

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, motivasi siswa dalam pembelajaran akuntansi setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berada pada kategori tinggi dan sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran akuntansi di kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi.

#### B. Saran

Dalam pelaksanaannya penelitian ini masih memiliki keterbatasan seperti waktu yang digunakan harus menyesuaikan dengan kalender akademik dan apabila suasana belajar tidak dikontrol dengan baik maka akan membuat kelas menjadi gaduh. Maka dari itu penulis memberikan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Diharapkan guru akuntansi menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variasi model pembelajaran pada materi laporan keuangan karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi akuntansi dasar dimana melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa termotivasi untuk memecahkan dan menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam soal pembelajaran, siswa akan merasa tertantang untuk mencari tahu jawaban dari permasalahan tersebut melalui pemahaman yang ia miliki, melalui interaksi dengan teman sekelompoknya.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa dengan persentase tertinggi berada pada indikator selalu membandingkan diri

Widianti Dwi Mawarni, 2018

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sendiri dengan kemampuan dan pendapat orang lain yaitu sebesar 69,44% atau sebanyak 25 orang berada pada kategori tinggi sedangkan motivasi belajar siswa dengan persentase terendah terdapat pada indikator ingin dihargai orang lain yaitu sebesar 47,22% atau sebanyak 17 orang berada pada kategori rendah. Dengan demikian guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada indikator ingin dihargai orang lain tersebut dengan cara memberikan hadiah, penghargaan atau pujian kepada siswa yang mendapat nilai terbaik bukan hanya kepada kelompok dan juga memberikan penghargaan kepada siswa apabila siswa tersebut menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.

3. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar untuk dilakukannya penelitian yang lain mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada objek yang berbeda, materi yang berbeda, indikator yang berbeda, serta metode penelitian yang berbeda juga.