

PENERAPAN METODA PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DAN *INQUIRY* BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK MENUMBUHKAN PEMAHAMAN MATERI GEOGRAFI

(Studi Eksperimen di SMA Taruna Bakti Bandung)

Oleh Erni Widiawati

Pembimbing : Prof. Dr. Gurniwan Kamil Pasya, M.Si

Prof. Dr. Wanjat Kastolani, M.Pd

ABSTRAK

Mata pelajaran Geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas lebih diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk menghafalkan informasi dan kurang mampu menggunakan informasi tersebut jika menemukan masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Indikator dari kekurang berhasil tersebut adalah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah, hal ini terlihat dari tidak sesuai prestasi belajar peserta didik dengan standar atau KKM yang telah ditentukan.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran geografi antara metoda pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Inquiry* berbasis teknologi informasi di SMA Taruna Bakti Bandung ?. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Taruna Bakti Bandung tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 107 peserta didik yang terbagi dalam tiga kelas. Sampel yang digunakan sebanyak tiga kelas, diambil dengan menggunakan teknik *purpose sampling*. Pembagian kelas eksperimen dengan metode *problem solving* dan *inquiry* berbasis teknologi informasi dilakukan dengan pertimbangan pelaksanaan pembelajaran yang sama. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah teknik observasi dan teknik tes.

Analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu tahap awal (*pre test*) untuk memadakan 2 kelompok eksperimen dengan *problem solving* dan *inquiry* serta kelompok kontrol dengan ekspositori dengan menggunakan uji normalitas, uji kesamaan dua varian, dan uji kesamaan dua rata-rata. Tahap akhir (*post test*) dilakukan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji *t* diperoleh hasil adalah upaya menumbuhkan pemahaman materi geografi kelas yang menggunakan metoda *Creative Problem Solving Berbasis Teknologi Informasi* lebih baik dari peserta didik yang mendapatkan pembelajaran metoda *Inquiry Berbasis Teknologi Informasi*. Dari hasil perbandingan nilai *pretest* terhadap *N-Gain* kecenderungan pemahaman materi geografi antara kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol adalah peserta didik dengan nilai *pretest* yang rendah mengalami peningkatan dibandingkan dengan peserta didik dengan nilai *pretest* yang tinggi. Namun kecenderungan yang tinggi terjadi pada peserta didik dengan nilai *pretest* rendah terdapat pada kelas eksperimen 1 apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol. Hal ini menggambarkan setiap upaya yang dilakukan oleh seluruh peserta didik terjadi lebih baik pada peserta didik yang memiliki nilai *pretest* rendah, ini mendorong guru untuk lebih menghargai upaya tersebut.

Erni Widiawati, 2013

Penerapan Metode Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dan *Inquiry* Berbasis Teknologi Informasi Geografi Dalam Menumbuhkan Pemahaman Geografi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kata kunci: *Creative Problem Solving Berbasis Teknologi informasi, Inquiry Berbasis Teknologi Informasi, Ekspositori.*

ii

**THE APPLICATION OF CREATIVE PROBLEM SOLVING AND INQUIRY
TEACHING METHODS BASED ON INFORMATION TECHNOLOGY TO
DEVELOP STUDENTS' UNDERSTANDING OF GEOGRAPHY MATERIALS**

(An Experimental Study in SMA Taruna Bakti Bandung)

By Erni Widiawati

*Pembimbing : Prof. Dr. Gurniwan Kamil Pasya, M.Si
Prof. Dr. Wanjat Kastolani, M.Pd*

ABSTRACT

Geography subject enables and develops students' understanding about variations and spatial social organizations, places and environment in the Earth. The learning process conducted in classrooms is more focused on the students' ability to memorize information, so that they are unable to use the information to solve real-life problems related with their achieved concepts. The indicator of this unsuccessful learning method can be seen from how low the students have understood the subject materials shown by the students' grades which have not reached the minimum standard.

The problem in this research is whether there is a difference in students' understanding of geography materials using Creative Problem Solving method and Inquiry method based on information technology in SMA Taruna Bakti Bandung. The population of this research is all tenth grade students of SMA Taruna Bakti Bandung academic year 2012-2013, 107 students divided in three classes in total. The sample used is three classes, using purpose-sampling technique. The experimental class division for Creative Problem Solving method and Inquiry method based on information technology is conducted based on similar learning activities. Data collecting techniques used are observation and test.

Data analysis in this research is done in two phases: the first phase (pre test), is done to match two the experimental group and control group with expository using norm test, two-variable homogenous test, and two average homogenous test. The last phase (post test) is done to test the hypothesis using T test resulted is in developing students' understanding of geography materials in the class using Creative Problem Solving Information-technology based learning method is better than the students using Inquiry Information-technology learning method.

Keywords: Creative Problem Solving Information-technology based learning method, Inquiry Information-technology based learning method, the understanding of geography materials.

ii

Erni Widiawati, 2013

Penerapan Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Inquiry Berbasis Teknologi Informasi Geografi Dalam Menumbuhkan Pemahaman Geografi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu