

**PENGARUH TAHAPAN *IMAGINE* PADA METODE *CREATIVE LEARNING CYCLE* TERHADAP KETERAMPILAN ABAD-21 MENGGUNAKAN SISTEM MANAJEMEN PEMBELAJARAN**

**(Studi Kasus: Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK PU N Bandung)**

disusun oleh

Willdan Aprizal Arifin

1200605

**ABSTRAK**

Dalam pembelajaran abad 21 siswa dituntut untuk mampu beradaptasi dengan apa yang diminta sesuai keterampilan yang dibutuhkan oleh manusia abad 21. *Creative Learning Cycle* merupakan metode pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan yakni *imagine*, *create*, *play/experiment*, *share*, dan *reflect* yang dijanjikan mampu untuk menerapkan pembelajaran abad 21. Serta untuk mempermudah proses pembelajaran siswa sebaiknya difasilitasi oleh media. Dalam hal ini yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan Sistem Manajemen Pembelajaran *Creative Learning Cycle* untuk mengukur pengaruh tahapan *Imagine* terhadap keterampilan abad 21 siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar SMK. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *mixed-method* dengan model *Concurrent Embedded* dengan metode kuantitatif sebagai metode primernya. Sample pada penelitian merupakan siswa kelas X TKJ 1 di SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh nilai sebesar 87,65% dengan kategori sangat baik. 2) Pengaruh variabel *imagine* terhadap variabel Kreativitas dan Inovasi adalah sebesar 27,3%. 3) Pengaruh variabel *imagine* terhadap variabel Berfikir Kritis, Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan adalah sebesar 15,9%. 4) Pengaruh variabel *imagine* terhadap variabel belajar untuk belajar dan metakognisi adalah sebesar 11,2%. 5) Pengaruh variabel *imagine* terhadap variabel Kolaborasi dan Kerja Tim adalah sebesar 16,1%. 6) Pengaruh variabel *imagine* terhadap variabel Komunikasi adalah 7,3%. 7) Hasil respon siswa terhadap sistem manajemen pembelajaran diperoleh nilai sebesar 75,12% dengan kategori sangat baik. 8) Hasil respon siswa terhadap sistem manajemen pembelajaran diperoleh nilai sebesar 89,72% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: keterampilan abad ke-21, *Creative Learning Cycle*, Sistem Manajemen Pembelajaran, Pemrograman Dasar

***THE IMAGINE EFFECT ON THE STAGES OF CREATIVE LEARNING  
CYCLE METHODS TO THE 21ST CENTURY SKILLS USING LEARNING  
MANAGEMENT SYSTEM***

***(A Case Study Of Basic Programming Subject In 10th Grade Computer And  
Networking Study SMK PU N Bandung)***

*arranged by*

Willdan Aprizal Arifin

1200605

***ABSTRACT***

*In the 21st century learning students are required to be able to adapt to what is required under the human skills needed by the 21st century Creative Learning Cycle is a learning method that consists of five phases namely imagine, create, play / experiment, share, and reflect the promised able to As well as learning to apply 21st century to facilitate the students' learning process should be facilitated by the media. In this case the goal of this study was to implement a Learning Management System Creative Learning Cycle for measuring the effect of the stages Imagine the 21st century skills of students in basic programming vocational subjects. The method used is the method of mixed-method models Embedded Concurrent with quantitative methods as the primary method. Sample research is a class X TKJ 1 SMK Negeri Bandung Public Works. The results of this research are: 1) The results of the validation subject matter experts and media experts obtained a value of 87.65% with a very good category. 2) Effect of variable to variable imagine Creativity and Innovation is 27.3%. 3) Effect of variable to variable imagine Critical Thinking, Problem Solving and Decision-making is by 15.9%. 4) Effect of variable to variable imagine sailed for learning and metacognition is 11.2%. 5) Effect of variable to variable imagine Collaboration and Teamwork is 16.1%. 6) Effect of variable to variable imagine Communications was 7.3%. 7) The results of students' response to the learning management system obtained niai of 75.12% with a very good category. 8) The results of students' response to the learning management system obtained niai of 89.72% with a very good category.*

*Keywords: 21st century skills, Creative Learning Cycle, Learning Management Systems, Programming Basics*

