

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, Geografi merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang bumi, aspek dan proses yang membentuknya, hubungan kausal dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Sebagai suatu disiplin integratif, geografi memadukan dimensi alam fisik dengan dimensi manusia dalam menelaah keberadaan dan kehidupan manusia di tempat dan lingkungannya.

Mata pelajaran Geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah.

Proses pembelajarannya pada pendidikan dasar dan menengah, mata pelajaran sejarah memiliki tujuan-tujuan tertentu. Tujuan mata pelajaran Geografi meliputi ketiga aspek sebagai berikut: **Pengetahuan:** a) Mengembangkan konsep dasar geografi yang berkaitan dengan pola keruangan dan proses-prosesnya. b) Mengembangkan pengetahuan sumber daya alam, peluang dan keterbatasannya untuk dimanfaatkan. c) Mengembangkan konsep dasar geografi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar, dan wilayah negara/dunia. **Keterampilan :** a) Mengembangkan keterampilan mengamati lingkungan fisik, lingkungan sosial dan lingkungan binaan. b) Mengembangkan keterampilan mengumpulkan, mencatat data dan informasi yang berkaitan dengan aspek-aspek keruangan. c) Mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan dan hasil-hasil dari interaksi berbagai

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

gejala geografis. **Sikap:** a) Menumbuhkan kesadaran terhadap perubahan fenomena geografi yang terjadi di lingkungan sekitar. b) Mengembangkan sikap melindungi dan tanggung jawab terhadap kualitas lingkungan hidup. c) Mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan dalam pemanfaatan sumber daya. d) Mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan sosial dan budaya. e) Mewujudkan rasa cinta tanah air dan persatuan bangsa.

Menurut Sumaatmadja (1996 : 28) pengajaran geografi dapat mengembangkan kemampuan intelektual tiap orang atau secara khusus pula anak didik yang mempelajarinya. Geografi dapat meningkatkan rasa ingin tahu, daya untuk melakukan observasi alam lingkungan, melatih ingatan dan citra terhadap kehidupan dengan lingkungannya, dan dapat melatih kemampuan memecahkan masalah kehidupan yang terjadi sehari-hari atau secara gamblang geografi memiliki nilai edukatif yang tinggi. Melalui pengajaran geografi, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak didik dapat ditingkatkan. Pengajaran geografi mempunyai kemampuan melatih anak didik mencapai kedewasaan mental dalam berpikir, merasakan, dan mengembangkan keterampilan, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental peserta didik.

Salah satu kendala dalam pembelajaran geografi yang sering dihadapi adalah peran guru masih dominan dari pada peserta didik pada kegiatan pembelajaran geografi. Paradigma pembelajaran berpusat pada guru masih kental dilakukan oleh guru. 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. Peserta didik kurang memahami konsep yang diajarkan. Lebih jauh lagi bahkan peserta didik kurang paham masalah dan bagaimana cara merumuskannya.

Kurang berhasilnya guru dalam mencapai tujuan pembelajaran berbanding lurus dengan ketidakmampuan guru dalam mengelola kelas. Indikator dari kurang berhasil tersebut adalah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran

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

masih rendah, hal ini terlihat dari tidak sesuainya prestasi belajar peserta didik dengan standar atau KKM yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir, pembelajaran kita tidak diarahkan untuk membangun, mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki, dengan kata lain pembelajaran yang dilaksanakan tidak pernah diarahkan membentuk manusia yang cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia yang kreatif dan inovatif.

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menciptakan pengajaran dan pembelajaran yang maksimal yang dapat dilakukan oleh guru. Pembelajaran menurut Syah (2010 : 89) adalah proses atau upaya yang dilakukan seseorang agar orang lain dalam hal ini peserta didik melakukan belajar. Pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan peserta didik, didalam proses ini seorang guru harus mampu memotivasi peserta didik dengan sebaik-baiknya, karena inti suatu pembelajaran terletak pada interaksi guru dengan peserta didik. Interaksi guru dengan peserta didik disebut juga proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dilakukan sebaiknya memunculkan kegiatan belajar yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan berbagai kompetensi yang ada di dalam diri peserta didik serta aspek-aspek lain seperti minat, motivasi, hasil belajar dan sebagainya.

Strategi dan metode pengajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam sistem pembelajaran yang dipengaruhi oleh factor-faktor, antara lain: tujuan pembelajaran, materi ajar, peserta didik / peserta didik, fasilitas, waktu dan guru. Dalam dunia pendidikan, Kemp (1995) (dalam Sanjaya, 2010 : 126) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut Dick dan Carey (dalam Uno, 2010 : 1) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri dari seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang/atau digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Memperhatikan

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

beberapa pengertian strategi pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang direncanakan dan dipilih serta digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan tergantung pada pendekatan yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankannya strategi tersebut dapat ditetapkan berbagai metoda pengajaran. Dalam upaya menjalankan metoda penalaran guru dapat menentukan teknik yang dianggap relevan dengan metoda, dan penggunaan teknik ini setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara yang satu dengan yang lain.

Penggunaan metoda pembelajaran yang tepat akan tercipta suasana belajar yang tenang dan menyenangkan (*enjoyable learning*) yang akan mendorong proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna. Menurut UNESCO (1996) (dalam Sanjaya. 2010 : 110) ada empat pilar pendidikan agar dapat menimbulkan kesadaran pada peserta didik yaitu :

1. *Learning to know* (belajar mengetahui)
2. *Learning to do* (belajar melakukan sesuatu)
3. *Learning to be* (belajar menjadi sesuatu)
4. *Learning to live together* (belajar hidup bersama)

Pemahaman empat pilar tersebut adalah (1) *Learning to know*, mengandung pengertian bahwa belajar pada dasarnya tidak hanya berorientasi kepada hasil belajar tetapi juga berorientasi kepada proses pembelajaran. (2) *Learning to do*, mengandung pengertian bahwa belajar bukan sekedar mendengar atau melihat tetapi belajar untuk berbuat dengan tujuan penguasaan kompetensi yang diperlukan. (3) *Learning to be*, mengandung pengertian bahwa belajar adalah untuk membentuk manusia yang menjadi diri sendiri. (4) *Learning to live together*, mengandung pengertian bahwa belajar mengandung pengertian adalah untuk bekerjasama. Setiap saat guru mata pelajaran geografi harus selalu meningkatkan mutu pembelajaran (*effective teaching*)

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

Salah satu metoda rancangan pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu dan memfasilitasi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi geografi adalah menggunakan metoda *creative problem solving* (CPS) adalah suatu metoda pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Menurut Pepkin (2004 :1) : “ tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir”. Penggunaan metoda pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas, serta motivasi peserta didik dalam mempelajari geografi, sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya. Peserta didik sebagai subjek dan objek dalam belajar mempunyai kemampuan-kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Proses pembelajaran harus dipandang sebagai stimulus bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk berkelompok untuk memecahkan permasalahan dengan bimbingan guru.

Selain metoda pembelajaran *creative problem solving*, metoda pembelajaran yang dapat dilakukan adalah *inquiry*. Strategi pembelajaran *inquiry* menurut Sanjaya (2010 : 196) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang ditanyakan. Pembelajaran *inquiry* menurut Trianto (2007 : 135) ini bertujuan untuk memberikan cara bagi peserta didik untuk membangun kecakapan-kecakapan intelektual terkait dengan proses-proses berpikir reflektif. Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan tentang metoda pembelajaran *inquiry* ini dapat disimpulkan bahwa metoda pembelajaran *inquiry* merupakan metoda pembelajaran yang memberikan kebebasan pada peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah yang telah dirancang oleh guru. Jadi pada pelaksanaannya

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

pembelajaran berpusat pada siswa dan guru hanyalah sebagai fasilitator serta pemberi motivasi.

Metoda pembelajaran yang dirancang oleh guru pada saat ini, sebaiknya didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Media pembelajaran yang digunakan dapat mengikuti perkembangan jaman. Pada saat ini, sedang memasuki era informasi. Teknologi komunikasi dan informasi terus berkembang dan cenderung akan terus mempengaruhi segenap kehidupan manusia. Perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat ini berpengaruh juga terhadap pribadi, aktivitas, kehidupan ataupun cara berpikir. Perkembangan ini sangat perlu diperkenalkan pada peserta didik kita agar mereka memiliki bekal pengetahuan dan pengalaman untuk menerapkan dan menggunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran saat ini banyak dikembangkan media-media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya pembuatan dan pengembangan software dalam media pembelajaran. Perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi yang digunakan dalam pembelajaran dapat memudahkan dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi geografi. Hal ini dijelaskan Matsumoto (dalam Iriany : 2009) bahwa teknologi komputer memiliki potensi mengajarkan keterampilan berpikir. Rancangan guru dalam pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk dipersiapkan.

Untuk menyongsong globalisasi, pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer berupa internet akhir-akhir ini, di lingkungan akademis atau pendidikan sebagai media pembelajaran bukan merupakan hal yang baru lagi. Penggunaan media pembelajaran geografi yang berbentuk perangkat komputer berupa internet memungkinkan dapat digunakan dalam berbagai keadaan tempat, baik di sekolah maupun di rumah; serta yang paling utama adalah dapat memenuhi nilai atau fungsi media pembelajaran secara umum. Teknologi internet hadir sebagai media yang multifungsi. Peran media internet (tentu saja media komputer yang menjadi perangkat utamanya) semakin meningkat pesat dari waktu ke waktu. Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi dan pengetahuan (materi pembelajaran)

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

sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui. Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “*Penerapan Metoda Pembelajaran Creative problem solving dan Inquiry Berbasis Teknologi Informasi Untuk Menumbuhkan Pemahaman Materi Geografi*”

1.2 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang penelitian di atas maka peneliti merumuskan permasalahannya sebagai :

1. Adakah perbedaan keberhasilan pemahaman antara kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *creative problem solving* berbasis teknologi Informasi dengan kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *inquiry* berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran geografi?
2. Adakah perbedaan keberhasilan pemahaman antara kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *creative problem solving* berbasis teknologi informasi dengan kelas yang menggunakan metoda *ekspositori* berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran geografi?
3. Adakah perbedaan keberhasilan pemahaman antara kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *inquiry* berbasis teknologi informasi dengan kelas yang menggunakan metoda *ekspositori* berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran geografi?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk memberi arah yang jelas tentang maksud dari penelitian ini dan berdasar pada rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengkaji ada atau tidaknya perbedaan keberhasilan pemahaman antara kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *creative problem solving* berbasis

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

teknologi informasi dengan kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *inquiry* berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran geografi.

2. Mengkaji ada atau tidaknya perbedaan keberhasilan pemahaman antara kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *creative problem solving* berbasis teknologi Informasi dengan kelas yang menggunakan metoda *ekspositori* berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran geografi.
3. Mengkaji ada atau tidaknya perbedaan keberhasilan pemahaman antara kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *inquiry* berbasis teknologi informasi dengan kelas yang menggunakan metoda *ekspositori* berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran geografi.

1.4 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut penulis kemukakan manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai tipe-tipe metoda pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Geografi dan dapat memberikan gambaran efektivitas penerapan metoda pembelajaran *creative problem solving* berbasis teknologi informasi untuk menumbuhkan pemahaman materi geografi.
2. Bagi peserta didik, dengan adanya metoda pembelajaran *creative problem solving* berbasis teknologi informasi dan *inquiry* berbasis teknologi informasi, peserta didik dapat lebih menumbuhkan pemahaman materi geografi dalam belajar karena metoda pembelajaran yang bervariasi membuat peserta didik tidak bosan. Akibat

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

dari itu peserta didik dapat memahami materi pelajaran lebih mudah yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

3. Bagi guru, dengan adanya penggunaan metoda pembelajaran yang bervariasi, guru mendapatkan umpan balik guna perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Sehubungan dengan itu guru dapat mengevaluasi guna melihat kekuatan dan kelemahan penggunaan metoda pembelajaran *Creative problem solving* berbasis Teknologi Informasi dan *Inquiry* berbasis Teknologi Informasi dalam kaitannya dengan menumbuhkan pemahaman peserta didik.
4. Bagi sekolah, dengan adanya penggunaan metoda pembelajaran yang bervariasi dikaitkan dengan kemampuan berfikir peserta didik, pihak sekolah mendapatkan masukan yang sangat berharga guna kepentingan manajemen sekolah. Pihak sekolah akan dapat melihat efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metoda pembelajaran yang bervariasi, sehingga menjadi suatu pemikiran untuk meneruskan dan mengembangkannya pada mata pelajaran lain.

1.5 Asumsi

Penelitian ini memiliki asumsi dan hipotesis untuk mengetahui esensi penelitian ini secara teoritis dan memberikan hasil dan kemajuan di bidang pendidikan dan pembelajaran sehingga proses pembelajaran peserta didik lebih ditingkatkan. Asumsi tersebut diuraikan sebagai berikut :

Metoda pembelajaran CPS yang dikembangkan oleh Osborn-Parnes (1985) (dalam Prayogo : 2011 : 11) merupakan metoda pembelajaran konseptual yang berpusat pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan kreatifitas dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Metoda CPS menekankan keseimbangan antara pemikiran divergen (kreatif) dan konvergen (kritis) dalam setiap langkah dari proses

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

pembelajaran. Dengan kemampuan pengembangan berpikir dalam proses pembelajaran CPS, peserta didik telah memahami konsep yang dipelajari.

Metoda pembelajaran *inquiry* adalah metoda pembelajaran yang memberikan kebebasan pada peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah yang telah dirancang oleh guru. Metoda pembelajaran *inquiry* merupakan metoda pembelajaran yang memberikan kebebasan pada peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah yang telah dirancang oleh guru. Dengan kemampuan pengembangan berpikir dalam proses menemukan dan mampu memecahkan masalah dalam proses pembelajaran, peserta didik telah memahami konsep yang dipelajari.

1.6 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- H₁ = Terdapat perbedaan keberhasilan pemahaman materi geografi antara kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *creative problem solving* berbasis teknologi informasi dengan kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *inquiry* berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran geografi.
- H₂ = Terdapat perbedaan keberhasilan pemahaman materi geografi antara kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *creative problem solving* berbasis teknologi informasi dengan kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *ekspositori* berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran geografi.
- H₃ = Terdapat perbedaan keberhasilan pemahaman materi geografi antara kelas yang dengan metoda pembelajaran *inquiry* berbasis teknologi informasi kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *ekspositori* berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran geografi.

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

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda tentang penelitian ini, penulis memberikan beberapa penjelasan istilah sebagai berikut :

1. Metoda pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbasis teknologi adalah suatu metoda pembelajaran yang berpusat pada kemampuan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan berpikir kreatif maupun berpikir kritis dengan menggunakan komputer yang dilengkapi dengan program berbasis multimedia. Metoda CPS menekankan keseimbangan antara pemikiran divergen (kreatif) dan konvergen (kritis) dalam setiap langkah dari proses pembelajaran. Tahap dalam metoda pembelajaran ini berdasarakan tahap-tahap CPS menurut Osborn-parnes (dalam Prayogo : 2011) yang terdiri dari (1) Penemuan Fakta (*Fact Finding*), (2) Penemuan Masalah (*problem Solving*), (3) Penemuan Ide (*Idea Finding*), (4) Penemuan Solusi (*Solution*), (5) Penemuan penerimaan (*Acceptance Finding*), (6) *Development of Teaching Material*, 7) *Evaluation of Teaching Material*.
2. Metoda pembelajaran *inquiry* adalah metoda pembelajaran yang memberikan kebebasan pada peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah yang telah dirancang oleh guru. Metoda pembelajaran *inquiry* merupakan metoda pembelajaran yang memberikan kebebasan pada peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah yang telah dirancang oleh guru. Menurut Joice dan Weil (1986: 57) mengemukakan bahwa pembelajaran *inquiry* terdiri dari lima tahap, yaitu 1) Tahap penyajian masalah (*confrontation with the problem*); 2) Melakukan verifikasi data (*data gathering-experimentation*); 3) Mengumpulkan data (*Data Gathering*); 4) Mengorganisir, merumuskan penjelasan (*organizing formulation an explanation*) dan 5) Mengadakan analisis terhadap proses *inquiry* (*analysis of the inquiry proses*).
3. Pemahaman materi adalah kemampuan peserta didik untuk memahami materi setelah pembelajaran selesai. Pemahaman merupakan tingkat kognitif yang setingkat lebih tinggi dibanding pengetahuan. Pemahaman terdiri dari tiga aspek

Erni Widiawati, 2013

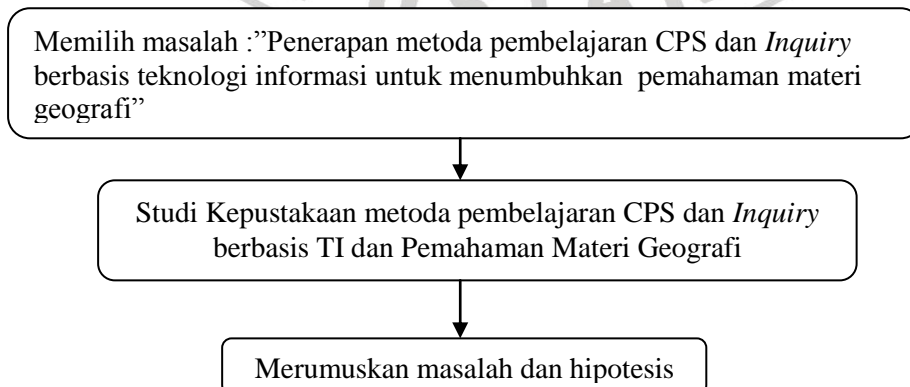
Penerapan Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Inquiry Berbasis Teknologi Informasi Geografi Dalam Menumbuhkan Pemahaman Geografi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yaitu : translasi (kemampuan menerjemahkan), interpretasi (kemampuan menafsirkan) dan ekstrapolasi (kemampuan meramalkan). Adanya kemampuan memahami materi geografi ini diukur dengan menggunakan tes pemahaman konsep yaitu tes awal (pretes) dan tes akhir (postes)

4. Mata pelajaran geografi adalah salah satu pengetahuan mengenai hubungan sebab akibat dari berbagai kenampakan yang terjadi di muka bumi beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan dan kewilayahan.

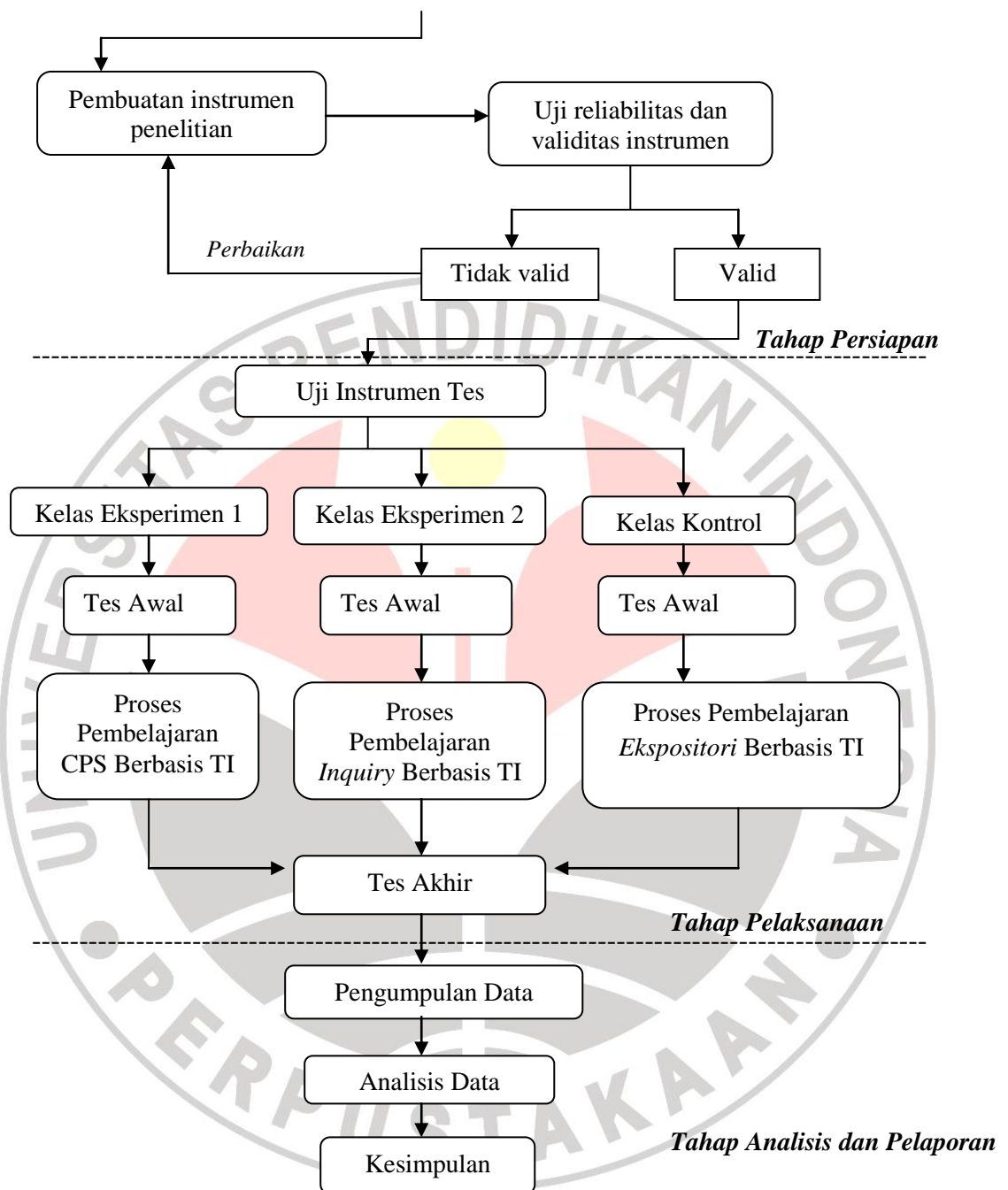
1.8 Alur Penelitian

Proses penelitian ini di bagi atas tiga bagian yaitu Studi Pendahuluan, Analisis dan Pengembangan, Pengumpulan Data. Untuk lebih jelasnya, mengenai bagian tahapan dalam penelitian dapat diperhatikan pada skema alur penelitian di bawah ini:



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



Gambar 1.1. Alur Penelitian

1.9 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan terarah, maka penulis mengemukakan sistematika penulisan sebagai berikut :

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

ABSTRAK

BAB I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, anggapan dasar serta sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang dapat digunakan atau relevan sebagai landasan atas kerangka berpikir untuk menyelesaikan masalah.

BAB III : Metodologi Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan tentang Rancangan Penelitian, Lokasi Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Definisi Operasional, Prosedur Pengambilan Data, Analisis Data dan Jadwal (Proposal).

Bab VI : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab hasil penelitian dan pembahasan akan menyajikan data-data yang dibutuhkan serta analisa data seperti distribusi variabel, uji instrumen, uji normalitas, uji hipotesis serta besar hubungan variabel.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Merupakan bagian terakhir dari penulisan tesis atau tugas akhir ini yang membahas tentang kesimpulan dan saran-saran sesuai dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini.