

Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest *Posttest Design*

M. Ayasy Al Muhandis *, Agung Riyadi **

* Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

** Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Oct 3rd, 2023

Revised Dec 15th, 2023

Accepted Dec 20th, 2023

Keyword:

Training

Quasi Experiment

Villamil-Molina

Effectiveness

Motion graphic

ABSTRACT

This research aims to instruct employees on how to enhance both the quality and quantity of productivity while preventing work-related accidents. Employees promoted to a leader position or higher are required to participate in the Quality Dojo Training. Consequently, the training is frequently conducted twice a week and demands a substantial time commitment. The previous method of delivering material utilized a presentation approach, where the trainer explained content one by one via PowerPoint. This method was deemed less effective, prompting the adoption of a more engaging information medium: motion graphics. Presenting material in the form of motion graphics makes it easier to comprehend and can be illustrated through images and sound, enhancing overall effectiveness and reinforcing the presented material. The Villamil Molina method comprises five stages—development, preproduction, production, postproduction, and delivery—which are employed in creating motion graphic products. Subsequently, product analysis was performed using the Quasi Experimental One Group Pretest *Posttest Design* method. This method aims to assess the effectiveness of presenting material in the form of animated motion graphics by measuring the respondents' understanding levels using the Paired Sample T-Test. The research results include a motion graphic video containing the Training Quality Dojo in MP4 format. The analysis, based on the sample t-test formula, yielded a value of $6.211 (t_{count}) > 2.45$ (table). Consequently, the research hypothesis H_0 is rejected, and H_a is accepted, as the Paired Sample T-Test results in 0.00, which is less than the significance level of 0.05. This indicates that the respondents' understanding of the material increased on average. Therefore, Training Quality Dojo with motion graphics is highly effective for implementation.

Copyright © 2023 Journal of Applied Multimedia and Networking.

All rights reserved.

Corresponding Author:

Agung Riyadi,

Jurusan Teknik Informatika,

Politeknik Negeri Batam,

Jl. Ahmad Yani, Tlk. Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461, Indonesia.

Email: agung@polibatam.ac.id

1. PENDAHULUAN

Teknologi yang terus berkembang pesat sehingga dapat memanfaatkan teknologi tersebut dengan membuat berbagai konten visual kreatif untuk menyampaikan informasi dan berkomunikasi, atau biasa disebut dengan komunikasi visual, sebagaimana informasi yang ditampilkan dan disajikan kedalam bentuk visual yang lebih menarik dan dinamis.

Ruang lingkup pembelajaran secara virtual telah berkembang pesat dengan memunculkan fitur E-Learning yang menjadi alternatif menjanjikan sebagai pengganti pembelajaran secara tradisional. Menjadikan salah satu solusi yang dibuat dan disampaikan untuk sebuah konten pendidikan atau pelatihan dengan cepat, efektif dan ekonomis [1]. Hal ini dinyatakan oleh Febriana et al (2022), bahwa media pembelajaran menggunakan motion graphic dibuktikan dengan uji hasil index persentase sebesar 89,375% dalam kategori sangat baik sehingga pembelajaran dengan motion graphic memberikan pengaruh yang efektif dan dapat dikatakan valid [2].

Motion graphic terdiri dari berbagai elemen seperti desain 2D/3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik semua elemen berintegrasi menjadi desain/animasi berbasis media visual yang menghasilkan bahasa film dan desain grafis [3].

Quality Department merupakan salah satu departemen yang ada di salah satu perusahaan di Batam yang bertanggung jawab atas menetapkan dan menjalankan kebijakan manajemen mutu dalam suatu perusahaan sehingga diadakannya *Training Quality Dojo* kepada seluruh Perusahaan yang bekerja untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas dalam produktivitas serta untuk menghindari kecelakaan kerja. Adanya proses rekrutmen karyawan dan kenaikan jabatan karyawan sebagai leader atau di atasnya sehingga karyawan tersebut diwajibkan untuk mengikuti *Training Quality Dojo*. Alhasil Training tersebut dilakukan sebanyak dua kali dalam seminggu dan banyak memakan waktu. Proses penyampaian materi *Training Quality Dojo* sebelumnya dilakukan dengan menggunakan metode presentasi yaitu trainer menjelaskan permateri secara satu persatu dari powerpoint. Selama penyampaian materi *Training Quality Dojo* dengan metode presentasi memiliki beberapa hal yang dirasa kurang efektif seperti tidak adanya ilustrasi penggambaran untuk mempermudah pemahaman materi, Pemateri harus selalu menjelaskan secara satu persatu dan banyak tenaga dan waktu yang terbuang sehingga partisipan sulit untuk memahami beberapa materi yang disampaikan oleh pemateri.

Penyajian materi *Training Quality Dojo* merupakan jenis media informasi *motion graphic* yang menggabungkan beberapa elemen, antara lain tipografi, *live action*, aspek spasial, dan aspek temporal. Hal ini membuat konten yang disampaikan melalui ilustrasi gambar dan suara menjadi lebih mudah dipahami, serta tampilannya terlihat lebih baik dan mendukung konten dengan lebih efektif. Penelitian dalam proses pembuatan produknya menggunakan metode Villamil-Molina. Villamil-Molina memiliki proses produksi yang terstruktur sehingga memiliki manajemen yang baik. Selanjutnya digunakan metode Quasi Eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* yang dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas materi yang disampaikan dalam bentuk animasi *motion graphic* dalam tingkat pemahaman yang diberikan kepada responden berupa kuesioner *pretest* dan *Posttest*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian merujuk kepada beberapa referensi penelitian terkait lainnya yang dijadikan sebagai perbandingan. Berikut merupakan beberapa referensi terkait dengan topik dan analisis video sebagai materi pembelajaran pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian.

No	Topik	Peneliti (Tahun)	Metode	Kesimpulan
1	Implementasi dan Analisis Motion Graphic Quality Awareness Sebagai Media Informasi di PT Infineon Technologies Batam [4].	Selly Artaty Zega dan Hariah Manarul Fauzi (2020)	Villamil Molina, EPIC Model	Hasil penyampaian informasi menggunakan <i>motion graphic</i> sangat efektif, mudah dimengerti dan mampu untuk membujuk dan meyakinkan penonton tentang pengetahuan <i>quality awareness</i> .
2	Analisis Penghematan Penggunaan Listrik Sektor Rumah Tangga Menggunakan Media Motion Graphic Pada Masa Pandemi Covid19 Dipontianak [5].	Irvan Adhi Prasetya, Imaail Yusuf, Herry Sujaini, Redi Ratiandi Yacoub, Purwoharjono (2022)	UAT (<i>User Acceptance Testing</i>), <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Hasil penguian penelitian produk <i>Motion Graphic</i> menunjukkan adanya pengaruh besar sebagai media edukasi tentang penghematan listrik dalam sector rumah tangga pada masa covid 19 dan dapat mudah dipahami.
3	PENGARUH IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TENTANG PENINGKATAN KEMAMPUAN DASAR TENDANGAN DEPAN PENCAK SILAT[6].	Tatang Suryadin dan Radiko (2020)	<i>One Group Pretest-Posttest Design</i> , Uji T	Penggunaan video dalam tutorial dapat membantu keaktifan dalam pembelajaran dan penyampaian informasi sehingga memiliki peningkatan yang signifikan terhadap hasil kemampuan teknik tendangan depan pada siswa atau hipotesis diterima.
4	Implementasi Infografis Pada Video Basic Machine	Getha Febrianti Putri dan Sandi	Skala Likert, Action	Hasil penelitian penyampaian menggunakan <i>motion graphic</i>

	Operation MSP PT. Infineon Technologies Batam [7].	Prasetyaningsih (2020)	Research	menunjukkan bahwa penyampaian informasi sangat efektif dan responden sangat menyetujui jika video <i>basic machine operation</i> MSP sangat membantu dalam memahami cara pengoperasian mesin yang akan digunakan.
5	Company Profile KPKNL Batam dalam Bentuk Video [8].	Try Widya Astuti dan Evaliata Br Sembiring (2020)	Luther Sutopo dan Noveguitaleant Control Group Design	Hasil penelitian membuktikan pengaruh efektivitas dengan hasil yang sangat baik sehingga informasi yang diberikan layak dengan menampilkan visual dan audio kepada client yang dapat mudah dipahami.

2.1. Villamil-Molina

Metode pengembangan villamil-molina memiliki metode pengembangan multimedia yang mempunyai perancangan yang baik, penguasaan manajemen produksi, serta penguasaan teknologi multimedia yang baik sebagai penunjang keberhasilan proses produksi multimedia [11]. Metode Villamil-Molina memiliki lima tahapan sebagai berikut:

a) Development

Selama tahap pengembangan, ide dan gagasan dibangun untuk membentuk kerangka produksi. Alur cerita dari gagasan ini akan terbentuk dalam produk yang akan diproduksi.

b) Pre Production

Sejumlah tugas diselesaikan sebelum produksi, termasuk penjadwalan kerja, desain aset, pembuatan storyboard, penulisan naskah, dan perencanaan produksi.

c) Production

Tahapan produksi merupakan tahap pengimplementasian dari hasil rancangan dengan menggabungkan audio, video serta aset yang menjadi sebuah cerita.

d) Post Production

Tahapan Post Production dilakukan untuk mengetahui respon dari responden terkait dengan materi produk yang dibuat diluar dari tim pengembang melalui metode quasi eksperimen. Target responden pada pengujian produk yaitu karyawan yang akan melakukan training. Responden dikategorikan sebagai kelompok eksperimen yang dimaksudkan responden akan diberi perlakuan menonton video dan akan diberikan tes. Mekanisme pengujian produk kepada responden menggunakan pretest dan *Posttest*. Pengujian diawali dengan pretest. Setelah pengujian pretest telah diselesaikan, maka selanjutnya pengujian *Posttest* diberikan kepada responden.

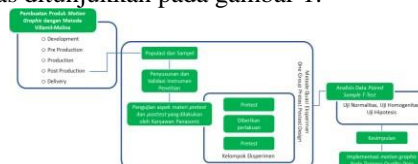
e) Delivery

Tahap Delivery merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk mempublikasikan produk yang akan ditampilkan dalam bentuk materi pelatihan motion graphic secara online maupun offline.

2.2. Quasi Experiment One Group Pretest Posttest Design

Tujuan dari metode quasi eksperimen adalah untuk menemukan efek sebab-akibat dari perlakuan pada subjek dalam keadaan yang terkendali untuk menilai efektivitas produk [6]. Quasi Experiment One Group Pretest *Posttest Design* merupakan metode penelitian yang tidak memiliki kelompok kontrol atau pembandingan, sehingga hanya memiliki penelitian yang berfokus pada hanya menguji satu kelompok yaitu kelompok eksperimen [12]. Desain metode One Group Pretest *Posttest Design* yakni pengujian subjek penelitian dengan memberikan tes awal (pretest) terlebih dahulu untuk menguji sejauh mana kemampuan awal yang diketahui oleh partisipan. Setelah dilakukan tes awal, selanjutnya partisipan akan diberikan perlakuan, yaitu dengan menonton video motion graphic Training Quality Dojo. Setelah menonton video, partisipan akan diberikan tes akhir (*Posttest*) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh video terhadap pemahaman mereka. [1].

Metode R&D, yang memiliki dua elemen utama-pembuatan produk dan analisis produk-digunakan dalam metodologi penelitian ini. Metode Quasi Experiment One Group Pretest-*Posttest Design* digunakan untuk analisis produk dan metode pengembangan Villamil-molina digunakan untuk proses pembuatan produk. Tahapan penelitian dapat lebih jelas ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.3. Development

Pada tahap ini konsep dan ide yang berhubungan dengan subjek yang telah dibahas akan digunakan kedalam *motion graphic* sedang dikembangkan. Konsep dari materi *motion graphic Training Quality Dojo* ini menggunakan animasi dua dimensi dengan menggunakan aspek *motion graphic* seperti spatial, temporal, live action, dan tipografi untuk membuat desain gambar dan video lebih menarik dan kontemporer. Materi *Training Quality Dojo* diilustrasikan menggunakan gambar berjenis *vector* yang digerakkan dan dijelaskan melalui *dubbing audio* dengan tujuan untuk dapat lebih mudah dipahami. Perancangan desain *motion graphic* disesuaikan dengan isi materi sehingga memudahkan pemateri memahami apa yang disampaikan melalui penggambaran ilustrasi.

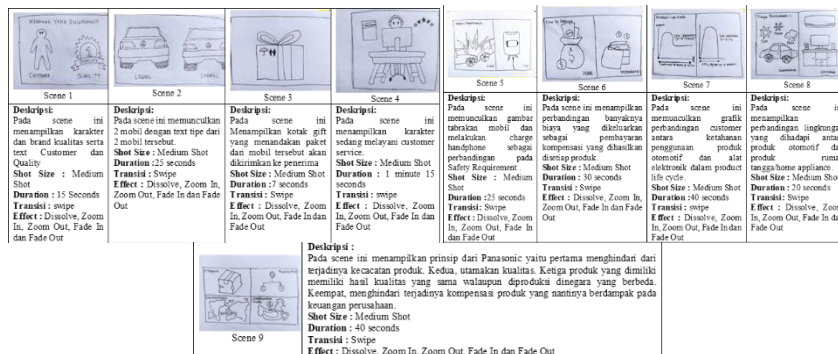
2.4. PreProduction

Proses ini melibatkan pembuatan materi pelatihan berdasarkan konsep dan ide yang telah dikembangkan sebelumnya. Proses ini mencakup sejumlah tugas, termasuk penjadwalan pekerjaan, perancangan karakter, tipografi, storyboard, backsound, efek suara, dan mengumpulkan aset *motion graphic* yang diperlukan untuk tahap produksi. Berikut merupakan gambar rancangan karakter yang berupa laki – laki sebagai customer. Pembuatan storyboard bertujuan sebagai alur konsep yang akan menggambarkan kasaran dari isi *motion graphic* yang akan dibuat. Storyboard akan menjadi landasan dalam pembuatan proses produksi. Berikut disajikan bentuk storyboard pada gambar 2.

2.5. PreProduction

Proses ini melibatkan pembuatan materi pelatihan berdasarkan konsep dan ide yang telah dikembangkan sebelumnya. Proses ini mencakup sejumlah tugas, termasuk penjadwalan pekerjaan, perancangan karakter, tipografi, storyboard, backsound, efek suara, dan mengumpulkan aset *motion graphic* yang diperlukan untuk tahap produksi. Berikut merupakan gambar rancangan karakter yang berupa laki – laki sebagai *customer* dari Perusahaan.

Pembuatan storyboard bertujuan sebagai alur konsep yang akan menggambarkan kasaran dari isi *motion graphic* yang akan dibuat. Storyboard akan menjadi landasan dalam pembuatan proses produksi. Berikut disajikan bentuk *storyboard* pada gambar 2.



Gambar 2. Storyboard

Tipografi *motion graphic* menggunakan font *Franklin Gothic*. Font *Franklin Gothic* merupakan font jenis sans serif. Font ini merupakan font yang terlihat lebih tegas dan tidak terlalu formal.

2.6. Subjek Penelitian

Teknik Purposive Sampling digunakan untuk memilih subjek penelitian. Pengambilan sampel dalam populasi berdasarkan karakteristik khusus yang menjadikannya layak untuk dijadikan sampel yang dikenal sebagai teknik pengambilan purposive sampling[8]. Artinya, Responden yang dipilih dari anggota populasi dilakukan dengan direncanakan berdasarkan pertimbangan karakteristik khusus sehingga tidak terjadi adanya kesempatan yang sama oleh responden dalam melakukan pengujian pada anggota populasi. Peneliti memilih subjek yang akan dijadikan penelitian dalam kelompok eksperimen yaitu Karyawan yang akan naik jabatan sebagai leader atau diatasnya.

2.7. Rencana Pengujian Produk

Pada tahap pengujian produk dilakukan penentuan populasi dan sampel supaya jangkauan penelitian produk tidak terlalu luas. Partisipan dalam penelitian ini adalah karyawan di salah satu di Batam. Teknik dalam penentuan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan pertimbangan dilakukan dengan pengujian aspek materi karyawan perusahaan yang akan naik jabatan sebagai Leader atau diatasnya. Menurut Roscoe dalam buku Research Method of Bussiness ukuran penelitian dilakukan dengan 30 responden[13]. Maka, berdasarkan aspek materi akan dilakukan penelitian yang

berjumlah 30 responden. Berikut merupakan soal pertanyaan yang sudah dirancang dari video produk dengan berdasarkan pemahaman untuk responden pada tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Yes	No
1	Dalam pembuatan suatu produk otomotif hal yang harus diperhatikan adalah kualitas		
2	Setiap perusahaan harus memiliki internal standar dalam proses produksi		
3	Customer yang menerima kecacatan dalam produk otomotif harus akan mengalami sedikit keagasan		
4	Customer akan kehilangan kepercayaan apabila produk otomotif yang diterima memiliki kecacatan produk		
5	Percayatan keakhlaman pada produk otomotif yang berdampak pada nyawa manusia memiliki resiko yang besar		
6	Biaya penanganan kerusakan yang disebabkan oleh produk cacat berdampak besar pada perusahaan		
7	Produk consumer memiliki nilai penanganan yang sangat strategis produk otomotif		
8	Masa resmi perijinan dokumen pada produk otomotif harus 3 - 5 tahun		
9	Produk otomotif harus memiliki ketahanan yang kuat untuk menghadapi lingkungan penanganan yang ekstrim		
10	Konsep kualitas dan Perusahaan pembuat mobil yang diadopsi ada 4 yaitu "D" Defect, Quality First, One Corporation dan Compensation issue		

Tes digunakan sebagai alat penelitian dalam pengujian produk, yang merupakan salah satu jenis desain penelitian. Tes adalah cara yang baik untuk mengetahui seberapa baik karyawan perusahaan di Batam memahami materi sebelum dan sesudah menonton *motion graphic*. Informasi dalam konten *motion graphic* dari proses *Training Quality Dojo* merupakan dasar untuk menyusun pertanyaan tes. Alur penelitian terbagi dua sesi pengujian yaitu Sesi pagi dan Sesi siang. Setiap sesi diikuti oleh 15 orang untuk melakukan pengujian. Tes diberikan kepada responden dengan menyelesaikan *pretest* (tes awal) untuk menguji sejauh mana kemampuan awal yang diketahui oleh partisipan. Selanjutnya, Partisipan akan diberikan perlakuan dengan menonton video *motion graphic* sebagai media *training* bagi partisipan. Setelah itu diberikan *Posttest* (tes akhir) untuk mengetahui tingkat pengaruh pemahaman partisipan setelah menonton video tersebut. Metode One Group Pretest Posttest Design adalah metode yang digunakan untuk melakukan penelitian dengan menganalisis produk. Secara sederhana, Gambar 3 menggambarkan desain penelitian untuk Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design [1].

O₁--- X --- O₂

Gambar 3. One Group Pretest Posttest Design

Keterangan

- O₁ Tes Awal (*Pretest*) Sebelum Perlakuan
- X Perlakuan menonton *motion graphic*
- O₂ Tes Akhir (*Posttest*) setelah diberi Perlakuan

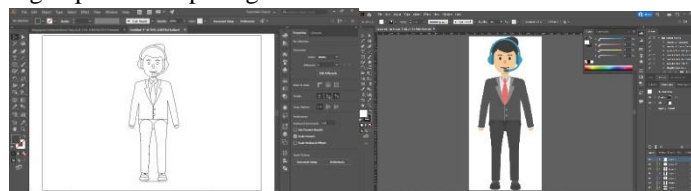
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Production

Production merupakan tahap implementasi dari *preproduction* yang dilakukan Tahapan produksi merupakan tahap pengimplementasian dari hasil rancangan dengan menggabungkan audio, video serta aset yang menjadi sebuah cerita.

a) Tracing & Coloring

Pada proses produksi setelah merancang aset yang diperlukan, langkah tracing objek pada proses produksi harus sesuai dengan desain yang sudah dirancang sebelumnya dengan menggunakan pen tool dari Adobe Illustrator CC. Setelah objek yang sudah ditracing maka dilanjutkan dengan pemberian warna dengan menggunakan eyedropper tool yang disesuaikan dengan tujuan objek dapat terlihat nyata. Tahapan tracing dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tracing dan pewarnaan

b) Animating & Editing

Animasi adalah proses membuat objek yang telah dibuat sebelumnya dengan menganimasikan objek sesuai dengan alur storyboard. pada tahap ini juga dilakukan tahap *editing* yang berguna untuk menggabungkan bagian-bagian animasi, audio dan sound effect sehingga menjadi alur cerita ilustrasi.



Gambar 5. *Animating dan Editing*

c) *Rendering*

Tahap rendering yaitu hasil animasi yang sudah diedit dan digabung akan *dirender* dengan menggunakan format video .mp4 yang berdurasi 5 menit 19 detik.

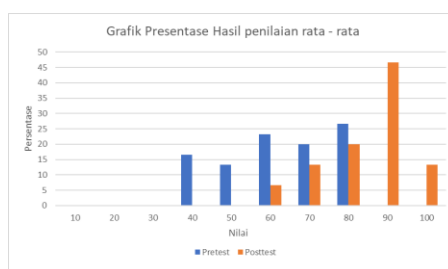
3.2. Post Production

Setelah video tersebut *dirender*, tahap selanjutnya adalah tahap pengujian produk dengan menggunakan metode Quasi Experiment One Group Pretest *Posttest Design* berdasarkan beberapa pertanyaan yang didapat dari video materi Training Quality Dojo tersebut kedalam bentuk Tes yang dilakukan kepada 30 responden karyawan.

3.3. Delivery

Delivery merupakan tahapan akhir dalam suatu produk dengan mempublikasikan hasil *motion graphic* ke media online maupun offline sebagai media *Training Quality Dojo* melalui Televisi maupun melalui website form.

Analisis rata-rata nilai pretest dan *Posttest* bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemahaman materi Training Quality Dojo dengan menggunakan Uji Paired Sample T-Test dan metode Quasi Eksperimen One Group Pretest *Posttest Design*. Pengumpulan data diperoleh dengan menyebarkan soal tes kuesioner kepada 30 responden. Gambar 6 menunjukkan persentase nilai yang diperoleh responden berdasarkan rata-rata *pretest* dan *Posttest*.



Gambar 6. Persentase Perolehan Nilai

Pengujian dilakukan untuk melihat apakah hasil nilai dari pretest dan *Posttest* yang diberikan berbeda antara satu dengan yang lain. Uji Normalitas dan Uji Hipotesis dilakukan sebelum melakukan uji Paired Sample T-Test dengan menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS 20.0. Tujuan dari uji normalitas yaitu untuk memverifikasi bahwa data pretest dan *Posttest* memiliki distribusi normal dengan nilai tingkat signifikan $\alpha = 0,05$.

- 1) Jika nilai signifikan (sig) > 0.05 , bahwa distribusi data adalah normal.
- 2) Jika nilai signifikan (sig) < 0.05 , bahwa distribusi data adalah tidak normal [14].

Hasil pengujian normalitas dengan SPSS 20.0 ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	11.02791365
Most Extreme Differences	Absolute	.248
	Positive	.151
	Negative	-.248
Kolmogorov-Smirnov Z		1.357
Asymp. Sig. (2-tailed)		.050

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji normalitas yang dilakukan dengan banyaknya responden 30 menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,050. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dari pretest dan *Posttest* berdistribusi normal dengan hasil nilai sig. $0,050 > 0,05$.

Kemudian dilakukan Uji Korelasi berguna untuk menentukan apakah memiliki hubungan variabel antara pretest dan *Posttest* dengan tingkat signifikansi = 0.05.

1. Jika nilai probabilitas $> 0,05$, Maka Pretest dan *Posttest* tidak memiliki hubungan variable
2. Jika nilai probabilitas $< 0,05$, Maka Pretest dan *Posttest* memiliki hubungan variable

Tabel 4. Uji Korelasi

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	30	-.075	.695

Berdasarkan tabel 4 yang ditampilkan pada Paired Sample Correlation nilai probabilitas dari hasil nilai korelasi yang didapat yaitu 0,075 dengan signifikansi 0.695 sehingga probabilitas sig. $0,695 > 0,05$ berindikasi antara pretest dan *Posttest* tidak memiliki hubungan variable.

Untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis alternatif, maka dilakukan pula pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil rata-rata dari pretest dan *Posttest*, eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui dampak variasi pemahaman pekerja terhadap penggunaan motion graphic sebagai Training Quality Dojo pada personal. Dengan bantuan aplikasi SPSS 20.0, Paired Sample T-Test digunakan untuk mengetahui uji hipotesis. Kesimpulan dari hasil Uji hipotesis berdasarkan nilai sig. (2-tailed) dengan rumus hipotesis yang ditampilkan sebagai berikut.

Ho: Rata-rata pretest dan *Posttest* tidak mengalami kenaikan, yang menunjukkan bahwa metode pelatihan motion graphics tidak berpengaruh terhadap pemahaman karyawan terhadap materi training.

Ha: Rata-rata hasil pretest dan *Posttest* menunjukkan peningkatan yang mengindikasikan bahwa metode pelatihan motion graphics berpengaruh terhadap pemahaman karyawan terhadap materi training.

Pengambilan hasil keputusan pada Uji Paired Sample T-Test yang berdasarkan nilai sig. (2-tailed), yakni:

- 1) Jika sig. (2-tailed) $> 0,05$, Bahwa Ho diterima,
- 2) Jika sig. (2-tailed) $< 0,05$, Bahwa Ho ditolak [8].

Tabel 5. Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-22.66667	19.98850	3.64938	-30.13050	-15.20284	-6.211	.000	

Seperti yang dapat dilihat pada tabel 5 di atas, hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pemahaman antara sebelum dan sesudah menonton pelatihan motion graphic Quality Dojo. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan motion graphic dalam video pelatihan berdampak pada karyawan yang akan naik jabatan ke posisi leader atau yang lebih tinggi yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan memudahkan penggunaannya secara efektif sebagai materi pelatihan di Quality Dojo.

Selain itu, perbandingan antara t hitung dan t tabel digunakan dalam pengujian hipotesis untuk memastikan bahwa nilai signifikansi Paired Sample T-Test adalah 0,00. Tabel Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa t hitung memiliki nilai negatif sebesar -6,211, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest lebih rendah dari nilai rata-rata *Posttest*. Hal inilah yang menyebabkan nilai t hitung bernilai negatif. Nilai t dalam hal ini adalah

6,211 karena nilai negatifnya maka akan bermakna positif. pengambilan keputusan berdasarkan t hitung dan t tabel didasarkan pada :

- 1) Apabila nilai t hitung > t tabel, Bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima,
- 2) Apabila nilai t hitung < t tabel, Bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak [15].

Nilai df (Degree of Freedom) dan nilai signifikansi ($\alpha/2$) adalah dasar untuk menentukan nilai t tabel. Diketahui dari tabel sebelumnya bahwa nilai df adalah 29 dengan nilai sig 0.05/2 atau 0.025. Pada tabel distribusi tabel statistik t, nilai ini menjadi landasan acuan untuk menentukan nilai t tabel.

Tabel 6. Distribusi t tabel Statistik

df	$\alpha=0.10$	$\alpha=0.05$	$\alpha=0.025$	$\alpha=0.01$	$\alpha=0.005$
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756

Nilai t hitung sebesar 6,211 > t tabel 2,045 karena terbukti bahwa nilai df sebesar 29 yang dicocokkan dengan sig 0,025 menghasilkan nilai t tabel sebesar 2,045. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sama seperti pada dasar pengambilan keputusan pada Uji Paired Sample T-Test.

4. KESIMPULAN

Video *motion graphic* Customer First Quality First Approach sebagai *Training Quality Dojo* di perusahaan dinilai baik dan efektif sebagai media pelatihan oleh perusahaan dalam menyampaikan materi dengan cara yang tepat, berdasarkan hasil dan analisa pelatihan yang telah dilakukan. Hasil perhitungan ditunjukkan oleh rumus uji-t sampel yang menunjukkan bahwa nilai 6,211 (thitung) > 2,45 (ttabel) sehingga uji paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,00 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 dari yang ditentukan sehingga dapat dikatakan bahwa nilai sig 0,00 adalah baik. Artinya video *Training Quality Dojo* dengan menggunakan *motion graphic* memiliki pengaruh terhadap tingkat pemahaman pada materi terhadap Karyawan pada *Training Quality Dojo*.

REFERENSI

- [1]. D. Pangga, S. Ahzan, and L. Pratama, "EFEKTIFITAS PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA SISWA," J. KAJIAN, Inov. DAN Apl. Pendidik. Fis., vol. 6, pp. 155–158, 2020.
- [2]. W. Febriana, H. Deviana, and E. Cofriyanti, "Efektivitas Penggunaan Media Motoin Graphic Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Kelas 3 Di Sekolah Dasar Negeri 40 Palembang," J. Lap. Akhir Tek. Komput., vol. 2, no. 1, pp. 770–776, 2022.
- [3]. A. A. Kusumadinata, Ike Atikah Ratnamulyani, and Muhamad Rendi Nurmansyah, "Hubungan Motion graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah di Media Sosial," Communications, vol. 1, no. 2, pp. 77–90, 2019, doi: 10.21009/communications.1.2.4.
- [4]. S. A. Zega and H. M. Fauzi, "Implementasi Dan Analisis Motion graphic Quality Awareness Sebagai Media Informasi di PT Infineon Technologies Batam," vol. 6, no. 1, pp. 12–23, 2022.
- [5]. I. A. Prasetya, I. Yusuf, H. Sujaini, R. R. Yacoub, and Purwoharjono, "ANALISIS PENGHEMATAN DALAM PENGGUNAAN ENERGI LISTRIK SEKTOR RUMAH TANGGA MENGGUNAKAN MEDIA MOTION GRAPHIC PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI PONTIANAK," Syntax Lit. J. Ilm. Indones., vol. 7, no. 5, pp. 6761–6770, 2022.
- [6]. T. Suryadin and R. Radiko, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Peningkatan Kemampuan Teknik Dasar Tendangan Depan Pencak Silat," J. Respecs, vol. 2, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.31949/jr.v2i1.2007.

- [7]. G. F. Putri and S. Prasetyaningsih, "IMPLEMENTASI INFOGRAFIS PADA VIDEO BASIC MACHINE OPERATION MSP PT . INFINEON TECHNOLOGIES BATAM," vol. 4, no. 2, pp. 1–6, 2020.
- [8]. E. B. Sembiring and T. W. Hastuti, "Company Profile KPKNL Batam dalam Bentuk Video," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 4, no. 2, pp. 43–54, 2020, doi: 10.30871/jamn.v4i2.2420.
- [9]. C. Antoni and Qudratina, "Visualisasi Pesan Gizi Seimbang Menggunakan Aspek Spatial, Temporal, Live Action, dan Tipografi," *J. Digit. Educ. Commun. Arts*, vol. 1, no. 2, pp. 75–90, 2018.
- [10]. R. N. Ichsan, "Pengaruh Pelatihan terhadap Prestasi Kerja Karyawan pada PDAM Tirtanadi Cabang Padang Bulan Medan," *J. Ilm. METADATA*, vol. 2, no. 1, pp. 71–77, 2020.
- [11]. M. Fajri and A. Nasrullah, "FILM PENDEK BERGENRE THRILLER MENGGUNAKAN METODE VILLAMIL-MOLINA," *J. Appl. Multimed. Netw.*, pp. 1–12, 2018.
- [12]. E. Kastrena, E. Setiawan, I. A. Patah, and L. Nur, "Pembelajaran Peer Teaching Berbasis Zoom Video sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli saat Situasi Covid 19," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 69–75, 2020, doi: 10.17509/ijpe.v4i1.25133.
- [13]. G. V. Yusera and E. B. Sembiring, "E-Promosi Sekolah dalam Bentuk Motion graphic (Studi Kasus : Sekolah Mondial Batam)," *J. Digit. Educ. Commun. Arts*, vol. 4, no. 1, pp. 37–50, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/DECA/article/view/2850/1412>.
- [14]. M. T. Wiyata and N. N. Awaliah, "Pengaruh Budaya Dan Kepercayaan Merek Terhadap Pengambilan Keputusan Mahasiswa Memilih Kuliah Di Institut Manajemen Wiyata Indonesia," *Cakrawala*, vol. 2, no. April, pp. 32–46, 2019.
- [15]. I. Oktaviyanti, D. A. Amanatullah, N. Nurhasanah, and S. Novitasari, "Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 5589–5597, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.2719.
- [16]. T. Limbong and J. Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik*, Yayasan Kita Penulis, 2020