

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data keseluruhan tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan Menggunakan Media Monopoli Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang tahun ajaran 2019/2020 yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas XI jurusan Akuntansi di SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang tahun ajaran 2019/2020 dapat disimpulkan dalam penelitian ini penggunaan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Dengan menggunakan metode penelitian eksperimen, menghasilkan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media monopoli akuntansi memiliki perbedaan skor rata-rata yang

3. lebih tinggi daripada kelas kontrol yang diberi perlakuan model STAD.
4. Dalam dua kelompok perlakuan berbeda, pada kelas eksperimen diketahui bahwa indikator motivasi ekstrinsik dengan subindikator kegiatan belajar yang menarik memiliki presentase tertinggi. Sedangkan pada kelas kontrol indikator motivasi belajar intrinsik subindikator dorongan dalam kebutuhan belajar memiliki presentase tertinggi.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan di atas hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantu media monopoli akuntansi pada mata pelajaran Praktikum akuntansi perusahaan jasa, Dagang dan Manufaktur. Sehingga, implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan persentase hasil rata-rata hitung skor indikator dari motivasi belajar terlihat bahwa indikator kegiatan belajar yang menarik memiliki nilai yang paling tinggi. Hal ini menunjukkan siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk mendukung proses belajar. Sehingga siswa mampu mempertahankan motivasi belajarnya dan lebih giat lagi saat mereka mendapatkan hasil yang memuaskan. Sedangkan

persentase terendah terdapat pada indikator harapan dan cita-cita masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa masih belum yakin terhadap cita-cita yang diharapkan atau masih belum mampu percaya diri terhadap kemampuan nya sendiri.

2. Berdasarkan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan menggunakan media monopoli akuntansi dapat dijadikan alternatif yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi dagang siswa SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang. Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat memunculkan motivasi belajar siswa. Pada langkah turnamen akademik identic dengan persaingan secara sehat antar kelompok akan membuat siswa tertantang untuk menjadi yang terbaik bersama kelompoknya, mampu meningkatkan keaktifan siswa, kreativitas belajar, menghargai perbedaan individu serta meningkatkan tanggung jawab kelompok, sehingga individu dengan kemampuan akademik yang lebih tinggi mampu menolong siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah dalam menyelesaikan soal atau pertanyaan yang diberikan.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, dapat dikemukakan beberapa saran di antaranya adalah :

- a) Bagi Siswa, diharapkan untuk dapat memberikan masukan kepada guru tentang hal apa yang mereka sukai agar guru dapat memahami karakteristik masing masing siswanya. Ketika siswa cenderung mudah bosan maka harus ditambahkan media pembelajaran yang aktif agar siswa mampu memahami materi pada setiap pertemuan dengan maksimal Sehingga Siswa diharapkan untuk saling membantu dan menasehati teman untuk dapat memahami setiap materi nantinya.
- b) Bagi guru, Penelitian ini mampu memberikan alternatif bagi guru dalam pelaksanaan model pembelajaran team games tournament dapat dikombinasikan dengan penggunaan media ajar yang lain seperti power point/ komputerisasi walaupun karena keterbatasan kemampuan guru. Diharapkan guru dapat selalu kreatif dalam memilih permainan edukatif yang akan digunakan sehingga mampu memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, menghindari dari rasa jenuh
- c) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mengembangkan penelitian model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament ini utamanya dengan media yang lebih sederhana dan praktis dengan sifat siswa yang cenderung mudah bosan dengan media yang begitu lama penggunaannya. Karena media yang digunakan oleh peneliti ini bersifat board game tentunya perlu waktu yang cukup lama dalam proses penyusunan kerangka permainan. Akan lebih baik lagi bila saat proses pembelajaran itu

dilakukan dengan model penelitian kolaboratif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan juga keterampilan dala bidang pendidikan.