

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Secara umum dapat disimpulkan bahwa media *monopoly accounting game* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar dan karakter jujur peserta didik. Hal ini didasarkan kepada hasil pengolahan data, analisis, dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini.

Kesimpulan secara khusus mengenai rumusan masalah dan hipotesis penelitian dapat dipaparkan berikut ini:

- 1) Terdapat perbedaan karakter jujur sebelum dan sesudah (*pre-test post-test*) mengikuti pembelajaran dengan media *monopoly accounting game*. Hal ini disebabkan oleh media tersebut yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran dengan melakukan pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum tanpa menyalin hasil pekerjaan temannya.
- 2) Tidak terdapat perbedaan pembentukan karakter jujur sebelum dan sesudah (*pre-test post-test*) mengikuti pembelajaran dengan media latihan standar. Hal ini disebabkan oleh media latihan standar tidak dirancang untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran bahkan cenderung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tindakan mencontek yaitu dengan menyalin hasil pekerjaan temannya dalam mencatat transaksi ke dalam jurnal umum.
- 3) Peningkatan karakter jujur pada kelas yang menggunakan media *monopoly accounting game* lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan media latihan standar. Walaupun peningkatan karakter jujur pada kelas eksperimen berada pada kategori rendah, namun peningkatan tersebut sebagian besar dipengaruhi oleh penggunaan media *monopoly accounting game*.
- 4) Tingkat aktivitas belajar kelas eksperimen sesudah menggunakan media *monopoly accounting game* lebih tinggi daripada kelas kontrol sesudah

menggunakan media latihan standar. Hal ini disebabkan oleh media *monopoly accounting game* yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung, sehingga aktivitas belajar pada kelas eksperimen paling dominan dicirikan oleh kegiatan bertanya dan menyampaikan pendapat pada saat kegiatan belajar mengajar (*oral activities*), mendiskusikan masalah yang dihadapi (*mental activities*) dalam satu kelompok, kegiatan permainan (*motor activities*), dan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar (*emotional activities*). Sedangkan pada kelas kontrol tidak terdapat kegiatan permainan, kurangnya aktivitas kerjasama dengan teman dalam satu kelompok, dan kurangnya aktivitas yang melibatkan sisi emosional peserta didik.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

- 1) Penggunaan media *monopoly accounting game* dalam penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan moral kejujuran, perasaan moral kejujuran, dan tindakan moral kejujuran. Walaupun berdasarkan hasil penelitian ini peningkatannya berada dalam kategori yang rendah, namun dapat digunakan sebagai media yang dapat membiasakan siswa untuk berbuat jujur khususnya dalam melakukan pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum.
- 2) Peningkatan komponen pembentukan karakter jujur masih relatif rendah, oleh karena itu diperlukan media atau metode lain yang dapat melengkapi penggunaan media *monopoly accounting game*, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan moral kejujuran, perasaan moral kejujuran, dan tindakan moral kejujuran secara serempak dengan peningkatan yang lebih tinggi.
- 3) Keterbatasan waktu menggunakan media *monopoly accounting game* sangat mempengaruhi aspek afektif nilai kejujuran. Oleh karena itu, bagi peneliti lain yang menekuni bidang ini, hendaknya penelitian dilakukan dalam waktu yang lebih lama dengan jumlah sampel yang lebih besar.

- 4) Penggunaan media *monopoly accounting game* dapat dikembangkan lebih lanjut dalam bagian siklus akuntansi yang lain, misalnya memasukkan transaksi untuk dilakukan jurnal penyesuaian.
- 5) Mengingat pentingnya pembentukan karakter dalam proses belajar mengajar, diharapkan kepada seluruh guru dapat terus merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta ditujukan tidak hanya untuk pencapaian tujuan kognitif dan psikomotor, tetapi juga pada tujuan ranah afektif.

