
PENGARUH METODE RESITASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Oleh :

Munawir Salim Siregar¹⁾, Rahmad Fauzi ²⁾, Febriani Hastini Nasution³⁾

^{1,2}Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika IPTS

²Program Studi Pendidikan Fisika IPTS

Email: munawirsalim23@gmail.com

Email: udauzi@gmail.com

Email: febriani.hastini@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode resitasi terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Swasta Harapan.. Metode yang akan dipergunakan dalam penelitian ini, yaitu metode eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ dengan jumlah 25 siswa. Sampel penelitian yakni berjumlah 25 siswa yang terdiri dari satu kelas yakni kelas X TKJ. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ artinya “Terdapat Pengaruh Metode Resitasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan.

Kata Kunci: Metode Resitasi, Motivasi Belajar, Dasar Desain Grafis

I. PENDAHULUAN

Kegiatan proses belajar mengajar melibatkan banyak unsur yang saling berkaitan agar tujuan pendidikan yang ditetapkan dapat tercapai. Salah satu unsur yang memiliki andil besar terhadap pencapaian tujuan pendidikan adalah guru. Guru sebagai tenaga pendidikan yang profesional harus mampu dan dituntut untuk dapat menggunakan metode pembelajaran secara baik, sesuai dengan tujuan, bahan pelajaran, alat bantu dan evaluasi yang telah ditetapkan. Dengan kata lain kualitas pendidikan tidak hanya ditentukan oleh sistem pendidikan akan tetapi ditentukan oleh mutu tenaga pendidik.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Melalui belajar siswa akan mengalami perubahan baik dari pengetahuan maupun keterampilan. Dimiyati dan Mudjiono (2016:7) “Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri.” Pada dasarnya kualitas pembelajaran yang

diharapkan adalah memiliki kemampuan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh para siswa secara optimal serta mampu mendorong siswa meraih prestasi di setiap pembelajaran. Terlebih pada tingkat SMK yang merupakan pendidikan kejuruan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik untuk bekerja dan mampu bersaing dalam proses pekerjaannya ke depan. Salah satu mata pelajaran yang membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan adalah mata pelajaran dasar desain grafis. Melalui mata pelajaran dasar desain grafis ini para siswa akan belajar tentang tata cara membuat desain grafis, memperkenalkan dunia desain grafis kepada para siswa melalui pembelajaran sehingga siswa dapat mengimplementasikannya di dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bekal keterampilan bagi siswa.

Tujuan dari pembelajaran dasar desain grafis ini dapat dicapai jika dalam pembelajaran siswa menguasai pembelajaran secara tuntas. Namun berdasarkan hasil informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X TKJ SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan yakni Ibu Rianta

Novridayana pada tanggal 15 Februari 2022 menyatakan masih banyak siswa yang kurang mampu menguasai materi yang disampaikan khususnya di kelas X TKJ. Dimana dari 25 siswa sebanyak 17 siswa tidak tuntas atau sebesar 68% dan 8 siswa yang tuntas atau sebesar 32% dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 75. Pencapaian ini merupakan permasalahan pencapaian hasil belajar. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran diperoleh informasi dari guru mata pelajaran bahwa permasalahan ini menunjukkan masih rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran dasar desain grafis karena siswa sering terlihat mengantuk dan kurang antusias dalam pembelajaran.

Sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan diketahui dalam pembelajaran siswa terlihat tidak memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan. Masih ada siswa yang terlambat dalam mengumpulkan tugas pada saat di sekolah. Ada siswa tidak menyelesaikan tugas yang diberikan untuk di rumah. Siswa sering berdalih izin ke toilet akan tetapi yang terjadi siswa jajan ke kantin, dan siswa sering memainkan handphone pada saat di kelas. Fenomena tersebut mengindikasikan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang kurang baik atau rendah. Peserta didik yang rendah motivasinya akan terlihat acuh tak acuh, cepat bosan, mudah putus asa dan berusaha menghindari dari kegiatan.

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Lukita dan Sudibjo (2021: 148) menyatakan bahwa "Motivasi siswa dapat dilihat dari dorongan siswa untuk mau belajar dengan sendirinya. Adanya keinginan siswa untuk belajar juga dapat dipengaruhi jika siswa merasa tertarik akan suatu pelajaran. Ketertarikan itu disebut minat belajar."

Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dapat dikelompokkan menjadi faktor intrinsik atau bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti faktor cita-cita atau aspirasi siswa, faktor kondisi jasmani dan rohani siswa dalam mengikuti

pembelajaran. Selain itu faktor eksternal juga turut mempengaruhi seperti faktor lingkungan yang kurang mendukung siswa dalam pembelajaran, faktor media pembelajaran yang digunakan dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Apabila permasalahan ini dibiarkan berlarut-larut, akan menjadikan suatu permasalahan dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional, tujuan pembelajaran yang ditanamkan tidak akan tercapai, sehingga siswa tidak akan terbekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dalam pembelajaran dasar desain grafis. Guru berperan membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan pemusatan perhatian dalam pembelajaran. Kenyataan tersebut menuntut guru untuk terus meningkatkan kompetensinya dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran dasar desain grafis memerlukan metode yang lebih tepat yang mampu membuat siswa mendalami dan mengalami sendiri pengetahuan yang dicarinya dan pengetahuan akan tinggal lama dalam ingatannya yaitu salah satunya metode pemberian tugas atau resitasi.

Metode adalah suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang untuk memberi petunjuk kepada guru sewaktu memberikan pengajaran. Menurut Aditya (2016: 166) menyatakan bahwa "Metode adalah seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis). Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas dengan menggunakan berbagai sumber belajar sebagai bahan kajian. Metode resitasi merupakan salah satu pilihan metode mengajar seorang guru, dimana guru memberikan sejumlah item tes kepada siswanya untuk dikerjakan di luar jam pelajaran. Pemberian item tes ini biasanya dilakukan pada setiap kegiatan belajar mengajar di kelas. Istarani (2015:25), "Metode resitasi (penugasan) adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar".

Pemilihan penggunaan metode resitasi dalam penelitian ini berdasarkan

beberapa pertimbangan, antara lain: dapat merangsang daya kreatif siswa dalam belajar, siswa terbiasa belajar mandiri serta menggali informasi pembelajaran lebih mendalam dan siswa akan memusatkan perhatian pada pelajaran. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran seluruh siswa terlibat dalam tugas yang diberikan oleh guru. Djamarah dan Zain (2016:87), "Metode resitasi mempunyai beberapa kelebihan yaitu lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual ataupun kelompok. Dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru. Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa. Dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Adapun alasan memilih judul yaitu berbagai upaya telah diterapkan dalam mengatasi kendala motivasi belajar siswa seperti menyediakan buku-buku pelajaran, penyediaan sarana dan prasarana belajar, penataan ruangan kelas untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran, dan memberdayakan guru BK dalam memberikan nasehat kepada para siswa. Namun belum memberikan hasil yang maksimal dalam pembelajaran dasar desain grafis yang dilakukan dengan demikian peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul: "**Pengaruh Metode Resitasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan**".

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: Apakah ada pengaruh metode resitasi terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan?

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode resitasi terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan.

2. METODOLOGI

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan, yang beralamat di Jalan Raya Angkola Julu Pokenjior, Joring Natobang, Kec. Angkola Julu, Kota Padang Sidempuan Prov.

Sumatera Utara.

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *eksperimen*. Metode eksperimen adalah salah metode penelitian yang dianggap paling tepat untuk dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat. Sugiyono (2016: 72) menyatakan: "Metode penelitian *eksperimen* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti menetapkan menggunakan metode *eksperimen* dengan desain penelitian *one group pretest posttest design* dengan satu macam perlakuan.

Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan yang berjumlah satu kelas dengan jumlah 25 siswa.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono (2013) "Total sampling yaitu cara pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel." jumlah populasi yang kurang dari 100, seluruh populasi dapat dijadikan sampel penelitian Dengan demikian semua populasi di jadikan sampel penelitian yakni berjumlah 25 siswa yang terdiri dari satu kelas yakni kelas X TKJ.

Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan kepada kedua variabel penelitian. Adapun variabel penelitian ini adalah penggunaan metode pemberian tugas (variabel X) dan motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran dasar desain grafis (variabel Y). Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran maka peneliti membuat definisi operasional terhadap kedua variabel masing-masing sebagai berikut:

1) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mendekati peneliti pada orang-orang yang ditelitinya untuk memperoleh informasi dan data-data yang dibutuhkan di lingkungan penelitian. Hadi dalam Sugiyono (2018:145) mengemukakan bahwa, "Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan".

Adapun indikator dalam penggunaan metode resitasi tersebut adalah fase pemberian tugas, fase pelaksanaan tugas, fase pertanggung jawaban tugas, kelebihan dan kekurangan metode pemberian tugas.

Tabel 1
Kisi-Kisi Observasi Penggunaan Metode Pemberian Tugas

No	Langkah-Langkah	Nomor Item	Banyak Item
1	Fase Pemberian tugas	1,2,3,4,5,6	6
2	Fase Pelaksanaan tugas	7,8,9,10,11,12,13	7
3	Fase Pertanggung jawaban tugas	14,15,16,17,18,19,20	7
	Jumlah		20

2) Angket

Teknik angket merupakan cara pengumpulan data dengan memberikan selembar pernyataan terkait dengan data yang akan dikumpul. Umar (2017:49) menyatakan bahwa, "Teknik angket merupakan suatu pengumpulan data dengan memberi atau menyebarkan daftar pertanyaan/pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut". Arikunto (2015:194) menyatakan bahwa, "Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui". Angket digunakan untuk mendapatkan data tentang keterampilan guru dalam menjelaskan. Adapun jumlah pernyataan yang dibuat dalam angket sebanyak 20 butir pernyataan. Adapun kisi-kisi angket yang digunakan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2
Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Nomor soal	Jumlah Soal
1	Fase Pemberian Tugas	3,00	Baik
2	Fase Pelaksanaan Tugas	2,86	Baik

1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 3,4,5	5
2	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	6, 7, 8,9,10	5
3	Memiliki kemandirian dalam belajar	11, 12,13,14,15	5
4	Aktif dalam pembelajaran	16, 17,18, 19,20	5
Jumlah			20

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan berupa data, informasi dan fakta-fakta yang ada di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua jenis teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan inferensial.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Observasi Penggunaan Metode Resitasi

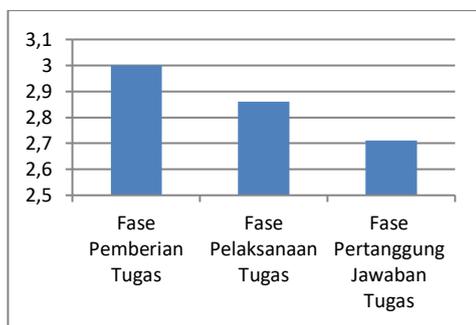
Sesuai hasil pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan diperoleh nilai rata-rata 2.85. Pencapaian nilai rata-rata ini berada pada kategori baik. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan metode resitasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan tahapan dan langkah-langkah yang direncanakan. Selanjutnya pencapaian pada tiap indikator yang ditetapkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Pencapaian Nilai rata-Rata Observasi Penggunaan Metode Resitasi pada Tiap Indikator

No	Langkah-Langkah	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1	Fase Pemberian Tugas	3,00	Baik
2	Fase Pelaksanaan Tugas	2,86	Baik

3	Fase Pertanggung Jawaban Tugas	2,71	Baik
---	--------------------------------------	------	------

Berdasarkan uraian perolehan nilai rata-rata penggunaan metode resitasi pada tiap indikator di atas, maka dapat diketahui pencapaian paling rendah berada pada fase pertanggung jawaban tugas yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 2,71. Sedangkan pencapaian paling tinggi berada pada fase pemberian tugas diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,00. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 1
Pencapaian Nilai rata-Rata Observasi
Penggunaan Metode Resitasi
pada Tiap Indikator

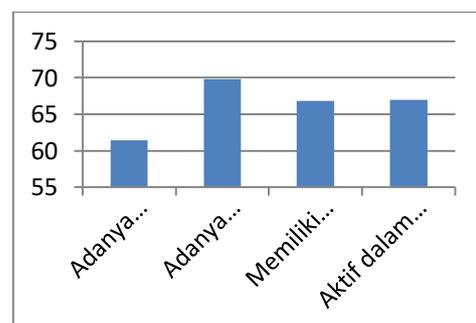
b. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis sebelum Pembelajaran Melalui Metode Resitasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap Variabel Y yaitu tentang motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran dasar desain grafis sebelum pembelajaran metode resitasi diketahui nilai rata-rata (mean) hasil angket motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran dasar desain grafis sebelum Pembelajaran Metode Resitasi diketahui sebesar 66,24. Selanjutnya adapun hasil angket yang diperoleh siswa di setiap indikator yang ditetapkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4
Pencapaian Tiap Indikator Hasil Angket
Motivasi Belajar Siswa Sebelum
Pembelajaran Melalui
Metode Resitasi

No	Indikator	Rata-Rata	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	61,40	Rendah
2	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	69,80	Tinggi
3	Memiliki kemandirian dalam belajar	66,80	Rendah
4	Aktif dalam pembelajaran	67,00	Rendah

Berdasarkan tabel pencapaian hasil angket yang dilakukan diketahui pencapaian pada tiap indikator di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,40 yakni berada pada kategori rendah. Artinya dalam belajar siswa memiliki hasrat dan keinginan berhasil yang rendah. Pada indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,80 yakni berada pada kategori tinggi. Artinya dalam belajar ada harapan atau cita-cita masa depan yang tinggi oleh siswa. Pada indikator memiliki kemandirian dalam belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,80 yakni berada pada kategori rendah. Artinya dalam belajar siswa memiliki kemandirian belajar yang rendah. Pada indikator aktif dalam pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,00 yakni berada pada kategori rendah. Artinya keaktifan siswa dalam belajar masih tergolong rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Gambar 2
Pencapaian Tiap Indikator Hasil Angket
Motivasi Belajar Siswa Sebelum
Pembelajaran Melalui
Metode Resitasi

c. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa
Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Dasar
Desain Grafis Sesudah Pembelajaran
Melalui Metode Resitasi

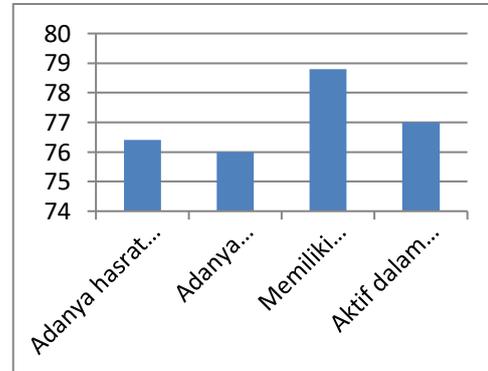
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap Variabel Y yaitu tentang motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran dasar desain grafis setelah pembelajaran metode resitasi diketahui nilai rata-rata (mean) hasil angket motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran dasar desain grafis setelah Pembelajaran Metode Resitasi diketahui sebesar 77.20. Pencapaian hasil angket ini berada pada kategori tinggi hal ini juga dapat disimpulkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan. Selanjutnya adapun hasil angket yang diperoleh siswa di setiap indikator yang ditetapkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Pencapaian Tiap Indikator Hasil Angket
Motivasi Belajar Siswa Sebelum
Pembelajaran Melalui
Metode Resitasi

No	Indikator	Rata-Rata	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	76.40	Tinggi
2	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	76.00	Tinggi
3	Memiliki kemandirian dalam belajar	78.80	Tinggi
4	Aktif dalam pembelajaran	77.00	Tinggi

Berdasarkan tabel pencapaian hasil angket yang dilakukan diketahui pencapaian pada tiap indikator di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan tabel pencapaian hasil pretest yang dilakukan diketahui pencapaian pada tiap indikator di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil diperoleh nilai rata-rata sebesar 76.40 yakni berada pada kategori tinggi. Artinya dalam belajar siswa memiliki hasrat dan keinginan berhasil yang tinggi. Pada indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan diperoleh nilai rata-rata sebesar 76.00 yakni berada pada kategori tinggi. Artinya dalam belajar ada harapan atau cita-cita masa depan yang tinggi oleh siswa. Pada indikator memiliki kemandirian dalam belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 78.80 yakni berada pada kategori tinggi. Artinya dalam belajar siswa memiliki kemandirian belajar yang tinggi. Pada indikator aktif dalam pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebesar 77.00 yakni berada pada kategori tinggi. Artinya keaktifan siswa dalam belajar tergolong tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Gambar 3
Pencapaian Tiap Indikator Hasil Angket
Motivasi Belajar Siswa Sesudah
Pembelajaran Melalui
Metode Resitasi

d. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0,005 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,005. selanjutnya nilai t_{hitung} diperoleh sebesar 8,402 sedangkan t_{tabel}

dimana $dk = n-2$ atau $24-2 = 22$ maka diketahui nilai t_{tabel} sebesar 1,717 maka diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,402 > 1,710$. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu “Terdapat Pengaruh Metode Resitasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan.”

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maryam. (2018) dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Resitasi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VII SMP Pembangunan Bogor”. Berdasarkan hasil penelitian uji t yang telah dilakukan yaitu membandingkan posttest motivasi belajar siswa kelas VII-A kelas eksperimen dan siswa kelas VII-B kelas kontrol. Nilai t hitung 5,503 diperoleh hasil akhir yaitu pada sig. (2-tailed) menunjukkan angka $0,000 < 0,05$ maka kesimpulannya nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar akhir siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh dengan teknik analisis data, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Terdapat Pengaruh Metode Resitasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 $< 0,05$.

5. REFERENSI

- Aditya, Dedy Yusuf. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP*. Vol. 1 No. 2 Tahun. 2016; 12-23
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri Dan Zain, Aswan. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Husein, Umar. 2017. *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Istarani. 2015. *Kumpulan 39 Metode Pembelajaran*. Medan: Iscom Medan.
- Sudibjo Niko dan Lukita Dyah. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*. Volume 10 Nomor 1. Tahun 2021; 34-45
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.