

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *quizizz* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa khususnya pada materi laporan keuangan Perusahaan dagang kelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin T.A 2023/2024.
2. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi laporan keuangan perusahaan dagang kelas X AKL 1 SMKN 1 Pantai Cermin T.A 2023/2024.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka penulis mengajukan beberapa saran antara lain:

1. Kepada guru khususnya guru akuntansi dasar sebaiknya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai salah satu variasi model pembelajaran dalam proses belajar mengajar dikelas karena (1) model tgt adalah model kooperatif yang tepat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa dengan adanya pertandingan pada sintaksnya, (2) model ini juga mampu meningkatkan kegiatan sosial

siswa dan melatih siswa untuk lebih berani dalam menyampaikan pendapat, (3) model ini dapat dipadukan dengan berbagai media pembelajaran baik media yang berbentuk fisik maupun *website*, (4) model ini juga dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar karena pengetahuan yang didapat dari pembelajaran yang berkesan akan lebih lama ada dalam ingatan siswa. (5) model ini termasuk model pembelajaran yang menyenangkan dan sangat tepat digunakan untuk meningkatkan antusias siswa agar pembelajaran dikelas tidak membosankan.

2. Sebaiknya guru lebih sering memberikan latihan kepada siswa untuk mengasah dan meningkatkan pemahaman siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti *quizizz* maupun media pembelajaran lainnya yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi yang akan dipelajari. Karena media pembelajaran akan menambah semangat dan antusias serta menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran.

3. Sebaiknya guru mewajibkan siswa untuk membuat catatan atau rangkuman terkait materi pembelajaran sebagai tambahan bacaan saat kegiatan belajar sehingga siswa tetap bisa mengulas kembali pembelajaran yang telah usai.

4. Implementasi model *team games tournament* berbantuan media *quizizz* memakan waktu yang lama karena ada kegiatan diskusi dan pertandingan dalam model ini dan penggunaan *quizizz* yang berbasis web sangat bergantung pada kestabilan koneksi internet. Oleh karena

itu, perpaduan model dan media ini akan lebih ideal apabila diterapkan pada mata pelajaran yang berada pada satu waktu tidak berada diantara dengan jam istirahat supaya langkah- langkah atau sintaks pada model ini dapat diterapkan secara utuh.

5. Kepada peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian dengan model yang sama namun pada materi akuntansi yang lain yang memiliki karakteristik diantaranya (1) memuat materi teori seperti persamaan dasar akuntansi, (2) memuat materi dalam bentuk kasus-kasus seperti akuntansi perpajakan, (3) materi yang komprehensif dan mendetail seperti siklus akuntansi