

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dan pembahasan hasil penelitian maka diambil kesimpulan, yakni:

1. Secara parsial, Ada Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia.
2. Secara parsial, Ada Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia.
3. Secara simultan, Ada Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Bermain *Game Online* secara bersama-sama terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia.

5.2 Saran

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

1. Disarankan kepada siswa untuk mengatur waktu penggunaan media sosial dan *game online* agar dapat meningkatkan konsentrasi belajar. Dengan membuat jadwal atau batasan waktu yang jelas, siswa dapat lebih fokus pada pembelajaran. Penggunaan alat pengelolaan waktu seperti aplikasi atau *timer* juga membantu siswa mengontrol waktu yang dihabiskan untuk aktivitas *online*, sehingga meningkatkan konsentrasi selama belajar.

Alternatif produktif seperti membaca buku, berolahraga atau berinteraksi dengan teman secara langsung juga lebih baik daripada menggunakan media sosial atau bermain *game online* sebagai jeda belajar atau penghilang stres dari banyaknya tugas/tekanan akademik.

2. Disarankan bagi pihak sekolah dan guru untuk mengambil beberapa langkah guna meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Salah satunya adalah menyertakan pelajaran atau *workshop* tentang penggunaan media sosial dan *game online* yang bijak dan sehat ke dalam kurikulum sekolah. Hal ini membantu siswa memahami dampaknya terhadap konsentrasi belajar dan kesejahteraan mental mereka. Selain itu, disarankan juga untuk menyediakan ruang belajar yang bebas dari gangguan media sosial dan *game online* agar siswa dapat fokus pada tugas dan pelajaran mereka. Terakhir, kerja sama antara sekolah dan orang tua dalam mengelola penggunaan media sosial dan *game online* siswa di rumah sangat disarankan. Dengan bekerja sama, akan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menjaga konsentrasi siswa dapat tercipta dengan lebih baik.

3. Diharapkan peneliti selanjutnya lebih variatif dalam mengembangkan penelitian tentang variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa, seperti lingkungan belajar, kedisiplinan belajar, interaksi sosial dan kejenuhan belajar.