

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari analisis data dan pembahasan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa dengan penerapan kolaborasi model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament* (TGT), aktivitas siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Diperoleh rata-rata observasi aktivitas siswa yang dilaksanakan pada siklus I adalah 45% yang termasuk dalam kriteria “Cukup Aktif”. Pada siklus II rata-rata observasi aktivitas naik menjadi 85% yang termasuk dalam kriteria “Aktif”. Maka secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 37,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada kelas tersebut meningkat.
2. Penerapan kolaborasi model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas 25 orang siswa (62,5%) menjadi 36 orang siswa (90%) pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada khususnya pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa sebesar 27,5%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka disarankan beberapa hal:

1. Kepada guru mata pelajaran akuntansi SMA Negeri 1 Tanjung Morawa, dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya menjadikan model pembelajaran *Problem Posing* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa dalam mengajarkan mata pelajaran akuntansi khususnya pada materi laporan keuangan pada perusahaan jasa..
2. Untuk penelitian lebih lanjut hendaknya dapat dilakukan dengan waktu yang lebih lama untuk mengatasi kendala- kendala yang masih ditemui dalam penelitian ini sehingga dapat dijadikan studi perbandingan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran akuntansi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yram Widya.
- Arikunto,dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Diedrich, B.Paul. (1967). dalam Sardiman,A.M. 2009. *Educational Psychologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dorian. 2009. *Problem Posing*. <http://www.google.com>. (Diakses tanggal 20 Januari 2012).
- Ekocin. 2011. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*. <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/> (Diakses tanggal 20 Januari 2012).
- Fauzan, Syarif. 2012. *Model Problem Posing*.<http://syariffauzan.blogspot.com/2012/03/model-problem-posing.html> (Diakses tanggal 20 Januari 2012).
- Firdaus, Yoga. 2005. *Akuntansi SMA untuk Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, R dan Aceng H. 2006. *Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 5 Kendari Melalui Model Pembelajaran Kuantum*. Jurnal Pendidikan. 2,(10),1. Direktorat Jenderal Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta Pusat. <http://www.jurnal.unhalu.ac.id/download/aceng/pdf>. (Diakses tanggal 27 Desember 2011).
- Handayani, Bestari, Dwi. 2008. *Efektivitas Penerapan Metode Problem Posing*. Forum Kependidikan, Volume 28, Nomor 1, September 2008. <http://www.google.co.id/#hl=en&scient=psy-ab&q=jurnal+pendidikan+model+pembelajaran+problem+posing+pada+mata+pelajaran+akuntansi>. (Diakses tanggal 05 Agustus 2012).
- Herdian. 2009. *Model Pembelajaran Kooperatif*. <http://.herdy07.wordpress.com/model-pembelajaran-kooperatif/pdf> (diakses tanggal 20 Juli 2012)
- Ismail. 2011. *Model-model Pembelajaran*.<http://blog.tp.ac.id/wp-content/uploads/388/download-makalah-model-pembelajaran.doc> (diakses tanggal 20 Juli 2012)
- Irkamna. 2011. *Penerapan kolaborasi model pembelajaran teams games tournament dengan strategi beach ball untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Bukit Cahaya 1 Sidikalang T.P 2011/2012*. Medan : Skripsi FE UNIMED

- Jusuf, Al.Haryono. 2005. *Dasar-dasar Akuntansi Jilid 1*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Mutmainnah, Sri. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mengembangkan Semangat Wirausaha Melalui Pembelajaran Inkuiri di SMK Negeri 7 Medan*. Jurnal Mediasi Manajemen, Ekonomi, Pendidikan, dan Akuntansi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. 01:02:2058-6342.
- Napitupulu, Simon, IRH. 2009. *Penerapan strategi pembelajaran Problem Posing dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi kelas XI pada standar kompetensi melakukan proses administrasi transaksi di SMK Negeri 2 Balige T.P 2009/2010*. Medan : Skripsi FE UNIMED
- Pasaribu, Nirwana. 2010. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS 3 pada kompetensi dasar system informasi akuntansi di SMA Persiapan Stabat Tahun Pembelajaran 2010/2011*. Medan : Skripsi FE UNIMED
- Rohendi, Dedi, dkk. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK), Vol. 3. No. 1/Juni 2010. <http://www.google.co.id/#hl=en&client=psy-ab&q=jurnal+pendidikan+model+pembelajaran+tgt>. (diakses tanggal 05 Agustus 2012).
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sebayang, Nono. 2007. *Efektifitas Penggunaan Media Ajar Terhadap Hasil Belajar Mekanik Teknik I*. Jurnal Tabularasa PPS UNIMED Vol. 4, No. 1.
- Silver, E.A. Cai Kennedy. 2009. <http://www.herdy07.wordprwss.com/model-pembelajaran-kooperatif/pdf> (Diakses tanggal 10 Januari 2012).
- Silvia. 2010. *Kelebihan dan Kekurangan Model*. <http://www.silviafrans90.blogspot.com> (Diakses tanggal 10 Januari 2012).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert.E. 2011. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Suarjana. 2011. *Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran TGT*. <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/>

Suryanto. 2010. *Model Pembelajaran Kooperatif*. <http://www.herdy07.wordprwss.com/model-pembelajaran-kooperatif/pdf> (Diakses tanggal 10 Januari 2012).

Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY