

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

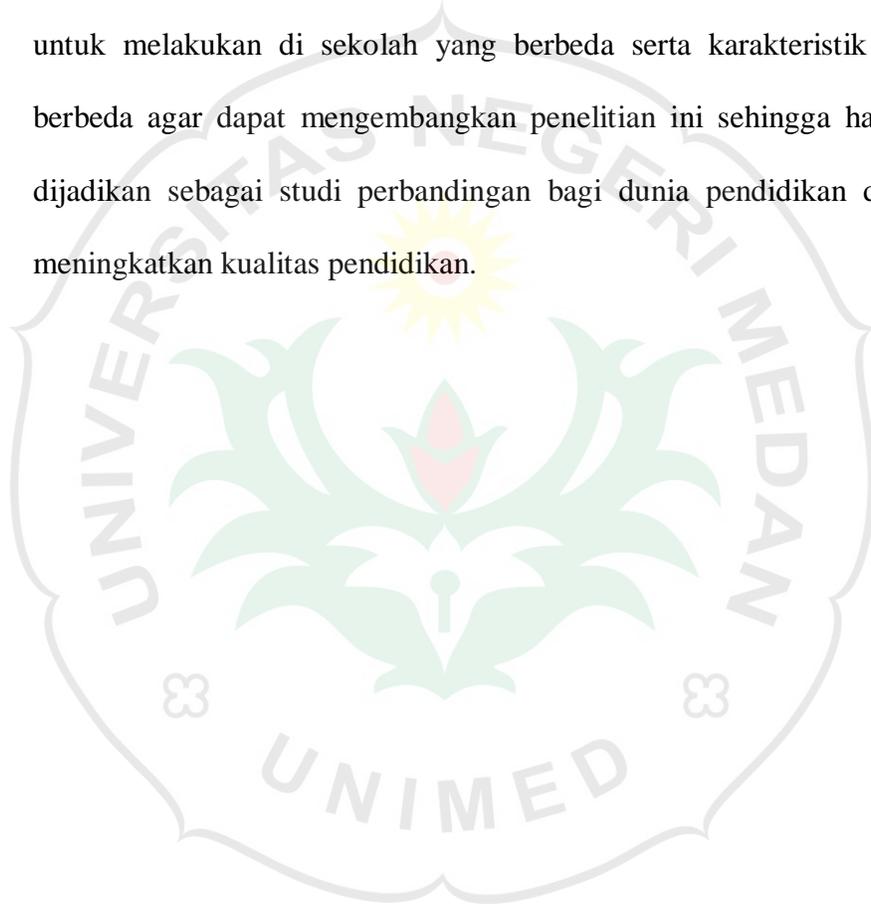
1. Rata-rata angket motivasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi jika dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional. Motivasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki nilai rata-rata angket yaitu 3,9 dengan kategori baik sedangkan motivasi belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional memiliki rata-rata nilai angket sebesar 3,13 dengan kategori cukup.
2. Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar yang diajar dengan menggunakan metode konvensional. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki nilai rata-rata tes yaitu 76,86 sedangkan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional memiliki rata-rata nilai tes sebesar 60,89.

3. Dari pengujian hipotesis untuk motivasi belajar diperoleh bahwa nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$, maka Hipotesis diterima yang menyatakan bahwa motivasi belajar yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi secara signifikan dibanding motivasi belajar yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas X AKL SMK Negeri 1 Binjai Tahun Pembelajaran 2019/2020.
4. Dari pengujian hipotesis untuk hasil belajar akuntansi diperoleh bahwa nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$, maka Hipotesis diterima yang menyatakan bahwa hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi secara signifikan dibanding hasil belajar akuntansi yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas X AKL SMK Negeri 1 Binjai Tahun Pembelajaran 2019/2020.

5.2 Saran

1. Bagi guru khususnya guru bidang studi akuntansi hendaknya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar akuntansi karena dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Bagi penelitian lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang sama, diharapkan agar dapat menyesuaikan waktu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan waktu yang tersedia berdasarkan materi yang diajarkan.

3. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama, disarankan untuk melakukan di sekolah yang berbeda serta karakteristik siswa yang berbeda agar dapat mengembangkan penelitian ini sehingga hasilnya dapat dijadikan sebagai studi perbandingan bagi dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.



THE *Character Building*
UNIVERSITY