

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Hasil belajar akuntansi pada mata pelajaran akuntansi yang diterapkan Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Strategi *Index Card Match* memiliki rata-rata 80,33, sedangkan siswa yang diterapkan metode konvensional memiliki rata-rata sebesar 68. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Strategi *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P 2016/2017.
2. Dari hasil perhitungan uji hipotesis (uji t) untuk post test diperoleh harga $t_{hitung} = 6,03$ sedangkan $t_{tabel} = 2,04$ pada tarah signifikan 95% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($dk = n-2, n_1+n_2-2 = 58$) maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,03 > 2,04$), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar Akuntansi siswa kelas XII SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P 2016/2017.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka disarankan beberapa hal berikut :

1. Disarankan kepada guru mata pelajaran Akuntansi, dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya menjadikan model pembelajaran *Creative Problem*

Solving dengan Strategi *Index Card Match* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa dalam mengajarkan akuntansi

2. Bagi peneliti lain yang melaksanakan penelitian sejenis, hendaknya sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu memperkenalkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Strategi *Index Card Match* ini kepada guru dan siswa agar pada saat pelaksanaan guru dan terutama siswa yang menjadi subjek penelitian tidak asing dengan model yang diterapkan sehingga penelitian bisa memberikan hasil yang diharapkan.