

ABSTRAK

Akhni Deliana S, NIM.7103142031. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Dan Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah konsentrasi belajar siswa yang kurang baik pada mata pelajaran akuntansi dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) pengaruh penggunaan media sosial terhadap konsentrasi belajar siswa. (2) pengaruh bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa. (3) pengaruh penggunaan media sosial dan bermain *game online* secara bersama-sama terhadap konsentrasi belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah 47 siswa kelas X dan XI AKL dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) sebanyak 22 pernyataan. Uji validitas dengan menggunakan teknik analisis *product moment* dan reliabilitas angket menggunakan rumus *Alpha Croanbanch*. Data dalam penelitian ini diubah terlebih dahulu dari ordinal ke interval menggunakan *Method of Successive Interval (MSI)*. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan Uji Asumsi Klasik Analisis Regresi Linier Berganda, dan Uji Hipotesis menggunakan aplikasi SPSS Versi 26.

Dari hasil analisis data semua uji asumsi klasik terpenuhi. (1) Penggunaan Media Sosial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar terbukti dengan nilai $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ ($-2,187 < 2,015$) dan nilai signifikansi ($0,034 < 0,05$). (2) Penggunaan *Game Online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar terbukti dengan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($3,976 > 2,015$) dan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$). (3) Penggunaan Media Sosial dan Bermain *Game Online* secara bersama- sama berpengaruh signifikan terhadap Konsentrasi Belajar terbukti dengan $F\text{-hitung} > F\text{-tabel}$ ($7,905 > 3,21$) dan nilai signifikansi ($0,001 < 0,05$) dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,264 atau 27% yang sisanya 73% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Konsentrasi Belajar, Media Sosial, *Game Online*

ABSTRACT

Akhni Deliana S, NIM.7103142031. The Influence Of Using Social Media and Playing Online Games on Students' Learning Concentration in Basic Accounting Subjects at SMK PAB 2 Helvetia.

The problem in this study is the poor concentration of student learning in basic accounting subjects. The purpose of this study was to determine: (1) the effect of using social media on student learning concentration in basic accounting subjects at SMK PAB 2 Helvetia. (2) the effect of playing online games on students' learning concentration in basic accounting subjects at SMK PAB 2 Helvetia. (3) the effect of using social media and playing online games together has an effect on student learning concentration in basic accounting subjects at SMK PAB 2 Helvetia.

The population in this study were 47 students of class X and XI AKL with sampling technique using total sampling. Data collection techniques using a questionnaire (questionnaire) as many as 22 statements. Validity test using product moment analysis technique and questionnaire reliability using Alpha Croanbanch formula. The data in this study were first converted from ordinal to interval using the Method of Successive Interval (MSI). Then the data obtained was analyzed with the Classical Assumption Test Multiple Linear Regression Analysis, and Hypothesis Test using the SPSS Version 26 application.

From the results of data analysis, all classical assumption tests are met. (1) The use of Social Media has a negative and significant effect on learning concentration as evidenced by the t-count value $< t\text{-table}$ ($-2.187 < 2.015$) and the significance value ($0.034 < 0.05$). (2) The use of Online Games has a positive and significant effect on learning concentration as evidenced by the t-count $> t\text{-table}$ ($3.976 > 2.015$) and the significance value ($0.000 < 0.05$). (3) The Use of Social Media and Playing Online Games together have a significant effect on Learning Concentration as evidenced by the F-count $> F\text{-table}$ ($7.905 > 3.21$) and the significance value ($0.001 < 0.05$) and the coefficient of determination (R^2) value of 0.264 or 27%, the remaining 73% is influenced by other variables that are not in this study.

Keywords: Learning Concentration, Social Media, Game Online