

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap penelitian yang telah dilakukan mengenai *reward* (X1) dan *punishment* (X2) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Swasta Budi Agung Medan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji analisis linear berganda diperoleh persamaan $Y = 12,550 + 0,571X_1 + 0,276X_2 + e$, yang artinya Konstanta (a) = 12,550 menunjukkan apabila variabel *reward* dan *punishment* belajar bernilai nol, maka motivasi belajar akan bertambah sebesar 12,550. Selanjutnya nilai koefisien regresi variabel *reward* sebesar 0,571 artinya jika variabel bebas lainnya nilainya tetap dan *reward* mengalami peningkatan satu satuan, maka motivasi belajar akan meningkat 0,571. Kemudian nilai koefisien regresi variabel *punishment* sebesar 0,276 artinya jika variabel bebas lainnya nilainya tetap dan *punishment* mengalami peningkatan satu satuan, maka motivasi belajar akan meningkat 0,276.
2. Pengujian hipotesis secara parsial (Uji-t) pada variabel *reward* (X1) adalah sebesar 4,269 dengan nilai signifikan sebesar 0,000, dengan nilai t_{tabel} 2,007. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,269 > 2,007$) dan nilai signifikan ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat ditarik hasil bahwa terapat pengaruh positif dan signifikan antara *reward* (X1) terhadap motivasi belajar (Y) siswa kelas XI jurusan bisnis daring dan pemasaran SMK Swastas Budi

Agung Medan. Kemudian pada variabel *punishment* (X2) adalah sebesar 2,263 dengan nilai signifikan sebesar 0,000, dengan nilai t_{tabel} 2,007. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,263 > 2,007$) dan nilai signifikan ($0,028 < 0,05$). Sehingga dapat ditarik hasil bahwa terapat pengaruh positif dan signifikan antara *punishment* (X2) terhadap motivasi belajar (Y) siswa kelas XI jurusan bisnis daring dan pemasaran SMK Swastas Budi Agung Medan.

3. Hasil pengujian signifikansi secara simultan (Uji F) ditemukan bahwa nilai f_{hitung} adalah sebesar 11,842 dan nilai signifikan 0,000 dengan nilai F_{tabel} sebesar 3,18 dan nilai signifikan sebesar 0,05. Dengan demikian nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($11,842 > 3,18$). Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara variabel bebas *reward* (X1), *punishment* (X2) secara bersama-sama (Simultan) terhadap variabel terikat motivasi belajar (Y) siswa kelas XI jurusan bisnis daring dan pemasaran SMK Swastas Budi Agung Medan.
4. Hasil pengujian koefisien determinasi (R^2) diperoleh nilai R^2 sebesar 0,317. Hal ini berarti pengaruh yang diberikan oleh variabel *reward* (X1) dan *punishment* (X2) terhadap variabel motivasi belajar (Y) adalah sebesar 31,7% sedangkan sisanya 68,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak kaji dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melaksanakan penelitian di kelas XI Jurusan Bisnis dan Daring SMK Swasta Budi Agung peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan periode pengamatan yang lebih lama dan jumlah sampel yang lebih besar dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Selain itu diharapkan memasukkan variabel lain yang belum dimasukkan dalam model penelitian ini.
2. Bagi guru dalam proses pembelajaran di diharapkan dapat memaksimalkan metode pembelajaran yang diberikan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar, serta hendaknya profesional dalam memberikan *reward* dan *punishment* dengan mempertimbangkan berbagai aspek diantaranya kesesuaian serta psikologis siswa.
3. Bagi siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar dan dalam meningkatkan kemampuan belajarnya melalui adanya pemberian *reward* dan *punishment*.
4. Bagi sekolah diharapkan dapat melakukan evaluasi serta pelatihan kepada guru-guru untuk dapat memaksimalkan program yang telah dibuat sekolah sehingga dapat memacu motivasi siswa dalam belajar.
5. Bagi kedua orang tua diharapkan dapat mampu mengawasi dan ikut serta dalam meningkatkan motivasi belajar anak melalui pemahaman mengenai pemberian *reward* dan *punishment*. Dan orang tua juga diharapkan dapat

bekerja sama dengan guru untuk kepentingan perkembangan anak sehingga mendapat hasil maksimal.



THE
Character Building
UNIVERSITY