Kondisi pembelajaran IPS saat ini masih banyak guru yang memakai model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Model ceramah ini lebih kepada guru sebagai pusat informasi (teacher centre), sedangkan siswa sebagai pendengar saja, yaitu untuk mengasah siswa berpikir kritis dan berpikir kreatif Secara sederhana IPS ada yang mengartikan sebagai studi tentang manusia yang dipelajari oleh anak didik ditingkat sekolah dasar dan menengah.

Dalam pelaksanaanya, tujuan utama dalam sebuah proses belajar adalah apa yang dikerjakan hari ini akan berguna dalam kehidupan yang akan datang. Untuk menjadikan hal ini perlu adanya kerja sama antar pihak baik dari lingkungan sekitar, teman sebaya dan guru. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada satu metode saja yang digunakan dalam setiap mata pelajaran, dengan penerapan berbagai metode yang bisa menunjang ke dalam proses pembelajaran berlangsung itu harus digunakan oleh guru agar siswa tidak bosan dan jenuh dalam hal ini peneliti mencoba untuk menggunakan model *Discovery Learning* yang menitik beratkan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dengan atau tanpa bantuan guru. Model *discovery learning*, para siswa diberi bimbingan singkat untuk menemukan jawabannya. Harus diusahakan agar jawaban atau hasil akhir itu tetap ditemukan sendiri oleh siswa.

Dalam setiap pembelajaran memiliki kesulitan tersendiri, Berdasarkan hasil observasi sementara yang penyusun lakukan dikelas IV SDN Babakan Sondari 01 terindentifikasi masalah-masalah dalam pembelajarannya diantaranya kurangnya tanggung jawab secara bersama-sama, memiliki kemandirian yang tinggi sehingga menyebabkan kurang dalam bekerjasama, kurang berani dalam menyampaikan pendapatnya sehingga cenderung mengerjakan sesuatunya sendiri, dan kurang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga peserta didik kurang bisa melakukan, mengerjakan,dan menghasilkan sesuatu yang kreatif. Dalam hal ini pembelajaran IPS pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di kelas IV semester I yang dialami oleh siswa kelas IV SDN BABAKAN SONDARI 01 Kab Bandung, yang dalam satu kelas terdiri dari 39 siswa diantaranya 22 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki, dalam satu kelas hanya sebagian orang siswa perempuan dan laki-laki yang mampu memahami materi sedangkan siswa yang lainnya kurang memahami materi tersebut.

Kenyataan yang dihadapi saat ini adalah masih banyak kesulitan yang dihadapi oleh sekolah terutama guru kelas yang memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran IPS, pendidik harus mencermati adanya perubahan cara belajar peserta didik. Kemudian pendidik harus kreatif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan memilih model yang tepat dan merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya Medel *Discovery Learning* ini diharapkan dapat memahami solusi dalam proses pembelajaran berlangsung.

Diharapkan dengan menggunakan model ini dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran, oleh karena itu peneliti memilih model *Discovery Learning* dari sekian banyak model yang disungguhkan dalam pembelajaran IPS karena menilai bahwa model *Discovery Learning* cocok jika digunakan dalam materi itu, dimana Keragaman Suku Bangsa dan Budaya syarat akan kondisi masyarakat. Yang sesungguhnya dan peneliti melihat juga kondisi yang ada didalam lapangan bahwa tidak banyak siswa yang paham betul akan materi tersebut.

Proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada hafalan dan latihan penguasaan soal-soal ujian. Namun proses pembelajaran, diarahkan pada pembentukan semangat, motivasi, kreativitas, keuletan, kepercayaan diri, dan yang paling penting adalah pembentukan kesadaran, disiplin, tanggung jawab, dan budaya belajar yang baik. Proses pembelajaran yang demikian dikembangkan sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, kebutuhan, karakteristik, dan gaya belajar peserta didik.

Terkait dengan hal tersebut, kami akan membahas sebuah model pembelajaran yang sekiranya dapat mewujudkan tujuan dari proses pembelajaran seperti yang diharapkan. Model tersebut yaitu *discovery learning* yang merupakan salah satu metode yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi-materi dalam proses pembelajaran, model pembelajaran ini juga dapat digunakan guru untuk menjembatani cara siswa menguasai materi pembelajaran dengan penanaman nilai karakter serta peengembangan kreativitas yang seharusnya diterapkan oleh peserta didik.

Secara sederhana, model *discovery learning* dapat diartikan sebagai cara penyajian pelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dengan atau tanpa bantuan guru. Model *discovery learning*, para siswa diberi bimbingan singkat untuk menemukan jawabannya. Harus diusahakan agar jawaban atau hasil akhir itu tetap ditemukan sendiri oleh siswa

Kata penemuan sebagai metode mengajar merupakan penemuan yang dilakukan oleh siswa. Siswa menemukan sendiri sesuatu yang baru, ini tidak berarti yang ditemukannya benar-benar baru. Metode penemuan merupakan komponen dari suatu bagian praktik pendidikan yang seringkali diterjemahkan sebagai mengajar heuristik, yakni suatu jenis mengajar yang meliputi metode-metode yang dirancang untuk meningkatkan rentangan keaktifan siswa yang lebih besar, berorientasi kepada proses, mengarahkan pada diri sendiri, mencari sendiri, dan refleksi yang sering muncul sebagai kegiatan belajar. Metode penemuan adalah poses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud adalah mengamati, mencerna, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur dan membuat kesimpulan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka penulis ingin mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul **PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS** Penelitian tindakan kelas pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kelas IV SDN Babakan Sondari 01 Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung.

1. **IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul ini. Adapun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. siswa kurang memiliki tanggung jawab bersama-sama.
2. Siswa kurang saling berkontribusi untuk bekerjasama.
3. siswa kurang mengerahkan kemampuannya secara maksimal.
4. siswa kurang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
5. siswa kurang berani menyampaikan pendapat.
6. siswa kurang mempunyai inisiatif.
7. siswa kurang senang mencari pengalaman baru.
8. kurangnya rasa kemandirian yang tinggi sehingga siswa kurang kreatif.
9. **RUMUSAN MASALAH dan PERTANYAAN PENELITI**

Berdasarkan latar belakang peneliti ini maka penyusun membatasi masalah sebagai berikut bahwa dengan **“Penggunaaan model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan Kerjasama dan Kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS”**

Untuk memudahkan penelitian ini, maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan kreativitas siswa di kelas IV SDN Babakan Sondari 01 ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan kreativitas siswa di kelas IV SDN Babakan Sondari 01 ?
3. Bagaimana peningkatan kerjasama siswa sesudah melakukan model pembelajaran *discovery learning* ?
4. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa sesudah melakukan model pembelajaran *discovery learning* ?
5. **TUJUAN PENELITIAN**
6. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kerjasama dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS materi Keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV SDN Babakan Sondari 01 dengan menggunakan model *discovery learning*.

1. Tujuan Khusus

Secara khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah ingin meningkatkan rasa ingin tahu, kerjasama dan kreatif siswa dikelas IV SDN Babakan Sondari 01. Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan dari model *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan kreativitas siswa.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan dari model *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan kreativitas siswa.
3. Untuk mengetahui hasil dari model *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan kreativitas siswa.
4. **MANFAAT PENELITIAN**

Bahwa model *discovery learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kerjasama dan kreatif pada siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembanding dalam menentukan model yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan serta sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

1. Manfaat Teoritis

Metode *Discovery Learning* yang digunakan oleh peneliti dimaksudkan agar siswa merasakan suasana pembelajaran yang berbeda agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa mendapatkan pemahaman dalam pembelajaran secara maksimal.

Penelitian ini diharapkan dapat mutu suatu pengajaran disekolah yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional kita, sehingga tujuan nasional pendidikan yang pernah dicanangkan akan dapat dicapai.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi pendidik : Dapat memberikan informasi mengenai salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sosial guna meningkatkan kompetensi guru
3. Bagi peserta didik : Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya dengan menggunakan model discovery learning
4. Siswa dapat bersikap aktif dalam kegiatan pembelajaran
5. Siswa dapat aktif bertanya dan mengutarakan pendapatnya
6. Siswa dapat mencari informasi terhadap berbagai sumber belajar
7. Meningkatkan minat membaca yang dimiliki siswa
8. Meningkatkan sikap kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran
9. Bagi Sekolah Dasar Negeri Babakan Sondari 01 : Hasil penelitian ini dapat menambah informasi dan wawasan mengenai pembelajaran IPS dan dapat mengembangkan materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya dengan menggunakan model *discovery learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu, kerjasama dan kreatif siswa disekolah.
10. Bagi Program Studi PGSD : Menambah wawasan bagi mahasiswa untuk menghadapi profesi sebagai guru SD kelak.
11. **DEFINISI OPERASIONAL**

Agar tidak menimbulkan kesalah pahaman tentang istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka istilah tersebut perlu dijelaskan. Adapun istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Pengertian Model *Discovery Learning***

Menurut Sund (2001:20) *discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sessuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksudkan dengan proses mental tersebut antara lain ialah : mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Kemudian definisi dari model *Discovery Learning* sebagai proses pembelajaran yang terjadi dimana siswa mengorganisasi sendiri atau dapat kita katakan dengan student cantered.

1. **Pengertian Kerjasama**

Bowo dan Andy (2007:50-51), menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan kerjasama harus tercapai keuntungan bersama Pelaksanaan kerjasama hanya dapat tercapai apabila diperoleh manfaat bersama bagi semua pihak yang terlibat di dalamnya (win-win). Apabila satu pihak dirugikan dalam proses kerjasama, maka kerjasama tidak lagi terpenuhi. Dalam upaya mencapai keuntungan atau manfaat bersama dari kerjasama, perlu komunikasi yang baik antara semua pihak dan pemahaman sama terhadap tujuan bersama.

Manusia sebagai mahluk sosial pada dasarnya tidak dapat hidup sendiri, manusia selalu membutuhkan bantuan oranglain. Khususnya jika ingin mencapai tujuan tertentu yang tidak dapat dicapai seorang diri. Salah satu jalan mencapai tujuan tersebut adalah dengan bekerjasama

Secara harfiah dalam Bahasa inggris kerjasama disebut juga sebagai *cooperation*. Adapun pengertian kerjasama sebagai berikut:

1. Sebagai tindakan atau bekerjasama untuk mencapai tujuan atau keuntungan bersama
2. Bantuan aktif dari orang/organisasi/kelompok lain ( entah itu banyak atau sedikit)
3. Kerjasama dalam pandangan ekologis berarti interaksi saling menguntungkan antara organisme hidup dalam sebuah wilayah terbatas.
4. **Pengertian Kreativitas**

Menurut Suratno (2005:24), kreativitas adalah suatu aktivitasimajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdayauntuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Kajian literature menunjukan bahawa terdapat berbagai definisi mengenai istilah kreativitas. Banyak pakar yang memandang kreativitas sebagai suatu bentuk pemikiran (mental), sementara beberapa kalangan menganggapnya sebagai upaya menghasilkan suatu produk.

Pembahasan mengenai definisi kreativitas tersebut menunjukan adanya keragaman perspektif mengenai aktivitas. Keragaman tersebut memberikan tantangan terkait pemaknaan terhadap bagaimana upaya mengembangkan berpikir kreatif siswa. Walaupun beragam definisi setidaknya dapat disimpulkan dasar dari pembelajaran berbasis kreativitas: 1) setiap siswa memiliki potensi untuk kreatif dan 2) kreativitas berkenaan dengan upaya memadukan komponen yang belum padu menjadi lebih bermakna.

Dapat di tarik kesimpulan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude*maupun*non aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dengan model *Discovery learning* memudahkan anak dalam berpikir secara kritis.