

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan, hasil analisis, dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Rancangan pembelajaran diawali dengan melakukan analisis kelayakan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran diperoleh rancangan pembelajaran berbasis masalah pada konteks pemanfaatan limbah kulit buah naga merah dengan ciri berupa melibatkan peserta didik dalam penemuan masalah, analisis masalah dan isu belajar, penemuan dan pelaporan, presentasi solusi dan refleksi serta kesimpulan dan evaluasi.
2. Keterlaksanaan pembelajaran berbasis masalah pada konteks pemanfaatan limbah kulit buah naga merah secara umum sudah terlaksana dengan baik, namun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu pada tahapan penemuan dan pelaporan, presentasi solusi dan refleksi, serta kesimpulan dan evaluasi baik terhadap aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik.
3. Keterampilan berpikir kreatif berupa keterampilan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir elaboratif (*elaboration*), serta berpikir evaluatif (*evaluation*) terbentuk pada semua kelompok baik pada kelompok 1, kelompok 2, kelompok 3, maupun kelompok 4. Aspek indikator berpikir kreatif yang belum efektif adalah berpikir luwes.

#### 5.2 Implikasi

Melalui penelitian ini, diperoleh desain pembelajaran berbasis masalah yang dapat menguatkan penguasaan konsep serta keterampilan berpikir kreatif pada konteks pemanfaatan limbah kulit buah naga merah. Selain itu, melalui pembelajaran yang dilakukan limbah kulit buah naga merah dapat dioptimalkan pemanfaatannya yaitu sebagai indikator asam basa alami.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan, hasil analisis, dan pembahasan, peneliti merekomendasikan beberapa hal berikut untuk perbaikan penelitian berikutnya.

1. Penelitian ini hanya sampai salah satu dari KD 4.10 yaitu menganalisis trayek perubahan pH beberapa indikator yang diekstrak dari bahan alam melalui percobaan. Untuk penelitian selanjutnya mungkin bisa sampai pada tahapan pembuatan strip indikator universal.
2. Keterlaksanaan pembelajaran berbasis masalah berdasarkan aktivitas peserta didik untuk tahapan penemuan dan pelaporan masih kurang baik. Penelitian selanjutnya hendaknya mencari solusi agar aktivitas peserta didik pada tahapan tersebut menjadi baik.
3. Penelitian ini hanya mengukur 4 (empat) indikator keterampilan keterampilan berpikir kreatif, yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir elaboratif, dan berpikir evaluatif. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar mengukur keterampilan berpikir orisinal.
4. Penyempurnaan produk untuk berpikir kreatif berupa penggunaan skenario masalah yang tidak terlalu melibatkan penggunaan waktu yang lama pada saat melakukan percobaan.