

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang Pengaruh Tahapan *Create* dan *Play* Pada *Creative Learning Cycle* untuk Membangun Keterampilan Abad 21 ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem Manajemen Pembelajaran dibuat dengan mengadopsi pembuatan *software* multimedia versi Munir. Perancangan Sistem Manajemen Pembelajaran menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai *server side* dan javascript sebagai *client side* untuk membantu interaktivitas *software*. Pembuatan antarmuka menggunakan Bootflat UI kit. Sistem Manajemen Pembelajaran juga menggunakan blockly sebagai alat bantu siswa membuat kode untuk membuat proyek. Sistem Manajemen Pembelajaran juga memiliki fitur khusus yang mampu membantu guru melakukan penilaian pada tahap *create* dan *play*.
2. Tahap *create* secara parsial berpengaruh positif terhadap keterampilan abad 21. Pengaruh tahapan *create* dapat dilihat dari besarnya sumbangsih terhadap kategori-kategori keterampilan abad 21 yang didefinisikan. Tahapan *create* berpengaruh terhadap Keterampilan *Living In The World* sebesar 10,4% sementara untuk keterampilan *Tools Of Working* berpengaruh positif sebesar 18,9%. Pengaruh terbesar diberikan oleh *create* terhadap *Tools Of Working* sebesar 18,9%.
3. Tahap *play* secara parsial berpengaruh positif terhadap keterampilan abad 21. Secara parsial pengaruh tahapan *play* dapat dilihat dari besarnya sumbangsih terhadap kategori-kategori keterampilan abad 21 yang didefinisikan. Tahapan *play* berpengaruh positif sebesar 2% terhadap *Ways Of Working*, 13,5% terhadap *Ways Of Thinking* dan 19,5% terhadap *Tools Of Working*. Pengaruh paling besar diberikan oleh tahap *play* terhadap *Tools Of Working* sebesar 19,5%
4. Tahapan *create* dan *play* mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan abad 21, namun besarnya pengaruh yang diberikan

relatif kecil. Luasnya komponen pembelajaran pada keterampilan abad 21 menyebabkan ada beberapa kemampuan yang sulit diukur jika hanya dilakukan pada mata pelajaran pemrograman dasar saja. Maka dari itu tidak semua keterampilan versi ATC21S bisa diakomodir dan diterapkan pada penelitian ini. Hal itulah yang menyebabkan presentasi pengaruh *Creative Learning Cycle* pada penelitian ini tidak terlalu besar dalam membangun keterampilan abad 21. Jika dilakukan perluasan baik pada metode, mata pelajaran maupun kurikulum mungkin akan menghasilkan hasil yang berbeda.

B. Rekomendasi

Berdasarkan proses dan hasil penelitian yang telah dijalani, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan, diantaranya:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan menggunakan sampel yang lebih banyak supaya hasil yang didapatkan bisa menunjukkan hasil yang baik
2. Bagi peneliti selanjutnya, bisa mencoba menggunakan keterampilan abad 21 versi lainnya
3. Bagi peneliti selanjutnya bisa menggunakan teknik analisis yang berbeda, dan mungkin akan didapat hasil yang berbeda
4. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin tetap menggunakan keterampilan abad 21 versi ATC21S, bisa menyesuaikan pembelajaran pada *Creative Learning Cycle* yang dapat mengakomodir keterampilan abad 21 versi ATC21S secara universal
5. Bagi peneliti selanjutnya bisa memilih indikator mana saja yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang akan dipakai dan divalidasi oleh ahlinya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik
6. Bagi peneliti selanjutnya bisa mencoba pada mata pelajaran lainnya sehingga mungkin ada terjadi perbedaan hasil yang cukup signifikan.