

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang perancangan Sistem Manajemen Pembelajaran *Creative Learning Cycle* serta analisis pengaruh tahapan *imagine* terhadap ketercapaian keterampilan abad-21 berdasarkan kerangka ATC21S ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem Manajemen Pembelajaran dibangun untuk mampu mengakomodir seluruh tahap pembelajaran *Creative Learning Cycle*. Sistem Manajemen Pembelajaran ini mampu memfasilitasi penyampaian ide antar siswa, membantu siswa melakukan pengkodean dan pengujian serta membagikan hasil kerja mereka untuk dapat ditanggapi oleh siswa lainnya karena terdapat fungsi untuk saling mengomentari agar muncul sebuah refleksi sehingga mampu menghasilkan ide baru yang lebih baik. Selain itu fungsi lain dari sistem manajemen pembelajaran ini adalah guru dapat membuat sebuah grup untuk memfasilitasi pembelajaran siswa, memberikan tugas proyek, dan memberikan nilai hasil belajar siswa.
2. Tahap *Imagine* secara berpengaruh positif keterampilan Kreativitas dan Inovasi sebesar 27,3% sementara untuk keterampilan Berfikir Kritis, Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan berpengaruh positif sebesar 15,9%. Untuk keterampilan belajar untuk belajar dan Metakognisi dipengaruhi positif sebesar 11,2%. Kemudian untuk keterampilan Kolaborasi dan Kerja Tim dipengaruhi sebesar 16,1%, Sedangkan untuk keterampilan komunikasi dipengaruhi sebesar 7,3% oleh tahap *imagine*.
3. Sistem Manajemen Pembelajaran ini mendapat respon positif dari 36 siswa dan dua orang guru yang melakukan uji coba dan penilaian terhadapnya. Karena dari kedua rekapitulasi penilaian hasilnya bernilai diatas 75% atau dengan kata lain sudah sangat baik secara marginal.

## B. Rekomendasi

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

1. Bagi peneliti selanjutnya, untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih akurat diperlukan jumlah sampel yang lebih besar dengan model analisis serupa. Pada penelitian ini meskipun sampel yang digunakan jumlahnya masih kurang dari 100 orang.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dilakukan kajian lebih dalam mengenai hubungan antar tahap *imagine* dalam pembelajaran *Creative Learning Cycle* terhadap keterampilan abad 21. Kajian yang dapat dilakukan adalah melakukan analisis pengaruh yang lebih mendalam untuk tahapan *imagine* sampai dengan siklus-siklus selanjutnya.

**Willdan Aprizal Arifin, 2016**

***PENGARUH TAHAPAN IMAGINE PADA METODE CREATIVE LEARNING CYCLE TERHADAP  
KETERAMPILAN ABAD-21 MENGGUNAKAN SISTEM MANAJEMEN PEMBELAJARAN***  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)