

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media *Snakes and Ladders Game* sebagai upaya mereduksi *Academic Burnout* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Snakes and Ladders Game* terbukti efektif untuk mereduksi *Academic Burnout* (bosan/kelelahan akademik) siswa kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro dengan jабaran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian diperoleh tingkat *Academic Burnout* siswa kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun, sangat tinggi 4%, tinggi 22%, sedang 45%, rendah 23%, dan sangat rendah 6%.
2. Adanya pengaruh perubahan yang signifikan penggunaan media *Snakes And Ladders Game* pada *Academic Burnout*, juga menunjukkan perubahan yang signifikan pada sub aspek *Academic Burnout* yaitu pada aspek kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif, dan kehilangan motivasi. Dengan menggunakan media *Snakes and Ladders Game* dapat memudahkan untuk mengurangi *Academic Burnout* siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal

Bannat Sumbangtimun dengan efektif serta penyelesaian yang lancar dan hasil seperti yang diharapkan oleh peneliti

B. SARAN

1. Bagi Siswa

Kepada kedua puluh siswa diharapkan mampu untuk mengurangi *Academic Burnout* pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Diharapkan kepada kedua puluh siswa mampu mempertahankan hasil pelatihan atau mampu berkomitmen serta mengontrol diri sendiri dengan baik.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat lebih meningkatkan kepedulian serta kedekatan kepada siswa sebagai bentuk penerapan pembelajaran yang lebih baik sehingga siswa dapat terbantu dalam mengatasi permasalahan diri secara pribadi maupun tidak, terutama dalam mengurangi *Academic Burnout* saat pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan mampu menjadikan sebuah bahan referensi serta dapat mengembangkan penelitian tentang “Efektivitas Penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* Sebagai Upaya Mereduksi *Academic Burnout* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” dikemudian hari.