**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Pemahaman Konsep**
2. Pemahaman

 Kata pemahaman berasal dari kata paham yang artinya pandai dan mengerti benar tentang sesuatu hal. Sedangkan kata pemahaman mempunyai arti proses, pembuatan, cara memahami atau memahamkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1991, h. 714).

 Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pemahaman adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Pemahaman *(comprehension)* adalah bagaiamana seorang mempertahankan, membedakan, menduga *(estimates)*, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.

 Pengertian pemahaman yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikemukakan oleh Wingkel dan Mukhtar dalam Sudaryono (2012, h. 44) mengemukakan bahwa:

Pemahaman yaitu kemampuan seseorang untuk mengetahui atau memahami sesuatu setelah suatu itu diketahui atau diingat; mencangkup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang dipelajar, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.

Dalam hal ini, peserta didik dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Kemampuan ini dapat dijabarkan ke dalam tiga bentuk, yaitu: Menerjemakhan (*translation*), menginterprestasi (*interpretation*), dan mengekstrapolasi (*extrapolation*).

 Menurut Ruseffendi (Juwita, 2012, h. 11) pemahaman adalah kemampuan mengungkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang diajukan ke dalam bentuk yang dapat dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya.

 Menurut Sudjana (2010, h. 46) dalam kamus, pemahaman adalah:

1. menerima arti, menyerap ide, memahami
2. mengetahui arti kata-kata seperti dalam bahasa
3. menyerap dengan jelas fakta

Cahyati (2012, h. 11) mengatakan, pemahaman adalah hasil belajar yang indikatornya adalah individu belajar memahami konsep hasilnya dapat menjelaskan atau mendefinisikan dan menginterperensikan suatu informasi dengan kemungkinan yang terkait menggunakan kata-kata sendiri.

 Menurut Setiawati (2013, h.10) pemahaman adalah mengkonstruk makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki atau mengintegrasi pengetahuan baru dengan skema yang sudah ada dalam pemikiran siswa.

Sementara Benjamin S. Bloom dalam Anas Sudjiono (2009, h. 50) menyatakan bahwa:

Pemahaman *(comprehension)*  adalah kemampuan seseorang untuk mngetahui atau memahami sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.

 Menurut Taksonomi Bloom dalam Daryanto (2008, h. 106) mengemukakan:

Pemahaman (*Comprehension*) kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Peserta didik dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang diajarkan, mengethaui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal lain. Bentuk soal yang sering digunakannya dengan hal-hal lain. Bentuk soal yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian.

Menurut Daryanto (2008, h. 106) kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi beberapa kategori diantaranya:

1. Menerjemahkan (*Translation)*

Kegiatan pertama dalam tingkatan pemahaman adalah kemampuan menerjemahkan. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan semua dalam menerjemahkan abstrak menjadi suatu model simbolik sehingga mempermudah peserta didik dalam mempelajarinya. Terdapat beberapa kemampuan dalam proses menerjemahkan diantaranya:

1. Menerjemahkan suatu abstrak kepada abstrak yang lain.
2. Menerjemahkan suatu bentuk simbolik kesatu bentuk lainnya/ sebaliknya.
3. Terjemahan dari satu bentuk perkataan ke bentuk lain.
4. Menafsirkan *(Interpretion)*

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan. Menafsirkan merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi. Terdapat beberapa kemampuan dalam proses menafsirkan, diantaranya:

1. Kemampuan untuk memahami dan menginterpretasi berbagai bacaan dalam dan jelas.
2. Kemampuan untuk membedakan pembenaran atau penyangkalan suatu kesimpulan yang digambarkan oleh suatu data.
3. Kemampuan untuk menafsirkan berbagai data sosial.
4. Kemampuan untuk membuat batasan (kualifikasi) yang secara tepat ketika menafsirkan suatu data.
5. Mengekstrapolasikan *(ekstrapolation)*

Kemampuan pemahaman jenis ekstrapolasi ini memuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi, seperti membuat telaah tentang kemungkinan apa yang berlaku. Beberapa kemampuan dalam proses mengekstrapolasi diantaranya:

1. Kemampuan menarik kesimpulan dari suatu pernyataan yang eksplisit.
2. Kemampuan menggambarkan kesimpulan dan menyatakan secara efektif (mengenai batas data tersebut, menformulasikan kesimpulan yang akurat dan mempertahankan hipotesis).
3. Kemampuan menyisipkan satu data dalam sekumpulan data dilihat dari kecenderungannya.
4. Kemampuan untuk memperkirakan konsekuensi dan suatu bentuk komunikasi yang digambarkan.
5. Kemampuan menjadi peka terhadap faktor-faktor yang dapat membuat prediksi tidak akurat.
6. Kemampuan membedakan jenis nilai pertimbangan dan suatu prediksi.

 Jadi dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah suatu proses cara memahami konsep berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki atau mengintegrasi pengetahuan baru dengan skema yang sudah ada dalam pemikiran peserta didik dan hasilnya dapat menjelaskan atau mendefinisikan dan menginterperensikan suatu informasi dengan kemungkinan yang terkait menggunakan kata-kata sendiri. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang peserta didik dikatakan memahami adalah mengerti tentang sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri. Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan, yaitu: menerjemahkan *(translation)*, menginterpretasi *(interprertation)*, mengekstrapolasi (*extrapolation*).

1. Konsep

 Pengertian kosep menurut S. Hamid Husen (Sapriya, 2009, h. 43) Konsep adalah pengabstraksian dari sejumlah benda yang memiliki karakteristik yang sama. Selanjutnya More (Sapriya, 2009, h. 43) mengemukakan bahwa Konsep itu sesuatu yang tersimpan dalam benak atau pikiran manusia berupa sebuah ide atau sebuah gagasan. Konsep dapat dinyatakan dalam sejumlah bentuk konkrit atau abstrak, luas atau sempit, satu kata frase. Beberapa konsep yang bersifat konkrit misalnya: gunung, manusia, lautan, daratan, rumah, negara, dan sebagainya.

 Menurut Widodo dalam Setiawati (2013, h. 14) konsep adalah kemampuan untuk menandakan diskriminasi antara golongan-golongan objek dan sekaligus menandakan generalisasi dengan mengelompokan objek-objek yang mempunyai satu atau lebih ciri yang sama.

 Soedjadi (2000, h. 14) menyatakan bahwa konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata.

 Menurut Ruseffendi (2006, h. 165) konsep adalah ide abstrak yang memungkinkan kita mengelompokkan benda-benda (objek) ke dalam contoh dan non contoh.

 Rosser dalam Sagala (2010, h. 73) mengemukakan konsep adalah suatu abstrak yang mewakili suatu kelas objek-objek, kejadian-kejadian, atau hubungan-hubungan yang mempunyai atribut-atribut yang sama.

 Dari pengertian konsep telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep adalah ide abstrak untuk mengklasifikasikan objek-objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan dalam contoh bukan contoh, sehingga seseorang dapat mengerti suatu konsep dengan jelas.

1. Pemahaman Konsep

 Menurut Vestari dalam Anugrah (2013, h. 24) Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkap suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpetasi dan mampu mengaplikasikannya.

 Berdasarkan domain kognitif Bloom, mengemukakan pemahaman konsep merupakan tingkatan kedua. Pemahaman konsep didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari (Vestari dalam Anugrah, 2013, h. 23).

 Flavell dalam Syaiful Sagala (2010, h.72), menyatakan bahwa pemahaman konsep dapat dibedakan ke dalam beberapa dimensi diantaranya:

1. Atribut, setiap konsep mempunyai atribut berbeda, contoh-contoh konsep harus mempunyai atribut-atribut yang relevan.
2. Struktur, menyangkut cara terkaitnya atau tergabungnya atribut-atribut itu.
3. Keabstrakan, yaitu konsep-konsep dapat dilihat dan konkret, atau konsep-konsep itu tersendiri dari konsep-konsep lain.
4. Generalisasi atau keumuman yaitu bila diklasifikasikan, konsep-konsep dapat berbeda dalam posisinya.
5. Ketepatan yaitu suatu konsep menyangkut apakah ada sekumpulan atau aturan-aturan untuk membedakan contoh-contoh dari noncontoh suatu konsep.
6. Kekuatan *(power)* yaitu kekuatan suatu konsep oleh sejauh mana orang setuju bahwa konsep itu penting.

 Adapun indikator-indikator yang menunjukan pemahaman konsep menurut (Asep Jihad, dkk., 2008, h. 149), meliputi hal-hal:

1. Menyatakan ulang sebuah konsep
2. Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
3. Memberi contoh dan non contoh dari konsep
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi
5. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep
6. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu
7. Mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah

 Adapun indikator pemahaman konsep menurut Zulaihah dalam Anugrah (2013, h. 26) bahwa:

Pemahaman konsep adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan peserta didik mampu menyatakan ulang sebuah konsep, klasifikasi objek-objek kenampakan alam menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep, memberikan contoh dan noncontoh dari berbagai konsep, menyajikan konsep dalam berbagai representif, mengembangkan syarat perlu atau syarat suatu konsep, menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur, mengaplikasikan konsep dalam pemecahan suatu masalah.

 Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa pemahaman konsep adalah suatu proses cara memahami konsep berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki atau mengintegrasi pengetahuan baru dengan skema yang sudah ada dalam pemikiran peserta didik dan hasilnya dapat menjelaskan atau mendefinisikan dan menginterperensikan suatu informasi dengan kemampuan yang terkait menggunakan kata-kata sendiri dari ide abstrak untuk mengklasifikasi objek-objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan dalam contoh bukan contoh, sehingga seseorang dapat mengerti suatu konsep dengan jelas.

1. Keberagaman Budaya Indonesia

 Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang majemuk karena terdiri dari berbagai suku bangsa, adat istiadat, bahasa daerah, serta agama yang berbeda-beda. Keberagaman tersebut terdapat di berbagai wilayah yang tersebar dari sabang sampai merauke.

 Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai kebiasaan hidup yang berbeda-beda. Kebiasaan hidup itu menjadi budaya serta ciri khas suku bangsa tertentu. Demi persatuan dan kesatuan, seharusnya kita menyadari dan menghargai keberagaman tersebut sehingga dapat menjadi satu bangsa yang tangguh dengan semboyan “Bhineka Tunggal Ika”, kita jadikan keberagaman sebagai salah satu modal dasar dalam pembangunan.

 Penduduk Indonesia yang berjumlah lebih dari 200 juta orang terdiri atas berbagai suku bangsa. Jumlah suku bangsa di Indonesia ± 320 suku yang tersebar di berbagai daerah. Setiap suku bangsa memiliki adat istiadat, bahasa daerah, kesenian daerah, lagu daerah, rumah adat, senjata tradisional, dll.

 Negara Indonesia kaya akan keberagaman budaya daerah. Kebudayaan masing-masing daerah memiliki ciri-ciri khas yang membedakan daerah satu dengan daerah yang lainnya. Perbedaan budaya dapat memperkaya kebudayaan nasional. Dengan mempelajari kebudayaan daerah, persatuan dan kesatuan bangsa dapat diperkokoh. Keberagaman budaya di Indonesia tercermin dari berbagai bahasa daerah, kesenian daerah, makanan khas dan lainnya. (Suprihatin, 2013, h.27).

1. **Model Pembelajaran *Discovery Learning***
2. **Model pembelajaran**
3. Pengertian Pembelajaran

 Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya, proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. (Syah, 2013, h. 3).

 Belajar juga merupakan salah satu kebutuhan manusia yang penting dalam usahanya mempertahankan hidup dan mengembangkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Belajar menjadi kebutuhan yang penting karena dengan semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendorong pembaharuan dalam segala aspek kehidupan manusia, menuntut manusia untuk mengejar pembaharuan dan kemajuan itu. Upaya untuk mengejar hal tersebut harus dilakukan sendiri melalui suatu proses yang disebut belajar.

 Dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam wadah lembaga pendidikan formal yang dalam hal ini adalah sekolah, terdapat suatu aktivitas belajar dan mengajar, menyampaikan dan memberikan informasi/ pengetahuan antara pendidik (pengajar/guru) dan peserta didik (siswa). Proses dan tujuan dari kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan didesain oleh guru memperhatikan kondisi yang ada baik itu kondisi peserta didik, kemampuan pendidik dan lingkungan tempat proses tersebut berada.

 Istilah belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya.

 Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan belajar dan mengajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

 Menurut Darsono (2002, h. 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.

 Sedangkan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

 Arikunto (2006, h. 12) mengemukakan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar.

 Lebih lanjut Arikunto (2006, h. 4) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap.

 Dari berbagai pendapat pengertian pembelajaran di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematik dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

 Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/ media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi.

 Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum,  sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media. Demikian pula kunci pokok pembelajaran ada pada guru (pengajar), tetapi bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif sedang siswa pasif.

 Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran di mana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa.

1. Pengertian Model Pembelajaran

 Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. (Joyce, 1992, h. 4).

 Selanjutnya Joyce (1992, h. 5) mengatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

 Soekamto, dkk (dalam Trianto, 2013, h. 142) mengemukakan bahwa:

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

 Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat prosedur, rencana atau pola yang sistematis yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru atau para pengajar sebagai perancang bagi para pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. ***Discovery learning***
2. Pengertian *Discovery Learning*

 *Discovery* diartikan sebagai penemuan. Menurut Sund *discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Proses mental tersebut ialah mengamati, mencerna, mengerti, mengolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. (Roestiyah, 2001, h. 20).

 Dalam Konsep Belajar, sesungguhnya *discovery learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Bruner tentang kategorisasi yang nampak dalam *discovery*, bahwa *discovery* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut *sistem-sistem coding*. Pembentukan kategori-kategori dan *sistem-sistem coding* dirumuskan demikian dalam arti relasi-relasi (*similaritas & difference*) yang terjadi diantara obyek-obyek dan kejadian-kejadian (*events*).

 Selanjutnya menurut Bruner (Depdikbud, 2014, h. 29) penemuan adalah suatu proses, suatu jalan/cara dalam mendekati permasalahan bukannya suatu produk atau item pengetahuan tertentu.

 Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap peserta didik, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu peserta didik pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *discovery learning environment*, yaitu lingkungan dimana peserta didik dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar peserta didik dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

 Dengan demikian di dalam pandangan Bruner, mengatakan bahwa belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan. (Markaban, 2006, h. 9)

 Ciri utama belajar menemukan yaitu mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan, berpusat pada siswa, kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

 Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam model *discovery learning* menurut Bruner adalah hendaklah guru memberikan kesempatan kepada muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist, historin*, atau ahli matematika. Dan melalui kegiatan tersebut peserta didik akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

 Model pembelajaran berbasis penemuan atau *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri Cahyo (2013, h. 100).

 Sedangkan menurut Budiningsih (2005, h.43), model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

 Selanjutnya menurut Depdiknas (2013, h. 30), model *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dengan bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri.

 Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan), kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip. Dengan teknik tersebut, siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi. Pada intinya model pembelajaran *discovery learning* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* di mana guru menjadi pusat informasi menjadi *student oriented* siswa menjadi subjek aktif belajar.

 Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model mengajar yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat memahami konsep, arti dan hubungan sehingga pada akhirnya siswa akan dapat menemukan kesimpulannya sendiri dan memungkinkan para siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

1. Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

 Tujuan Pembelajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning)* menurut Depdikbud (2014, h. 28)yaitu:

1. Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.
2. Mendorong peserta didik untuk dapat menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari mudah diingat dan tidak mudah dilupakan peserta didik.
3. Mendorong peserta didik untuk belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, serta meramalkan (*extrapolate)* informasi tambahan yang diberikan.
4. Membantu peserta didik membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Melatih peserta didik belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri.
6. Manfaat Pembelajaran *Discovery Learning*

 Manfaat Pembelajaran Berbasis Penemuan *(Discovery Learning)* menurut Depdikbud (2014, h. 28)yaitu:

1. Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
2. Peserta didik memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat;
3. Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
4. Peserta didik yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
5. Metode ini melatih peserta didik untuk lebih banyak belajar sendiri.
6. Kelebihan dan Kelemahan Model *Discovery Learning*
7. Kelebihan Penerapan *Discovery Learning*

 Model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan. menurut Depdikbud (2014, h. 30), yaitu:

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan ketrampilan-ketrampilan dan proses-proses kognitif.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
3. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
4. Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
6. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan yang lainnya.
7. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
8. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tentu atau pasti.
9. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
10. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
11. Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
12. Mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
13. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik.
14. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
15. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
16. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa.
17. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
18. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.
19. Kelemahan Penerapan *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa kelemahan menurut Depdikbud (2013, h. 30-31), yaitu:

1. Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar.
2. Tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
3. Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar terhadap dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
4. Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, ketrampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
5. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
6. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.
7. Langkah-langkah Pembelajaran Discovery Learning

 Untuk dapat mengaplikasikan model discovery learning ini, dilakukan dalam dua tahap yaitu yang pertama yang harus dilakukan adalah mempersiapkan aplikasi tersebut dan tahap yang kedua adalah memperhatikan prosedur aplikasinya. Menurut Cahyo (2013, h. 248) untuk dapat mengaplikasikan model *discovery learning* yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Langkah Persiapan

 Dalam rangka mengaplikasikan model discovery learning di dalam kelas, seorang guru bidang studi harus melakukan beberapa persiapan terlebih dahulu. Berikut ini tahap perencanaan menurut Bruner (1969) di kutip Cahyo (2013, h. 248) sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan pembelajaran
2. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal,minat, gaya belajar, dan sebagainya)
3. Memilih materi pelajaran.
4. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik
6. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik
7. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.
8. Pelaksanaan Model *Discovery Learning*

 Menurut Depdikbud (2013, h. 31-32), dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

 **Gambar. 2.1**

 Gambar Pelaksanaan model *discovery learning*

(Depdikbud, h. 31-31)

1. *Stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsangan)

 Pertama-tama, pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Pada tahap ini, guru bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan. Stimulation pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

1. *Problem Statment* (pernyataan/identifikasi masalah)

 Setelah dilakukan *stimulation*, langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran. Kemudian dipilih salah satu untuk dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

1. *Data Collection* (pengumpulan data)

 Siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan data/ informasi sebanyak- banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menyatakan/ membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Kegiatan yang dilakukan bisa dengan membaca literature, mengamati obyek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.

1. *Data* *Processing* (pengolahan data)

 *Data processing* merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui membaca literatur, mengamati obyek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya, diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsir pada tingkat kepercayaan tertentu.

1. *Verification* (pembuktian)

 Menurut Bruner (Depdikbud, 2014, h. 31)*, verification* bertujuan agar proses belajar akan belajar dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

 Siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Verifikasi akan berjalan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya

1. *Generalization* (menarik kesimpulan)

 Tahap *generalization* menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, tentu saja dengan memperhatikan hasil verifikasi.

1. Interaksi Guru dan Siswa

 Dalam model *discovery learning*, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.

 Seorang guru dalam aplikasi model discovery learning harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar lebih mandiri. Bruner sebagaimana dikutip Budiningsih (2005, h. 47) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif maka guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

 Pada akhirnya, yang menjadi tujuan pada metode ini menurut Bruner dikutip (Cahyo, 2013, h. 230) adalah menjadikan siswa berperan seorang problem solver, seorang scientist, historin atau ahli matematika. Dengan kegiatan tersebut, siswa akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

1. Penilaian pada Model Pembelajaran *Discovery Learning*

 Dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning,* penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes dan nontes, sedangkan penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penilaiannya berupa penilaian kognitif, maka dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa dapat menggunakan nontes.(Depdikbud, 2014, h. 32).

1. **Hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti**
2. **Hasil Penelitian Lupita Nurfadilah 2013**

 Annisa Fithrianti adalah mahasiswi Universitas Pendidikan Indonesia Jurusan PGSD FIP UPI yang lulus pada tahun 2013, adapun judul skripsinya adalah “Implementasi Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Jayagiri Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2012-2013)”.

Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* disusun berdasarkan RPP yang telah dibuat pada setiap siklus. Setiap siklus tindakan, peneliti mempersiapkan bahan ajar yang disesuaikan dengan materi ajar. Di dalam rencana kegiatan inti pembelajaran, memuat penerapan/ cara penggunaan model *discovery learning* dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan sub materi yang diajarkan. Selanjutnya, untuk menunjang implementasi model pembelajaran agar lebih optimal, perlu adanya sarana dan prasarana yang dapat mendukung pelaksanaan model pembelajaran ini.
2. Penerapan atau implementasi model pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini menunjukan kenaikan, hal ini didasarkan pada hasil observasi guru yang dilaksanakan. Observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru setiap siklusnya meningkat dengan perolehan pada siklus I yaitu 83, 33, dengan kategori baik, pada siklus II 86, 11, masih dengan kategori baik dan pada siklus III yaitu 94,44 dengan kategori baik sekali. Kategori didasarkan pada pengkategorian menurut Sudjana. Ini menandakan bahwa cara pengimplementasian yang dituangkan dalam RPP sudah baik.
3. Hasil respon siswa terhadap penggunaan model *discovery learning* cukup baik. Dari hasil angket yang diperoleh, dengan persentase 94,1% siswa menyatakan Ya menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model *discovery learning*. Sedangkan sisanya yaitu sebesar 5,9% menyatakan tidak suka dengan menggunakan model *discovery learning.* Keefektifan siswa setelah menyampaikan materi disampaikan dengan menggunakan model *discovery learning* dalam setiap siklus juga mengalami peningkatan.
4. Kendala yang dihadapi peneliti selama tindakan dilaksanakan adalah berupa pengkondisian dalam mengelompokkan peserta didik. Kemudian siswa cenderung asik mengobrol dengan teman sekelompoknya. Kendala yang dihadapi seperti waktu yang digunakan melebihi atau bahkan kurang dari ketentuan. Ini disebabkan kurangnya persiapan guru dalam mengatur perencanaan sebelum tindakan dilaksanakan serta terburu-burunya guru dalam melakukan pembahasan materi.
5. Hasil belajar dengan menggunakan model *discovery learning* pada siklus I sampai dengan siklus III menunjukkan nilai rata-rata siswa yang terus meningkat. Yaitu perolehan nilai rata-rata siklus I sebesar 53,3, Sklis II sebesar 69,72 sedangkan siklus III mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83,01. (Nurfadilah, 2013, h. 105).
6. **Hasil Penelitian Anita Anggraeni Tahun 2012**

Anita Anggraeni adalah mahasiswi Universitas Pendidikan Indonesia Jurusan PGSD FIP UPI yang lulus tahun 2012, adapun judul skripsinya adalah “Penggunaan Media Audiovisual Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tata Surya (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VI SDN Rawalat Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor dalam Pembelajaran IPA)”.

 Adapun hasil penelitiannya berdasarkan hasil PTK pada pembelajaran IPA mengenai konsep tata surya dengan menggunakan media audiovisual diperoleh kesimpulan bahwa media tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari:

1. Peningkatan pemahaman dari hasil tes tertulis setiap siklus. Pada siklus I perolehan rata-rata pre tes I siswa diperoleh nilai 49,6 setelah diberi tindakan diperoleh nilai rata-rata post tes I 60,4 atau mengalami kenaikan dari pre tes sebanyak 21,8%. Siklus II diperoleh nilai rata-rata pre tes 51,9 setelah diberi tindakan nilai rata-rata post tes 2 yaitu 68,5 atau mengalami kenaikan dari hasil pre tes sebesar 32%. Dari hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap siklus terus meningkat, hal ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan media audio visual video dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep system tata surya.
2. Respon siswa secara umum baik, hal tersebut ditunjukkan oleh tingkat partisipasi siswa yang cukup tinggi, dan berdasarkan data hasil angket siswa menunjukkan bahwa pada umumnya siswa menyukai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
3. Kendala yang dihadapi peneliti selama tindakan dilaksanakan adalah berupa pengkondisian dalam mengelompokkan peserta didik. Kemudian siswa cenderung asik mengobrol dengan teman sekelompoknya. Kendala yang dihadapi seperti waktu yang digunakan melebihi atau bahkan kurang dari ketentuan. Ini disebabkan kurangnya persiapan guru dalam mengatur perencanaan sebelum tindakan dilaksanakan serta terburu-burunya guru dalam melakukan pembahasan materi.
4. Pemahaman konsep siswa meningkat dengan penggunaan media audiovisual video pada siklus I sampai dengan siklus III menunjukkan nilai rata-rata siswa yang terus meningkat. Yaitu perolehan nilai rata-rata siklus I sebesar 52,6, Siklus II sebesar 67,80 sedangkan siklus III mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82,01. (Anggraeni, 2012, h. 98)
5. **Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Keberhasilan proses pembelajaran tidak lepas dari ketepatan pemilihan model pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kompetensi siswa.

 Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan), kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip. Dengan teknik tersebut, siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi. Pada intinya model pembelajaran *discovery learning* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* di mana guru menjadi pusat informasi menjadi *student oriented* siswa menjadi subjek aktif belajar.

 Pemahaman konsep adalah suatu proses cara memahami konsep berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki atau mengintegrasi pengetahuan baru dengan skema yang sudah ada dalam pemikiran peserta didik dan hasilnya dapat menjelaskan atau mendefinisikan dan menginterperensikan suatu informasi dengan kemampuan yang terkait menggunakan kata-kata sendiri dari ide abstrak untuk mengklasifikasi objek-objek yang biasanya ditanyakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan dalam contoh bukan contoh, sehingga seseorang dapat mengerti suatu konsep dengan jelas.

 Rendahnya pemahaman konsep siswa kelas IV B SDN Cirateun Kulon disebabkan karena beberapa faktor yaitu siswa tidak memahami konsep materi yang diberikan oleh guru, masih banyak siswa yang belum memiliki keberanian dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan, saat mengerjakan latihan ada beberapa siswa yang tidak tuntas menyelesaikan soal latihan sehingga berdampak buruk pada hasil belajar yang dicapai peserta didik.

 Dari permasalahan di atas, munculah sebuah pemikiran untuk menerapkan Model *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang keberagaman budaya Indonesia. Dalam mengaplikasikan Model *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Pembelajaran dengan model discovery learning menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih aktif dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, mana penulis akan menjelaskannya dalam gambar sebagai berikut:

Guru:

Belum menggunakan Model Discovery Learning

Siswa:

Rendahnya pemahaman konsep tentang keberagaman budaya Indonesia

Kondisi Awal

Siklus I :

Penyesuaian proses pembelajaran dengan menggunakan model Discovery Learning. 50% pemahaman konsep siswa tentang keberagaman budaya Indonesia meningkat

Pendidik:

Penggunaan Model Discovery Learning

Tindakan

Siklus II :

Pelaksanaan evaluasi dan refleksi siklus I dengan menggunakan kembali model Discovery Learning. 80% pemahaman konsep siswa tentang keberagaman budaya Indonesia meningkat

Diduga memalui model *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang keberagaman budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri Cirateun Kulon Kota Bandung

Tindakan Akhir

**Gambar. 2.2**

**Kerangka Berfikir Model *Discovery Learning dalam bentuk bagan Penelitian Tindakan Kelas menurut Zainal Aqib (2006, h. 12)***

1. **Asumsi dan Hipotesis**
2. **Asumsi**

Asumsi merupakan kalimat pernyataan awal dari sebuah penelitian. Suatu hal yang di yakini kebenarannya oleh peneliti adalah asumsi atau anggapan dasar harus di rumuskan secara jelas, Arikunto (2008, h. 61). Selaras dengan pernyataan tersebut, Sukmadinata (2008, h. 305) menyatakan bahwa:

“Asumsi merupakan titik pangkal dalam penelitian skripsi, tesis dan disertasi. Asumsi dapat berupa teori, evidensi atau pemikiran peneliti sendiri yang tidak perlu dibuktikan lagi kebenarannya minimal dengan masalah yang diteliti. Asumsi merupakan landasan hipotesis dan di rumuskan dalam kalimat deklaratif”.

 Adapun asumsi dalam penelitian ini yaitu pemahaman konsep keberagaman budaya Indonesia akan meningkat secara maksimal apabila guru benar-benar menguasai kelas dan menguasai jalannya pembelajaran. Untuk mewujudkan semua itu harus menguasai model pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran di kelas tidak lagi monoton, menghilangkan stigma negatif dalam pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja. Oleh karena itu dengan menggunakan model *Discovery Learning* diharapkan guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV B SD Negeri Cirateun Kulon Kota Bandung.

1. **Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, dapat dijelaskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Melalui Penerapan Model Discovery Learning dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Tematik di SDN Cirateun Kulon”.

 Adapun lebih jelasnya hipotesis tindakan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV B SDN Cirateun Kulon.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV B SDN Cirateun Kulon.
3. Pemahaman Konsep siswa tentang Keberagaman Budaya Indonesia pada pembelajaran tematik meningkat setelah menggunakan model *discovery leraning*.