

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan hasil analisis atas data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari hasil penelitian, selanjutnya penulis membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan data hasil *pretest* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol, kemampuan awal yang dimiliki oleh keduanya menunjukkan kemampuan awal yang relatif sama.
2. Hasil belajar pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media game edukatif *clockwise accounting* menunjukkan nilai rata-rata yang lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan media game edukatif *clockwise accounting*. Hal ini menunjukkan bahwa *treatment* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.
3. Dari hasil pengujian hipotesis, diperoleh pengertian bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa di kelas yang diberikan perlakuan (*treatment*) penggunaan media game edukatif *clockwise accounting* dalam pembelajaran akuntansi dengan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media game edukatif *clockwise accounting* dalam pembelajaran akuntansi.
4. Media game edukatif *clockwise accounting* merupakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan penggunaannya dalam pembelajaran akuntansi. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *gain* kelas eksperimen yang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata *gain* kelas kontrol, dimana keduanya sama-sama berada pada kategori sedang/efektif. Adanya nilai yang lebih besar tersebut mengandung pengertian bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media game edukatif *clockwise accounting* lebih

efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *game* edukatif *clockwise accounting*.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian ini, peneliti memberikan saran mengenai beberapa hal, diantaranya:

1. Bagi Guru dan Lembaga Sekolah
  - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk membantu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada materi jurnal umum perusahaan jasa
  - b. Dengan penggunaan media *game* edukatif, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, membuat siswa merasa senang dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa
  - c. Sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi guru sebagai pendidik dalam mengembangkan kreativitas dan inovasinya, khususnya dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi Peneliti Lain
  - a. Peneliti lain dapat mengembangkan media *game* edukatif *clockwise accounting* agar dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih baik dan lebih menarik.
  - b. Peneliti lain dapat melakukan penelitian mengenai penggunaan media *game* edukatif *clockwise accounting* ini pada materi yang lain atau bahkan pada mata pelajaran lain.