

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Turnament (TGT) terhadap aktivitas belajar akuntansi di SMK Negeri 3 Bandung dapat disimpulkan bahwa :

Terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran akuntansi setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Perbedaan tersebut dapat dilihat dari persentase aktivitas yang dihasilkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

#### B. Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dengan baik dan dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 3 Bandung, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

##### 1. Bagi Guru

Guru disarankan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran akuntansi khususnya atau pada mata pelajaran yang lainnya, dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa terutama indikator mengemukakan pendapat. Sedangkan untuk aktivitas lainnya bisa terus dipertahankan. Selain itu guru perlu merancang pembelajaran yang lebih bervariasi agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran akuntansi di

sekolah sehingga siswa mampu melakukan banyak aktivitas positif terutama aktivitas mengemukakan pendapat yang dalam penelitian ini masih rendah. Ada beberapa hal yang bisa dilakukan oleh guru agar aktivitas belajar siswa tersebut meningkat diantaranya guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menarik untuk siswa, guru juga bisa memberikan reward berupa tambahan nilai bagi siswa yang melakukan aktivitas tersebut. Selain itu guru juga dapat melakukan permainan-permainan akuntansi agar siswa lebih semangat dalam belajar, atau dengan lebih banyak melakukan pembelajaran kelompok yang membutuhkan diskusi antar siswa.

## 2. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah yaitu dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran, yaitu berupa lcd proyektor di setiap kelas, termasuk ketika menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan hal itu diharapkan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

## 3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mencoba untuk meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada objek yang berbeda dengan materi yang berbeda pula sehingga dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.