

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, pengujian hipotesis serta pembahasan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (kelas kontrol).

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Kartika XIX-2 Bandung, penulis memberikan saran diantaranya:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebaiknya, dijadikan salah satu alternatif sebagai penerapan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi terutama dalam materi kompetensi dasar mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal khusus.
2. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi, direkomendasikan agar meneliti pada materi dan kompetensi yang lain.
3. Bagi guru akuntansi yang akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), diharapkan menyesuaikan waktu yang ada dan meminta siswa agar memanfaatkan waktu dengan baik. Selain itu, guru diharapkan dapat melihat faktor

motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dari segi faktor sebagai berikut:

- Hasrat dan Keinginan Untuk Berhasil
- Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar
- Harapan dan cita-cita masa depan
- Adanya penghargaan dalam belajar
- Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- Adanya Lingkungan belajar yang kondusif