

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

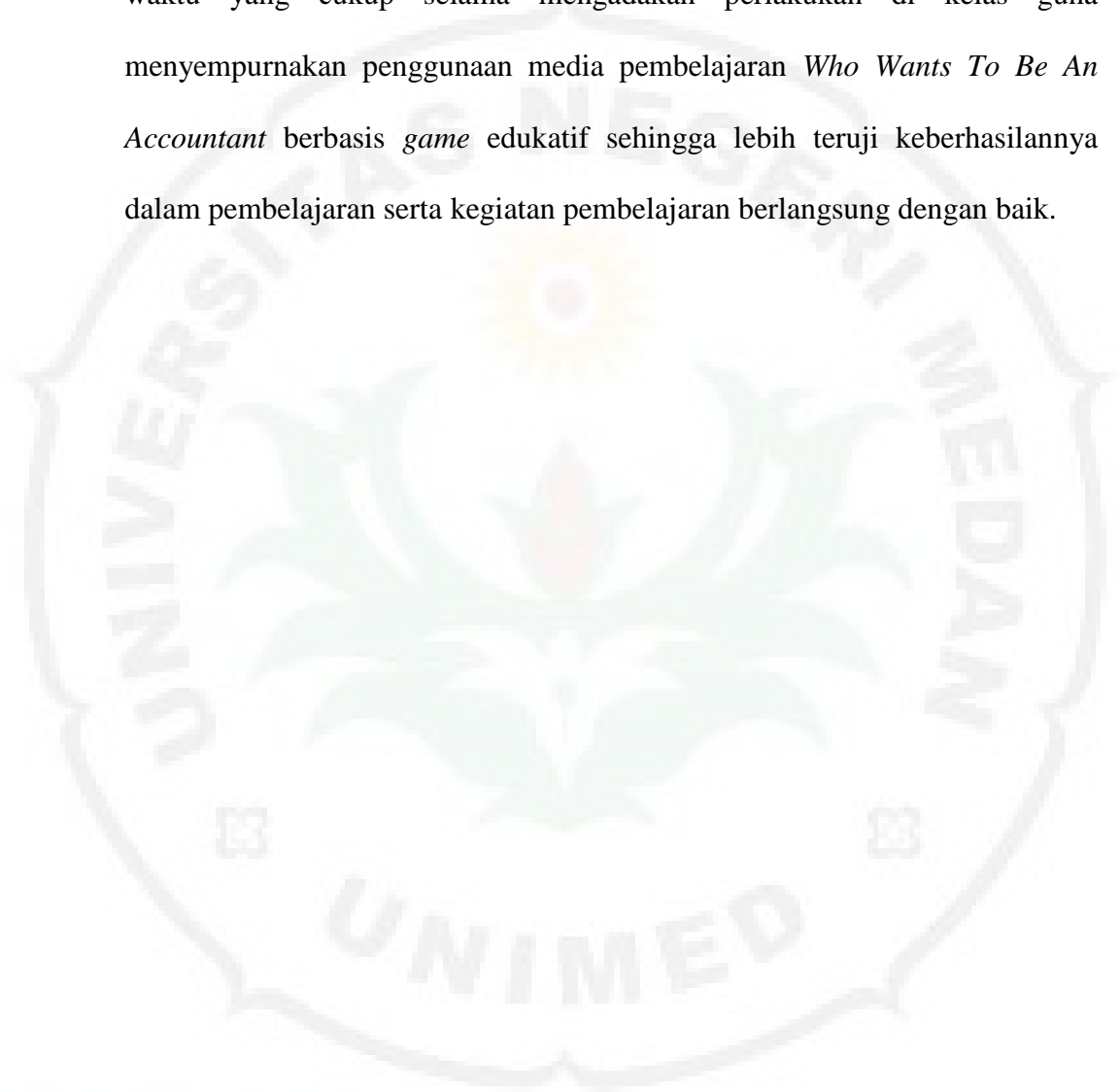
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi khususnya pada KD mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* berbasis *game* edukatif lebih tinggi secara signifikan daripada hasil belajar akuntansi yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas XI IPS di SMA Istiqlal Delitua Tahun Pembelajaran 2015/2016. Hal ini terbukti dari hasil uji t dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,57 > 2,002) pada taraf $\alpha = 0,05$.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka disarankan:

1. Bagi guru khususnya guru akuntansi hendaknya menggunakan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* berbasis *game edukatif* pada pelajaran akuntansi sebagai inovasi alternatif media pembelajaran yang akan memberikan suasana baru kepada siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta siswa lebih kompetitif dan antusias ikut terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi.
2. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant*, sebaiknya menguasai terlebih dahulu langkah-langkah dalam menerapkan media dan menggunakan

waktu yang cukup selama mengadakan perlakuan di kelas guna menyempurnakan penggunaan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* berbasis *game* edukatif sehingga lebih teruji keberhasilannya dalam pembelajaran serta kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik.



THE
Character Building
UNIVERSITY