#### **BAB V**

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan terhadap hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa:

- Lingkungan belajar berpengaruh terhadap konsentrasi belajar pada Materi Jurnal Umum Siswa kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Medan
- 2. Minat Belajar berpengaruh terhadap konsentrasi belajar pada Materi Jurnal Umum Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Medan

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan penulis, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

## 1. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat memberikan pelatihan terhadap guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

#### 2. Bagi guru

Diharapkan kepada guru untuk meningkatkan kualitas mengajarnya seperti menambah kreativitas dalam mengubah model pembelajaran agar tidak terkesan monoton, sehingga siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran, selain itu guru juga diharapkan agar lebih memperhatikan siswa seperti mengajak berdiskusi siswa untuk menambah tingkat responsif siswa.

## 3. Bagi Siswa

Diharapkan bagi siswa untuk lebih membuka diri dan menyadari bahwasanya belajar adalah hal yang sangat penting dilakukan, sehingga siswa harus meningkatkan ketertarikannya terhadap pembelajaran dan lebih memberanikan diri untuk berdiskusi dengan guru ketika ada hal yang mengganjal dan perlu dipertanyakan mengenai pembelajaran yang diajarkan guru

# 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini misalnya dengan mengubah metode penelitian dari *ex post facto* menjadi metode penelitian eksperimen dengan menggunakan treatmen secara langsung yaitu siswa dan juga dapat mengembangkan penelitian ini agar lebih variatif yaitu dengan menggunakan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi konsentarsi belajar akuntansi khususnya materi jurnal umum seperti gaya belajar, motivasi belajar, efikasi diri, kemandirian belajar dll.

