

**PENGARUH TAHAPAN *CREATE* DAN *PLAY*
PADA *CREATIVE LEARNING CYCLE*
UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN ABAD 21**

Disusun oleh,
Fernaldy Akbar Faudzan
1206280

ABSTRAK

Abad 21 memberikan perubahan yang sangat besar pada dunia. Perubahan pola pikir, cepatnya arus informasi yang menyebar merupakan beberapa ciri dari abad 21. Pentingnya penyesuaian abad 21 membuat Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) membentuk kurikulum berdasarkan pada pembelajaran abad 21. Pembelajaran saat ini harus mampu menghasilkan lulusan yang mampu menguasai keterampilan abad 21 khususnya Sekolah Menengah Kejuruan. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa *Creative Learning Cycle* cocok untuk membangun keterampilan abad 21, walaupun demikian, penelitian mengenai ketercapaian *Creative Learning Cycle* masih perlu digali, khususnya di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk melihat besarnya pengaruh *Creative Learning Cycle* dalam membangun keterampilan abad 21 versi *Assesmemnt & Teaching of 21 Century Skills* (ATC21S) dibantu dengan Sistem Manajemen Pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *mix method concurrent embedded*. Sementara untuk pembuatan Sistem Manajemen Pembelajaran menggunakan metode pembuatan *software* multimedia pendidikan. Data didapat dari hasil wawancara, penyebaran kuisioner serta penilaian proyek. Data yang sudah diolah kemudian dianalisis dengan analisis linier sederhana. Hasil yang didapat menunjukkan tahapan *create* dan *play/experiment* pada *Creative Learning Cycle* memberikan pengaruh yang positif. Namun, presentasi sumbangsih yang diberikan relatif kecil, hal tersebut dikarenakan penelitian dibatasi pada penyesuaian pembelajaran sekolah tempat penelitian dilakukan pada mata pelajaran pemrograman dasar, sementara indikator pencapaian keterampilan abad 21 yang digunakan cukup luas pada berbagai subjek pembelajaran sehingga tidak mampu diakomodir oleh penelitian ini.

Kata kunci: *Creative Learning Cycle*, ATC21S

**EFFECT ON CREATE AND PLAY STAGE
OF CREATIVE LEARNING CYCLE
TO BUILD 21ST CENTURY SKILLS**

Arranged by,
Fernaldy Akbar Faudzan
1206280

ABSTRACT

21st Century gives a very great change in the world. Change of mindset, rapid flow of information that spreads are some of the characteristics of the 21st century. the importance of adjustment to the 21st century make BSNP forming a curriculum based on learning 21st century. current learning should be able to produce graduates who are able to master 21st century skills especially in SMK. some studies reveal that Creative Learning Cycle suitable to build 21st century skills, however, the research on the achievement of Creative Learning Cycle still need to be explored, especially in Indonesia. This study aimed to look at the effect of Creative Learning Cycle in building 21st century skills versions Assessment & Teaching of 21st Century Skills (ATC21S) assisted with the Learning Management System. The method used is the method of concurrent embedded mix method. As for the manufacture of a Learning Management System uses a method of making educational multimedia software. Data obtained from interviews, questionnaires and assessment of the project. The data that has been processed and analyzed by simple linear analysis. The result shows that the create and play / experiment stages of the Creative Learning Cycle give positive effects. However, the presentation given contribution is relatively small, it is because the study is limited to the adjustment of learning schools where research is conducted on the subjects of basic programming, while indicators of achievement of 21st century skills that are used quite widely in the kinds learning the subject domain so can not be accommodated by this study

Keywords: Creative Learning Cycle, ATC21S