

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil analisis data yang didapatkan pada penelitian ini yaitu skor = 155 dengan $\alpha = 0,05$ serta $n = 30$, dengan demikian diketahui = 137. Sesuai dengan hasil uji *wilcoxon* yaitu didapatkan hasil bahwa dimana $155 > 137$. Data skor rata-rata *pre-test* kejenuhan belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten didapatkan nilai sebesar 91,1 sedangkan nilai rata-rata *post-test* kejenuhan belajar peserta didik sesudah diberikan layanan penguasaan konten diperoleh skor sebesar 64 maka diperoleh selisih perubahan skor kejenuhan belajar sebesar 27,1, artinya dari 30 orang subjek mengalami penurunan skor kejenuhan belajar. Temuan tersebut membuktikan terdapat pengaruh layanan penguasaan konten media *team game tournament* dalam mengurangi kejenuhan belajar peserta didik kelas XI-IPS 2 di SMA Negeri 8 Medan atau hipotesis penelitian dapat diterima.

5.2 Saran

Sesuai dengan kesimpulan tersebut sehingga menjadi saran yang dapat diuraikan penulis pada penelitian yaitu:

1. Bagi Pihak Sekolah

Bisa dijadikan informasi untuk mengambil kebijakan dalam penerapan layanan penguasaan konten model *team game tournament* dalam mengurangi kejenuhan belajar peserta didik di sekolah.

2. Bagi Guru BK

Diharapkan menjadi masukan bagi Guru Bk terhadap masalah mengurangi kejenuhan belajar siswa dengan menggunakan layanan penguasaan konten model *team game tournament*.

3. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa mengenai permasalahan kejenuhan belajar sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki niali belajar siswa sendiri.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai layanan penguasaan konten dengan media *team game tournament* untuk mengurangi kejenuhan Belajar