

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan penelitian, kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Hampir sebagian siswa pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang tinggi setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebesar 48,15%, sementara hanya sebagian kecil siswa pada kelas kontrol yang memiliki motivasi yang tinggi yaitu sebesar 8,70%.
2. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diketahui keuletan siswa dalam belajar Akuntansi Keuangan, kemandirian siswa dalam belajar Akuntansi Keuangan, dan kemampuan mengesampingkan hal-hal yang mengganggu kegiatan belajar Akuntansi Keuangan perlu ditingkatkan. Untuk meningkatkan hal tersebut peneliti memberikan beberapa saran yang dapat digunakan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - Membuat target pencapaian keberhasilan, baik jangka pendek maupun jangka panjang.
 - Mencari dan memanfaatkan sumber referensi lain melalui perpustakaan atau internet untuk menunjang dalam kegiatan belajar.
 - Membuat skala prioritas antara kegiatan belajar Akuntansi Keuangan dan kegiatan yang lain.

2. Bagi Guru Akuntansi

- Dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- Memperjelas manfaat dari pelajaran yang sedang dipelajari kepada siswa dan menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- Memeriksa dan memberitahukan pekerjaan siswa sesegera mungkin.
- Memberikan penghargaan kepada siswa dalam kegiatan belajar baik secara verbal maupun non-verbal.
- Menimbulkan rasa ingin tahu kepada siswa

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) di objek lain atau mengembangkan penelitian dengan melibatkan variabel *dependen* lain seperti minat atau keaktifan siswa.