

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Pelatihan Basic Mechanic di PT. XYZ

Apriadi Noor^{1, a)}, Joy Nashar Utamajaya^{2, b)}, Elvin Leander Hadisaputro^{3, c)}

1,2,3)Jurusan Sistem Informasi

STMIK Borneo Internasional, Jl. Masjid Al-Kahfi Balikpapan, 76125

Corresponding author: ^{a)}apriadi_noor.20@stmik-borneo.ac.id

Abstract. *This study aims to examine the effect of using the Quizizz application on the learning motivation of participants in the basic mechanic training at PT. XYZ. The background of this research is there has been no research specifically investigating the effect of using Quizizz in company mechanic training. The research method used is a true-experimental design on control and experimental groups. The instrument used in this study is a learning motivation questionnaire based on John Keller's ARCS model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). The research sample consisted of 22 participants divided into two groups: 11 in the control group and 11 in the experimental group. The results of the analysis showed that at the initial motivation stage, there was no significant difference between the control and experimental groups, with significance > 0.05 , namely 0.554 and 0.552. However, at the final motivation stage, there was a significant difference between the two groups with significance < 0.05 , namely 0.000 and 0.000, with the experimental group using the Quizizz application showing a higher increase in learning motivation compared to the control group. These findings indicate that the use of the Quizizz application is effective in increasing the learning motivation of training participants. Therefore, it is recommended for PT. XYZ to integrate the Quizizz application into their training programs to enhance participant engagement and learning outcomes.*

Keywords :

Learning Motivation, Quizizz, Experimental Design, ARCS Model.

Abstraksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar peserta pelatihan basic mechanic di PT. XYZ. Latar belakang penelitian ini adalah belum terdapat penelitian yang secara khusus menyelidiki pengaruh penggunaan Quizizz pada pelatihan mekanik Perusahaan. Metode penelitian yang digunakan adalah desain eksperimental sungguhan (true-experimental design) pada kelompok kontrol dan eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) oleh John Keller. Sampel penelitian terdiri dari 22 peserta yang terbagi menjadi dua kelompok: 11 peserta dalam kelompok kontrol dan 11 peserta dalam kelompok eksperimen. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada motivasi awal, tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen, dengan signifikansi > 0.05 yaitu 0.554 dan 0.552. Namun, pada motivasi akhir, terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut dengan signifikansi < 0.05 yaitu 0.000 dan 0.000, dengan kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta pelatihan. Oleh karena itu, direkomendasikan bagi PT. XYZ untuk mengintegrasikan aplikasi Quizizz dalam program pelatihan mereka guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Quizizz, Desain Eksperimental, ARCS Model.

PENDAHULUAN

Pada zaman digitalisasi, kemajuan teknologi mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan dan pelatihan. Proses pelatihan sekarang tidak lagi bergantung pada metode konvensional, yang seringkali

membosankan dan tidak efektif dalam mempertahankan perhatian dan motivasi peserta. Dengan bantuan teknologi, ada peluang baru untuk belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Aplikasi pembelajaran, platform e-learning, dan teknologi augmented reality (AR) telah mengubah cara kita mengajar.

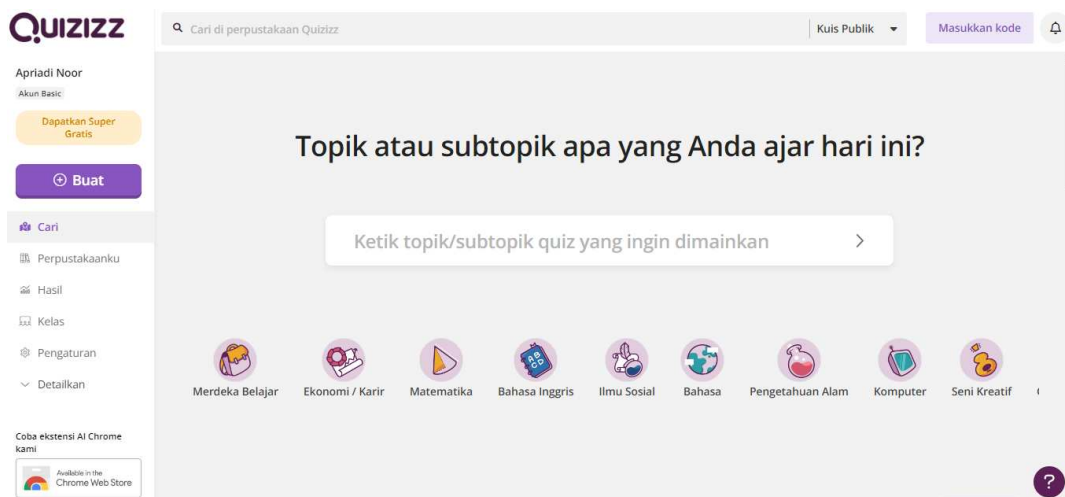
Pelatihan adalah elemen krusial dalam pengembangan kompetensi karyawan, terutama di sektor mekanik. Pelatihan membekali karyawan dengan pengetahuan dan keterampilan spesifik yang dapat diterapkan di lingkungan kerja mereka[1]. PT. XYZ, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang alat berat, menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta pelatihan.

Motivasi dapat menjadi salah satu komponen yang mendorong peserta untuk belajar jika mereka ingin mencapai perubahan. Motivasi adalah kekuatan atau energi yang dimiliki seseorang yang dapat mendorong mereka untuk melakukan sesuatu[2]. Motivasi merupakan kunci utama untuk mencapai kesuksesan dalam belajar dan pengembangan diri, pun juga sama halnya dengan motivasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi merupakan kunci keberhasilan dalam memaksimalkan transfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta pelatihan. Tingkat motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar[3].

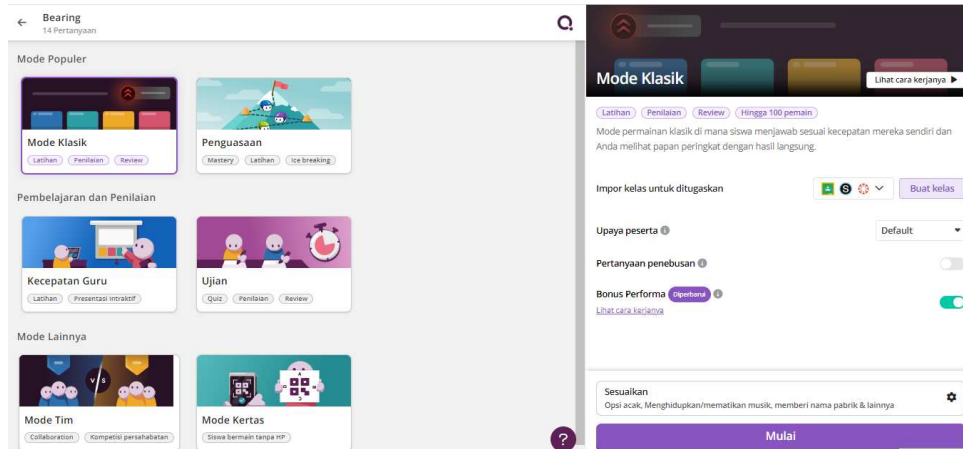
Motivasi belajar merupakan faktor utama yang mempengaruhi efektivitas pelatihan. Peserta yang termotivasi cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran dan mencapai hasil yang lebih memuaskan. Sebaliknya, metode pelatihan tradisional sering kali gagal mempertahankan motivasi peserta. Oleh karena itu, pendekatan baru yang lebih interaktif dan menarik, diperlukan. Mengadopsi teknologi pendidikan adalah solusi yang disarankan untuk mengatasi masalah ini, seperti aplikasi Quizizz. Aplikasi ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta.

Quizizz adalah sebuah platform yang dirancang untuk kuis berbasis permainan dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dengan bentuk latihan yang interaktif atau sebagai evaluasi akhir dari pembelajaran[4].

Quizizz memiliki banyak fitur yang memungkinkan belajar secara interaktif dan real-time. Peserta dapat menjawab kuis yang dirancang khusus, sementara guru dapat melihat hasil mereka secara langsung dan memberikan umpan balik cepat. Dipercaya bahwa fitur-fitur ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta pelatihan.



GAMBAR 1. Halaman Utama Quizizz



GAMBAR 2. Pilihan Mode Quiz

Sebagian besar penelitian tentang penggunaan Quizizz dilakukan di lingkungan pendidikan formal seperti sekolah dan universitas, dan temuan menunjukkan bahwa peserta lebih termotivasi dan lebih terlibat dalam kelas. Penelitian Karmila D menunjukkan bahwa Quizizz adalah aplikasi yang bagus untuk evaluasi belajar. Siswa mungkin lebih termotivasi untuk belajar karena hal ini [5]. Namun, tidak banyak penelitian yang membahas penggunaan Quizizz dalam lingkungan bisnis, terutama di industri mekanik. Dengan demikian, ada kebutuhan mendesak untuk mengetahui apakah Quizizz efektif dalam meningkatkan keinginan peserta pelatihan untuk belajar dalam konteks profesional.

Berikut adalah hasil studi literatur yang penulis lakukan pada beberapa artikel terkait pengaruh Quizizz terhadap motivasi belajar.

Table 1. Studi Literatur

No	Penulis	Tahun	Subyek
1	Nuzullah Putri A Irawan Universitas Maritim Raja Ali Haji B	2021	Siswa Kelas XI
2	Setyaningsih R, et.al	2021	Siswa Kelas X
3	Lioba Nahak, Roswita Feka, Paskalis	2022	Mahasiswa PGSD
4	Yustina A	2023	Siswa Kelas VI
5	AP N Said A Latief N	2022	Siswa Kelas V
6	Fadla Ilmi, Yusina	2023	Mahasiswa
7	Ardiyansyah N	2023	Siswa Kelas VII
8	Juska, Al Akbar, Sasni Astuti, Fitria Neng	2022	Siswa SMP
9	Dian Sari et.al	2022	Mahasiswa
10	Paslabessy C Johannes N Mahananingtiya E	2022	Mahasiswa

Menurut penelitian terkait di atas, sebagian besar penelitian tentang penggunaan Quizizz dilakukan di bidang akademik. Belum terdapat penelitian yang secara khusus menyelidiki pengaruh penggunaan Quizizz pada pelatihan mekanik perusahaan. Selain itu, penelitian saat ini biasanya menggunakan desain penelitian yang lebih observasional

dibandingkan dengan true-experimental design, yang dapat menghasilkan hasil yang lebih kuat dan dapat diandalkan. Dalam desain ini, peneliti memiliki kontrol total atas semua faktor luar yang mempengaruhi proses eksperimen, sehingga disebut sebagai eksperimen yang sebenarnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengaplikasikan metode true-experimental design untuk menilai apakah penggunaan aplikasi Quizizz memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta pada pelatihan basic mechanic di PT. XYZ. Metode ini akan membandingkan secara langsung antara kelompok yang mengimplementasikan Quizizz dengan kelompok yang tidak mengimplementasikan aplikasi ini selama pelatihan, sehingga didapatkan fakta yang lebih kuat untuk memberikan bukti terkait efektivitas Quizizz.

Konsep penelitian bersifat kompleks dan masing-masing memiliki karakteristik tersendiri, sehingga memahami metodologi penelitian tidaklah mudah. Penelitian eksperimen adalah salah satu jenis penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan perhatian khusus pada perubahan (manipulasi) dan pengendalian (controlling) variabel serta mengamati dan mengukur hasil eksperimen[6]. Kajian eksperimental merupakan kajian yang sistematis, menyeluruh dan logis untuk pengelolaan ruang. Peneliti memanipulasi rangsangan, kondisi eksperimen, dan mengamati efek akibat perlakuan[7]. Suatu desain eksperimen, true-experimental design, dianggap sebagai metode eksperimen yang efektif (eksperimen nyata) karena melengkapi syarat-syarat suatu eksperimen, yaitu adanya kelompok lain yang bukan subjek eksperimen tetapi juga diamati[7].

Harapan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta. Harapan peneliti berikutnya adalah hasil penelitian dapat memberikan rekomendasi berbasis bukti kepada PT. XYZ dalam peningkatan efektivitas program pelatihan mereka. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada literatur mengenai penggunaan teknologi dalam pelatihan profesional, khususnya dalam industri mekanik.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi manfaat praktis dari penggunaan Quizizz dalam konteks pelatihan mekanik, tetapi juga untuk memperkuat basis ilmiah mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran dan pelatihan di industri

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh Ardyansah N dengan judul Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen, dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat perbedaan motivasi antara kelas control dan kelas eksperimen, Menurut hasil analisis uji t, nilai signifikansi uji sebesar 0,001 kurang dari 0,05. Ini sesuai dengan pedoman pengambilan keputusan yang menyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak jika nilai uji t kurang dari 0,05[8]. Analisis yang dilakukan oleh Solikah H. yang berfokus pada melihat pengaruh quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar materi text perusasisf, jumlah siswa sebanyak 54, Nilai thitung dan nilai ttabel dibandingkan pada taraf signifikansi 5%, didapatkan kesimpulan ada hubungan antara penggunaan media interaktif Quizizz dan motivasi[9].

Menurut penelitian terkait di atas, sebagian besar penelitian tentang penggunaan Quizizz dilakukan di bidang akademik. Belum terdapat penelitian yang secara khusus menyelidiki pengaruh penggunaan Quizizz pada pelatihan mekanik perusahaan.

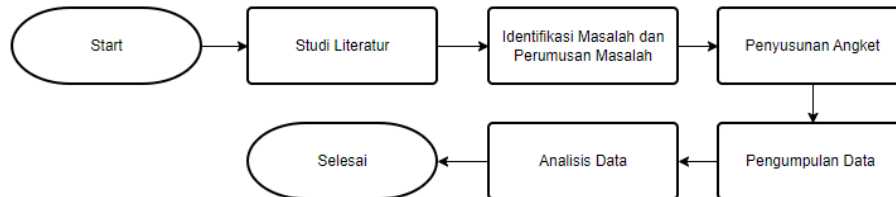
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah true-experimental design guna menilai dampak penggunaan aplikasi Quizizz terhadap kemauan belajar peserta selama proses pelatihan basic mechanic di PT. XYZ. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel-variabel yang mungkin mempengaruhi hasil dan memberikan bukti yang lebih kuat mengenai hubungan sebab-akibat.

Penelitian eksperimen ini mengadopsi pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini peneliti pilih karena peneliti memberlakukan kelompok menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen, digunakan dengan pre-non-test, post-non-test control group design. Desain ini peneliti gunakan guna menentukan bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz mempengaruhi motivasi peserta dalam pelatihan. Basic Mechanic PT. XYZ.

Tahapan Penelitian

Dibawah ini merupakan gambar alur tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini



Gambar 3. Tahapan Penelitian

Studi Literatur

Studi literatur adalah metode pemecahan masalah dengan menelusuri sumber-sumber teks yang telah ditulis sebelumnya. Dengan kata lain, istilah studi literatur juga sangat familiar dengan sebutan survei literatur. Peneliti harus memiliki pengetahuan yang luas tentang subjek penelitian. Jika tidak, penelitian akan gagal[10].

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam konteks ini mengacu pada usaha untuk menjelaskan dan mengukur masalah yang ada. Langkah ini merupakan tahap awal dalam penelitian, di mana peneliti mendefinisikan masalah yang akan diteliti. Secara sederhana, identifikasi masalah merupakan proses dan hasil dari pengenalan atau inventarisasi masalah yang ingin dipecahkan atau dipahami melalui penelitian. Berdasarkan studi literatur, sejauh ini penelitian yang mengkaji masalah efektivitas aplikasi Quizizz dalam lingkungan pelatihan industri ini masih terbatas, terlihat jelas bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk meneliti bagaimana penggunaan aplikasi interaktif seperti Quizizz dapat mempengaruhi motivasi belajar dalam konteks pelatihan karyawan. Karenanya penelitian ini ditujukan untuk melengkapi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi apakah terdapat efek penggunaan Quizizz pada keinginan peserta untuk belajar pada pelatihan basic mechanic di PT. XYZ.

Diharapkan penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan baru tentang penerapan teknologi interaktif dalam pelatihan karyawan, tetapi juga menawarkan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas dan hasil pelatihan di industri mekanik.

Penyusunan Angket

Angket merupakan survei yang terdiri dari beberapa pertanyaan tertulis dan terdokumentasi yang dirancang untuk memperoleh data dari responden dan harus diisi oleh responden[11]. Umumnya angket digunakan dalam konteks pendidikan dan akademik, angket bertujuan mengukur variabel seperti sikap, motivasi, dan pengetahuan. Pertanyaan dalam angket biasanya berbentuk tertutup, seperti skala Likert, untuk menghasilkan data kuantitatif. Angket model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) oleh John Keller digunakan oleh peneliti untuk mengukur motivasi belajar siswa. Model ini mencakup empat indikator utama: perhatian (Attention), relevansi (Relevance), kepercayaan diri (Confidence), dan kepuasan (Satisfaction)[12].

Dengan menggunakan angket, peneliti dapat mengidentifikasi perubahan dalam motivasi belajar peserta sebelum dan setelah pelatihan, serta membandingkan efektivitas metode pelatihan konvensional dengan penggunaan aplikasi Quizizz.

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data atau yang sering dikenal sebagai metode pengumpulan data yang sedang diselidiki bertujuan untuk memperoleh data yang benar dan realistis, teknik akuisisi data memerlukan tindakan sistematis dan strategis[10]. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan skala skor 1-5. Dalam metode angket, dua angket dibagikan: satu pada awal pelatihan dan satu pada akhir pelatihan. Angket pertama digunakan untuk menilai motivasi peserta untuk belajar sebelum menggunakan aplikasi Quizizz, dan angket kedua dilakukan setelah pelatihan. Angket pertama dan kedua disebarikan masing untuk kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Peneliti menggunakan skala Likert pada angket ini. Salah satu metode yang paling sering digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi individu terhadap suatu pernyataan atau objek adalah skala ini. Rensis Likert memperkenalkan skala ini pada tahun 1932 dan telah menjadi standar dalam banyak bidang penelitian, seperti ilmu sosial, pendidikan, dan pemasaran. Skala Likert merupakan suatu metode pengukuran yang menggunakan kuesioner untuk mengukur sikap seseorang terhadap suatu objek[13]. Berikut adalah tabel skala Likert pada penelitian ini:

TABLE 2. Skala Likert

Pilihan Jawaban	Kriteria	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan dari angket motivasi belajar dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif. Langkah-langkah analisis data dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai tingkat motivasi belajar peserta pelatihan. Data dikumpulkan dari angket yang telah diisi oleh peserta pelatihan Basic Mechanic di PT. XYZ. Setiap angket berisi sejumlah pernyataan yang mengukur motivasi belajar berdasarkan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh John Keller[12]. Untuk menginterpretasikan skor motivasi belajar dari hasil angket, kita perlu menetapkan kriteria yang jelas dan terstruktur. Kriteria ini akan membagi rentang skor total menjadi beberapa kategori yang dapat menunjukkan tingkat motivasi peserta pelatihan[12].

Angket terdiri dari dua puluh item dengan skala 1-5, dengan skor tertinggi yang dapat diterima oleh seorang peserta adalah 100. Setiap item dalam angket dinilai dan skor dijumlahkan dari masing-masing item untuk menghasilkan skor total untuk setiap peserta. Skor total setiap peserta dikonversikan menjadi persentase untuk memudahkan interpretasi. Berdasarkan persentase skor, setiap peserta dikategorikan ke dalam tingkat motivasi belajar yang sesuai menggunakan kriteria interpretasi yang telah ditetapkan sebagai berikut:

TABLE 3. Kriteria Interpretasi

Kisaran Presentase	Kriteria
85% -100%	Sangat Tinggi
70% - 84%	Tinggi
50% - 69%	Sedang
35% - 49%	Rendah
20% - 34%	Sangat Rendah

Untuk analisis ini, program SPSS digunakan dan uji t independen.

Indikator Penelitian

Tabel dibawah adalah indikator penelitian yang digunakan, kemudian dari indikator tersebut penulis susun pernyataan angket

TABLE 4. Indikator Penelitian

Variabel	Indikator	No. Butir		Jumlah Butir	
		Positif	Negatif	Positif	Negatif
Motivasi Belajar	Attention (Perhatian)	1,6,9,10	5,11	4	2
	Relevance (Relevansi)	2,12,14	3,13	3	2
	Confidence (Kepercayaan Diri)	4,7,16	17,18	3	2
	Satisfaction (Kepuasan)	8,15,19	20	3	1

Hipotesis

Hipotesis terdiri dari kalimat pertanyaan dan berfungsi sebagai solusi sementara untuk masalah penelitian[14]. Variable Motivasi Belajar pada penelitian ini digunakan sebagai variabel (Y) atau variabel terikat, sementara variable (X) adalah Aplikasi Quizizz.

Hipotesis yang digunakan adalah, H₀ (Hipotesis Nol): Penggunaan aplikasi Quizizz tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta pelatihan Basic Mechanic di PT. XYZ.

H₁ (Hipotesis Alternatif): Penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta pelatihan Basic Mechanic di PT. XYZ. Uji t, juga dikenal sebagai t-test, adalah jenis uji statistik yang digunakan untuk mengevaluasi kebenaran hipotesis yang diusulkan peneliti untuk membedakan rata-rata antara dua populasi[15]. Uji t independen akan digunakan untuk memeriksa apakah ada perbedaan signifikan dalam hasil pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji-t akan membantu menentukan perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara kedua kelompok setelah perlakuan.

Populasi dan Sampel

Populasi mencakup semua unit atau individu dalam cakupan penelitian yang ingin dipelajari sebagai keseluruhan objek penelitian[16]. Metode probabilitas sampel digunakan dalam penelitian ini karena setiap unit populasi memiliki kesempatan yang sama untuk diambil sebagai sampel[17]. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta pelatihan sebanyak 22 peserta, yang terbagi menjadi 2 batch pelatihan. Batch 1 berperan sebagai kelas kontrol, sementara batch 2 berperan kelas eksperimen, 11 peserta untuk tiap batch.

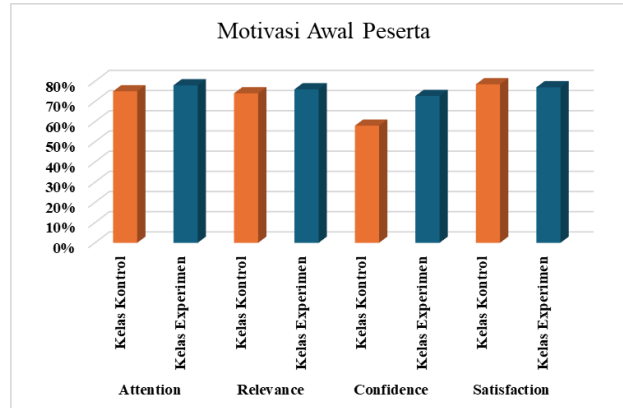
Bagian ini memuat penjelasan secara lengkap dan terinci tentang langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini. Selain itu, langkah penelitian juga perlu ditunjukkan dalam bentuk diagram alir langkah penelitian atau framework secara lengkap dan terinci termasuk di dalamnya tercermin algoritma, rule, pemodelan-pemodelan, desain dan lain-lain yang terkait dengan aspek perancangan sistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Belajar Peserta (Awal)

Motivasi awal peserta dengan indikator perhatian (Attention) menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 426 dengan persentase 78%, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 412 dengan persentase 75%. Kedua kategori ini tergolong motivasi tinggi pada indikator perhatian. Pada indikator relevansi (Relevance), kelas eksperimen memperoleh skor 318 poin atau 76%, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 308 poin atau 74%. Untuk indeks percaya diri (Confidence), kelas kontrol menerima nilai 320 dengan persentase 72,71% yang termasuk dalam kategori “tinggi”, sedangkan kelas eksperimen menerima nilai sebesar 254, yang merupakan persentase 58% yang termasuk

dalam kategori "sedang". Selisih poin keduanya adalah 14,71%. Pada pengukuran kepuasan (Satisfaction), kelas eksperimen memperoleh skor 432 poin pada 77%, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 440 pada 78,5%. Selisih indikator kepuasan kedua kelas sebesar 1,5%. Hasil motivasi peserta awal ini dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4. Hasil Motivasi Awal Peserta

Selanjutnya, hasil Motivasi awal tersebut diuji dengan Uji-t, yang merupakan uji t independen, yang digunakan dalam program SPSS untuk menentukan perbedaan signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah rincian hasil pengujian:

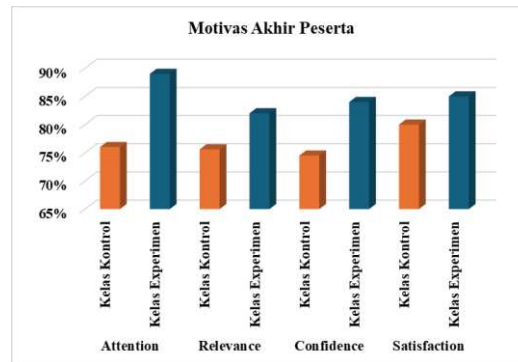
		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
MOTIVASI BELAJAR AWAL	Equal variances assumed	4.379	.049	-.605	20	.552
	Equal variances not assumed			-.605	15.001	.554

GAMBAR 5. Hasil Independent t-test Awal

Berdasarkan gambar hasil pengujian diatas, didapatkan nilai signifikansi nya adalah 0.554 dan 0.552, dimana nilai ini lebih besar dari 0.05. Data disebut signifikan jika nilai signifikansinya kecil dari pada 0.05. Perhitungan di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar awal tidak berbeda antara kelas eksperimen dan kontrol. Kita gagal menolak hipotesis nol (H0), yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara motivasi awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05.

Motivasi belajar peserta (akhir)

Motivasi belajar akhir peserta dengan indikator perhatian (Attention) menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh 485 poin dengan persentase 89%, sedangkan kelas kontrol memperoleh 420 poin dengan persentase 76,4%. Kelas eksperimen mempunyai motivasi sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol mempunyai motivasi tinggi, terdapat perbedaan motivasi pada indikator perhatian. Pada indikator relevansi (Relevance), kelas eksperimen memperoleh nilai 345 dengan persentase 82%, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 314 dengan persentase 75,6%. Untuk indikator percaya diri (Confidence), kelas eksperimen mendapat nilai 368 dengan persentase 84% termasuk kategori "sangat tinggi", sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 328 dengan persentase 74,5% termasuk kategori "tinggi". perbedaan skor antara keduanya adalah 9,5%. Pada indikator terakhir yaitu kepuasan (Satisfaction), kelas eksperimen mendapatkan presentase 85% dengan nilai 478, sedangkan kelas kontrol memperoleh presentase 80% dengan nilai 448. Selisih indikator kepuasan kedua kelas sebesar 5%. Hasil motivasi peserta akhir ini dapat dilihat pada grafik berikut:



GAMBAR 6. Hasil Motivasi Akhir Peserta

Selanjutnya, hasil Motivasi akhir tersebut diuji dengan Uji-t, yang merupakan uji t independen, yang digunakan dalam program SPSS guna menentukan perbedaan signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah rincian hasil pengujian:

		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)
		F	Sig.			
MOTIVASI BELAJAR AKHIR	Equal variances assumed	.878	.360	-23.725	20	.000
	Equal variances not assumed			-23.725	15.761	.000

GAMBAR 7. Hasil Independent t-test Akhir

Berdasarkan gambar hasil pengujian diatas, didapatkan nilai signifikansi nya adalah 0.000 dan 0.000 dimana nilai ini lebih kecil dari 0.05. Data disebut signifikan jika nilai signifikansinya kecil dari pada 0.05. Analisis statistik menunjukkan bahwa motivasi belajar akhir pada siswa kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan siswa kelas kontrol. Berdasarkan analisis data, Hipotesis H0 yang menyatakan tidak ada perbedaan motivasi akhir antara kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak.

Hipotesis H1 yang menyatakan terdapat perbedaan signifikan motivasi akhir antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diterima dengan tingkat signifikansi lebih besar dari 0.05. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, terdapat beberapa temuan penting yang dapat dibahas lebih lanjut. Uji-t menunjukkan bahwa kedua kelompok peserta pelatihan memiliki motivasi awal yang sebanding, dengan nilai signifikansi yang tinggi (0.554 dan 0.552) mengindikasikan tidak adanya perbedaan yang bermakna. Hal ini mengindikasikan kesetaraan tingkat motivasi belajar antara kedua kelompok peserta pelatihan teramati sebelum perlakuan diberikan. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa Quizizz dapat menjadi alat bantu pelatihan yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta pelatihan, di mana kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan signifikansi yaitu 0.000 dan 0.000 yang mana nilai ini lebih rendah 0.05. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa alat bantu interaktif dan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar. Studi ini sejalan dengan temuan ini. Misalnya, penelitian oleh Nopidha Ardyansah, Metode kompetitif yang digunakan dalam Quizizz dapat meningkatkan motivasi peserta dalam memahami materi dan pada akhirnya mencapai hasil belajar yang memuaskan[8]. Begitu pula, studi oleh Pratiwi yang mengkaji penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dasar menemukan bahwa pemanfaatan teknologi digital di sekolah membawa banyak manfaat bagi proses pembelajaran di kelas dan meningkatkan motivasi belajar peserta[18].

Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam konteks pelatihan karyawan di lingkungan perusahaan. Sebagian besar penelitian sebelumnya fokus pada konteks pendidikan formal, seperti sekolah dan perguruan tinggi, sementara penelitian ini menyoroti efektivitas aplikasi Quizizz dalam setting pelatihan karyawan. Hal ini penting karena

menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif tidak hanya efektif di lingkungan akademis tetapi juga dalam pengembangan profesional di dunia kerja. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain eksperimental yang kuat, yaitu metode true-experimental design, yang memungkinkan peneliti untuk mengontrol berbagai variabel yang mungkin berpengaruh terhadap hasil. Ini menambah validitas dan reliabilitas temuan, memberikan keyakinan lebih bahwa perbedaan motivasi yang diamati memang disebabkan oleh penggunaan Quizizz. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur tentang motivasi belajar dan teknologi pendidikan, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi perusahaan yang ingin meningkatkan efektivitas pelatihan karyawan. Implementasi alat bantu pembelajaran interaktif seperti Quizizz dapat digunakan sebagai strategi yang efektif dalam pencapaian peningkatan motivasi belajar peserta pelatihan, yang pada akhirnya dapat berdampak positif pada kinerja dan produktivitas perusahaan. Dalam konteks ini, perusahaan disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif sebagai bagian integral dari program pelatihan mereka. Penelitian tambahan dapat dilakukan untuk mempelajari lebih lanjut tentang aspek lain dari penerapan teknologi dalam pelatihan, seperti dampaknya terhadap retensi pengetahuan dan penerapan keterampilan di tempat kerja.

KESIMPULAN

Motivasi awal antara kedua kelas tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, dengan nilai signifikansi 0.554 dan 0.552 dimana nilai ini lebih besar dari 0.05. Data ini menyimpulkan bahwa sebelum intervensi dilakukan, tingkat motivasi belajar peserta di kedua kelas adalah sebanding. Namun, setelah penggunaan Quizizz, motivasi akhir peserta di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibanding kelas kontrol, dengan signifikansi yaitu 0.000 dan 0.000 yang mana nilai ini lebih tinggi rendah 0.05.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pelatihan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta dalam mengikuti pelatihan.

Penelitian ini juga memperluas cakupan penelitian sebelumnya yang sebagian besar berfokus pada konteks pendidikan formal, dengan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif juga efektif dalam setting pelatihan karyawan. Desain eksperimental yang kuat dalam penelitian ini menambah validitas dan reliabilitas temuan, memberikan keyakinan bahwa peningkatan motivasi yang diamati memang disebabkan oleh penggunaan Quizizz.

Berdasarkan hasil penelitian ini, perusahaan disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Quizizz sebagai bagian dari program pelatihan mereka untuk meningkatkan motivasi belajar karyawan. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan teknologi pembelajaran dalam berbagai konteks pelatihan dan pengembangan karyawan.

TINJAUAN PUSTAKA

- [1] A. Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, P. Studi Manajemen, and F. Ekonomi, "YUME : Journal of Management Analisis Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Agus Dwi Cahya 1) , Daru Amanta Rahmadani 2) , Ary Wijiningrum 3) , Fierna Fajar Swasti 4)," *YUME : Journal of Management*, vol. 4, no. 2, pp. 230–242, 2021, doi: 10.37531/yume.vxiv.861.
- [2] A. R. Setiawan, "MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN ADAPTIF FISIKA MENGGUNAKAN NAḌOM MABĀDĪ 'ASYROH," *The Journal Wahana Pendidikan Fisika*, vol. 5, no. 2, pp. 132–146, 2020.
- [3] U. Muhammadiyah Mataram, B. V Siswa Kelas SD Rosidah, M. Nizaar, S. Muhardini, Y. Mariyati, and P. Guru Sekolah Dasar, "Seminar Nasional Paedagoria Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi," *Prosiding Seminar Nasional Paedagoria*, vol. 2, 2022.
- [4] H. Solikah, D. Pembimbing, H. B. Yulianto, and M. Pd, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas," *Jurnal Bapala*, 2020, [Online]. Available: www.quizizz.com
- [5] D. Karmila *et al.*, "Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK," *Journal on Education*, vol. 05, no. 04, pp. 14636–14643, 2023.
- [6] M. S. Effendi, "Design Exeperimental dalam Penelitian Pendidikan," *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 2013.

-
- [7] R. Akbar, R. A. Siroj, M. Win Afgani, and U. Islam Negeri Raden Fatah Palembang Abstract, “Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari*, vol. 2023, no. 2, pp. 465–474, 2023, doi: 10.5281/zenodo.7579001.
- [8] N. Ardyansah, “Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas VII SMP Kurikulum Merdeka di Kabupaten Banyumas,” *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, vol. 12, pp. 38–42, Oct. 2023, doi: 10.30595/pssh.v12i.770.
- [9] H. Solikah, D. Pembimbing, H. B. Yulianto, and M. Pd, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas,” *Bapala*, vol. 7, 2020, [Online]. Available: www.quizizz.com
- [10] Salmaa, “Studi Literatur: Pengertian, Ciri, Teknik Pengumpulan Datanya,” deepublish.
- [11] S. Arikunto, *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- [12] J. M. Keller, “Development and use of the ARCS model of instructional design,” *Journal of Instructional Development*, 1987.
- [13] Sugiyono, *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- [14] J. H. Yam and R. Taufik, “Hipotesis Penelitian Kuantitatif,” *Jurnal Ilmu Administrasi*, vol. 3, no. 2, 2021.
- [15] Hanif Akhtar, “Analisis Independent Sample T-Test dengan SPSS,” *semesta psikometrika*.
- [16] A. M. Yusuf, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan.,” *Kencana Prenadamedia Group*, 2015.
- [17] M. Bungin and Burhan, “Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi. Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, Pemasaran.,” *Kencana Prenada Group.*, 2013.
- [18] A. Juska, S. Akbar, and F. N. Astuti, “PENGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI EX POST FACTO SMPN 1 PAMIJAHAN),” *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2022.