

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I dari 41 orang siswa terdapat 4 orang (9,76%) siswa yang sangat aktif, 18 orang (43,90%) siswa yang aktif, 10 orang (24,39%) siswa yang cukup aktif, 9 orang (21,95%) siswa yang kurang aktif, dan untuk yang tidak aktif tidak ada. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 10 orang (24,39%) siswa yang sangat aktif, 25 orang (60,98%) siswa yang aktif, 5 orang (12,19%) siswa yang cukup aktif, 1 orang (2,44%) siswa yang kurang aktif, dan untuk yang tidak aktif tidak ada.
2. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa. Rata-rata hasil belajar akuntansi siswa pada siklus I sebesar 80,61 dan pada siklus II rata-rata hasil belajar sebesar 90,12 dengan peningkatan sebesar 9,51 dari siklus I, dengan jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebanyak 27 (65,85%) dari jumlah siswa dan pada siklus II sebanyak 36 (87,81%) dari jumlah seluruh siswa, dengan peningkatan sebesar 21,96% dari siklus I.

3. Berdasarkan perhitungan antara X_1 (aktivitas belajar siklus I) dengan X_2 (aktivitas belajar siklus II) diperoleh $t_{hitung} = 4,39$ dan $t_{tabel} = 1,99$. Dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,39 > 1,99$ dan perhitungan antara Y_1 (hasil belajar siklus I) dengan Y_2 (hasil belajar siklus II) $t_{hitung} = 6,51$ dan $t_{tabel} = 1,99$. Dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,51 > 1,99$ sehingga perbandingan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS MAN Medan Tahun Pelajaran 2011/2012 pada post test siklus I dengan post test siklus II adalah signifikan.
4. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa pada kompetensi Penyusunan Laporan Keuangan di kelas XI IS 1 MAN 1 Medan.

1.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat disarankan antara lain :

1. Melihat model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, maka diharapkan kepada guru kepada guru khususnya guru akuntansi untuk menerapkan model ini pada materi pelajaran penyusunan laporan keuangan.
2. Untuk penelitian lebih lanjut, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan waktu yang lebih lama dan dengan sumber yang lebih luas dalam meningkatkan kualitas suatu studi khususnya pada bidang studi akuntansi.