

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MELALUI
MODEL *CIRCUIT LEARNING* DI KELAS III SD NEGERI
KARANGROTO 02**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disusun Oleh:

Tunggu Icha Giwanti

34301300433

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG 2017**

LEMBAR PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MELALUI
MODEL *CIRCUIT LEARNING* DI KELAS III SD NEGERI
KARANGROTO 02**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

Tunggu Ica Giwanti

NIM.34301300433

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Maret 2017 Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Tunggu Icha Giwanti

NIM : 34301300433

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul :

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MELALUI MODEL *CIRCUIT
LEARNING* DI KELAS III SD NEGERI KARANGROTO 02**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 22 Maret 2017

Tunggu Icha Giwanti

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Ikhlas, berusaha, dan berdoa

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT
2. Babe dan Mamak yang selalu mendoakan
3. Sahabat-sahabat ku yang selalu mendukung
4. Kamu yang selalu dalam doa Syahrul Bakhtiar
5. Semua pihak yang ikut membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

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*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Imam Kusmaryono, M.Pd., selaku dekan fakultas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unissula Semarang.
2. Muhamad Afandi, M.Pd., selaku Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).
3. Muhamad Afandi, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Andarini Permata C., M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan nasihat selama penyusunan skripsi ini.
4. Basir ,S.Pd.SD, selaku Kepala SDN Karangroto 02 yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SD yang beliau pimpin.

5. Slamet Ryanto S.Pd., selaku guru kelas III SDN Karangroto 02 yang memberikan arahan selama proses skripsi.
6. Guru-guru dan tenaga kependidikan SDN Karangroto 02.
7. Kepada orang tua yang senantiasa mendoakan serta memberi dukungan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi.
8. Kepada teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
9. Semua pihak yang telah membantu terselesainya penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini dengan bantuan dari berbagai pihak, penyusun berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak

Semarang, 22 Maret 2017

Tunggu Ica Giwanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vi

DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Landasan Teori.....	5
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Berfikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Setting Penelitian.....	29
B. Jenis Penelitian.....	29
C. Subyek Penelitian	30
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	30
E. Analisis Data	36
F. Indikator Penelitian	39
G. Prosedur Penelitian.....	40
H. Jadwal Penelitian.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	

A. Hasil Penelitian.....	
B. Pembahasan.....	
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Prestasi Belajar	16
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kreativitas	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Prestasi Belajar	34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Aktivitas Guru	35
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Aktivitas Siswa.....	36
Tabel 3.6 Klasifikasi Reabilitas	43
Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	
Tabel 3.8 Klasifikasi Daya Pembeda.....	
Tabel 3.9 Penggolongan Ketuntasan Belajar.....	
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru.....	
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	
Tabel 4.12 Prestasi Belajar Siswa Siklus I.....	
Tabel 4.13 Sikap Kreativitas Siswa Siklus I.....	
Tabel 4.14 Aktivitas Guru Siklus I.....	
Tabel 4.15 Aktivitas Siswa Siklus I.....	

Tabel 4.16 Prestasi Belajar Siklus II.....
Tabel 4.17 Kreativitas Siklus II.....
Tabel 4.18 Aktivitas Guru Siklus II.....
Tabel 4.19 Aktivitas Siswa Siklus II.....
Tabel 4.20 Prestasi Belajar Siklus III.....
Tabel 4.21 Kreativitas Siklus III.....
Tabel 4.22 Aktivitas Guru Siklus III.....
Tabel 4.23 Aktivitas Siswa Siklus III.....
Tabel 4.24 Rekapitulasi Kreativitas Siswa.....
Tabel 4.25 Rekapitulasi Hasil Prestasi Belajar.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 3.2 Alur PTK Kurt Lewin	40
Gambar 4.3 Histogram Kreativitas Siswa.....	

Gambar 4.4 Histogram Prestasi Belajar Siswa.....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemerintah Indonesia menyelenggarakan suatu sistem pendidikan dan pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang. Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Berkaitan dengan hal tersebut maka telah ditetapkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi untuk membuat peradaban bangsa menjadi lebih baik dengan tujuan menjadikan manusia yang kreatif, mandiri, beriman, bertaqwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan suatu investasi pembangunan sumber daya manusia yang sangat diperlukan dalam pembangunan sosial dan ekonomi suatu masyarakat dan suatu bangsa. Perlunya perubahan dalam pendidikan di Indonesia dengan cara memperbaiki sistem mengajar oleh setiap guru dengan perubahan model pembelajaran yang digunakan agar peradaban bangsa dan pendidikan di Indonesia semakin baik.

Kurikulum yang ada di Indonesia saat ini terdiri dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Kurikulum memberikan standar dalam aktivitas belajar mengajar.

KTSP adalah Kurikulum yang mulai dilaksanakan tahun 2006, sampai saat ini ada beberapa sekolah yang masih menerapkan KTSP di kelas 3, 5, dan 6, sedangkan Kurikulum 2013 lebih mengutamakan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 tidak menganut pada sistem mata pelajaran akan tetapi lebih pada pendekatan tematik integratif, yang menerapkan Kurikulum 2013 kelas 1, 2, dan 4.

Seperti yang sudah diatur di dalam kurikulum semua mata pelajaran dipersiapkan dengan matang, agar nantinya dalam proses belajar dapat dilaksanakan dengan baik oleh siswa. Seperti mata pelajaran IPS yang identik dengan pelajaran menghafal dan pelajaran yang banyak memuat teori. IPS adalah pelajaran yang memberikan ilmu tentang kehidupan sosial, ekonomi, maupun sejarah.

Pembelajaran IPS sebenarnya menyenangkan. Banyak hal yang ada di masa lalu dapat kita pelajari di masa depan. Pembelajaran menggunakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh hasil dari pengalaman yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran dilakukan di kelas yang melibatkan guru, siswa, dan media ajar dengan susunan terstruktur dan bersifat formal.

Proses pembelajaran sangat membutuhkan peran seorang guru untuk menanamkan sikap disiplin pada siswa. Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam pemecahan masalah dan menemukan peluang. Sikap kreativitas adalah aspek afektif yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Indikator dari kreativitas dikemukakan oleh Munandar (2014: 192) terdiri dari sikap dan kepribadian yaitu mengambil resiko, merasakan tantangan, rasa ingin tahu, dan imajinasi.

Selain kreativitas sebagai sikap afektif ada juga aspek kognitif yang harus dimiliki siswa yaitu prestasi belajar. Prestasi di setiap sekolah mempunyai tolak ukur dengan ditetapkannya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berbeda-beda di setiap sekolah. Prestasi belajar adalah hasil yang telah diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan, prestasi belajar dapat dijadikan tolak ukur seberapa pencapaian seorang siswa memahami materi pembelajaran yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas III yaitu Bapak Slamet Ryanto S.Pd. pada hari jumat tanggal 2 Desember 2016. Prestasi belajar siswa di SDN Karangroto 02 kelas III terutama pada mata pelajaran IPS terhitung rendah karena kreativitas siswa yang kurang saat mengikuti pembelajaran IPS dipengaruhi cara guru yang masih menerapkan *teacher center*, ceramah, dan kurangnya penggunaan media ajar saat berlangsungnya pembelajaran.

Kreativitas siswa yang terlihat masih kurang dibuktikan saat guru memberi pertanyaan siswa terlihat takut untuk menjawab karna takut mencoba dan

gagal, siswa juga kurang dalam rasa ingin tahu sehingga saat pembelajaran siswa terlihat pasif tidak mempunyai inisiatif dalam bertanya hal-hal baru, siswa juga sering tidak mau menghadapi masalah lebih memilih menghindar, contohnya saat siswa mengerjakan soal lebih percaya jawaban teman dari pada jawaban sendiri.

Cara mengajar guru masih menggunakan metode ceramah kurang kreativitas memberikan pembelajaran yang kreatif dan menarik, penggunaan media ajar yang masih jarang digunakan dan guru masih menerapkan *teacher center* disetiap pembelajaran menjadi alasan kreativitas dan prestasi belajar siswa masih kurang. Dibuktikan dengan nilai UTS semester ganjil tahun ajaran 2016 siswa kelas III mapel IPS dengan jumlah 30 siswa dan KKM 69 yang menunjukkan hanya ada 14 siswa (47 %) yang tuntas dan yang belum tuntas da 16 siswa (53 %).

Selain permasalahan kreativitas, dan prestasi belajar siswa, di kelas III SDN Karangroto 02 banyak siswa yang masih kurang konsentrasi saat mengikuti pelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang bingung saat diberikan pertanyaan oleh guru. Dapat diketahui dari hasil observasi diatas penelitian ini membatasi permasalahan pada kurangnya kreativitas dan prestasi belajar siswa.

Kreativitas dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS masih rendah dan perlu ditingkatkan dengan cara menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan cara menggunakan model

pembelajaran *Circuit Learning*. Seperti yang dijelaskan Huda (2013: 311) *Circuit Learning* adalah strategi pembelajaran pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan dan pengulangan. Kelebihan dari model *Circuit Learning* : meningkatkan kreativitas siswa, dan melatih konsentrasi siswa saat pembelajaran.

Sehingga penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan melalui model *Circuit Learning* di kelas III SDN Karangroto 02.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Apakah kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas III di SDN Karangroto 02 dapat ditingkatkan dengan menggunakan model *Circuit Learning*?
2. Apakah Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III di SDN Karangroto 02 dapat ditingkatkan dengan menggunakan model *Circuit Learning* ?

C. Tujuan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui apakah kreativitas siswa kelas kelas III di SDN Karangroto 02 dapat ditingkatkan menggunakan model *Circuit Learning*.
2. Mengetahui apakah prestasi belajar siswa kelas kelas III di SDN Karangroto 02 dapat ditingkatkan menggunakan model *Circuit Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial
 - b. Model pembelajaran *Circuit Learning* ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya
2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Circuit Learning* ini akan memberikan manfaat yaitu :

- a. Bagi Guru
 1. Meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
 2. Membantu guru nantinya dalam proses belajar selanjutnya
- b. Bagi Siswa

1. Meningkatkan kreativitas siswa saat mengikuti proses belajar mengajar
 2. Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
- c. Bagi peneliti
- Membantu peneliti dalam mendapatkan informasi bagaimana cara merancang proses belajar mengajar menjadi kreatif, inovatif, dan tidak membosankan