

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas belajar meningkat melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 33,34%. Pada siklus I siswa yang dikategorikan aktif sebanyak 16 siswa (53,33%) lalu meningkat pada siklus II menjadi 26 siswa (86,67%) dari 30 siswa. Aktivitas belajar siswa secara keseluruhan telah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan diawal yaitu 80%.
2. Hasil belajar akuntansi meningkat melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 23,34%. Pada siklus I siswa yang dikategorikan tuntas sebanyak 19 (63,33%) lalu meningkat pada siklus II menjadi 26 siswa (86,67%). Hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan secara keseluruhan yakni  $\geq 80\%$  dari jumlah siswa yang mencapai nilai KKM  $\geq 75$ .
3. Perbedaan yang signifikan hasil belajar akuntansi siswa pada posttest siklus I dan posttest siklus II. Dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu yaitu 6,97 > 2,04. Hal ini menunjukkan hasil belajar akuntansi siswa pada posttest siklus I dan pada posttest siklus II memiliki perbedaan yang signifikan dan positif.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kepada guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Karena model ini dapat memotivasi siswa semangat belajar, aktif merespon pelajaran, melatih dan mengembangkan

kemampuan berpikirnya, berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan melatih kerja sama diantara siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti masalah yang sama sebaiknya merencanakan penggunaan waktu secara tepat agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY