

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data, pengetahuan deskripsi, analisis dan interpretasi data yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran. Secara rinci, kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Salah satu media efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata hasil belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran melalui permainan. Dengan menggunakan permainan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bergairah.
2. Salah satu media permainan yang cocok diaplikasikan pada standar kompetensi menyusun laporan keuangan adalah permainan monopoli. Dengan menggunakan permainan monopoli, siswa melakukan simulasi langsung terhadap transaksi yang harus dicatat berikut pembuatan laporannya.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X AK 2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X AK 3 sebagai kelas kontrol di

SMK Negeri 8 Jakarta, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media buku pelajaran.

4. Dari uji hipotesis diperoleh hasil bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Penelitian (H_1) diterima dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan siswa yang menggunakan media buku pelajaran.
5. Diterimanya hipotesis penelitian ini terjadi karena beberapa faktor pendukung, diantaranya adalah suasana pembelajaran. Suasana yang menyenangkan yang dihasilkan dengan menggunakan media permainan monopoli, serta sifatnya yang aplikatis terhadap materi pembelajaran membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran.

B. Implikasi

Implikasi hasil penelitian ini berupa:

1. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dibandingkan buku pelajaran. Hal ini memberikan penjelasan dan penegasan bahwa pembelajaran dengan media permainan monopoli merupakan salah satu faktor yang menjadi perhatian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi produktif standar kompetensi menyusun laporan keuangan. Hal ini terjadi karena suasana

yang menyenangkan dan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Penggunaan media pembelajaran permainan monopoli berimplikasi kepada guru. Dengan menerapkan media ini, guru dapat membangkitkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Penelitian ini juga memberikan implikasi kepada penyedia media pembelajaran/ pengajar standar kompetensi dan mata pelajaran lain untuk membuat/ menggunakan media pembelajaran permainan monopoli yang disesuaikan dengan SK dan mata pelajaran yang bersangkutan.

C. Saran

Pada penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Bagi guru akuntansi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran pada standar kompetensi menyusun laporan keuangan di kelas.
2. Bagi pengajar bidang studi lainnya, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis, serta memberikan kesempatan kepada peneliti lain untuk mengembangkan penelitian ini.

4. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pelatihan tentang media pembelajaran, atau sekedar penyegaran ingatan melalui pelatihan sederhana tentang media pembelajaran.
5. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran karena suasana pembelajaran bersifat menyenangkan dan semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.