



JURNAL MUDABBIR Vol. 2 No. 1. 2022

MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Email : journalmudabbir@gmail.com

PENGARUH INTERAKSI SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI KELAS X MULTIMEDIA SMKN 1 KERINCI

Suci Ambar Sari¹, Ahmad Zaini²

^{1,2}STKIP PGRI Sumatera Barat

Email: suciambarsari1999@gmail.com²a_zaini45@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pengaruh yang terjadi antara interaksi sosial dengan motivasi belajar yang dialami oleh siswa kelas X di SMK N 1 Kerinci. Tujuan dalam penelitian ini adalah, 1) Gambaran interaksi sosial peserta didik. 2) Gambaran motivasi belajar peserta didik. 3) Pengaruh interaksi sosial terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sampel yang dipilih dengan *Total sampling*, yaitu sebanyak 58 orang siswa. Data penelitian ini diperoleh melalui angket dan diolah menggunakan teknik persentase. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan rumus persentase serta uji hipotesis regresi linear sederhana. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) gambaran interaksi sosial terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci berada pada kategori cukup tinggi dengan persentase 100%. 2) gambaran motivasi peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci tergolong kedalam kriteria cukup tinggi dengan persentase 98,15%. 3) berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, maka diketahui bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, karena adanya pengaruh yang signifikan antara interaksi sosial dengan motivasi belajar pada peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci.

Keywords: *Social interaction, Motivation to learn*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar disengaja untuk mengubah tingkah laku manusia secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pengajaran dan pelatihan tidak hanya terjadi pada lingkungan sekolah melainkan juga pada lingkungan keluarga ataupun lingkungan bermain. Pada dasarnya pembelajaran dapat kita lakukan dimana saja kita berada. Ini tergantung pada individu dalam memaknai sebuah kejadian ataupun peristiwa untuk menjadikannya sebagai sumber ilmu, begitupun dengan tingkah laku individu yang tidak hanya dapat diperbaiki pada saat berada di lingkungan sekolah melainkan pada saat berinteraksi dengan orang lain.

Ihsan (2005:1) menjelaskan bahwa dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai "Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan". Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskan kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya. Dalam proses pendidikan, peserta didik dapat mewujudkan tujuan pendidikan dengan adanya interaksi sosial dilingkungan sekolah baik dengan guru ataupun dengan peserta didik yang lainnya.

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis, berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi sosial terdapat simbol, dimana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya.

Walgito (2002:23) Menyatakan interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Menurut Basrowi (2014:73) interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan antara satu orang dengan orang lain, dengan kelompok, atau orang dengan kelompok. Interaksi sosial berbentuk kerjasama tapi juga tindakan, persaingan, dan pertikaian.

Walgito (2002:23) Menyatakan interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya, Jadi terdapatlah hubungan timbal balik. Suksesnya interaksi sosial yang baik dilakukan dengan kejujuran, keterbukaan dan saling percaya diantara kedua belah pihak dan tidak adalagi keganjalan-keganjalan yang terdapat dalam hati individu. Dalam interaksi sosial akan memunculkan motivasi didalamnya karena dalam

berinteraksi individu yang satu akan mempengaruhi individu lainnya sehingga timbul lah motivasi didalam diri individu karena adanya rangsangan dari berinteraksi sosial.

Motivasi adalah proses yang menjelaskan intensitas, arah, dan ketekunan seseorang individu untuk mencapai tujuannya. Tiga elemen utama dalam definisi ini diantaranya adalah intensitas, arah, dan ketekunan. Motivasi adalah suatu alasan atau dorongan yang dijadikan sebagai dasar dari semangat seseorang guna mengerjakan sesuatu agar dapat mencapai tujuan atau motto hidup tertentu. Motivasi adalah sebuah dorongan, hasrat ataupun minat yang begitu besar di dalam diri, untuk mencapai suatu keinginan, cita-cita dan tujuan tertentu. Adanya motivasi akan membuat individu berusaha sekuat tenaga untuk mencapai yang diinginkannya.

Motivasi belajar artinya dorongan dari diri peserta didik untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi atau pengembangan belajar. Dengan adanya motivasi, peserta didik akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Cara menumbuhkannya tentu bukan perkara mudah karena setiap siswa memiliki karakter dan keinginan berbeda-beda.

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang peserta didik, misalnya tidak berbuat sesuatu yang harus dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada problem pribadi dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri peserta didik tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang efeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab-sebabnya kemudian mendorong peserta didik itu mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain, peserta didik perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Atau singkatnya perlu diberikan motivasi.

Perlu diketahui bahwa yang memiliki motivasi belajar akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ketujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak akan mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan esensial, bukan sekedar simbol.

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan pada tanggal 22 Desember 2020 di SMKN Kerinci pada saat pelaksanaan Praktek Lapangan Bimbingan dan Konseling di Sekolah (PLBKS) Sekolah didapatkan hasil dimana ada peserta didik yang tidak memiliki motivasi untuk belajar karena adanya pengaruh dari interaksi sosialnya seperti peserta didik yang dipengaruhi oleh pertemanan sosial nya untuk bermain game online daripada belajar sehingga peserta didik kecanduan game online dan memilih untuk tidak belajar, didapatkan juga yang peserta didik yang tidak memiliki

motivasi untuk belajar sehingga saat proses belajar mengajar berlangsung terdapat peserta didik yang pergi ke kantin bersama teman-temannya.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah penulis laksanakan dengan salah satu guru SMKN 1 Kerinci melalui media sosial whatsapp, penulis mendapatkan hasil bahwa masih banyak peserta didik di kelas X Multimedia yang tidak memiliki motivasi belajar dan hal ini juga disebabkan karena adanya pengaruh interaksi sosial dari lingkungan keluarga dan lingkungan teman sebaya, adapun pengaruh dari lingkungan teman sebaya seperti, peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar karena adanya pengaruh dari pacaran sehingga dia tidak fokus lagi untuk belajar, peserta didik mengalami pertengkaran dengan temannya di sekolah sehingga dia sering tidak ke sekolah keinginan belajarnya pun hilang, peserta didik mudah terpengaruh oleh temannya untuk pergi merokok saat proses belajar mengajar berlangsung, adanya guru yang pilih kasih dengan peserta didik yang pintar membuat peserta didik tidak termotivasi untuk belajar.

Adapun pengaruh interaksi sosial peserta didik dengan lingkungan keluarga yaitu ada peserta didik yang memiliki lingkungan keluarga yang tidak mementingkan pendidikan dimana banyaknya keluarga peserta didik yang tidak sekolah sehingga peserta didik tidak memiliki motivasi belajar dan memilih jarang datang ke sekolah, peserta didik tidak memiliki motivasi belajar karena kurangnya perhatian dari orang tuanya yang sibuk bekerja.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam lagi berkenaan dengan interaksi sosial dan motivasi belajar. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara peneliti ingin melakukan penelitian tentang “ Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Motivasi Belajar di Kelas X Multimedia SMKN 1 Kerinci”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang penulis buat ini menggunakan jenis metode penelitian deskriptif kuantitatif dimana penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan Analisis Regresi. Menurut Suyono, (2012:5) analisis regresi adalah model probalistik yang menyatakan hubungan antara dua variabel dimana salah satu variabel dianggap memengaruhi variabel yang lain. Variabel yang mempengaruhi dinamakan variabel independen dan variabel yang dipengaruhi dinamakan variabel dependen.

Menurut Darmawan, (2013:49) penelitian deskriptif adalah bertujuan untuk mendeskripsikan suatu objek atau kegiatan yang menjadi perhatian peneliti sehingga berguna sebagai perantara bagi peneliti selanjutnya. Menurut Sugiyono, (2013:37) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Menurut Sugiyono, (2013:17) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi merupakan seluruh atau sekelompok subjek yang akan diteliti. Pendapat diatas sangat jelas bahwa populasi tidak hanya mengenai beberapa jumlah yang ada pada objek/subjek yang dilakukan tetapi meliputi secara menyeluruh karakteristik sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut sesuai dengan penelitian di SMKN 1 Kerinci, Kec.Kayu Aro Kab.Kerinci Provinsi.Jambi.

Menurut Sugiyono, (2013:118) sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel merupakan sebagian dari subjek atau wakil individu dari populasi. Penelitian ini menggunakan teknik sampel yaitu sampling jenuh atau disebut juga dengan total sampling. Menurut Sugiyono, (2013:85) sampling jenuh adalah teknik penarikan sampel bila semua subjek populasi digunakan sebagai sampel. Sedangkan Arikunto, (2010:131) menjelaskan bahwa sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel yang mewakili jumlah populasi biasanya dilakukan apabila populasi dianggap kecil atau kurang dari 100. Jadi jumlah populasi dijadikan jumlah sampel.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan data interval. Angka interval pada dasarnya adalah hasil pengukuran ordinal yang memiliki jarak antar jenjang yang tetap (selalu sama). Jadi dalam urutan 1, 2, 3, jarak antara 1 dan 2 sama dengan jarak 2 dan 3. Sebagaimana angka ordinal, angka interval juga tidak memiliki nol mutlak, sehingga tidak bisa dikatakan 6 adalah dua kali 3.

Menurut Bungin, (2011: 131) data interval adalah data yang punya ruas atau interval, atau jarak yang berdekatan dan sama. Ridwan (2010:85) data interval adalah data yang menunjukkan jarak antara satu dengan data yang lain dengan mempunyai bobot yang sama.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket, Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi kesepakatan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Analisis data merupakan salah satu langkah yang penting dalam rangka memperoleh temuan-temuan hasil penelitian. Hal ini disebabkan, data akan menuntun kita kearah temuan ilmiah, bila dianalisis dengan teknik-teknik yang tepat. Data yang belum dianalisis masih merupakan data mentah. Dalam kegiatan penelitian, data mentah akan memberi arti, bila dianalisis dan ditafsirkan. Taylor (1975:79) mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema pada hipotesis.

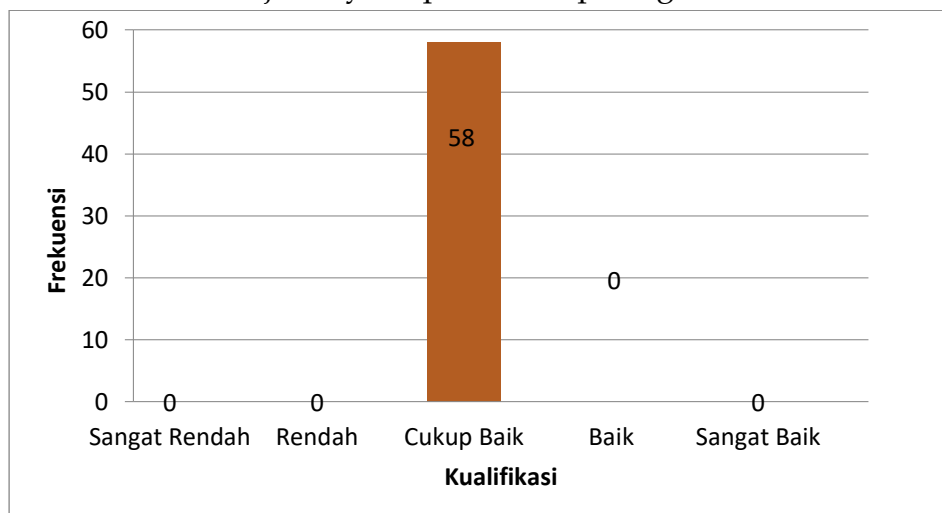
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan variabel penelitian, dalam deskripsi data hasil penelitian ini dideskripsikan data hasil penelitian yaitu pengaruh interaksi sosial terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci. Menggunakan item yang valid sebanyak 108 item dan 54 item setiap variabel, sebagai batasan masalah yaitu 1) gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci, 2) gambaran motivasi belajar peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Kriteria Gambaran Interaksi sosial Peserta Didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci

Klasifikasi	Kriteria	F	%
227-270	Sangat Baik	0	0.00
184-226	Baik	0	0
141-183	Cukup	58	100
98-140	Rendah		0
58-97	Sangat	0	0.00
Σ		58	100.0

Pada tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci tergolong kedalam kriteria sangat Baik 0%, kriteria Baik 0%, kriteria cukup Baik 100%, pada kriteria Rendah 0% serta pada kriteria sangat Rendah 0%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci tergolong dalam kriteria cukup Baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut.



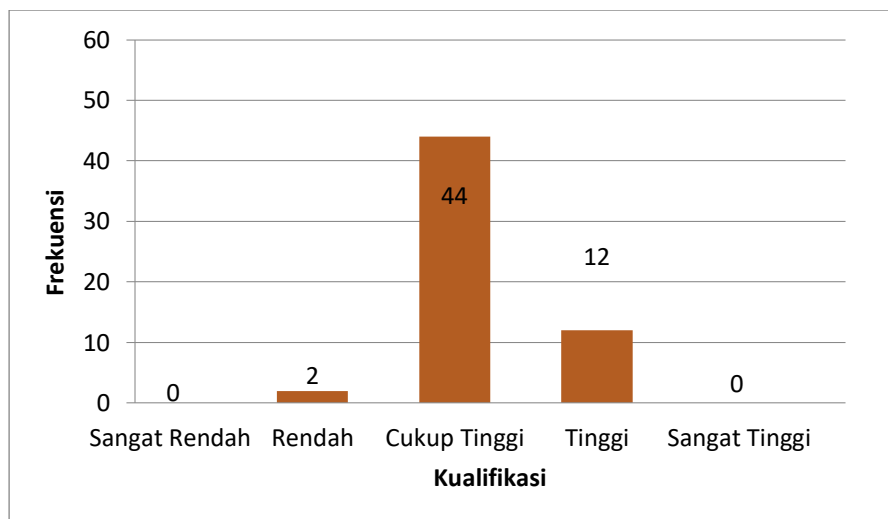
Gambar 1 Grafik Gambaran Interaksi sosial Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci

Berdasarkan data yang dikumpulkan mengenai Gambaran motivasi belajar peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Motif Bawaan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Kriteria Motivasi Peserta Didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci Indikator Motif bawaan

Klasifikasi	Kriteria	F	%
105-125	Sangat Tinggi	0	0,00
85-104	Tinggi	12	20,69
65-84	Cukup Tinggi	44	75,87
45-64	Rendah	2	3,44
25-44	Sangat Rendah	0	0,00
Σ		58	100,00

Pada tabel 9 di atas dapat dilihat bahwa Gambaran motivasi belajar peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci tergolong indikator motif bawaan kedalam kriteria sangat tinggi 0%, kriteria tinggi 20,69%, kriteria cukup tinggi 75,87%, pada kriteria Rendah 3,44% serta pada kriteria sangat Rendah 0%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran motivasi belajar peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci tergolong dalam kriteria cukup tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 2 Grafik Gambaran Motivasi Belajar Terhadap Peserta Didik Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci

Berdasarkan hasil analisis data maka diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh interaksi sosial terhadap motivasi belajar siswa. Dimana hasil agresi linear yang dilakukan yaitu:

$$\gamma = \alpha + \beta + \varepsilon$$

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta	t		Tolerance	VIF
1 (Constant)	105,391	16,794		6,275	0		
Total_X	0,069	0,137	0,088	2,506	0,616	1	1

Dari hasil uji agresi linear yang dilakukan, maka diketahui bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, karena tidak adanya pengaruh yang signifikan antara interaksi sosial dengan motivasi belajar pada peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci

Pada penelitian ini akan dijabarkan bagaimana pengaruh interaksi sosial terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci, diantaranya sebagai berikut.

1. Interaksi sosial Peserta Didik Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci

a. Akulturasi

Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Akulturasi tergolong dalam kriteria sangat Baik dengan persentase 72,41%. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh interaksi sosial terhadap motivasi anak dalam memberikan dukungan secara emosional.

b. Asimilasi

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat diketahui bahwa Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Asimilasi tergolong kedalam kriteria Baik 51,72%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Akulturasi tergolong dalam kriteria Baik.

c. Kerja Sama

Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kerja Sama tergolong kedalam kriteria cukup Baik 53,45%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kerja Sama tergolong dalam kriteria Baik.

d. Kompetensi

Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong kedalam kriteria Baik 51,72%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong dalam kriteria Baik.

e. Kompetensi

Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong kedalam kriteria Baik 51,72%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong dalam kriteria Baik.

f. Kontravensi

Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong kedalam kriteria Baik 51,72%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong dalam kriteria Baik.

g. Kontravensi

Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong kedalam kriteria Baik 51,72%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong dalam kriteria Baik.

h. Konflik Sosial

Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator konflik sosial tergolong kedalam kriteria cukup Baik 86,21%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kerja Sama tergolong dalam kriteria cukup tinggi.

2. Interaksi sosial Peserta Didik Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci

a. Motif Bawaan

Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci tergolong kedalam kriteria Cukup Baik 75,87%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Motif Bawaan tergolong dalam kriteria cukup Baik.

b. Motif yang Dipelajari

Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci tergolong kedalam kriteria Baik 86,21%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator kesungguhan dalam mengerjakan tugas tergolong dalam kriteria Baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh interaksi sosial terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci dapat dijabarkan sebagai berikut. *Pertama*, interaksi sosial terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci berada pada kategori cukup tinggi dengan persentase 100%, yang terbagi dalam beberapa indikator yaitu sebagai berikut: a) Akulturasi, Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Akulturasi tergolong dalam kriteria sangat Baik dengan persentase 72,41%. b) Asimilasi, Berdasar hasil analisis data maka dapat diketahui bahwa Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Asimilasi tergolong kedalam kriteria Baik 51,72%. c) Kerja Sama, Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kerja Sama tergolong kedalam kriteria cukup Baik 53,45%. d) Kompetensi, Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong kedalam kriteria Baik 51,72%. e) Kompetensi, Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong kedalam kriteria Baik 51,72%. f) Kontravensi, Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong kedalam kriteria Baik 51,72%. g) Kontravensi, Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Kompetensi tergolong kedalam kriteria Baik 51,72%. h) Konflik Sosial. Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator konflik sosial tergolong kedalam kriteria cukup Baik 86,21%. *Kedua*, Gambaran motivasi peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci tergolong kedalam kriteria cukup tinggi dengan persentase 98,15%. yang terbagi dalam beberapa indikator yaitu sebagai berikut: a) Motif Bawaan. Gambaran motivasi belajar peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci tergolong kedalam kriteria Cukup Baik 75,87%. Jadi dapat disimpulkan Gambaran interaksi sosial peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci indikator Motif Bawaan tergolong dalam kriteria cukup Baik. b) Motif yang Dipelajari, Gambaran motivasi peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kerinci tergolong kedalam kriteria Baik 86,21%.

REFERENSI

- Arifin. Zainal, (1995). *Evaluasi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Pendidikan Suatu Pendidikan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang. Arifin Samsul. (2015). *Psikologi Sosial*. Bandung: Pustaka Setia
- BimoWalgito. (2002). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta

- Emda Amna. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*. Vol.5.No.2
- Fauziah Hamni Dkk. Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSPD*. Vol. 4 No. 1 Tahun 2017.
- Ghozali, Imam. (2002). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Jalaludin, Rahmat. (2000). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana, Sudjana. (1998). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nawawi, Hadari. (2005). *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Noeng Muhadjir. (2000). *Perencanaan dan Kebijakan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata. (2001). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surakhmad. (2001). *Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode dan Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Suryabrata, Sumadi. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sutratinah, Tirtonegoro. (2001). *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutrisno, Hadi. (2000). *Metodelogi Riset*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaiful, Bahri. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winkel. (2007). *Psikologi Pendidikan dalam Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Suyono dan Hariyanto, (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Taylor dan bogdan. (1975). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya.