

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai *post test* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana pada kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pada kelas kontrol.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dibuktikan dari perolehan N-Gain (indeks peningkatan) di kedua kelas, dimana kelas eksperimen lebih banyak siswa dengan kategori indeks peningkatan tinggi, sedangkan kelas kontrol lebih banyak siswa dengan kategori indeks peningkatan sedang.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, sebagai rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik hasil temuan dilapangan maupun secara teoritis, maka peneliti merekomendasikan beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pokok bahasan materi jurnal umum pada perusahaan dagang karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh

karena itu sebaiknya dijadikan salah satu alternatif dan variasi pembelajaran akuntansi bagi siswa di sekolah.

2. Bagi peneliti lain penulis merekomendasikan, agar memperluas penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi dan objek yang berbeda, dan dapat mengeksplorasi penelitian dengan menggunakan tipe-tipe lainnya dalam model pembelajaran kooperatif sehingga dapat menjadi rujukan dan arahan bagi pendidik dalam menjalankan proses pembelajaran akuntansi.