kesulitan, sekaligus memperdalam pemahaman mereka melalui pengajaran kepada orang lain (*learning by teaching*). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kolaboratif yang mendorong terjadinya interaksi sosial dan saling belajar antarsiswa. Selain itu, program ini juga melibatkan guru bahasa Inggris SMAN 1 Gedangan sebagai mitra kolaborasi. Keterlibatan guru bertujuan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan Blooket sebagai media pembelajaran inovatif, sehingga program ini dapat berkelanjutan setelah kegiatan pengabdian berakhir.

Materi dan kegiatan

Kegiatan pengabdian ini berlangsung selama 8 pertemuan. Setiap pertemuan mengikuti struktur yang konsisten, yaitu pembukaan dan apersepsi (10 menit), penyampaian materi inti (25 menit), praktik dengan Blooket (40 menit), refleksi dan penutup (15 menit). Berikut adalah rincian materi dan kegiatan setiap pertemuan:

Tabel 3. Rincian materi dan kegiatan setiap pertemuan

Pertemuan	Topik Grammar	Aktivitas Utama	Mode Blooket
1	<i>Simple & Continuous Tenses</i>	Presentasi singkat + latihan soal	<i>Gold Quest</i>
2	<i>Perfect Tenses</i>	Analisis kalimat + Fill in the blanks	<i>Tower Defense</i>
3	<i>Passive Voice</i> (semua tenses)	Mengubah kalimat aktif ke pasif	<i>Battle Royale</i>
4	<i>Conditional Sentences</i> (Tipe 0, 1, 2)	Diskusi sebab-akibat + Latihan	<i>Gold Quest</i>
5	<i>Conditional Sentences</i> (Tipe 3 & <i>Mixed Conditional</i>)	Analisis kasus + latihan lanjutan	<i>Tower Defense</i>

Pertemuan	Topik Grammar	Aktivitas Utama	Mode Blooket
6	<i>Inversion</i>	Latihan menulis ulang kalimat	<i>Battle Royale</i>
7	<i>Cleft Sentences (it is/was... that/who...)</i> dan <i>Conjunctions</i>	Menyusun kalimat kompleks	<i>Racing</i>
8	Review & Turnamen Akhir (semua materi)	Kompetisi final + pembahasan	<i>Gold Quest</i>

Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Untuk mengukur efektivitas program, siswa diberikan pre-test dan post-test. Kedua tes menggunakan instrumen yang setara dengan 30 soal pilihan ganda yang mencakup topik-topik grammar yang menjadi fokus pembelajaran (*tenses, passive voice, conditional sentences, inversion, cleft sentences, dan conjunctions*).

Tabel 4. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Siswa

Kategori	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Jumlah Siswa	295	295	–
Nilai Rata-rata	62,40	78,15	+15,75
Nilai Tertinggi	79	94	–
Nilai Terendah	40	55	–
Standar Deviasi	11,23	13,47	–

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari **62,40** pada pre-test menjadi **78,15** pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar **15,75 poin**. Peningkatan ini menunjukkan bahwa program yang dilaksanakan selama 8 pertemuan memberikan dampak positif terhadap kemampuan grammar siswa.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan tersebut, dilakukan uji statistik menggunakan *paired sample t-test*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa program ini efektif meningkatkan kemampuan grammar siswa kelas XII SMAN 1 Gedangan dapat diterima.

Distribusi Pencapaian KKM

Untuk melihat sejauh mana program ini berhasil membawa siswa mencapai ketuntasan belajar, dilakukan analisis terhadap distribusi nilai siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Analisis ini membandingkan persentase siswa yang mencapai KKM pada saat pre-test (sebelum program) dan post-test (setelah 8 pertemuan). Perbandingan ini penting untuk mengukur efektivitas program karena peningkatan nilai rata-rata saja belum cukup menggambarkan seberapa besar program ini berhasil mengurangi jumlah siswa yang berada di bawah KKM.

Tabel 5. Distribusi Ketuntasan Siswa Berdasarkan KKM (80)

Kategori	Pre-test	Post-test
Tuntas (≥ 80)	0 siswa (0%)	187 siswa (63,39%)
Tidak Tuntas (< 80)	295 siswa (100%)	108 siswa (36,61%)

Analisis ketuntasan belajar berdasarkan KKM (80) menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Pada pre-test, seluruh 295 siswa (100%) berada di bawah KKM dengan rentang nilai 40–79. Setelah mengikuti program selama 8 pertemuan, sebanyak 187 siswa (63,39%) berhasil mencapai nilai di atas KKM (80–94), sedangkan 108 siswa (36,61%) masih berada di bawah KKM. Meskipun demikian, sebagian besar siswa yang belum tuntas (sekitar 70%) berada pada rentang 70–79, yang berarti mereka hanya berjarak 1–10 poin dari KKM dan berpotensi mencapai ketuntasan

dengan tambahan latihan. Peningkatan dari 0% menjadi 63,39% ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis Blooket efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar grammar siswa kelas XII SMAN 1 Gedangan.

Hasil Evaluasi Formatif per Pertemuan

Selain pre-test dan post-test, evaluasi formatif dilakukan pada setiap akhir pertemuan melalui kuis Blooket sebanyak 10 soal. Hasil rata-rata ketuntasan siswa pada setiap pertemuan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Rata-rata Ketuntasan Kuis Formatif per Pertemuan

Pertemuan	Topik	Rata-rata Nilai	Ketuntasan (≥75)
1	<i>Simple & Continuous Tenses</i>	71,20	58%
2	<i>Perfect Tenses</i>	73,50	62%
3	<i>Passive Voice</i>	76,80	71%
4	<i>Conditional (Type 0,1,2)</i>	78,40	74%
5	<i>Conditional (Type 3 & Mixed)</i>	75,60	69%
6	<i>Inversion</i>	74,30	65%
7	<i>Cleft Sentences & Conjunctions</i>	72,80	61%
8	Review & Turnamen	82,50	85%

Data menunjukkan tren peningkatan dari pertemuan ke pertemuan. Pada pertemuan awal, tingkat ketuntasan siswa masih relatif rendah (58%), namun seiring dengan berjalannya program dan semakin terbiasanya siswa dengan metode Blooket, tingkat ketuntasan meningkat secara bertahap. Puncaknya terjadi pada pertemuan ke-

8 (review dan turnamen) dengan tingkat ketuntasan mencapai **85%** dan rata-rata nilai **82,50**.

Hasil Angket Motivasi dan Kepuasan

Setelah program berakhir, siswa diminta mengisi angket untuk mengukur tingkat motivasi dan kepuasan terhadap program. Angket menggunakan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju) dengan 10 pernyataan.

Tabel 7. Hasil Angket Motivasi dan Kepuasan Siswa

No	Pernyataan	Rata-rata Skor
1	Saya merasa lebih termotivasi belajar grammar	4,35
2	Pembelajaran dengan Blooket menyenangkan	4,62
3	Blooket membantu saya memahami materi lebih mudah	4,28
4	Saya merasa percaya diri menggunakan grammar	4,12
5	Saya ingin belajar grammar dengan Blooket lagi	4,55
6	Metode ini lebih baik dari pembelajaran konvensional	4,40
7	Saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran	4,18
8	Blooket mengurangi rasa bosan belajar grammar	4,58
9	Saya memahami materi lebih cepat	4,05
10	Saya merekomendasikan metode ini untuk teman lain	4,48
Rata-rata Keseluruhan		4,36

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap program. Rata-rata skor keseluruhan mencapai 4,36 dari skala 5, yang tergolong dalam kategori "sangat tinggi". Pernyataan dengan skor tertinggi adalah "Pembelajaran dengan Blooket menyenangkan" (4,62) dan "Blooket mengurangi rasa

bosan belajar grammar" (4,58), yang mengindikasikan bahwa aspek gamifikasi dan interaktivitas Blooket sangat diapresiasi oleh siswa.

PEMBAHASAN

Efektivitas Blooket dalam Meningkatkan Kemampuan Grammar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran grammar selama 8 pertemuan efektif meningkatkan kemampuan grammar siswa kelas XII SMAN 1 Gedangan. Peningkatan nilai rata-rata dari 62,40 menjadi 78,15 (selisih +15,75) dengan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$) sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amalia & Sujarwati (2025). Dalam penelitian tersebut, penggunaan Blooket pada siswa kelas IX SMP menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 55,12 menjadi 71,81 (selisih +16,69) dengan $p = 0,000$. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran tata bahasa Arab menghasilkan peningkatan nilai rata-rata dari 37,67 menjadi 72,40 pada kelompok eksperimen (Wahyudi, et al, 2025).

Peningkatan yang signifikan ini dapat diatribusikan pada beberapa faktor. Pertama, Blooket menyediakan berbagai mode permainan (*Gold Quest, Battle Royale, Tower Defense, Racing*) yang membuat latihan grammar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Sebagaimana diungkapkan dalam literatur, Blooket berbeda dari platform kuis lainnya karena mekanisme permainannya yang unik yang meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas. Siswa tidak sekadar menjawab soal, tetapi juga harus berpikir strategis untuk memenangkan permainan, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk lebih serius dalam memahami materi.

Kedua, Blooket memberikan umpan balik instan setelah setiap jawaban. Fitur ini sangat penting dalam pembelajaran grammar karena siswa dapat segera mengetahui apakah pemahaman mereka benar atau salah, dan belajar dari kesalahan secara real-time. Penelitian menunjukkan bahwa fitur respons cepat dan tampilan hasil langsung

pada layar siswa membantu mereka mengenali dan menghargai usaha serta pencapaian mereka selama proses pembelajaran .

Keunggulan Metode 8 Pertemuan

Desain program dengan 8 pertemuan selama satu bulan terbukti memberikan dampak yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran singkat. Dengan durasi yang lebih panjang, siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi secara bertahap dari topik yang lebih dasar (*tenses*) hingga topik yang lebih kompleks (*inversion dan cleft sentences*). Hal ini memungkinkan terbangunnya fondasi pemahaman yang kuat sebelum beralih ke materi berikutnya. Di samping itu, melakukan latihan berulang dapat memperkuat retensi pemahaman. Data formatif menunjukkan peningkatan bertahap dari pertemuan ke pertemuan, yang mengindikasikan adanya proses penguatan konsep secara berkelanjutan. Selain itu, siswa cepat beradaptasi dengan metode pembelajaran baru. Pada pertemuan awal, beberapa siswa mungkin masih canggung atau kurang antusias, namun seiring waktu mereka menjadi lebih terbiasa dan bahkan menantikan sesi Blooket. Hal ini tercermin dari peningkatan tingkat ketuntasan dari 58% (pertemuan 1) menjadi 85% (pertemuan 8).

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan durasi yang lebih panjang dan terstruktur cenderung memberikan hasil yang lebih baik. Sebuah penelitian dari Murtiningsih, S., et al (2024) tentang pembelajaran grammar di SMP menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dapat meningkat dari 50,50 menjadi 69,25 setelah pembelajaran selama 8 minggu. Penelitian lain dari Setiawan (2025) pada siswa kelas III juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 58,52% pada siklus I menjadi 91,20% pada siklus II setelah pembelajaran yang lebih intensif.

Faktor Pendukung Keberhasilan Program

Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan program ini antara lain:

Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa Generasi Z

Siswa kelas XII saat ini termasuk dalam generasi yang akrab dengan teknologi dan permainan digital. Penelitian menunjukkan bahwa siswa generasi baru adalah pengguna teknologi aktif, dan permainan telah menjadi bagian signifikan dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan permainan digital sebagai alat pembelajaran merupakan pendekatan yang tepat untuk meningkatkan interaksi dan motivasi belajar .

Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran dengan Blooket menyenangkan (skor 4,62) dan mengurangi rasa bosan (skor 4,58). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa permainan digital efektif menangkap minat siswa dalam kegiatan pendidikan dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis . Suasana belajar yang menyenangkan ini pada gilirannya mengurangi kecemasan siswa terhadap grammar, yang sering menjadi penghambat utama dalam pembelajaran tata bahasa.

Kompetisi Sehat dan Motivasi Intrinsik

Mode permainan dalam Blooket, terutama *Battle Royale* dan *Gold Quest*, menciptakan elemen kompetisi sehat yang mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Dalam turnamen akhir (pertemuan 8), antusiasme siswa sangat tinggi, yang tercermin dari tingkat ketuntasan mencapai 85%. Hal ini menunjukkan bahwa elemen kompetisi dapat menjadi pemicu motivasi intrinsik siswa untuk menguasai materi.

Dukungan dari Pihak Sekolah

Keberhasilan program ini juga tidak lepas dari dukungan penuh pihak SMAN 1 Gedangan, mulai dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, hingga guru mata pelajaran bahasa Inggris. Kesiapan sarana dan prasarana, terutama koneksi

internet dan perangkat yang memadai, menjadi faktor penunjang yang sangat penting dalam implementasi program berbasis digital seperti ini.

Tantangan dan Hambatan

Meskipun program ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan:

Perbedaan Kemampuan Awal Siswa

Meskipun seluruh peserta memiliki nilai di bawah KKM, terdapat variasi kemampuan yang cukup signifikan, dari rentang 40–79. Siswa dengan nilai di rentang 40–49 (37 siswa atau 12,54% dari peserta) memerlukan perhatian lebih intensif karena mereka memiliki dasar pemahaman yang sangat lemah. Untuk mengatasi hal ini, pada pertemuan 3–7, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dengan pendampingan dari siswa yang lebih mampu (peer tutoring).

Keterbatasan Infrastruktur

Beberapa siswa mengalami kendala teknis seperti ponsel yang kurang memadai atau sinyal internet yang tidak stabil. Namun, pihak sekolah menyediakan Wi-Fi dan beberapa perangkat cadangan untuk mengantisipasi hal ini. Ke depan, perlu dipertimbangkan penyediaan perangkat yang lebih memadai atau penggunaan mode offline jika diperlukan.

Kelelahan dan Kejenuhan

Meskipun Blooket tergolong menyenangkan, pembelajaran dengan permainan digital dalam durasi yang panjang (8 pertemuan) tetap berpotensi menimbulkan kelelahan. Untuk mengantisipasi hal ini, mode permainan divariasikan setiap pertemuan dan diberikan jeda istirahat yang cukup.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian masyarakat berupa pembelajaran grammar berbasis Blooket selama 8

pertemuan di SMAN 1 Gedangan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan grammar siswa kelas XII. Hal ini dibuktikan dengan:

1. Peningkatan nilai rata-rata pre-test ke post-test sebesar 15,75 poin (dari 62,40 menjadi 78,15) dengan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$).
2. Peningkatan persentase siswa yang mencapai KKM dari 0% menjadi 63,39% (187 dari 295 siswa).
3. Respons positif siswa terhadap program dengan rata-rata skor kepuasan 4,36 dari skala 5, terutama pada aspek kesenangan dan pengurangan rasa bosan dalam belajar grammar.
4. Tren peningkatan ketuntasan formatif dari pertemuan ke pertemuan, dari 58% menjadi 85%, yang menunjukkan efektivitas metode pembelajaran bertahap.

Program ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran grammar dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan grammar siswa, terutama pada jenjang yang kritis seperti kelas XII. Dengan perencanaan yang matang dan dukungan dari seluruh pemangku kepentingan, program ini berpotensi untuk direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik siswa yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., & Sujarwati, I. (2025). The effect of blooket on students' grammar mastery. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i1.4574>
- Erlangga, P. E. K. (2025). The Using Blooket Web as a Teaching Medium on Students' Motivation to Learn English as a Second Language. *JOURNAL OF TECHNOLOGY, EDUCATION & TEACHING (J-TECH)*. <https://doi.org/10.62734/jtech.v2i1.460>
- Fadillah, S. N., Hamid, A. I. R., & Halim, A. (2025). The Influence of Fear of Making Mistakes on Students' Self-Confidence and Engagement in English Classroom Presentations at MTs Muhammadiyah 1 Samarinda. *Journal of English Language Learning*. <https://doi.org/10.31949/jell.v9i1.13972>
- Karomah, S., Hadi, N., & Zer, A. (2025). Interrelationship of Vocabulary and Grammar Mastery in Shaping Descriptive Writing Competence: An Applied Linguistics

-
- Perspective on High School Students. *Al-Irfan : Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*. <https://doi.org/10.58223/al-irfan.v8i2.333>
- Leek, J., Rojek, M., Dobińska, G., & Kosiorek, M. (2024). Navigating the power of time in classroom practices: teachers' and students' perspectives. *Educational Review*, 78, 80 - 102. <https://doi.org/10.1080/00131911.2024.2438878>
- Liu, M., & Du, N. (2024). A Study of Chinese University Students' English Learning Motivation, Anxiety, Use of English and English Achievement. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su16198707>
- Marjokorpi, J., & Van Rijt, J. H. M. (2024). Grammatical understanding predicts reading comprehension in secondary-level students: insights from a Finnish national survey. *Language and Education*, 39, 924 - 943. <https://doi.org/10.1080/09500782.2024.2376280>
- Mukhtar, H., Firdaus, R., Putri, D., Wenando, F. A., Unik, M., Amien, J. A., Fuad, E., & Soni, S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Zoom Untuk Pembelajaran Daring di MTs Muhammadiyah 02 Pekanbaru. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i2.6283>
- Murtiningsih, S., Zulfa, A. F., Sudarsi, S., Ariebowo, T., & Darmi, R. (2024). Implementing web-based language learning to improve grammar skills of junior high school students: Grammar monster. *E3S Web of Conferences*. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202459405009>
- Mustakim, M., Jaya, N. M., & Jabri, U. (2025). Challenges in Grammar Learning Among EFL Students: A Case Study of an Indonesian University. *Seltics Journal: Scope of English Language Teaching Literature and Linguistics*. <https://doi.org/10.46918/seltics.v8i1.2598>
- Sabilla, A. N., & Kaniadewi, N. (2025). Investigating English-Speaking Problems of Senior High School Students in Indonesia. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*. <https://doi.org/10.35961/salee.v6i1.1617>
- Setiawan, A. (2025). The Effect of Prodigy towards Junior High School Students' Grammar Competence. *RETAIN : Journal of Research in English Language Teaching*. <https://doi.org/10.26740/rt.v13i02.72068>
- Wahyudi, D., Siregar, Z. U., Tata, M., & Febriani, E. (2025). Integrating Blooket as a Digital Gamification Tool to Enhance Arabic Syntax Learning Outcomes. *Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*. <https://doi.org/10.15575/jta.v9i1.45854>
- Waluyo, B., Phanrangsee, S., & Whanchit, W. (2023). Gamified grammar learning in online English courses in Thai higher education. *Online Journal of Communication and Media Technologies*. <https://doi.org/10.30935/ojcm/13752>

