

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *accounting game* lebih tinggi secara signifikan daripada hasil belajar akuntansi yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran di kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tigabinanga Tahun Pembelajaran 2015/2016. Hal ini bisa dilihat dari perhitungan uji hipotesis yang menyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,67 > 1,671$), pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $dk = 58$

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis memberikan saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru khususnya guru bidang studi akuntansi agar berkenan menggunakan media pembelajaran *accounting game* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis transaksi pada perusahaan jasa maupun dagang. Media pembelajaran *accounting game* dapat diterapkan secara khusus pada materi transaksi dan jurnal umum baik untuk perusahaan jasa maupun perusahaan dagang.
2. Kepada peneliti selanjutnya khususnya yang akan melakukan penelitian yang sama agar dapat menyempurnakan penggunaan media pembelajaran *accounting game* ini, lebih memperhatikan keterlibatan dan konsentrasi siswa

dalam proses pembelajaran dan juga lebih mengefisienkan penggunaan waktu didalam kelas agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.



THE
Character Building
UNIVERSITY