

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Penerapan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan khususnya materi Metode Perhitungan Persediaan Barang Dagang sebesar 92,86% di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024.
2. Tingkat ketuntasan klasikal untuk hasil belajar yang dicapai dalam penelitian ini adalah sebesar 92,86%, di mana sebanyak 39 peserta didik telah mencapai ketuntasan dan 3 orang peserta didik lainnya (7,14%) belum mencapai ketuntasan di kelas XI AKL SMK Swasta Brigjen Katamso II Medan T.A 2023/2024.

5.2 Saran

Dari kesimpulan di atas, maka penguji mengajukan beberapa saran yang antara lain :

1. Kepada guru khususnya guru Akuntansi Keuangan, dapat mengkolaborasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Team Games Tournament* sebagai salah satu variasi model pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas, terkhusus pada

materi pelajaran Metode Perhitungan Persediaan Barang Dagang.

2. Untuk menerapkan kolaborasi model *Problem Based Learning* dengan *Team Games Tournament*, guru harus mengenali kemampuan akademik setiap siswa agar pembagian kelompok merata. Guru juga harus memastikan bahwa mata pelajaran yang akan dibahas dengan penerapan kolaborasi model ini memiliki alokasi waktu minimal 3 JP per pertemuan tanpa terpisah serta mengatur waktu dengan efisien.
3. Dalam penelitian selanjutnya, peneliti hendaknya menjelaskan kepada guru bagaimana sistem pengolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan prosedur dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

THE
Character Building
UNIVERSITY