



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>

EduTech
JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Pengaruh Media Pembelajaran *Blooket* terhadap Motivasi dan Retensi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Busana Kelas X SMKN 1 Sijunjung

Rahma Ainul Fitri, Nurul Inayah Hutasuhut, Ernawati, & Puspaneli
Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Correspondence: E-mail: rahmaainulf029@gmail.com, inayahutasuhut@fpp.unp.ac.id,
ernawati@fpp.unp.ac.id, puspaneli@fpp.unp.ac.id

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<i>This study analyzes the effect of using Blooket on students' learning motivation and retention in Occupational Safety and Health (K3) learning at SMKN 1 Sijunjung. A quasi-experiment with a pretest-posttest nonequivalent control group design involved 39 class X Fashion Design students (21 Blooket; 18 conventional) from May 18 to June 18, 2026. Data from a four-level Likert questionnaire and a retention test were analyzed using descriptive statistics, Shapiro-Wilk, Levene's test, the Wilcoxon Signed Rank Test, N-Gain, and the Mann-Whitney U test. Motivation increased by 6.24 points in the Blooket group and 4.05 points in the control group, while retention increased by 4.86 and 4.67 points, respectively; the pretest-posttest changes were significant in both groups ($p \leq 0.005$). However, the Mann-Whitney U test on N-Gain scores showed no significant difference in motivation gains between the two groups ($p = 0.277$), whereas the retention gain in the Blooket group was significantly higher than in the control group ($p = 0.002$). These findings indicate that Blooket's advantage over conventional learning is only descriptive for motivation but statistically significant for retention, suggesting that Blooket can meaningfully contribute to strengthening students' learning retention in Occupational Safety and Health (K3) learning in vocational schools</i> ABSTRAK Penelitian ini menganalisis motivasi dan retensi belajar setelah penggunaan Blooket pada pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja di SMKN 1 Sijunjung. Eksperimen semu dengan desain kelompok kontrol tidak ekuivalen pretest-posttest	Article History: Submitted/Received 29 Juni 2026 First Revised 11 July 2026 Accepted 15 July 2026 First Available online 27 July 2026 Publication Date 27 July 2026 Keyword: <i>Blooket; gamification; learning motivation; learning retention; vocational education</i>

melibatkan 39 siswa kelas X Tata Busana (21 Blooket; 18 konvensional) pada 18 Mei-18 Juni 2026. Kuesioner Likert empat tingkat dianalisis menggunakan statistik deskriptif, Shapiro-Wilk, Levene, Wilcoxon, N-Gain, dan Mann-Whitney U. Motivasi meningkat 6,24 poin pada kelompok Blooket dan 4,05 poin pada kelompok kontrol. Retensi meningkat masing-masing 4,86 dan 4,67 poin. Perubahan pretest-posttest signifikan pada kedua kelompok ($p \leq 0,005$). Namun, uji Mann-Whitney U terhadap skor N-Gain menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan pada kenaikan motivasi antara kedua kelompok ($p = 0,277$), sedangkan kenaikan retensi kelompok Blooket signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($p = 0,002$). Temuan ini menunjukkan bahwa keunggulan Blooket dibanding pembelajaran konvensional bersifat deskriptif untuk motivasi, tetapi signifikan secara statistik untuk retensi, sehingga Blooket dapat berkontribusi secara nyata dalam memperkuat retensi belajar siswa pada pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) di SMK.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mendorong guru untuk mengintegrasikan berbagai media pembelajaran digital ke dalam proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif serta berorientasi pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran busana mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif (Suci et al., 2023). Peserta didik yang memiliki kemampuan dan kesiapan digital yang memadai akan lebih mudah berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran, sehingga pemanfaatan media digital dapat memberikan hasil pembelajaran yang lebih optimal (Hutasuhut et al., 2026). Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara pedagogis untuk memperjelas informasi, memusatkan perhatian, dan menumbuhkan keterlibatan siswa (Hasan et al., 2021; Shoffa et al., 2023). Media yang menarik sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran (Werdini & Puspaneli., 2023). Pendidikan di SMK berperan dalam membentuk dan mengembangkan keterampilan peserta didik agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Melalui proses pendidikan tersebut, siswa dipersiapkan untuk mampu bersaing, beradaptasi dengan lingkungan kerja, mengenali berbagai peluang karier, serta mengembangkan potensi dirinya setelah menyelesaikan pendidikan (Puspaneli et al., 2021). Dalam pendidikan vokasional, kebutuhan tersebut semakin penting karena pembelajaran menggabungkan pengetahuan konseptual, prosedur kerja, dan keterampilan praktik. Salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pendidikan vokasi yaitu media pembelajaran berbasis video, dikarenakan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami (Ikhlas & Puspaneli, 2023; Meilina et al., 2025). Penggunaan media tersebut juga mendorong siswa untuk belajar secara lebih mandiri selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang interaktif dapat membantu siswa memahami urutan kerja, mengenali kesalahan, serta

menghubungkan teori dengan situasi praktik yang autentik (Marseli, Nelmira, & Hutasuhut., 2025).

Mata pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian Busana kelas X memuat elemen Proses Produksi Busana, termasuk penerapan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Materi K3 tidak cukup dikuasai sebagai hafalan karena kesalahan penerapan dapat menimbulkan risiko tertusuk jarum, sengatan listrik, paparan debu kain, maupun gangguan ergonomi selama praktik. Kesehatan dan keselamatan kerja merupakan suatu masalah penting dalam setiap proses operasional, baik disektor tradisional maupun sektor modern (Ernawati et al., 2008). Penerapan K3 di laboratorium tata busana merupakan bagian penting dari pembentukan perilaku kerja aman dan profesional (Hasibuan et al., 2024). Oleh sebab itu, siswa perlu memiliki motivasi untuk mempelajari prosedur keselamatan sekaligus retensi yang memadai agar pengetahuan tersebut dapat diingat dan digunakan ketika bekerja.

Observasi awal di SMKN 1 Sijunjung menunjukkan bahwa pembelajaran masih dominan menggunakan ceramah, presentasi, dan modul. Siswa cenderung pasif, mudah kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan mengingat materi yang telah dipelajari. Data evaluasi awal K3 memperlihatkan bahwa dari 50 siswa, hanya 24 siswa (48%) mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 26 siswa (52%) belum tuntas. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penyajian materi belum sepenuhnya mendorong keterlibatan dan penguatan memori belajar.

Motivasi belajar merupakan daya penggerak internal dan eksternal yang mengarahkan ketekunan, perhatian, dan upaya siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Herwati et al., 2023; Uno, 2011). Siswa yang termotivasi cenderung lebih konsisten mengikuti tugas, merespons umpan balik, dan bertahan ketika menghadapi kesulitan. Retensi belajar merujuk pada kemampuan menyimpan, mengenali, mengingat kembali, dan menggunakan informasi setelah selang waktu tertentu (Padhi & Mishra, 2020; Siregar, 2020). Motivasi dan retensi saling berkaitan: perhatian dan keterlibatan selama pembelajaran membantu proses pengodean informasi, sedangkan pengulangan dan penggunaan kembali informasi memperkuat penyimpanan dalam memori jangka panjang.

Salah satu pendekatan yang berpotensi menjawab permasalahan tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi mengintegrasikan unsur permainan, seperti poin, tantangan, kompetisi, peringkat, dan umpan balik langsung, ke dalam kegiatan nonpermainan. Tinjauan sistematis menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendukung keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar ketika unsur permainan diselaraskan dengan tujuan pedagogis (Krath et al., 2021). Namun, gamifikasi tidak otomatis efektif; aktivitas harus tetap menempatkan pemahaman materi sebagai tujuan utama, bukan sekadar kemenangan dalam permainan.

Blooket merupakan platform kuis berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan soal melalui berbagai mode permainan, skor, peringkat, batas waktu, dan umpan balik segera. Platform ini dapat digunakan secara individual maupun kelompok serta memberi guru informasi mengenai respons peserta didik (Jalil et al., 2023). Sejumlah penelitian melaporkan bahwa Blooket dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, matematika, dan bidang pembelajaran lainnya (Firli, 2025; Nainggolan et al., 2024; Pratiwi et al., 2025). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dkk. (2026) menjelaskan media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah Ramadhani dkk. (2026). Pembelajaran kooperatif berbantuan Blooket juga dilaporkan mampu

menguatkan motivasi melalui kompetisi, tantangan, dan penghargaan (Nur'aeni & Hasanudin, 2023).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media Blooket mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya mengkaji satu variabel pembelajaran, seperti motivasi belajar atau hasil belajar. Penelitian yang menganalisis pengaruh penggunaan Blooket terhadap motivasi belajar dan retensi belajar secara bersamaan, khususnya pada mata pelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) di Program Keahlian Tata Busana SMK, masih tergolong terbatas.

Keberhasilan pembelajaran pada pendidikan vokasional tidak hanya bergantung pada tingginya motivasi belajar siswa, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan siswa dalam mempertahankan pengetahuan untuk diterapkan secara benar dan aman selama kegiatan praktik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kajian mengenai motivasi dan retensi belajar perlu dilakukan secara bersamaan agar hasil pembelajaran dapat dievaluasi secara lebih komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap motivasi dan retensi belajar siswa dalam pembelajaran K3 di SMK.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengkajian motivasi dan retensi belajar secara bersamaan dalam penerapan media pembelajaran Blooket pada materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) pada program Keahlian Tata Busana SMK. Penelitian ini tidak hanya fokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar sebagaimana yang telah dilakukan dalam penelitian sebelumnya, tetapi juga menganalisis kemampuan retensi belajar siswa. Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran digital pada pendidikan vokasional.

Meskipun bukti penggunaan Blooket semakin berkembang, penerapannya pada materi K3 dalam pendidikan tata busana masih terbatas. Konteks vokasional memiliki karakteristik berbeda karena pengetahuan harus dipertahankan dan diterapkan kembali dalam aktivitas praktik. Penelitian ini bertujuan menganalisis perubahan motivasi dan retensi belajar siswa kelas X Program Keahlian Busana setelah pembelajaran menggunakan Blooket serta membandingkan kecenderungan peningkatannya dengan pembelajaran konvensional. Secara operasional, penelitian menilai skor sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelompok Blooket dan kelompok kontrol.

2. METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan eksperimen semu. Berdasarkan pelaksanaan yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, desain yang digunakan dilaporkan sebagai nonequivalent control group pretest-posttest. Kedua kelompok mengikuti pengukuran awal, memperoleh pembelajaran sesuai kondisi kelompok, dan mengikuti pengukuran akhir. Kelompok eksperimen menggunakan Blooket pada materi K3, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Desain eksperimen semu dipilih karena pembagian kelas telah ditetapkan sekolah sehingga randomisasi individual tidak dapat dilakukan (Arikunto, 2020; Sugiyono, 2019).

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Sijunjung pada 18 Mei-18 Juni 2026. Populasi terdiri atas 50 siswa kelas X Program Keahlian Busana, yaitu 27 siswa kelas X DPB 1 dan 23 siswa kelas X DPB 2. Sampel ditentukan melalui purposive sampling dengan kriteria:

terdaftar aktif, mengikuti mata pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian Busana, hadir pada seluruh rangkaian pretest-perlakuan-posttest, serta memiliki akses perangkat dan jaringan untuk mengikuti Blooket. Sebanyak 39 siswa memenuhi kriteria, terdiri atas 21 siswa pada kelompok eksperimen dan 18 siswa pada kelompok kontrol, 11 siswa tidak dianalisis karena data atau keikutsertaannya tidak lengkap (Priadana & Sunarsi, 2021).

Pelaksanaan penelitian meliputi tiga tahap. Pada tahap awal, kedua kelompok mengisi instrumen motivasi dan retensi sebagai pretest. Pada tahap perlakuan, kelompok eksperimen mempelajari materi K3 dengan kuis Blooket yang memuat poin, peringkat, batas waktu, dan umpan balik langsung. Kelompok kontrol mempelajari materi yang sama melalui metode konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok mengisi instrumen yang sama sebagai posttest. Observasi aktivitas belajar dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung.

Instrumen motivasi disusun berdasarkan indikator hasrat untuk berhasil, kebutuhan belajar, harapan masa depan, penghargaan, lingkungan belajar kondusif, dan kegiatan belajar menarik (Uno, 2011). Instrumen retensi meliputi kemampuan mengingat kembali, mengenali informasi, menyimpan informasi dalam jangka panjang, dan mengaplikasikan konsep (Padhi & Mishra, 2020; Siregar, 2020). Setiap pernyataan menggunakan skala Likert empat tingkat: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Pilihan netral ditiadakan agar responden menunjukkan kecenderungan jawaban yang lebih tegas.

Instrumen motivasi belajar terdiri dari 30 butir pernyataan. Hasil pengujian menunjukkan sebanyak 28 butir pernyataan memenuhi kriteria valid dan 2 butir pernyataan tidak valid. Selanjutnya untuk uji reliabilitas instrumen memperoleh nilai sebesar 0,930. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Sedangkan pada variabel retensi belajar berupa tes objektif pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal.

Data dianalisis menggunakan IBM SPSS. Statistik deskriptif mencakup jumlah sampel, nilai minimum-maksimum, rata-rata, standar deviasi, dan perubahan skor. Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menilai normalitas karena jumlah sampel setiap kelompok kurang dari 50. Homogenitas varians diperiksa menggunakan Levene's test. Karena sebagian distribusi tidak normal, perubahan pretest-posttest dianalisis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test dengan taraf signifikansi 0,05. Analisis Wilcoxon menunjukkan perubahan di dalam masing-masing kelompok; oleh karena itu, perbandingan keunggulan Blooket terhadap kontrol ditafsirkan secara deskriptif berdasarkan selisih kenaikan rata-rata.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* memiliki hubungan yang positif dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Analisis N-Gain memperkuat temuan tersebut sementara itu, untuk mengetahui apakah perbedaan peningkatan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji secara inferensial menggunakan uji *Mann-Whitney U* terhadap skor N-Gain, sehingga keunggulan kelas eksperimen tidak hanya didasarkan pada perbandingan deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Penelitian dan Deskripsi Skor

Penelitian melibatkan 39 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Kelompok eksperimen terdiri atas 21 siswa yang menggunakan Blooket, sedangkan kelompok kontrol terdiri atas 18 siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kedua kelompok memperoleh materi K3 yang sama dan diukur sebelum serta setelah pembelajaran. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik deskriptif motivasi dan retensi belajar

Variabel	Kelompok	N	Pretest, M (SD)	Posttest, M (SD)	Kenaikan
Motivasi	Blooket	21	92,57 (5,946)	98,81 (7,633)	6,24
Motivasi	Kontrol	18	92,28 (4,812)	96,33 (7,284)	4,05
Retensi	Blooket	21	93,43 (5,144)	98,29 (6,149)	4,86
Retensi	Kontrol	18	90,61 (4,017)	95,28 (6,066)	4,67

Sumber: data penelitian diolah dengan SPSS, 2026.

3.2 Perubahan Motivasi Belajar

Rata-rata motivasi kelompok Blooket meningkat dari 92,57 menjadi 98,81 atau naik 6,24 poin. Kelompok kontrol meningkat dari 92,28 menjadi 96,33 atau naik 4,05 poin. Dengan demikian, kenaikan deskriptif kelompok Blooket lebih besar 2,19 poin daripada kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan berpotensi memberi tambahan stimulus motivasional melalui tantangan, variasi aktivitas, dan umpan balik yang segera.

Blooket menyajikan soal sebagai aktivitas kompetitif yang memerlukan respons langsung. Poin dan peringkat menarik perhatian, sedangkan umpan balik membantu siswa mengenali keberhasilan maupun kesalahan selama proses belajar. Karakteristik tersebut dapat memperkuat ketekunan, antusiasme, dan keaktifan siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang melaporkan peningkatan motivasi dan partisipasi setelah pemanfaatan Blooket (Firli, 2025; Jalil et al., 2023; Nur'aeni & Hasanudin, 2023). Nainggolan et al. (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan Blooket dapat mendukung motivasi dan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., 2026 menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga mencapai kategori yang sangat baik.

Penelitian ini sejalan dengan Teori yang dikemukakan oleh Keller (2009) menyatakan bahwa motivasi memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar peserta didik. Untuk meningkatkan motivasi tersebut, Keller mengembangkan Model ARCS sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang sistematis. Model ini mencakup empat komponen utama, yaitu Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan).

Dalam konteks pendidikan tata busana, motivasi penting karena siswa harus menguasai teori sebelum menjalankan prosedur praktik. Materi K3 sering dipersepsikan sebagai materi normatif, padahal isinya berhubungan langsung dengan keselamatan saat menggunakan mesin, alat listrik, dan perlengkapan menjahit. Penyajian melalui skenario soal dan kompetisi dapat menjadikan materi lebih dekat dengan pengalaman siswa. Namun, unsur kompetisi perlu dikelola agar tidak menimbulkan tekanan berlebihan atau mengalihkan perhatian dari pemahaman konsep. Guru perlu memastikan bahwa setiap soal dibahas kembali, sehingga skor permainan berfungsi sebagai umpan balik belajar, bukan sekadar hasil pertandingan.

3.3 Perubahan Retensi Belajar

Rata-rata retensi kelompok Blooket meningkat dari 93,43 menjadi 98,29 atau naik 4,86 poin. Kelompok kontrol meningkat dari 90,61 menjadi 95,28 atau naik 4,67 poin. Selisih kenaikan antara kedua kelompok hanya 0,19 poin. Secara deskriptif, kelompok Blooket tetap menunjukkan peningkatan yang sedikit lebih tinggi, tetapi perbedaannya jauh lebih kecil dibandingkan perbedaan kenaikan motivasi.

Retensi dapat diperkuat melalui pengulangan, pengenalan kembali, dan penggunaan informasi pada situasi yang bervariasi (Padhi & Mishra, 2020; Siregar, 2020). Blooket mendukung proses tersebut karena soal dapat dimainkan berulang, disajikan dengan stimulus visual, dan langsung dikoreksi. Pengulangan yang disertai respons aktif berpotensi memperkuat jejak memori dan membantu siswa mengingat prosedur K3. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal (Ernawati et. al., 2023). Hasil penelitian interaktif lainnya juga menunjukkan bahwa media multimodal dan aktivitas belajar berulang dapat meningkatkan daya ingat dan retensi siswa (Fitriani & Prasetyo, 2025). Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan daya serap dan retensi belajar peserta didik karena penyampaian informasi melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan (Syaryani & Ernawati, 2025)

Meskipun demikian, kenaikan retensi pada kelompok kontrol hampir sama dengan kelompok Blooket. Hal ini dapat terjadi karena kedua kelompok memperoleh materi yang sama, mengikuti pretest dan posttest yang serupa, serta mengalami efek latihan dari pengulangan instrumen. Retensi juga dipengaruhi oleh kualitas penjelasan guru, pengetahuan awal, durasi jeda pengukuran, dan kesempatan menerapkan materi. Karena penelitian mengukur retensi dengan kuesioner segera setelah perlakuan, hasilnya belum sepenuhnya menggambarkan daya simpan jangka panjang. Pengukuran tertunda beberapa minggu dan penggunaan tes kinerja K3 akan memberikan bukti retensi yang lebih kuat.

3.4 Hasil Uji Statistik dan Ketepatan Interpretasi

Uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa skor motivasi kelompok Blooket berdistribusi normal pada pretest ($p = 0,690$) dan posttest ($p = 0,358$), sedangkan skor kelompok kontrol tidak normal pada pretest ($p = 0,036$) dan posttest ($p = 0,048$). Untuk retensi, kelompok Blooket berdistribusi normal pada pretest ($p = 0,154$) dan posttest ($p = 0,063$); kelompok kontrol normal pada pretest ($p = 0,075$), tetapi tidak normal pada posttest ($p = 0,028$). Varians antar kelompok homogen untuk motivasi (Levene $p = 0,609$) dan retensi (Levene $p = 0,981$). Karena terdapat distribusi yang tidak normal, perubahan skor dianalisis dengan Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 2. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank pretest-posttest

Variabel	Kelompok	Z	p (2-tailed)
Motivasi	Blooket	-3,811	< 0,001
Motivasi	Kontrol	-2,799	0,005
Retensi	Blooket	-3,513	< 0,001
Retensi	Kontrol	-3,339	0,001

Sumber: data penelitian diolah dengan SPSS, 2026.

Hasil Wilcoxon menunjukkan perubahan pretest-posttest yang signifikan pada kelompok Blooket maupun kelompok kontrol untuk kedua variabel. Pada motivasi, nilai p kelompok Blooket < 0,001 dan kelompok kontrol 0,005. Pada retensi, nilai p kelompok

Blooket < 0,001 dan kelompok kontrol 0,001. Temuan tersebut membuktikan bahwa kedua bentuk pembelajaran diikuti oleh peningkatan skor. Namun, uji Wilcoxon yang dilakukan secara terpisah tidak menguji apakah kenaikan kelompok Blooket secara statistik lebih besar daripada kenaikan kelompok kontrol.

Dengan demikian, klaim bahwa Blooket lebih unggul secara kausal harus dibatasi. Bukti yang tersedia paling kuat untuk menyatakan bahwa kelompok Blooket mengalami peningkatan dan menunjukkan kenaikan motivasi yang lebih besar secara deskriptif. Untuk retensi, keunggulan deskriptif hanya 0,19 poin sehingga belum cukup untuk menyimpulkan perbedaan substantif. Analisis yang lebih tepat untuk membandingkan efektivitas antarkelompok dapat menggunakan uji N- Gain dan uji Mann-Whitney pada gain score.

Tabel 3. Hasil uji N-Gain

Variabel	Kelompok	Mean N-Gain	Kategori
Motivasi	Blooket	23,97%	Rendah
Motivasi	Kontrol	15,45%	Rendah
Retensi	Blooket	52,38%	Sedang
Retensi	Kontrol	27,59%	Rendah

Sumber: data penelitian diolah dengan SPSS, 2026.

Hasil uji N- Gain motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai N-Gain Score (%) kelas eksperimen memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 23,97%, sedangkan kelas kontrol mencapai rata-rata sebesar 15,45%. Walaupun kategorinya tergolong rendah namun, kelas eksperimen tetap menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Pada retensi nilai N-Gain Score (%) berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain Score (%), nilai rata-rata sebesar 52,38% pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan nilai rata-rata sebesar 27,59% pada kelas kontrol berada pada kategori tidak efektif. Oleh karena itu, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Blooket memberikan peningkatan retensi belajar yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Untuk menguji apakah perbedaan peningkatan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikan secara statistik, maka dilakukan uji Mann-Whitney U terhadap skor N-Gain kedua kelompok. Pada variabel motivasi belajar di atas, hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai $U = 150,500$ dengan $Z = -1,086$ dan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,277 > 0,05, dengan mean rank kelas eksperimen sebesar 21,83 dan kelas kontrol sebesar 17,86. Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed): 0,277 > 0,05. Mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan secara statistik. Oleh karena itu, keunggulan nilai yang diperoleh kelompok eksperimen hanya bersifat deskriptif.

Pada variabel retensi belajar, hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai $U = 84,000$ dengan $Z = -3,066$ dan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,002 < 0,05, dengan *mean rank* kelas eksperimen sebesar 25,00 dan kelas kontrol sebesar 14,17. Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan retensi belajar yang signifikan antara kedua kelompok, di mana peningkatan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Blooket* secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian diatas memberikan bukti bahwa Blooket layak digunakan sebagai media pendamping pada materi teori vokasional, terutama untuk membangun perhatian, antusiasme, dan partisipasi siswa.

Penerapannya akan lebih bermakna apabila dipadukan dengan diskusi jawaban, simulasi prosedur K3, serta evaluasi praktik.

4. SIMPULAN

Penggunaan Blooket pada pembelajaran K3 di kelas X Program Keahlian Busana meningkatkan motivasi dan retensi belajar siswa. Uji Wilcoxon menunjukkan perubahan pretest-posttest yang signifikan pada kedua kelompok untuk kedua variabel. Secara deskriptif, kenaikan motivasi kelompok Blooket (6,24 poin; N-Gain 23,97%) lebih tinggi dari pada kelompok kontrol (4,05 poin; N-Gain 15,45%), namun uji Mann-Whitney U menunjukkan perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik ($p = 0,277$). Pada retensi, kenaikan kelompok Blooket (4,86 poin; N-Gain 52,38%, kategori sedang) juga lebih tinggi daripada kelompok kontrol (4,67 poin; N-Gain 27,59%, kategori rendah), dan perbedaan ini terbukti signifikan secara statistik ($U = 84,000$; $p = 0,002$). Dengan demikian, keunggulan Blooket dibanding pembelajaran konvensional bersifat deskriptif untuk motivasi, tetapi signifikan secara statistik untuk retensi belajar.

Temuan ini menunjukkan bahwa Blooket layak digunakan sebagai media pendamping pada pembelajaran K3 di SMK, khususnya untuk memperkuat retensi serta membangun perhatian dan partisipasi siswa.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel disusun berdasarkan data penelitian dan telah diolah kembali dalam format artikel ilmiah.

6. REFERENSI

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Astindari, T., et al. (2024). Penerapan pembelajaran interaktif melalui media pembelajaran inovatif berbasis game Blooket tingkat SD/MI di Desa Trebungan. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(2). <https://doi.org/10.47668/join.v3i2.1372>
- Ernawati., et al (2008). *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, Ferdian, F., & Zur, R. (2023). *Improving fashion design learning outcomes by problem based learning model in Vocational High School*. 6(3), 170–178. <https://doi.org/10.24036/jptk.v6i3.25223>
- Firli, M. R. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aplikasi Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI di SMA Negeri 1 Palembang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11536>
- Fitriani, R., & Prasetyo, K. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap retensi siswa UPT SD Negeri Siner Mulyo. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 479-490.
- Hasan, M., et al (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasibuan, E. H., Butar-butur, K., Desti, R., & Meilasari, D. (2024). Gambaran penerapan kesehatan dan keselamatan kerja (K3) di ruang laboratorium tata busana SMK Negeri 3 Padangsidimpuan. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia*, 9(1), 11-16. <https://doi.org/10.51933/health.v9i1.1285>
- Herwati, Arifin, M., Rahayu, T., Solang, A., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S., & Kristanto, B. (2023). *Motivasi dalam pendidikan*. Literasi Nusantara Abadi Grup. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508/30688>
- Hutasuhut, N. I., Hendri, W., & Harahap, A. F. (2026). Leveraging AI Chatbots in ESP : The

- Role of Digital Readiness in Enhancing Vocational Students ' Willingness to Communicate. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.55606/lencana.v4i2.6086>
- Ikhlas, R., & Puspaneli. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Pola Kulot Siswa Kelas XII Tata Busana. *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 10(2), 69–74. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.177>
- Jalil, A., Su'ad, S. A., & Suryani, F. B. (2023). Pengembangan media Smart Blooket untuk menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita*, 7(2), 303-311. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.44319>
- Keller, J. M. (2009). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- Krath, J., Schürmann, L., & Tedre, M. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Marseli, P., Nelmira, W., Hutasuhut, N., & Adriani. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual macam-macam lengan busana melalui flash card berbasis Assemblr Edu untuk siswa SMK fase E di SMK N 4 Sijunjung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 250-269. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32339>
- Meilina, E., Puspaneli, Novrita, S. Z., & Mahniza, M. (2025). Penggunaan Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher : Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Busana Siswa Penggunaan Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher : Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Busana Siswa. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(3), 1038–1053. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i3.3864>
- Nainggolan, M., Haryati, F., & Lubis, Z. H. (2024). Penerapan media games Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 06 Medan. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 441-450. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3834>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament berbasis media digital Blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259-273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Padhi, L. K., & Mishra, D. (2020). Learning how to learn: An analysis through styles and strategies. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, 15(3), 46-59. <https://doi.org/10.4018/IJWLTT.2020070104>
- Pratiwi, A. S., Najwa, M. S., & Choirin, S. N. (2025). Pengaruh game Blooket untuk meningkatkan minat belajar matematika kelas 4 di SDN 1 Krasak. *Journal of Contemporary Research*, 2(2), 769-777. <https://doi.org/10.61253/70yd3a15>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Puspaneli, Agamuddin, & Ganefri. (2021). Kontribusi Pelaksanaan Bimbingan Karir Di Smp Dan Persepsi Siswa Smp Tentang Smk Terhadap Minat Meneruskan Pendidikan Ke Smk (Studi Korelasi di SMPN Kota Sungai Penuh Provinsi Jambi). *Jurnal Pendidikan Dan Keluarga*, 13(1), 29–36. <https://doi.org/10.24036/jpk/vol13-iss01/873>
- Putri, D., Ernawati, & Puspaneli. (2026). Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Elemen Dasar Pola Konstruksi di SMK.

- EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 295–305.
<https://doi.org/10.17509/e.v25i1.96776>
- Rahmayanti, N., & Junaedi, A. (2024). Keefektifan penerapan model PBL berbantuan media Blooket terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Ramadhani, A. N., Ernawati, Nelmira, W., & Hutasuhut, N. I. (2026). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Dasar Dressmaking Berbasis Cad Mata Pelajaran Desain Dan Produksi Busana Di Smk Negeri 1 Ampek Angkek. *Jurnal Kelitbangan*, 13(3), 1–12. <https://doi.org/10.35450/jip.v14i1.1551>
- Shoffa, S., Subroto, D., Fadhillah, N., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D., Hafidz, Kardi, J., Umar, R., & Gusmirawati. (2023). *Media pembelajaran*. Afasa Pustaka.
- Siregar, S. (2020). Pembelajaran sistem ekskresi dengan metode mnemonik untuk meningkatkan retensi (daya ingat) dan hasil belajar siswa. *Jurnal Serambi Konstruktivis*, 2(1), 77-83.
<https://www.academia.edu/download/71698352/1789.pdf>
- Suci, P. H., Puspaneli, & Yupelmi, M. (2023). Tutorial Video Development of 3D Women ' s Fashion Design Using CLO3D for Clothing Production Design Courses. *Proceedings of Vocational Engineering International Conference*, 5, 737–740.
<https://proceedings.unnes.ac.id/veic/article/view/3072>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syaryani, R. N., & Ernawati. (2025). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Jobsheet dan Video Pembelajaran Menggambar Desain Busana Kasual dengan Aplikasi Ibis Paint X SMKN 1 Sijunjung. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 15(1), 147–152.
<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v15i1.749>
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Werdini, H. P., & Puspaneli. (2023). Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta pada Mata Pelajaran Desain Busana oleh Siswa Kelas XI di SMK N 03 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 14312–14316.