

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan Strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan Model Pembelajaran *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Pembelajaran 2013/2014. Dimana pada siklus I kriteria siswa Aktif dan sangat Aktif sebanyak 6 siswa (27,27%) pada Siklus II kriteria siswa Aktif dan Sangat Aktif 16 siswa (72,72%) (Terjadi peningkatan Aktivitas belajar Siswa sebesar 45,45% dan telah sesuai berdasarkan Kriteria penilaian Aktivitas ≥ 23 atau 71,88%).
2. Penerapan Strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan Model Pembelajaran *Lottery Card* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Pembelajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebesar 54,54% dan pada siklus II sebesar 86,36% . (Terjadi peningkatan sebesar 31,82% berdasarkan indikator output 85% siswa yang mengikuti mata pelajaran akuntansi telah memperoleh nilai ≥ 70).
3. Terdapat perbedaan yang signifikan dan positif hasil belajar akuntansi antara siklus I dan siklus II diperoleh $t_{hitung} 10,82 > t_{tabel} 2, 0796$.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Kepada guru bidang studi Akuntansi di SMK Swasta Satria Dharma Perbaungan agar menjadikan Strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan Model Pembelajaran *Lottery Card* sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi khususnya Pada Standart Kompetensi Mengelola Kartu piutang untuk meningkatkan pemahaman, kemandirian dalam belajar, aktivitas serta hasil belajar siswa.
2. Bagi peneliti lain yang ingin melaksanakan penelitian dengan judul yang sama hendaknya mendiskusikan mengenai langkah-langkah Pembelajaran tersebut terlebih dahulu bersama guru bidang study akuntansi agar lebih memahami konsep penerapan Strategi pembelajaran *Project Based Learning* dengan Model Pembelajaran *Lottery Card*, serta pembagian kelompok lebih baik didiskusikan bersama guru sebelum melakukan penerapan model. Dan bagi peneliti lain diharapkan membawakan materi yang berbeda agar dapat dijadikan sebagai perbandingan bagi guru khususnya guru bidang study akuntansi dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran akuntansi.