

**PENGGUNAAN MEDIA PROGRAM *AUTOPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA
KELAS VII A MTs NEGERI NGANTRU PADA MATERI
GARIS DAN SUDUT**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam



Oleh

NURUL WAHIDATUL KISTATUHU

NIM. 3214103116

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) TULUNGAGUNG
JULI 2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Penggunaan Media Program *Autoplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Kelas VII A MTs Negeri Ngantru Pada Materi Garis Dan Sudut” yang ditulis oleh Nurul Wahidatul Kistatuhu NIM. 3214103116 ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing Syaiful Hadi, M. Pd, serta layak diujikan.

Tulungagung, 10 Juli 2014
Dosen pembimbing

Syaiful Hadi, M. Pd.
NIP. 19771103 201101 1 007

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Matematika

Drs. Muniri, M.Pd.
NIP. 19681130 200701 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

PENGUNAAN MEDIA PROGRAM *AUTOPLAY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA KELAS VII A MTs NEGERI NGANTRU PADA MATERI GARIS DAN SUDUT

SKRIPSI

Disusun oleh

NURUL WAHIDATUL KISTATUHU
NIM: 3214103116

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 23 juli 2014
dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd.I)

Dewan Penguji
Ketua / Penguji :
Drs. Muh. Kharis, M.Pd
NIP. 19650512 199803 1 002

Tanda Tangan
.....

Penguji Utama
Miswanto, M.Pd
NIP. 19850827 201101 1 006

.....

Sekretaris / Penguji :
Dewi Asmarani, M.Pd
NIP. 19770412 200912 2 001

.....

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Tulungagung

Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I
NIP. 19720601 200003 1 002

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ﴿٣٩﴾ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَى ﴿٤٠﴾

Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. Dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).¹

(Q.S An Najm: 39-40)

..... فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٩﴾

Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.²

(Q.S Ali Imran: 159)

..... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ ... ﴿١١﴾

Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.³

(Q.S Ar Ra'd: 11)

¹ Al Quran Digital.exe

² Ibid

³ Ibid

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah teruntai dari sanubari atas karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan penuh perjuangan dan memberikan rasa ucapan terima kasih untuk orang-orang yang telah memberikan kisah kasih tentang makna hidup serta langkah bijak dalam meniti liku-liku kehidupan...

1. Ibunda (Siti Munawaroh) dan Ayahanda (Tauhid) yang terkasih dan tersayang, terima kasih telah senantiasa memberikan dukungan baik materi maupun spirit, dan doa yang telah diberikan dengan penuh keikhlasan hati dalam rangka menyelesaikan study.
2. Adik-adik kandungku yang sangat kusayangi (Arina Fitritul Fajariah dan Zulfiani Akhsaniah) sebagai penyemangat hidupku, semoga kalian berdua menjadi adik kebanggaanku
3. Para Guru dan Dosen yang telah memberikan ilmu kepadaku.
4. Almamaterku, IAIN Tulungagung yang selalu menjadi kebanggaanku.
5. Keluarga Besar MTs Negeri Ngantru
6. Sahabatku, Septi Ulin Nadhiroh terima kasih atas nasehat – nasehatnya.
7. Serta sahabat-sahabatku TMT D dan semua teman-teman angkatan 2010 IAIN Tulungagung yang memberi motivasi dan inspirasi, bersama kalian aku belajar lebih memaknai hidup.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga laporan penelitian ini dapat terselesaikan. *Sholawat* dan *salam* semoga senantiasa abadi tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta umatnya.

Sehubungan dengan selesainya penulisan skripsi ini maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Maftukhin, M.Ag., selaku Ketua IAIN Tulungagung yang telah memberikan kesempatan dan pelayanan kepada penulis untuk menyelesaikan *study* di IAIN Tulungagung
2. Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengumpulkan data sebagai bahan penulisan laporan penelitian ini.
3. Drs. Muniri, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Tulungagung yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengumpulkan data sebagai bahan penulisan laporan penelitian ini.
4. Syaiful Hadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan dan koreksi sehingga penelitian dapat terselesaikan sesuai waktu yang direncanakan.
5. Segenap Bapak/Ibu Dosen IAIN Tulungagung yang telah membimbing dan memberikanawasannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.

6. Asrori, M.Pd.I., selaku Kepala MTs Negeri Ngantru yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
7. Bapak Zaenal Arifin, S.Pd selaku Guru matematika kelas VII MTs Negeri Ngantru yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.
8. Kedua orang tua penulis yang selalu memberi dorongan baik materiil maupun moril hingga dapat terselesaikannya penyusunan skripsi yang sederhana ini.
9. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan laporan penelitian ini.

Dengan penuh harap semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT dan tercatat sebagai *'amal shalih*.

Akhirnya, karya ini penulis suguhkan kepada segenap pembaca, dengan harapan adanya saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi pengembangan dan perbaikan, serta pengembangan lebih sempurna dalam kajian-kajian pendidikan islam pada umumnya dan matematika pada khususnya.

Semoga karya ini bermanfaat dan mendapat *ridha Allah SWT, amiin*.

Tulungagung, Juli 2014

Penulis,

Nurul Wahidatul K.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Motto.....	iv
Halaman Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
Abstrak	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
G. Penegasan Istilah	9
H. Sistematika Penulisan Skripsi	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran	13
-----------------------------	----

B . Program <i>Autoplay</i>	16
C. Hasil Belajar	18
D. Hakikat Matematika	22
E. Motivasi Belajar	25
F. Garis Dan Sudut	32
G. Implementasi Media Program <i>Autoplay</i> Pada Materi Garis Dan Sudut	45
H. Penelitian Terdahulu	47
I. Hipotesis Tindakan	50
H. Kerangka Pemikiran	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	52
B. Lokasi Dan Subyek Penelitian	56
C. Prosedur Pengumpulan Data	56
D. Analisis Data	64
E. Indikator Keberhasilan	67
F. Prosedur Penelitian	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data	75
1. Kegiatan Pra Penelitian	75
2. Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	82

3. Temuan Penelitian	113
B. Pembahasan Hasil Penelitian	114

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	117
B. Saran-saran.....	118

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel	2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian sekarang dan terdahulu	49
Tabel	3.1 Kriteria ketuntasan belajar	59
Tabel	3.2 Kriteria taraf keberhasilan tindakan	62
Tabel	3.3 Penskoran butir angket motivasi siswa	63
Tabel	4.1 Analisis hasil <i>pre test</i> siswa	82
Tabel	4.2 Analisis hasil <i>post test</i> 1.....	91
Tabel	4.3 Hasil observasi kegiatan peneliti siklus 1	94
Tabel	4.4 Hasil observasi kegiatan siswa siklus 1	95
Tabel	4.5 Analisis hasil observasi kegiatan peneliti dan siswa siklus 1	96
Tabel	4.6 Analisis hasil <i>post test</i> II	105
Tabel	4.7 Hasil observasi kegiatan peneliti siklus II	107
Tabel	4.8 Hasil observasi kegiatan siswa siklus II	108
Tabel	4.9 Hasil observasi kegiatan peneliti dan siswa.....	109
Tabel	5.0 Analisis hasil angket motivasi sebelum dan sesudah tindakan	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Gambar sudut berpelurus	32
Gambar 2.2 Gambar sudut berpenyiku	34
Gambar 2.3 Gambar garis bertolak belakang	35
Gambar 2.4 Gambar dua garis dipotong oleh garis lain.....	37
Gambar 2.5 Gambar dua garis dipotong oleh garis lain	38
Gambar 2.6 Skema kerangka pemikiran	52
Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kemmis & Taggart	71
Diagram 4.1 Persentase hasil belajar siswa yang lulus KKM	97
Diagram 4.2 Persentase observasi aktivitas peneliti dan siswa	98
Diagram 4.3 Persentase hasil belajar siklus I dan siklus II	111
Diagram 4.4 Persentase observasi aktivitas peneliti dan siswa	111
Diagram 4.5 Persentase motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II	113

DAFTAR LAMPIRAN

- 1 Lampiran 1 : Profil MTs Negeri Ngantru
- 2 Lampiran 2 : Daftar Nama Peserta Didik
- 3 Lampiran 3 : Validasi Ahli Terhadap Media *Autoplay*
- 4 Lampiran 4 : Peta Konsep Media *Autoplay*
- 5 Lampiran 5 : Media *Autoplay*
- 6 Lampiran 6 : Validasi Ahli Terhadap Soal *Pre Test*
- 7 Lampiran 7 : Soal *Pre Test*
- 8 Lampiran 8 : Kunci jawaban Soal *Pre Test*
- 9 Lampiran 9 : Rekapitulasi Hasil *Pre Test*
- 10 Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1
- 11 Lampiran 11 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2
- 12 Lampiran 12 : Validasi Ahli Terhadap Soal *Post Test* Siklus I
- 13 Lampiran 13 : Soal *Post Test* Siklus I Dan Kunci Jawaban
- 14 Lampiran 14 : Rekapitulasi Hasil *Post Test* Siklus I
- 15 Lampiran 15 : Beberapa Hasil *Post Test* Siklus I
- 16 Lampiran 16 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1
- 17 Lampiran 17 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2
- 18 Lampiran 18 : Validasi Ahli Terhadap Soal *Post Test* Siklus II
- 19 Lampiran 19 : Soal *Post Test* Siklus II
- 20 Lampiran 20 : Kunci Jawaban Soal *Post Test* Siklus II
- 21 Lampiran 21 : Rekapitulasi Hasil *Post Test* Siklus II
- 22 Lampiran 22 : Beberapa Hasil *Post Test* Siklus II
- 23 Lampiran 23 : Pedoman Observasi Kegiatan Peneliti Siklus I Dan Siklus II
- 24 Lampiran 24 : Hasil Observasi Kegiatan Peneliti Siklus I Observer I
- 25 Lampiran 25 : Hasil Observasi Kegiatan Peneliti Siklus I Observer II
- 26 Lampiran 26 : Hasil Observasi Kegiatan Peneliti Siklus II Observer I
- 27 Lampiran 27 : Hasil Observasi Kegiatan Peneliti Siklus II Observer II
- 28 Lampiran 28 : Pedoman Observasi Kegiatan Peserta Didik Siklus I Dan Siklus II
- 29 Lampiran 29 : Hasil Observasi Kegiatan Peserta Didik Siklus I Observer I
- 30 Lampiran 30 : Hasil Observasi Kegiatan Peserta Didik Siklus I Observer II
- 31 Lampiran 31 : Hasil Observasi Kegiatan Peserta Didik Siklus II Observer I

- 32 Lampiran 32 : Hasil Observasi Kegiatan Peserta Didik Siklus II Observer II
- 33 Lampiran 33 : Validasi Ahli Terhadap Angket Motivasi Peserta Didik
- 34 Lampiran 34 : Angket Motivasi Peserta Didik Sebelum Tindakan
- 35 Lampiran 35 : Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Peserta Didik Sebelum Tindakan
- 36 Lampiran 36 : Beberapa Hasil Angket Motivasi Peserta Didik Sebelum Tindakan
- 37 Lampiran 37 : Angket Motivasi Peserta Didik Sesudah Tindakan
- 38 Lampiran 38 : Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Peserta Didik Sesudah Tindakan
- 39 Lampiran 39 : Beberapa Hasil Angket Motivasi Peserta Didik Sesudah Tindakan
- 40 Lampiran 40 : Dokumentasi Penelitian
- 41 Lampiran 41 : Pedoman Wawancara Guru
- 42 Lampiran 42 : Hasil Wawancara Guru
- 43 Lampiran 43 : Buku Bimbingan
- 44 Lampiran 44 : Surat Permohonan Ijin Penelitian
- 45 Lampiran 45 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- 46 Lampiran 46 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan
- 47 Lampiran 47 : Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “**Penggunaan Media Program *Autoplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Kelas VII A MTs Negeri Ngantru**” ini ditulis oleh Nurul Wahidatul Kistatuhu dibimbing oleh Syaiful Hadi, M. Pd

Kata Kunci: *Autoplay*, Hasil belajar, Motivasi

Belum maksimalnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif di era globalisasi ini menuntut guru agar mampu mengadakan pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Menyikapi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Media program *autoplay* merupakan salah satu media belajar yang menjadikan pembelajaran lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan karena peserta didik bisa belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan penerapan media *autoplay* dalam pembelajaran matematika pada materi garis dan sudut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan penggunaan media program *autoplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri Ngantru (2) Untuk mendeskripsikan motivasi siswa kelas VII MTs Negeri Ngantru setelah pembelajaran menggunakan media program *autoplay*.

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*) sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A MTs Negeri Ngantru pada materi garis dan sudut. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data antara lain tes, observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dan angket. Analisis data yang digunakan mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila penguasaan materi peserta didik mencapai 75% dari tujuan yang seharusnya dicapai, dengan nilai KKM 75.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu hasil belajar peserta didik siklus I dengan nilai rata-rata 72,68 (53,65%) dan pada siklus II dengan nilai rata-rata 79,02 (78,04%). Selain itu motivasi siswa juga mengalami peningkatan dari sebelum tindakan dan sesudah tindakan yaitu motivasi siswa sebelum tindakan mencapai 36,58% siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan 63,41% siswa yang mempunyai motivasi rendah, kemudian setelah di beri tindakan motivasi siswa meningkat menjadi 58,53% siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan 41,47% siswa yang mempunyai motivasi sedang. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media program *autoplay* dapat

meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas VII A MTs Negeri Ngantru pada materi garis dan sudut.

ABSTRACT

Thesis with the title "Use Autoplay Media Program To Improve Student Learning Outcomes and Motivation of 7th grade student of Islamic Junior High School of Ngantru " was written by Nurul Wahidatul Kistatuhu advisor by Syaiful Hadi, M. Pd

Keywords: Autoplay, learning outcomes, Motivation

Not maximal teachers in developing effective learning media in a globalized world requires teachers to be able to conduct reforms in the learning process by using the tools that can be provided by the school, and did not rule out the possibility that such tools in accordance with the times. In addition, teachers also can develop the skills required to create media that will be used if the media is not yet available. In response to these problems, need to be developed appropriate learning media and effective. Media autoplay program is one medium of learning that makes learning more effective, creative, and fun because students can learn according to his ability. With the application of the learning mathematics autoplay media on the material and the angle of the line expected to improve student learning outcomes and motivation.

The purpose of this study is (1) To describe the use of media autoplay programs can improve student learning outcomes of 7th grade student of Islamic Junior High School of Ngantru (2) To describe the motivation of students of 7th grade student of Islamic Junior High School of Ngantru after learning using autoplay media program.

This study uses action research class (Class Action Research) as much as two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation and reflection. Objectives of this study were 7th grade student of Islamic Junior High School of Ngantru on material lines and angles. Techniques used in collecting the data include tests, observations, interviews, field notes, documentation, and questionnaires. Data analysis includes data reduction, data display, and conclusion. Indicators of success in this study if learners achieve mastery of 75% of the goals that should be achieved, with the KKM 75.

The result showed that the learning outcomes of students has increased from the first cycle to the second cycle, namely the study of students first cycle with an average value of 72.68 (53.65%) and the second cycle with an average value of 79.02 (78.04%). Besides the motivation of students also increased from the pre-action and post-action is the motivation of students before the action reaches 36.58% of students who have high motivation and 63.41% of students who have low motivation, then after a given act of student motivation increased to 58, 53% of students who have high motivation and 41.47% were motivated students. Based on the research results, it can be concluded that the use of media autoplay program can improve learning outcomes and motivation of students of 7th grade student of Islamic Junior High School of Ngantru on material lines and angles.

الملخص

هو مكتوب أطروحة تحت عنوان "استخدام برنامج القراءة التلقائية وسائل الإعلام لتحسين مخرجات التعلم للطلاب والتحفيز والدرجة السابعة النظام التجاري المتعدد الأطراف عانثرو" من قبل الحاخزفي نورالواحدة الكستته تسترشد سيف الهادي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية : القراءة التلقائية، نتائج التعلم، الحافز

المعلمين لا القصى في تطوير وسائل الإعلام التعلم الفعال في عالم تسوده العولمة يتطلب المعلمين لتكون قادرة على إجراء إصلاحات في عملية التعلم باستخدام الأدوات التي تمكن أن تقدمها المدرسة، ولم يستبعد احتمال أن مثل هذه الأدوات وافق لمرات. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أيضا أن المعلمين على تطوير المهارات المطلوبة لإنشاء وسائل الإعلام التي سيتم استخدامها إذا كانت وسائل الإعلام ليست متاحة بعد. في استجابة لهذه المشاكل، وتحتاج إلى تطوير وسائل الإعلام تعليمية مناسبة وفعالة. برنامج التشغيل التلقائي وسائل الاعلام هي واحدة متوسطة من التعلم الذي يجعل تعلم أكثر فعالية، والإبداعية، وممتعة لأنه لا يتعلم الطلاب وافق لقدرة. مع تطبيق التعلم الرياضيات وسائل الاعلام التشغيل التلقائي على المواد وزاوية الخط المتوقع لتحسين نتائج تعلم الطلاب وتحفيزهم.

الغرض من هذه الدراسة هو (١) لوصف استخدام برامج التشغيل التلقائي وسائل الإعلام يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطالب الدرجة النظام التجاري المتعدد الأطراف السابع مدرسه ثنويه حكميه عانثرو (٢) لوصف دوافع الطلاب من الطبقة السابعة مدرسه ثنويه حكميه عانثرو النظام التجاري المتعدد الأطراف بعد التعلم باستخدام برنامج التشغيل التلقائي وسائل الاعلام.

يستخدم هذه الدراسة فئة البحوث العملية (البحث العملي فئة) بقدر دورتين. تتكون كل دورة من أربع مراحل: التخطيط والتنفيذ والمراقب والتأمل. وكانت أهداف هذه الدراسة طلاب الصف السابع في مدرسه ثنويه حكميه عانثرو على خطوط المادية والزوايه. التقنيات المستخدمة في جمع البيانات وتشمل الاختبارات، والملاحظات والمقابلات والملاحظات الميدانية، والوثائق، والاستبيانات. ويشمل تحليل البيانات اختزال البيانات، وعرض البيانات، والاستنتاج. مؤشرات النجاح في هذه الدراسة إذا المتعلمين يتمكن من تحقيق ٧٥٪ من الأهداف التي ينبغي تحقيقها، مع ٧٥.

وأظهرت النتيجة أن نتائج التعلم من الطلاب قد ارتفع من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية، وهي الدراسة للطلاب الدورة الأولى بمتوسط قيمة ٧٢،٦٨٪ (٥٣،٦٥٪) والدورة الثانية بمتوسط قيمة ٧٩،٠٢ (٧٨،٠٤٪). إلى جانب الدافع من الطلاب زادت أيضا من الإجراءات قبل وبعد العمل هو الدافع من الطلاب قبل أن يصل العمل ٣٦،٤١٪ من الطلاب الذين لديهم الدافع عالية في ٦٣،٤١٪ من الطلاب الذين لديهم الدافع منخفضة، ثم بعد زيادة فعل معين من الحافز الطلاب إلى ٥٨،٥٣٪، كان الدافع من الطلاب الذين لديهم الدافع عالية في ٤١،٣٧٪ من الطلاب. استنادا إلى نتائج البحوث، فإنه يمكن استنتاج أن استخدام برنامج التشغيل التلقائي وسائل الإعلام يمكن أن تحسن نتائج التعلم والدافعية للطلاب من الصف السابع في مدرسه ثنويه حكميه عانثرو على خطوط المادية والزوايا.