

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan model pembelajaran *CTL* dengan *Accounting Game* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X Ak SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu Tahun Pembelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat pada siklus I rata-rata aktivitas siswa 40,00% (12 siswa) dengan kriteria rendah, sedangkan pada siklus II rata-rata aktivitas siswa yaitu 80,00% (24 siswa) dengan kriteria tinggi. Terjadi peningkatan rata-rata aktivitas siswa sebesar 40,00%. Telah memenuhi indikator senilai 71,87 dengan skor ≥ 23
2. Penerapan model pembelajaran *CTL* dengan media *Accounting Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Ak SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu Tahun Pembelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa 20 siswa (67%) , sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa yaitu 26 siswa (87%). Telah memenuhi indikator KKM ≥ 70

Dari penerapan model pembelajaran *CTL* dengan media *Accounting Game*, bahwa terjadi peningkatan pada aktivitas belajar dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X Ak SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu Tahun Pembelajaran 2018/2019. Maka model pembelajaran *CTL* dengan Media *Accounting Game* ini bisa diterapkan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada materi jurnal umum.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas disarankan hal sebagai berikut:

1. Kepada guru khususnya guru bidang studi Akuntansi dalam proses belajar mengajar sebaiknya diterapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan menggunakan media *Accounting Game*. Dimana model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan menggunakan media *Accounting Game* ini dapat meningkatkan aktivitas dalam hal menyelesaikan masalah yang diberikan guru didalam kelas serta juga mampu membangkitkan semangat belajar siswa ketika dapat berpartisipasi secara kelompok dimana mereka saling bekerjasama dalam memecahkan persoalan masalah maupun secara personal, yang akhirnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.
2. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sejenis sebaiknya memperhatikan waktu penelitian dalam menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan menggunakan media *Accounting Game* didalam kelas serta memperhatikan kemampuan guru dalam mengelolah kelas yang dapat menyebabkan suasana menjadi ricuh