

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media game *Quizizz* terhadap literasi IPA siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $< 0,001$, yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, terjadi peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal di kelas eksperimen dari 0% saat *pretest* menjadi 100% saat *posttest*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan game *Quizizz* berpengaruh terhadap literasi IPA siswa, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan siswa dapat terus meningkatkan keaktifan dalam proses pemecahan masalah di kelas dan membiasakan diri menggunakan media digital interaktif sebagai sarana belajar yang menyenangkan guna memperkuat pemahaman literasi IPA.
2. Bagi guru disarankan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* dalam pembelajaran, karena terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kompetitif serta sangat efektif dalam membantu siswa mencapai ketuntasan belajar.

3. Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dalam penyediaan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memadai guna mempermudah guru dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran berbasis digital di sekolah.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada materi atau tingkatan kelas yang berbeda, serta menggunakan desain penelitian yang lebih luas untuk melihat efektivitas model PBL berbantuan *Quizizz* pada variabel selain literasi IPA.