

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis data secara mendalam dan memaparkan pembahasan secara menyeluruh mengenai hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS Versi 25 pada bab sebelumnya, peneliti memperoleh kesimpulan:

1. Pengaruh variabel motivasi belajar (X_1) terhadap pemahaman akuntansi siswa (Y) di Kota Batam ditemukan tidak signifikan. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} 0,572 < t_{tabel} 1,985$ dan nilai signifikan $0,568 > 0,05$.
2. variabel perilaku belajar (X_2) tidak mempunyai pengaruh terhadap tingkat pemahaman akuntansi (Y) pada mahasiswa di Kota Batam. Hasil perhitungan penelitian ini diperoleh dengan nilai $t_{hitung} -1,336 < t_{tabel} 1,985$ dan nilai signifikan $0,185 > 0,05$.
3. variabel minat belajar (X_3) berpengaruh signifikan terhadap tingkat pemahaman akuntansi (Y) pada mahasiswa di Kota Batam. Hasil perhitungan penelitian ini diperoleh dengan nilai $t_{hitung} 6,011 > t_{tabel} 1,985$ dan nilai signifikan $0,00 < 0,05$.
4. variabel motivasi belajar (X_1), perilaku belajar (X_2), dan minat belajar (X_3) berpengaruh signifikan terhadap tingkat pemahaman akuntansi (Y) pada mahasiswa di Kota Batam. Hasil penelitian ini diperoleh dengan nilai $f_{hitung} 41,898 > f_{tabel} 2,70$ dan nilai signifikan $0,00 < 0,05$.

5. Hasil uji koefisien determinasi (*Adjusted R Squared*) 0,558 atau 55,8% menunjukkan bahwa sekitar 55,8% variasi dalam tingkat pemahaman akuntansi dipengaruhi variabel independen yang telah diteliti, yakni motivasi belajar, perilaku belajar, dan minat belajar. Sementara, sekitar 44,2% variasi lainnya dalam tingkat pemahaman akuntansi dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain.

5.2 Saran

Peneliti hendak menyampaikan saran berdasarkan hasil penelitian terkait pengaruh variabel motivasi belajar (X_1), perilaku belajar (X_2), serta minat belajar (X_3) terhadap tingkat pemahaman akuntansi (Y) pada mahasiswa di Kota Batam:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, diperlukan metode pengajaran yang menarik, kreatif, interaktif, dan variatif seperti menggunakan permainan sederhana terkait akuntansi, seperti kuis atau teka-teki, serta diskusi singkat dalam kelompok kecil untuk menerapkan teori dalam situasi nyata. Penggunaan beragam materi ajar seperti gambar, video pendek, atau cerita juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.
2. Untuk meningkatkan perilaku belajar mahasiswa, perlu disusun program kunjungan rutin ke perpustakaan yang diatur sedemikian rupa agar siswa memiliki waktu untuk membaca, meminjam buku, atau mencari materi yang relevan dengan pelajaran akuntansi. Selain itu, diperlukan pemberian tugas yang mendorong siswa untuk mencari informasi dari sumber-sumber perpustakaan.

3. Untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa, penting untuk menciptakan pelajaran yang membuat siswa senang dan antusias dalam proses belajar. cara yang efektif ialah mengajarkan siswa memfungsikan perangkat lunak akuntansi seperti Excel atau perangkat lunak akuntansi sederhana untuk mengelola data transaksi, membuat laporan keuangan, dan menganalisis hasilnya.