perubahan tingkah laku seseorang secara keseluruhan yang didapat dari latihan atau pengalaman dari lingkungan formal atau nonformal yang berlangung sepanjang hayat.

Berbicara masalah pembelajaran, sagala (2007: 61) menjelaskan “ pembelajaran adalah proses kumunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.”

Menurut Corey (dalam sagala, 2007: 61) mengatakan “ pembelajaran adalah suatu proses dinamika lingkungan seseorang secara disengaja dikelola kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.”

Sudjana (2004:28) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematik dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan pendidik secara sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* dan dikelola kondisi-kondisi khusus.

1. Macam-macam model pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar didalam kelas seorang guru harus memiliki model-model pembelajaran, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efesien, agar tujuan pembelajaran dapat tecapai sesuai yang diinginkan. Berikut ini adalah macam-macam model yang dipakai dalam proses belajar mengajar didalam kelas yaitu :

1. ***Problem Based Learning***

Menurut gayahidupalami.wordpress.com/pendidikan/problem-based-learning/yang diunduh pada tanggal 14 mei 2015 jam 20.00 *problem based learning (PBL)* atau pembelajaran yang berbasis masalah (PBM) adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan.

1. ***Project based learning***

Menurut (yudipurnama.wordpres.com/category/project-based-learning/) yang diunduh pada tanggal 14 mei 2015 jam 21.00 Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran kontekstual yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Sebagaimana layaknya pendekatan kontekstual, PBL, harus melibatkan tujuh pembelajaran efektif yaitu: kontruktivisme, menemukan,bertanya, komunitas belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian otentik.

1. **Model *Discovery Learning***

Dari beberapa model yang ada diatas penyusun menjadikan model *Discovery learning* menjadi model yang digunakan untuk meningkatkan kerja sama dan kreativitas peserta didik.

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. Dalam pembelajaran *Discovery* ( penemuan ), kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menemukan konsep-konse 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.

Sedangkan menurut Budiningsih (Cahyo, 2013: 110), metode *discovery learning* adalah memahami konsep, arti dan hubungan, melalui proses intutif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* sendiri terjadi apabila individu terlibat, terutama dalam penggunaan prose mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui proses mental, yakni, observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi.

Prinsip belajar yang tampak jelas dari model pembelajaran ini adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final melainkan melalui proses aktif. Dalam hal ini, siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui ditunjukan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (kontruktif) apa yang mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Pada intinya, model pembelajaran *discovery learning* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif.

1. **Pengertian *Discovery Learning***

Pengertian *discovery learning* menurut Jerome Bruner (2014: 281) adalah model belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Hal yang menjadi dasar ide Jerome Bruner adalah pendapat dari piaget yang mengatakan bahwa anak harus berperan secara aktif di dalam dalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *Discovery Learning* yaitu murid mengorganisasikan bahan yang di pelajari dengan suatu bentuk akhir.

Menurut Bruner dalam Arends (2008: 186), *Discovery Learning* merupakan sebuah metode pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu , kebutuhan dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui personal *Discovery Learning* (penemuan pribadi).

Menurut Wilcox dalam Hosanan (2014: 281), dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengamatan dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Menurut Sund dalam <http://ofiick.blogspot.com/2012/11/m0del-pembelajaran-penemuan-terbimbing.html>. model pembelajran penemuan terbimbing (*Discovery learning*) adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksud dengan proses mental antara lain ialah : mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dalam teknik ini siswa dibiarkan untuk menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya sebagai fasilitator dan membimbing apabila diperlukan atau apabila ada yang dipertanyakan.

1. **Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning***

Bell dalam Hosnan (2014: 284) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate)* informasi tambahan yang diberikan.
3. Siswa juga belajar merumuskan strategi Tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan Tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
6. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitass baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.
7. **Keunggulan dan Kelemahan Model *Discovery Learning***
8. Keunggulan Model *Discovery Learning*

Hosnan (2014: 287) beberapa keunggulan metode pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya
2. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (*problem solving)*
3. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan *transfer*
4. Strategi ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
6. Strategi ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
7. Berpusat pada peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan, bahkan guru pun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai penelitian di dalam situasi diskusi.
8. Membantu peserta didik menghilangkan *skeptisme* (keragu-raguan) karena mempengaruhi pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
9. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik
10. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru
11. Mendorong peserta didik berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri
12. Mendorong peserta didik berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
13. Memberikan keputusan yang bersifat *intrinsic*.
14. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
15. Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil
16. Proses belajar meliputi sesame aspeknya peserta didik menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
17. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa
18. Menimbulkan rasa puas bagi siswa. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
19. Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
20. Dapat meningkatkan motivasi
21. Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik.
22. Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
23. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.
24. Melatih siswa belajar mandiri.
25. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
26. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Berikut ini adalah beberapa kelemahan metode pembelajaran *Discovery Learning* Hosman (2014: 288):

1. Guru merasa gagal mendekati masalah dan adanya kesalah pahaman antara guru dengan siswa
2. Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru, ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak, dan sering kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak memberi motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik.
3. Menyita pekerjaan guru
4. Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan
5. Tidak berlaku untuk semua topik.
6. Berkenaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama daripada ekspositori.
7. Kemampuan berfikir rasional siswa yang masih terbatas.
8. Kesukaan dalam menggunakan factor subjektivitas, terlalu cepat pada suatu kesimpulan.
9. Factor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran lama.
10. Tidak semua siswa dapat meningkat pembelajaran dengan cara ini, di lapangan beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
11. Tidak semua topic cocok disampaikan model ini. Umumnya topic-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan model penemuan.
12. **Langkah-langkah Persiapan Strategi *Discovery Learning***

Berikut adalah ungkapan Hosnan (2014: 289) mengenai langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning*  di kelas, sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan pembelajaran
2. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
3. Memilih materi pelajaran yang akan dipelajari.
4. Menentukan topic-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 topic-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enektif, ikonik sampai simbolik.
7. Melakukan penilaian proses dari hasil belajar peserta didik.
8. **Prosedur Aplikasi Strategi *Discovery Laerning***

Menurut Syah dalam Hosnan (2014: 289) dalam mengaplikasikan metode *Doscovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan). Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
2. Problem *statement* (pernyataan/ identifikasi masalah). Setelah dilakukan stimulation langkah selanjutya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).
3. Data *collection* (pengumpulan data). Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidak hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection)* berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.
4. Data *processing* (pengolahan data). Data processing merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Data processing disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan penegetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.
5. *Verification* (pentahkikan/pembuktian). Bertujuan agar proses belajar akan berjalan 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.
6. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Tahap *generalitation*/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Atau tahap dimana berdasarkan hasil verifikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu. Akhirnya dirumuskannya dengan kata-kata prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.
7. **Pembelajaran IPS**
8. **Pengertian IPS**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat luas, yaitu lingkungan Negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajarai IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang disiplin- disiplin ilmu manusia. Untuk memperoleh gambaran yang lebih luas tentang IPS, maka penting untuk dikemukakan beberapa pengertian IPS menurut para ahli.

Nursid Sumaatmadja (Supriatna, 2008:10) mengemukakan bahwa:

"Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya”. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Sedangkan menurut Leonard (Kasim, 2008:4) mengemukakan bahwa IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa / kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, Negara dan dunia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-displin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.

1. **Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial pada kehidupan.

Menurut Nursid Sumaatmadja (2005 :10), pembelajaran IPS bertujuan membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan Negara.

Melalui pembelajaran IPS, anak didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental-intelektualnya menjadi warga Negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilan-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Seperti yang dikemukakan oleh Abdul Azis dalam (<http://azisgr.blogspot.com/2009/05/problematika-pembelajaran-ips-sd.html>), dalam pembelajaran IPS kelas tinggi ada beberapa kesulitan yang dialami oleh siswa, dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1) Siswa kurang dapat mengembangkan nilai dan sikap dalam kehidupan seharihari.

2) Pengajaran IPS dilaksanakan dalam waktu yang terbatas, sehingga tidak mungkin dapat memperkenalkan seluruh nilai- nilai kehidupan manusia kepada siswa.

Tujuan IPS diajarkan di SD tentu saja harus dikaitkan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tantangan-tantangan kehidupan yang akan dihadapi anak. Berkaitan dengan hal tersebut, kurikulum 2004 untuk tingkat satuan SD menyatakan bahwa, Pengetahuan Sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2004), bertujuan untuk :

1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegraan, pedagogis, dan psikologis.

2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, *inquiry*, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.

3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

4) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Menurut Fenton dalam A. Dakir et al (2002:9) dikemukakan ada 3 tujuan utama IPS yaitu :

a. Mempersiapkan anak didik menjadi warga Negara yang baik.

b. Mengajar anak didik berkemampuan berpikir.

c. Agar anak dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.

Melihat pada rumusan di atas nampak bahwa IPS di Indonesia secara konseptual telah mencoba menganut pendekatan integrative yang mencakup paling tidak ilmu-ilmu sosial yang pokok bahkan juga ilmu budaya dan filsafat.

Hal itu dengan sendirinya akan menuntut pendekatan-pendekatan dan pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam memilih metode belajar guna membantu siswa mencapai tujuan-tujuan tersebut.

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Kelas IV SD**

Materi IPS digali dari berbagai aspek kehidupan praktis sehari- hari di masyarakat. Oleh karena itu, menurut Mulyono dalam Depdiknas (2008 :26), pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan.

Sedangkan Hamid Hasan, dalam Etin Solihatin (2007:14) mengatakan pembelajaran IPS merupakan fusi dari berbagai disiplin ilmu. Pembelajaran IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Ada 5 macam sumber materi IPS menurut Hidayati, dkk (2008 :26), antara lain :

1) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.

2) Kegiatan manusia, misalnya; mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.

3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.

4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimuali dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokohtokoh dan kejadian-kejadian yang besar.

5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Dalam pembelajaran IPS kelas IV terdapat beberapa macam pokok bahasan yang perlu dipahami oleh anak. Pada penelitian ini peneliti mengkaji pokok bahasan ”Keragaman Suku Bangsa dan Budaya”. Karena pada pokok bahasan ini terdapat beberapa konsep abstrak yang penting dan perlu dipahami oleh siswa, oleh karena itu peneliti merasa pada pokok bahasan ini terasa sulit dipahami oleh siswa jika hanya menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat. Maka dari itu peneliti menerapkan metode pembelajaran inovatif dalam membelajarkan materi tersebut, dengan tujuan agar siswa mudah memahami sehingga dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Tujuan IPS**

Mata pelajaran IPS disekolah dasar marupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memilki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah :

a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

b. Memilki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

c.    Memilki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

d.   Memilki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Sedangkan menurut Diah Harianti (2006:9) mengatakan bahwa tujuan utama dari Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai- nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu- ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah- masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model- model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu- isu dan masalah- masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa mampu memahami gejala lingkungan alam dan kehidupan di muka bumi, cirri khas satuan wilayah serta permasalahan yang dihadapi sebagai akibat adanya saling pengaruh antara manusia dan lingkungannya.

1. **Kerja Sama**

Sargent dalam Santosa (1992:29) menyatakan bahwa kerjasama merupakan usaha terkoordinasi di antara anggota  kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama. Lebih lanjut Santosa (1992: 29-30) menyatakan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial di mana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.

Manusia sebagai mahkuk sosial pada dasarnya tidak dapat hidup sendiri. Manusia selalu membutuhkan orang lain. Khususnya bila ingin mencapai tujuan tertentu yang tidak dapat dicapai seorang diri. Salah satu jalan mencapai tujuan tersebut adalah dengan kerja sama.

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

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

Pengertian kerjasama merurut para ahli, dikutip dari Gede Yudi Henrayana, (2005:86) kerjasama didefinisikan oleh para ahli sebagai berikut:

1. H. Kusnadu mengartikan kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu.
2. Zainudin memandang kerjasama sebagai kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain yang tercermin dalam suatu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai, dan adanya norma yang mengatur. Makna kerjasama dalam hal ini adalah kerjasama dalam konteks organisasi, yaitu kerjasama antar anggota organisasi untuk mencapai tujuan organisasi.

Bowo dan Andy (2007:50-51) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan kerjasama harus mencapai keuntungan bersama, pelaksanaan kerjasama hanya dapat tercapai apabila diperoleh manfaat bersama bagi semua pihak.

1. **Pengertian Kerjasama**

Pada dasarnya tidak ada manusia yang dapat hidup sendiri. Manusia adalah mahluk sosial, yaitu manusia yang slalu membutuhkan orang lain disisinya sehingga mau atau tidak mau mereka akan saling berhubungan satu sama lain. Meski hubungan itu tidak selalu baik, namun banyak manusia menempatkan hal ini sebagai hal yang terpenting dalam hidup mereka. Salah satu fitrah manusia sebagai mahluk sosial adalah kerjasama. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:55) definisi dari kerjasama adalah melakukan (melaksanakan) suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan atau ditangani oleh 2 orang (pihak) atau lebih. Sedangkan menurut Yudha (2005:39) didalam bukunya menjelaskan bahwa kerjasama *(cooperative)* adalah sebuah kondisi dimana satu orang dengan orang lainnya saling mendekat untuk mengurus sebuah kepentingan dan tujuan bersama-sama. Lebih lanjut menurut Santosa (2004:22) Kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erar dengan tujuan anggota yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan.

Dari ketiga pendapat maka dapat diambil makna didalam kerjasama didapati adanya sifat ketergantungan dari manusia yang satu dengan manusia yang lainnya untuk memungkinkan dan mengharuskan setiap orang atau kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain dan kelompok. Proses timbulnya kerjasama adalah apabila individu menyadari bahwa mereka mempunyai tujuan atau kepentingan yang sama dan pada saat bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian diri untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Bentuk kerjasama dapat dijumpai pada semua kelompok orang dan kelompok usia. Sejak masa kanak-kanak, kebiasaan kerjasama antara satu orang dengan lainnya sudah diajarkan dalam kehidupan keluarga. Berger (Tedjasaputra 2001:32) mengemukakan beberapa kegiatan bermain pada anak di dalam bukunya, Berger menyebutkan bahwa pada usia pra sekolah, anak memasuki tahap *Sosial Play* atau bermain bersama, yang merupakan tonggak penting dalam perkembangan sosial anak. Kegiatan bermain sosial ditandai dengan adanya interaksi dengan orang lain disekitar anak , sehingga akhirnya anak mampu terlibat aktif bekerjasama dalam bermain. Tidak ada manusia yang sempurna dan tidak ada manusia yang dapat hidup sendiri, setiap orang perlu bekerjasama dengan sesamanya. Kerjasama memeliliki dua macam jenis yang dapat ditinjau dari kedudukan atau status pelaku kerjasama.

1. **Jenis-jenis Kerjasama**

Menurut Yudha (2005:42) ada dua jenis kerjasama yang ditinjau sesuai dengan kedudukan atau status pelaku kerjasama setara dan kerjasama tak setara. Kerjasama serara maksudnya adalah kerjasama yang terjadi antara orang-orang yang memiliki posisi yang sama. Contoh kerjasama setara adalah seperti yang peneliti lakukan bersama dengan anak didik dikelompok B1 TK Pertiwi 1 Karang Pucung Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas. Posisi peneliti sebagai guru didalam penelitian adalah sebagai perancang program kegiatan dan anak didik di sekolah tempat pelaksanaan peneliti membutuhkan kegiatan tersebut untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak didik yang dirasa kurang berkembang. Selanjutnya kerjasama tak setara ialah pola kerjasama yang dilakukan oleh antar orang yang berbeda posisi namun saling membutuhkan untuk kepentingan masing-masing dari mereka anggota kelompoknya. Contoh dari kerjasama tak setara adalah kerjasama antara pemilik sekolah dengan guru sebagai pelaksana dilapangan. Pemilik sekolah jelas memiliki kedudukan lebih tinggi karena sebagai pemegang keputusan sedangkan guru dan staff lainnya hanya sebagai pelaksana.

1. **Syarat-syarat Kerjasama**

Untuk mendapatkan pencapaian kerjasama dibutuhkan berbagai syarat tertentu yang harus dipenuhi oleh anggota yang terlibat. Beberapa syarat untuk mendapatkan pencapaian kerjasama yang baik menurut Yudha (2005: 40) yaitu adanya kepentingan dan tujuan bersama yang hendak dicapai oleh semua anggota dalam sebuah kelompok. Selain itu perlu adanya dasar prinsip keadilan didalam kelompok yaitu dimana setiap anggota yang ikut kerjasama akan memperoleh imbalan yang sesuai dengan kontribusinya dalam pelaksanaan suatu kegiatan kerjasama. Terwujudnya sikap keadilan didalam kelompok juga harus didasari akan adanya sikap saling pengertian, saling membantu, saling menjalani, diantara anggota kelompok.

1. **Tahap-tahap Kerjasama**

Tahapan yang harus dilalui yang pertama adalah anak berlatih untuk bekerja sendiri terlebih dahulu. Pada tahap ini seseorang memerlukan waktu dan proses mengenal dirinya sendiri. Pemahaman tentang diri sendiri akan membantu penentuan dengan siapa dia dapat bekerjasama, pada bidang apa, berapa lama dan dalam kondisi yang bagaimana. Tahap yang selanjutnya yaitu tahapan seseorang dalam mengamati dan mengenal lingkungan tempat anak akan bekerjasama. Setelah melakukan pengamatan tahap selanjutnya yaitu seseorang harus berasa tertarik dan selanjutnya mengadakan penyesuaian diri dan yang terakhir seseorang harus terbuka untuk memberi dan menerima apapun nantinya yang akan menjadi keputusan didalam kelompok kerjasamanya.

1. **Kreativitas**

Imam Musbikin(2006:6) kreativitas adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu di jawab. Kreativitas literature menunjukan bahwa terdapat berbagai definisi mengenai istilah kreativitas. Banyak pakar yang memandang kreativitas sebagai suatu bentuk pemikiran (mental), semantara beberapa kalangan menganggapnya sebagai upaya menghasilkan suatu produk.

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

1. **Kriteria Kreativitas**

Proses kreatif sebagai kriteria kreativitas, maka segala produk yang dihasilkan dari proses kreatif dianggap sebagai produk kreatif, dan dan orangnya disebut sebagai orang kreatif. Menurut Rothernberg (1976) proses kreatif identic dengan berpikir janusian (Dedi Supriadi, 1994), yaitu suatu tipe berpikir divergen yang berusaha melihat berbagai dimensi yang beragam atau bahkan bertentangan menjadi suatu pemikiran yang baru. Dimensi person sebagai kriteria kreativitas identik dengan kepribadian kreatif*. (creative personality)*.

Kepribadian kreatif menurut Guilford (Dedi Supriadi (1994: 13) meliputi kognitif, dan non kognitif (minat, sikap, kualitas temperamental). Orang kreatif memiliki ciri-ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang-orang yang tidak kreatif. Karakteristik-karakteristik kepribadian ini menjad krireria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif. Produk kreatif yaitu menunjuk kepada hasil perbuatan, kinerja, atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan. Kriteria ini merupakan paling ekplisit untuk menentukan kreativitas seseorang, sehingga disebut sebagai kriteria puncak (*the ultimate criteria*) bagi kreativitas. Kriteria kreativitas pendapat lainnya dibedakan atas dua jenis, yaitu concurrent criteria yang didasarkan kepada produk kreatif yang ditampilkan oleh seseorang selama hidupnya atau ketika ia menyelesaikan suatu karya kreatif ; kedua concurrent criteria yang berdasarkan pada konsep atau definisi kreativitas yang dijabarkan kedalam indikator-indikator prilaku kreatif.

1. **Asumsi Tenatang Kreativitas**

Terdapat enam asumsi tentang kreativitas menurut Devito (1971:213-216), yaitu:

1. Setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda, tidak ada orang sama sekali tidak memiliki kreativitas.
2. Kreativitas dinyatakan dalam bentuk produk-produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan (*creative ideas*)
3. Aktualisasi kreativitas merupakan dari hasil proses interaksi antara faktor-faktor psikologis (internal) dengan lingkungan (eksternal)
4. Dalam diri seseorang dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjukan atau menghambat perkembangan kreativitas.
5. Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman melainkan didahului oleh dan merupakan perkembangan dari hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya (kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan kombinasi-kombinasi baru dari nilai-nilai yang telah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru)
6. **Jenis-jenis Studi Kreativitas**

Isu-isu dalam studi kreativitas dapat ditelaah melalui lima dimensi pertanyaan, yaitu : siapa, apa, bagaimana, dan dimana. Masing-masing kelima pertanyaan itu menyangkut dimensi orang (person) kreatif, produk kreatif, proses kreatif, dorongan yang menimbulkan prilaku kreatif, dan tempat orang kreatif hidup dan berkembang. Studio yang diarahkan kepada dimensi person berusaha mencari jawaban atas pertanyaan, “siapakah orang kreatif itu?” yang dalam arti sempit meliputi sikap, minat, motivasi, dan gaya berpikir. Studi yang diarahkan kepada dimensi produk berusaha menjawab pertanyaan, “apakah yang dilakukan atau dihasilkan individu atau sekelompok individu sehingga ia/mereka layak disebut sebagai orang kreatif. Jawaban atas pertanyaan ini menyangkut hasil, karya, prestasi, atau penampilan individu dalam bidang yang ditekuninya. Dimensi proses dari kreativitas menyangkut pertanyaan, “ bagaimana seseorang dapat sampai kepada suatu produk kreatif?” proses apakah yang dilaluinya, tahap-tahap apakah yang dialaminya?”. Mengapa orang krearif melakukan sesuatu?”. Motivasi apa yang mendorong mereka melakukan apa yang dilakukannya, pertanyaan ini menyangkut dimensi proses dari kreativitas. Dimensi tempat, menyangkut pertanyaan, “dimanakah individu menampilkan kreativitasnya, mempengaruhi perkembangan kreativitas seseorang.

1. **Pendekatan Dalam Studi Kreativitas**

Pendekatan studi kreativitas dapat dibedakan dalam tiga jenis, yaitu: pendekatan psikologis, sosiologis, dan sosio-psikologis. Perspektif psikologis meninjau kreativitas dari segi kekuatan-kekuatan pada diri seseorang sebagai penentu kreativitas, seperti: intelegensi, bakat, motivasi, sikap, minat dan disposisi-disposisi kepribadian lainnya.

Asumsi yang mendasari pendekatan psikologis yaitu manusia merupakan organisme alloplastis yang mampu mengubah lingkungannya. Pendekatan sosiologis, lebih melihat faktor-faktor lingkungan sosial budaya dalam perkembangan kreativitas. Asumsi yang mendasari pendekatan ini, yaitu kreativitas lebih merupakan fungsi dari faktor-faktor lingkungan. Pendekatan sosial-psikologis disebut juga pendekatan transaksional. Asumsi pendekatan ini yaitu kreativitas individu merupakan hasil proses interaksi sosial, dimana individu dengan segala potensi dan disposisi kepribadiannya mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan.

1. **Penelitian Terdahulu Tentang Model Pembelajaran *Discovery Learning***
2. Hasil penelitian yang dilakukan Ujang Arifin yang melakukan penelitian dengan penggunaan model *discovery learning* dalam meningkatkan pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar.

Masalah kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar telah lama diperbincangkan. Hal ini menjadi satu syarat bahwa pendidik perlu melakukan inovasi untuk memperbaiki pembelajaran baik yang menyangkut proses maupun hasil. Penelitian dengan judul “Penggunaan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan Pembelajaran IPS Di Kelas IV Sekolah Dasar” ini merupakan salah satu relisasi dari upaya tersebut. Penelitian ini menawarkan alternative model yang berorientasi pada model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Proses penggunaan model dalam penelitian ini berfokus pada lima langkah yaitu:

1. Membuat kelompok kecil
2. Mengemukakan permasalahan yang akan dibahas
3. Pertanyaan-pertanyaan siswa
4. Membina suasana responsive merumuskan hipotesa
5. Menguji hipotesis

Penelitian tindakan ini mampu mengembangkan suatu model pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku dan sesuai pula dengan kondisi lapangan.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas belajar siswa sehingga proses dan hasil belajar siswa akan lebih baik. Oleh karena itu pembelajaran IPS dengan menggunakan model *discovery learning* cukup efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pada akhirnya penelitian ini merekomendasikan agar dalam proses pembelajaran yang menantang dan menyenangkan siswa, melatih keterampilan siswa dalam pemecahan masalah, rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa lebih merasa tertantang, untuk membantu dan melayani dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Slamet Riyadi dengan “Penerapan Model *Discovery Learning* dalam meningkatkan pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar”

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas belajar siswa sehingga proses dan hasil belajar siswa akan lebih baik. Oleh karena itu pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Discovery learning* cukup efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Pada akhirnya penelitian ini merekomendasikan agar dalam proses pembelajaran yang menantang dan menyenangkan siswa, melatih keterampilan siswa dalam pemecahan masalah, rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa lebih merasa tertantang untuk membantu, melayani dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Dengan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru-guru dapat memanfaatkan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran IPS dan pembelajaran yang lainnya, penelitian dilakukan di SD Karang agung.

1. **KERANGKA BERFIKIR**

Hakikat pembelajaran IPS adalah program pendidikan yang membina dan menyiapkan peserta didik sebagai warga Negara yang baik dan bermasyarakat diharapkan mampu mengantisipasi berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat sehingga siswa mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan dalam melakoni kehidupan bermasyarakat. Dengan adanya pengetahuan dalam kemampuan berfikir yang baik diharapkan pengetahuan siswa akan bertahan lebih lama. Selama ini belum ada model pembelajaran yang tepat dan lebih baik dalam pembelajaran IPS. Akan tetapi, bukan tidak ada model pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran IPS lebih menarik. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan kerjasama dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran IPS adalah model *discovery learning*.

Pada pembelajaran mencari/ menemukan, siswa didorong untuk belajar menemukan dan mencari sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep- konsep dan prinsip- prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan mampu melakukan sesuatu yang bermakna dengan memungkinkan siswa menemukan prinsip- prinsip. Pembelajaran menemukan atau mencari memiliki beberapa kelebihan. Pembelajaran menemukan atau mencari membangkitkan keingintahuan siswa, memotivasi siswa untuk terus mencari hingga menemukan jawabannya. Melalui pembelajaran menemukan atau mencari, siswa mempunyai kesempatan untuk berlatih menyelesaikan soal, mempertajam berpikir kritis secara mandiri, karena mereka harus menganalisa dan memanipulasi informasi.

Berdasarkan latar belakang masalah, dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya di kelas IV SDN Babakan Sondari 01 masih terdapat banyak permasalahan pembelajaran yang perlu dicarikan jalan keluarnya sehingga usaha perbaikan sikap kerjasama dan kreativitas mencapai hasil yang diharapkan. Salah satunya adalah dengan penerapan model *Discovery Learning.*

Berdasarkan kajian pustaka yang mendasari Penelitian Tindakan Kelas ini disusunlah kerangka pikir penelitian ini, yaitu pembelajaran IPS dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dengan penerapan model *discovery learning, d*engan langkah – langkah yang tergambar dalam pelaksanaan model *discovery learning*, maka dapat di pahami bahwa pengunaan model pembelajaran ini akan mampu meningkatkan kemampuan kerjasama dan kreativitas siswa.

Pada model *discovery learning* mempunyai langkah- langkah untuk memperlancar suatu proses kegiatan siswa dalam meningkatkan kemampuannya memecahkan masalah dan mampu menjadi anak yang kreatif dan aktif, yaitu guru mengajukan pertanyaan/ permasalahan, membimbing siswa merumuskan hipotesis, selanjutnya dilakukan penganalisisan data dan menyimpulkan hasilnya. Adapun alur kerangka pemikirannya dari penelitian ini sebagai berikut.

**Tabel 2.1 Proses Alur Kerangka Berfikir**

**Sumber: Puri Melani (2015)**

PESERTA DIDIK

Tingkat kerjasama dan kreativitas peserta didik dalam memecahkan suatu masalah masih rendah, yang berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas kurang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran bersifat pada hasil belajar peserta didik.

GURU

Pada proses belajar mengajar guru belum menggunakan model pembelajaran secara optimal. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik kurang aktif dan kurang kreatif. Proses pembelajaran lebih berpusat kepada guru (teacher centered) serta sumber belajar hanya terpaku dalam buku

KONDISI AWAL

SIKLUS I

Kegiatan awal guru menyajikan pertanyaan atau masalah, memberikan kesempatan dan membimbing siswa untuk curah pendapat dalam menentukan hipotesis, membimbing siswa, melakukan percobaan untuk memperoleh informasi, mengumpulkan dan menganalisis data selanjutnya membuat kesimpulan. (2x Pertemuan)

Dengan menerapkan model *Discovery learning* yang dapat meningkatkan kerjasama dan kreativitas peserta didik kelas IV SDN Babakan Sondari 01 Kabupaten Bandung. dalam pembelajaran IPS pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Di dalam proses pembelajaran, peserta didik dilibatkan secara aktif untuk memecahkan suatu masalah yang disajikan oleh guru dengan cara mencari informasi yang didapatnya dan bertukar pikiran dengan teman sekelompoknya.

TINDAKAN

SIKLUS II

Kegiatan awal guru menyajikan pertanyaan atau masalah, memberikan kesempatan dan membimbing siswa untuk curah pendapat dalam menentukan hipotesis, membimbing siswa, untuk memperoleh informasi, mengumpulkan dan menganalisis data selanjutnya membuat kesimpulan (2x Pertemuan)

diduga melalui penerapan model *discovery learning,* dapat meningkatkan kerjasama dan kreativitas belajar peserta didik kelas IV Babakan Sondari 01 Kabupaten Bandung. dalam pembelajaran IPS pada metri keragaman suku bangsa dan budaya.

SIKLUS III

Kegiatan awal guru menyajikan pertanyaan atau masalah, memberikan kesempatan dan membimbing siswa untuk curah pendapat dalam menentukan hipotesis, membimbing siswa untuk memperoleh informasi, mengumpulkan dan menganalisis data selanjutnya membuat kesimpulan (2x Pertemuan)

KONDISI AKHIR

1. **HIPOTESIS**

Hipotesis penelitian ini yaitu pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dengan penerapan model ini maka kerjasama dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Keberagaman suku bangsa dan budaya akan meningkat.

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap jawaban permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto 2008:80).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat sesuai dengan Permendikbud No.41 dengan model *discovery learning* dalam pembelajaran IPS pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya maka Kerjasama dan Kereativitas belajar siswa kelas IV SDN Babakan Sondari 01 Kab. Bandung akan meningkat.
2. Jika pembelajaran IPS pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya diterapkan sesuai dengan skenario model pembelajaran *Discovey learning* maka kemampuan kerjasama dan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Babakan Sondari 01 Kab. Bandung akan meningkat.