

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bagian akhir tesis ini akan dikemukakan hal-hal pokok yang disajikan sebagai pemaknaan penelitian secara terpadu terhadap hasil penelitian yang diperoleh dalam bentuk kesimpulan dan rekomendasi.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Hasil data pretest dan posttest terlihat adanya peningkatan hasil pembelajaran. Data N-gain pemahaman materi kelas eksperimen 1 sebesar 0,38; kelas eksperimen 2 sebesar 0,29 dan kelas kontrol sebesar 0,24. Berdasarkan data pretest dan posttest diperoleh kesimpulan terdapat peningkatan pemahaman materi geografi, dari data N-gain kemampuan pemahaman materi geografi dengan pendekatan metoda *creative problem solving* berbasis teknologi informasi pada kelas eksperimen 1 lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pendekatan metoda *inquiry* berbasis teknologi informasi dan pendekatan metoda *ekspositori*. Dari data N-gain di atas kelas eksperimen 1 termasuk kategori sedang, sedangkan skor n-gain kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol termasuk kategori rendah.

Selama pembelajaran dengan *creative problem solving* berbasis teknologi informasi dan *inquiry* berbasis teknologi informasi , peserta didik menunjukkan kemampuan yang sangat baik pada saat pembelajaran bila dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metoda pembelajaran *ekspositori* berbasis teknologi informasi. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran *ekspositori* yang sering dilakukan sehingga peserta didik tidak merasakan perubahan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis bahwa :(1) Terdapat perbedaan pemahaman materi geografi antara kelas yang menggunakan metoda *Creative problem solving*

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

Berbasis Teknologi Informasi dan kelas metoda *Ekspositori Berbasis Teknologi Informasi*. (2) Terdapat perbedaan pemahaman materi geografi antara kelas yang menggunakan metoda *Creative problem solving Berbasis Teknologi Informasi* dan kelas metoda *Ekspositori Berbasis Teknologi Informasi*. (3) Tidak terdapat perbedaan pemahaman materi geografi antara kelas yang menggunakan metoda *Inquiry Berbasis Teknologi Informasi* dan kelas metoda *Ekspositori Berbasis Teknologi Informasi*. Metoda *Inquiry Berbasis Teknologi Informasi* dan kelas metoda *Ekspositori Berbasis Teknologi Informasi* sama-sama memberikan kontribusi yang baik dalam pemahaman materi geografi. Secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan *Creative problem solving Berbasis Teknologi Informasi* lebih baik yang ditunjukkan oleh ada yang peningkatan pemahaman materi geografi yang lebih tinggi. Walaupun terdapat kendala dalam penerapan metoda pembelajaran *creative problem solving* dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya waktu untuk menggali pengetahuan peserta didik. Namun terlepas dari berbagai kendala yang ditemui dalam proses pembelajaran, penggunaan *creative problem solving* berbasis teknologi informasi diharapkan menjadi salah satu alternatif metoda pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman materi geografi.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Upaya menumbuhkan pemahaman perlu dilakukan secara terus menerus dengan cara pembelajaran yang variatif dan dilakukan dengan perencanaan pengajaran yang tepat untuk memperoleh hasil yang maksimal.
- 2) Bagi guru :
 - a. Metoda *Creative problem solving* berbasis Teknologi Informasi dan metoda *Inquiry* berbasis Teknologi Informasi dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi guru 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

- b. Hasil penelitian ini menunjukkan *Creative problem solving* Teknologi Informasi lebih efektif dalam menumbuhkan pemahaman materi geografi.
 - c. Alokasi waktu untuk setiap tahap dalam pembelajaran hendaknya benar-benar diperhatikan agar setiap tahap pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
 - d. Guru sebaiknya menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan keingintahuan terhadap materi yang dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik. Dengan demikian kejenuhan peserta didik dapat diatasi, dan para peserta didik akan mampu meningkatkan pemahaman yang juga dapat meningkatkan daya ingat terhadap apa yang dipelajari.
- 3) Bagi peserta didik diharapkan keefektifan dalam metoda *Creative problem solving* Berbasis Teknologi Informasi dapat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.
 - 4) Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan manfaat, kontribusi dan sumbangan bagi pengembangan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi.
 - 5) Bagi peneliti diharapkan adanya penelitian lanjutan dengan aspek penelitian yang lebih luas dengan meneliti kemampuan lain secara lebih terperinci yang belum terjangkau, misalnya kemampuan penalaran, penalaran logis, kemampuan berpikir kreatif maupun koneksi.