

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran *Monopoly Accounting Games* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran akuntansi di SMK Bina Warga Bandung dapat disimpulkan berdasarkan hipotesis bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar pada kelas yang menerapkan media pembelajaran *monopoly accounting games* dengan kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran *monopoly accounting games*.

#### B. Saran

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan penelitian dilapangan maupun secara teoritis, terdapat keterbatasan peneliti dalam penelitian ini yaitu penelitian hanya mengambil satu variabel terikat sedangkan media pembelajaran *monopoly accounting games* dapat berpengaruh terhadap variabel lainnya (motivasi, hasil, *soft skill*), dan objek penelitian terbatas hanya di SMK Bina Warga, serta keterbatasan media yang digunakan sebagai alat penelitian cukup terbatas, maka peneliti memberikan beberapa saran antara lain :

- a. Bagi guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran, guru dapat memberikan alternatif media pembelajaran *monopoly accounting games* agar siswa dapat memahami makna pesan yang disampaikan dan siswa tidak merasa bosan selama kegiatan belajar
- b. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan atau menambah variabel terikat lainnya, sehingga penelitian yang dilakukan dapat memberikan sesuatu yang baru, wawasan yang lebih luas dan bermanfaat.
- c. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan dengan cara memberikan *stimulus* dan *reward* bagi siswa yang berani bertanya.

Reka Agnes Agustina, 2018

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES  
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI  
DI SMK BINA WARGA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

