

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemberian model pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar akuntansi, yaitu kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional.
2. Hasil belajar akuntansi siswa yang kreativitas tinggi lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang kreativitas rendah secara keseluruhan. Ini berarti siswa yang kreativitas tinggi lebih baik atau dominan dari pada siswa yang kreativitas rendah dalam pembelajaran akuntansi.
3. Terdapat interaksi perlakuan model pembelajaran dengan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar akuntansi. Model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik digunakan untuk siswa yang mempunyai kreativitas tinggi sedangkan metode konvensional lebih baik digunakan untuk siswa yang mempunyai kreativitas rendah.

5.2 Saran

Adapun saran-saran dalam penelitian ini adalah

1. Untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa yang memiliki kreativitas tinggi, model pembelajaran *Team Games Tournament* ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternative sesuai dengan cara berfikir kreatif siswa tersebut, disamping itu dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa akan lebih terlatih dan terbiasa bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahannya demikian juga disarankan bagi guru untuk menggunakan metode konvensional untuk membelajarkan siswa yang memiliki kreativitas rendah agar hasil belajarnya tinggi.
2. Guru perlu memperhatikan cara berfikir kreatif siswa yang memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa.
3. Dikarenakan tes hasil belajar yang disusun hanya mengukur ranah kognitif, sebaiknya penelitian lanjutan juga mengukur ranah psikomotorig.
4. Karakteristik siswa yang dijadikan variabel moderator dalam penelitian ini adalah kreativitas. Disarankan untuk penelitian selanjutnya melibatkan cara berfikir kreatif siswa yang lain guna melengkapi kajian penelitian ini, seperti minat, bakat dll.
5. Perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk mengetahui hasil yang lebih akurat.