

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan aktivitas siswa antara yang diterapkan game edukasi *quizizz* bermodel *discovery learning* dengan siswa yang menerapkan game edukasi *quizizz* tidak *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah pada materi pencemaran lingkungan.
2. Terdapat peningkatan keterampilan memecahkan masalah antara siswa yang diterapkan game edukasi *quizizz* bermodel *discovery learning* dengan siswa yang menerapkan game edukasi *quizizz* tidak *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah pada materi pencemaran lingkungan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan memecahkan masalah antara siswa yang diterapkan game edukasi *quizizz* bermodel *discovery learning* dengan siswa yang menerapkan game edukasi *quizizz* tidak *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah pada materi pencemaran lingkungan.
4. Rata-rata respon siswa menunjukkan kriteria yang kuat dengan nilai presentase 36,94% yang menjawab sangat setuju dan 40,28% yang menjawab setuju. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan game edukasi *quizizz* bermodel *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah karena mendapat respon yang positif dari siswa.

B. Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan penelitian yang berhubungan dengan model *discovery learning* dengan menggunakan game edukasi *quizizz*. Diharapkan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian tersebut yang lebih bervariasi dan inovatif pada materi pencemaran lingkungan.

2. Game edukasi *quizizz* bermodel *discovery learning* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Oleh karena itu game edukasi *quizizz* bermodel *discovery learning* dapat dijadikan contoh dan alternatif untuk guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Guru diharapkan melanjutkan penggunaan game edukasi *quizizz* bermodel *discovery learning* dalam proses belajar sehingga diperoleh hasil belajar yang baik.

