

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan simpulan peneliti sebagai berikut : Model pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray (TSTS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa yakni dari 33 orang Jumlah siswa yang tuntas belajar atau memperoleh nilai minimal 75 pada observasi awal adalah 14 orang siswa (42.42%), siklus I adalah 19 orang siswa (57.58%), pada siklus II meningkat menjadi 28 orang siswa (85%). Daya serap siswa berdasarkan tahapan penelitian yakni pada siklus I mencapai 68.18% dan pada siklus II meningkat menjadi 80.30%. Kualifikasi pembelajaran meningkat dari 30 aspek yang diamati pada hasil pengamatan guru terhadap kegiatan peneliti pada siklus I dari proses pembelajaran, ternyata 19 aspek (63.33%) yang memperoleh kualifikasi sangat baik dan baik, dan pada siklus II meningkat menjadi 83.33%. Dan hasil pengamatan peneliti terhadap kegiatan siswa ada siklus I dari proses pembelajaran, ternyata 15 aspek 57.69% yang memperoleh kualifikasi sangat baik dan baik, dan pada siklus II meningkat menjadi 80.77%.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan diatas, maka penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah mengupayakan pelatihan atau sosialisasi bagi guru mengenai model-model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif untuk dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan.

2. Bagi Guru

- a. Sebaiknya guru mulai merancang proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peran siswa lebih besar dan pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan bermakna. Hal ini membuat siswa tidak bosan dan tetap termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konsep pada materi pelajaran.
- b. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray (TSTS) pada mata pelajaran lain yang bukan hanya pada mata pelajaran Akuntansi.

3. Bagi Siswa

Siswa harus lebih berperan aktif dalam pembelajaran, mengembangkan kreativitas, motivasi dan mengembangkan keberanian menyampaikan gagasan dalam proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar