

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Dari hasil uji-t yang dianalisis dengan menggunakan program *SPSS 16* dapat disimpulkan bahwa pada variabel *Self-Control* (X_1) mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap Motivasi belajar (Y). Hal ini dapat dilihat dari nilai t_{hitung} sebesar 2,715 dan nilai t_{tabel} sebesar 1.990 yang berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,715 > 1.990$) dengan tingkat signifikansi ($0.008 < 0.05$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh secara positif dan signifikan antara *Self-Control* dengan Motivasi belajar, dengan demikian secara parsial diterima.
2. Dari hasil uji-t yang dianalisis menggunakan program *SPSS 16* dapat disimpulkan bahwa pada variabel Kecanduan Game Online (X_2) mempunyai pengaruh secara negatif dan signifikan terhadap variabel Motivasi Belajar (Y). Hal ini dapat dilihat dari nilai t_{hitung} sebesar -3,724, dan nilai t_{tabel} sebesar 1.993 yang berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($-3,724 > 1.993$) dengan tingkat signifikansi ($0.000 < 0.05$). Maka H_0 ditolak dan H_2 diterima. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh secara negatif dan signifikan Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar, dengan demikian secara parsial diterima.
3. Dari hasil uji-F dan dianalisis menggunakan program *SPSS 16* dapat disimpulkan bahwa variabel *Self-Control* dan Kecanduan Game Online

Berpengaruh secara signifikan dan simultan terhadap Motivasi Belajar. Hal ini terlihat dari hasil uji-F dengan nilai F_{hitung} sebesar 14,542. dan nilai F_{tabel} sebesar 3,109 sehingga nilai dari F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($14,542 > 3,109$) dengan tingkat signifikansi ($0.000 < 0.05$) maka H_0 ditolak dan H_3 diterima. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh *Self-Control* dan Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar, secara simultan diterima.

5.2 Saran

Dari penelitian yang dilakukan dan dari hasil yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian, maka dapat dikemukakan saran-saran yang bermanfaat bagi siswa, pihak sekolah khususnya guru bimbingan konseling, dan juga penelitian selanjutnya, adapun saran-saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu:

1. Bagi Remaja /Siswa

Dengan semakin bertambahnya usia individu maka *Self-Control* yang dimiliki juga akan ikut berkembang, sehingga ketika tingkat *Self-Control* seseorang berkembang, seseorang lebih bisa mengambil tindakan dari stimulus yang timbul dari dalam atau dari luar diri-nya. Sehingga siswa tersebut lebih mampu mengontrol dirinya untuk mengantisipasi pengaruh dari dalam dan luar diri. Dengan demikian akan dapat mengurangi tingkat kecanduan *Game Online*. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa khususnya siswa Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di SMKS Abdi Negara Binjai, guna meningkatkan motivasi belajar yang dimiliki siswa sehingga tercapainya tujuan dalam belajar itu sendiri.

2. Bagi Sekolah

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan hasil penelitian yang dilakukan dapat menjadi manfaat bagi pihak sekolah SMKS Abdi Negara khususnya guru bimbingan konseling sebagai bahan pengajaran dalam memahami pentingnya self-control bagi siswa serta bahaya dampak dari kecanduan *Game Online*, selain dari pada itu berguna juga dalam hal mengatasi kecanduan *Game Online* yang di alami siswa sehingga dapat mengurangi tingkat kecanduan *Game Online* khususnya pada siswa Teknik komputer Jaringan TKJ di SMKS Abdi Negara Binjai, dengan meningkatkan tingkat *Self-Control* yang dimiliki siswa khususnya pada siswa Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di SMKS Abdi Negara Binjai agar dapat mengurangi tingkat kecanduan *Game Online* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar baik dilingkungan sekolah maupun di luar sekolah.