

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari motivasi siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan dari siklus I secara keseluruhan memperoleh rata-rata sebesar 56,74 ke siklus II rata-rata motivasi siswa secara keseluruhan mencapai 80,74. Berarti terjadi peningkatan sebesar 24 poin. Maka dapat disimpulkan nilai motivasi belajar siswa telah tuntas.
2. Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* membuktikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar akuntansi siswa yang mengalami peningkatan dari mulai pretes sampai postes siklus I dan postes siklus II. Sebelum dilakukan pembelajaran diperoleh rata-rata hasil belajar siswa 49,71 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 orang (20%) dan yang tidak tuntas sebanyak 28 orang(80%), dan setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I hasil belajar siswa dengan rata-rata 62,14 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 orang (37,14%) dan yang tidak tuntas sebanyak 22 orang (62,86%). Berarti ada peningkatan hasil belajar dari pretes ke postes siklus I

sebesar 25,72%. Pada postes siklus II diperoleh rata-rata 82,28 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 31 orang(88,57%), berarti ada peningkatan hasil belajar sebesar 51,43% dari postes siklus I ke postes siklus II.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* sebagai salah satu variasi model pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi untuk meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Kepada peneliti lain terutama yang melakukan penelitian sejenis untuk dapat memodifikasi ke arah yang lebih baik dari yang dilakukan peneliti dalam menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *Course Review Horay* di dalam kelas karena masih terdapat kekurangan yang dilakukan peneliti dalam penerapannya.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY