

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran *Circuit Learning* di kelas III SDN Karangroto 02, kecamatan Genuk, Kota Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas sebanyak 3 siklus dengan 2 kali pertemuan disetiap siklusnya, dengan materi jenis-jenis mata uang. Subyek penelitian di kelas III dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Adanya peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa terlihat siklus I prestasi ketuntasan 40%, kreativitas dengan presentase 61,09%, siklus II prestasi ketuntasan 68%, kreativitas dengan presentase 81% dan disiklus III dengan kreativitas mencapai presentase 89,68% tergolong tinggi dan prestasi siswa mencapai 90% tuntas. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *Circuit Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa di kelas III SDN Karangroto 02.

Kata Kunci : Kreativitas, Prestasi Belajar, Model *Circuit Learning*