

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan analisis dan pembahasan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 31 Jakarta Pusat tahun ajaran 2017/2018 yang telah diuraikan sebelumnya, maka terdapat beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 31 Jakarta Pusat sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa
2. Dilihat dari kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu 92 dibanding kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan nilai rata-rata 88.
3. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran akuntansi dasar

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat keaktifan dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Kesimpulan memberikan implikasi bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi dasar siswa kelas X Akuntansi SMKN 31 Jakarta. Dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan tingkat kepercayaan diri serta kerjasama antar siswa.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat dijadikan model pembelajaran alternatif yang digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi dasar siswa SMKN 31 Jakarta. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keaktifan siswa, kreativitas dalam belajar, menghargai perbedaan individu serta meningkatkan tanggung jawab kelompok, sehingga individu dengan kemampuan akademik yang tinggi mampu membantu siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah dalam menyelesaikan soal atau menjawab pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournamen. Diantaranya adalah waktu yang cukup banyak untuk menyusun strategi yang tepat dalam penerapan model pembelajaran agar pembelajaran mampu berjalan sesuai rencana dan mencapai hasil yang telah ditetapkan.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

#### a. Bagi siswa

- 1) Siswa diharapkan untuk aktif dalam proses pembelajaran agar mampu memahami materi pembelajaran secara maksimal
- 2) Siswa diharapkan untuk dapat menyelesaikan tugas, baik tugas individu maupun kelompok dengan rasa penuh tanggungjawab terhadap diri sendiri dan kelompoknya, dan
- 3) Siswa diharapkan untuk mampu saling mendukung dan membantu teman untuk dapat memahami setiap materi pembelajaran

#### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternative bagi guru untuk dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen karena model ini efektif dalam meningkatkan aktivitas belajas siswa. Selain itu dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* diharapkan guru dapat selalu kreatif dalam memilih permainan yang akan digunakan sehingga mampu memotivasi siswa untuk atif, menghidndarkan dari rasa jenuh serta pembelajaran akan lebih menarik

c. Bagi sekolah

Diharapkan sekolah dapat memfasilitasi guru untuk dapat melakukan inovasi proses pembelajaran agar mampu meningkatkan kualitas pendidikan sekolah pada khususnya dan negara pada umumnya.

d. Bagi Peneliti berikutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* ini sebagai model penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan.