

## ABSTRAK

**Reyza Iskandar, Nim: 1153151027, “Pengaruh *Self-Control* dan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi belajar pada Siswa Teknik Komputer Jaringan (TKJ) Di SMKS Abdi Negara Binjai T.A. 2021/2022”. Skripsi . Program Studi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP Universitas Negeri Medan.2022.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *Self-control* terhadap Motivasi Belajar Siswa TKJ di SMKS Abdi Negara Binjai, Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa TKJ di SMKS Abdi Negara Binjai, dan juga Pengaruh *Self-control* dan Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa TKJ di SMKS Abdi Negara Binjai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif penelitian ini juga termasuk penelitian asosiatif kausal yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara *self-control* dan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar siswa yang dianalisis dengan menggunakan program *SPSS 16*. Alat pengumpulan data menggunakan angket (questioner). teknik analisis data menggunakan regresi linear berganda. Hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan program *SPSS 16* dan dapat disimpulkan bahwa pada variabel *self-control* ( $X_1$ ) mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan dengan Motivasi Belajar siswa TKJ di SMKS Abdi Negara Binjai. Hal ini terlihat dari signifikan *Self-Control* ( $X_1$ ) sebesar  $0.008 < 0.05$ , sedangkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1.993 dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,715, berarti nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,715 > 1.990$ ). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh positif *Self-control* ( $X_1$ ) terhadap Motivasi Belajar ( $Y$ ), dengan demikian secara parsial diterima. Sementara itu pada variabel Kecanduan Game Online ( $X_2$ ) mempunyai pengaruh secara negatif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar ( $Y$ ). Hal ini terlihat dari signifikan Kecanduan Game online ( $X_2$ )  $0.000 < 0.05$ , dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar -3,724, berarti nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $-3,724 > 1.990$ ). maka  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh negatif Kecanduan Game Online ( $X_2$ ) terhadap Motivasi Belajar ( $Y$ ), dengan demikian secara parsial diterima. Sedangkan hasil pada variabel *self-control* ( $X_1$ ) dan Kecanduan Game Online ( $X_2$ ) mempunyai hubungan dan signifikan terhadap Motivasi Belajar siswa TKJ di SMKS Abdi Negara Binjai, secara simultan diterima. Dengan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 14,542 dan nilai  $F_{tabel}$  sebesar 3,109 sehingga nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $14,542 > 3,109$ ) dan tingkat signifikan ( $0.000 < 0.05$ ) 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.

**Kata Kunci:** *Self Control*, Kecanduan Game Online, dan Motivasi Belajar