

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*
DI KELAS IV SDN 25 V KOTO KAMPUNG DALAM
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*

Oleh:

**FITRI AFRIANTI
NPM. 1110013411012**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2015**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Fitri Afrianti
NPM : 1110013411012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA
Dengan Menggunakan Model *Circuit Learning* Di Kelas
IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang
Pariaman.

Tim Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
1. Dra. Gusmaweti, M.Si	_____
2. Dra. Hj. Zulfa Amrina, M.Pd.	_____
3. Dr. Erman Har, M.Si	_____

Lulus Ujian Tanggal 4 September 2015

Mengetahui

Dekan FKIP,

Ketua Program Studi

Drs. Khairul, M.Sc.

Dra. Hj. Zulfa Amrina, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Fitri Afrianti
NPM : 1110013411012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Model *Circuit Learning* Di Kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman.

Padang, 4 September 2015

Disetujui untuk Diuji

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Gusmaweti, M.Si

Dra. Hj. Zulfa Amrina, M.Pd

Mengetahui:

Dekan FKIP

Ketua Program Studi

Drs. Khairul, M.Sc

Dra. Hj. Zulfa Amrina, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Fitri Afrianti
NPM : 1110013411012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Model *Circuit Learning* Di Kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman.

Padang, 4 September 2015

Disetujui untuk diuji:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Gusmaweti, M.Si

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitri Afrianti
NPM : 1110013411012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran
IPA Dengan Menggunakan Model *Circuit Learning* Di
Kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten
Padang Pariaman.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 4 September 2015

Yang menyatakan,

Fitri Afrianti

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*
DI KELAS IV SDN 25 V KOTO KAMPUNG DALAM
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

Fitri Afrianti¹, Gusmaweti¹, Zulfa Amrina¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: fitriafrianti0204@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas belajar siswa yang memiliki hasrat ingin tahu yang besar, membuat hasil karya dalam bentuk peta konsep, dan menanggapi pertanyaan di kelas IV pada mata pelajaran IPA. Rumusan masalah penelitian ini bagaimana peningkatan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan model *Circuit Learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui model *Circuit Learning*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dari penelitian ini siswa kelas IV sebanyak 20 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aspek guru, lembar observasi kreativitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada lembar observasi kreativitas siswa siklus I diperoleh rata-rata persentase kreativitas siswa yaitu hasrat keingintahuan 67,50%, hasil karya 62,50% dan menanggapi pertanyaan 64,17%, jadi rata-rata secara klasikal pada siklus I sebanyak 64,72%. Siklus II hasrat keingintahuan 78,30%, hasil karya 76,65% dan menanggapi pertanyaan 76,65%, jadi rata-rata secara klasikal pada siklus II sebanyak 77,20%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA dengan model *Circuit Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. Dari hasil penelitian, disarankan agar guru dapat menggunakan model *Circuit Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Kreativitas, Model *Circuit Learning*, Pembelajaran IPA,

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Model *Circuit Learning* di Kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman”. Selanjutnya, shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri teladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang muslim. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta, Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Dra. Gusmaweti, M.Si selaku Pembimbing I.
2. Ibu Dra. Hj. Zulfa Amrina, M.Pd., selaku Pembimbing II dan Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta serta Penasihat Akademik (PA)

3. Bapak Dr. Muhammad Sahnan, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
4. Bapak Drs. Khairul, M.Sc., selaku Dekan FKIP Universitas Bung Hatta.
5. Bapak Drs. H. Yusrizal, M.Si., selaku Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Wanti Suryani, S.Pd., selaku Kepala SDN 25 V Koto Kampung Dalam.
7. Ibu Asna Yenti S.Pd., SD selaku Guru Kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam.
8. Semua siswa kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tua serta rekan-rekan sesama mahasiswa Program Studi PGSD angkatan 2011.

Semoga segala jasa Bapak dan Ibu serta rekan-rekan dapat menjadi amal ibadah dan mendapat ridho Allah SWT. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan kita semua.

Padang, 4 September 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	6
1. Rumusan Masalah	6
2. Pemecahan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KERANGKA TEORETIS	10
A. Kajian Teori	10
1. Tinjauan tentang Pembelajaran IPA	10
a. Pengertian Pembelajaran IPA	10
b. Tujuan Pembelajaran IPA SD	11
c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA SD	12
2. Tinjauan tentang Model <i>Circuit Learning</i>	12

a.	Pengertian Model <i>Circuit Learning</i>	12
b.	Langkah-Langkah Model <i>Circuit Learning</i>	13
c.	Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Circuit Learning</i>	15
3.	Tinjauan tentang Kreativitas	15
a.	Pengertian Kreativitas	15
b.	Karakteristik Kreativitas	16
B.	Penelitian yang Relevan	18
C.	Kerangka Konseptual	19
D.	Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		23
A.	Jenis Penelitian	23
B.	<i>Setting</i> Penelitian	23
1.	Lokasi Penelitian	23
2.	Subjek Penelitian	24
3.	Waktu Penelitian	24
C.	Prosedur Penelitian	24
D.	Indikator Keberhasilan	29
E.	Jenis dan Sumber Data	29
F.	Instrumen Penelitian	30
G.	Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		35
A.	Hasil Penelitian	35
1.	Deskripsi kegiatan pembelajaran Siklus I	36
a.	Perencanaan	36
b.	Tindakan Pelaksanaan	38
c.	Pengamatan (observasi)	49
d.	Refleksi	51
2.	Deskripsi kegiatan pembelajaran Siklus II	53

a. Perencanaan	53
b. Tindakan Pelaksanaan	55
c. Pengamatan (observasi)	63
d. Refleksi	66
B. Pembahasan	67
1. Aspek Guru	68
2. Kreativitas Siswa	69
3. Hasil Belajar	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN PENELITIAN	78

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. Nilai Ulangan Harian I Semester II Siswa Kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman Pada Mata Pelajaran IPA Tahun Ajaran 2014/2015.....	3
2. Persentase Hasil Observasi Aspek Guru Siklus I.....	48
3. Persentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I.....	49
4. Rata-rata Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I	50
5. Persentase Hasil Observasi Aspek Guru Siklus II	64
6. Persentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II.....	65
7. Rata-rata Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	66
8. Persentase Rata-rata Aspek Guru Siklus I dan Siklus II.....	68
9. Rekapitulasi Rata-rata hasil pengamatan kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II	70
10. Persentase ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan II.....	74

DAFTAR BAGAN

BAGAN	Halaman
1: Skema Kerangka Konseptual	21
2: Alur Penelitian Tindakan Kelas	25

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
I. Nilai Ulangan Harian IPA Semester II kelas IV Tahun Ajaran 2014/2015 SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman.....	78
II. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	79
III. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	92
IV. Uraian Materi Pertemuan I dan II (Siklus I).....	100
V. Uraian Materi Pertemuan I dan II (Siklus II)	106
VI. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	112
VII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	122
VIII. Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Siklus I	132
IX. Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Siklus II.....	138
X. Kisi-Kisi Mata Pelajaran IPA Siklus I	144
XI. Kisi-Kisi Mata Pelajaran IPA Siklus II.....	145
XII. Tes Hasil Belajar Siklus I.....	146
XIII. Tes Hasil Belajar Siklus II	156
XIV. Data Hasil Belajar Siklus I.....	166
XV. Data Hasil Belajar Siklus II.....	167
XVI. Dokumentasi.....	168
XVII. Surat-Surat Penelitian.....	172

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan pondasi utama untuk mengkokohkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Oleh sebab itu, pendidikan dan pengajaran di SD harus betul-betul dipahami oleh guru dengan baik. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan dan dipelajari di Sekolah Dasar (SD), mulai dari kelas I sampai kelas VI. IPA juga merupakan suatu mata pelajaran yang dapat melatih dan memberikan kesempatan berpikir kritis dan objektif kepada siswa. Dalam proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup agar siswa mempelajari dan memahami alam semesta.

Sebagaimana, Depdiknas (2006:484) menyatakan bahwa “Ditingkat SD pembelajaran IPA menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah”. Dalam keterampilan proses melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang perlu dilakukan oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik dan bermakna. Proses tersebut dilaksanakan melalui interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Dalam proses ini siswa termotivasi dan senang melakukan

kegiatan belajar, ini berarti peranan pendekatan dalam proses pembelajaran sangat penting kaitannya dengan keberhasilan belajar.

Sehubungan dengan pentingnya peranan pendidikan IPA untuk mengembangkan kompetensi siswa tersebut, salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan IPA adalah dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga memacu berkembangnya kreativitas siswa dalam belajar. Sebagaimana Munandar (dalam Ngalimun, dkk., 2013:45), mengemukakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan”. Senada dengan itu, Ngalimun, dkk. (2013:49) mengemukakan bahwa perkembangan kreativitas juga merupakan perkembangan proses kognitif. Sebab, antara kemampuan berfikir anak memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan kreativitasnya.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman pada hari Rabu Tanggal 14 Januari 2015 pukul 07.30, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran IPA masih mengalami kendala, diantaranya kreativitas pada pembelajaran IPA belum sesuai dengan tuntutan kurikulum. Guru masih kurang memiliki kreativitas, dan alternatif yang tepat untuk menjawab permasalahan yang dihadapi dalam penyajian materi pembelajaran. Guru jarang sekali mempergunakan media yang mampu memancing kreativitas pembelajaran siswa dalam belajar, serta siswa kurang tertarik dalam pelajaran IPA. Saat diskusi berlangsung, siswa lebih cenderung diam, hanya sebagian yang ikut bertanya ataupun menanggapi diskusi. Selain itu,

siswa cenderung cepat puas atas jawaban yang diberikan oleh temannya dalam diskusi tanpa keterlibatan dalam memberikan tanggapan. Jika ada pertanyaan dari guru, siswa belum mampu untuk menyampaikan jawaban yang ada pada pikirannya dalam bentuk pertanyaan karena siswa masih kurang percaya diri. Apabila diminta menuliskan kesimpulan sendiri, siswa tidak bisa melakukannya dan memilih untuk meniru kesimpulan yang dikerjakan oleh temannya. Hal ini menyebabkan kreativitas siswa tidak berkembang dan tingkat penguasaan materi dalam pembelajaran masih rendah.

Selain itu, diperoleh informasi bahwa rata-rata skor hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dalam pelaksanaan ulangan harian belum optimal dan belum mencapai standar. Di sekolah ini siswanya berjumlah 20 orang, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah tersebut yakni 72. Dalam hal ini terdapat 12 orang siswa yang nilainya di bawah KKM, sementara yang nilainya berada di atas KKM adalah 8 orang siswa, nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 45. Secara ringkas, gambaran pencapaian KKM di kelas IV bisa dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian 1 Semester II Siswa Kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman Pada Mata Pelajaran IPA Tahun Pelajaran 2014/2015

Ulangan Harian (UH)	Nilai IPA			Pencapaian KKM		% Ketuntasan	
	Tertinggi	Terendah	Rata-Rata	Nilai ≥ 72	Nilai ≤ 72	Tuntas	Tidak Tuntas
I	90	45	65,3	8 orang	12 orang	40%	60%

Sumber: Guru Kelas IV SD Negeri 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman

Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran IPA, seperti pada tabel 1 di atas disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini cenderung menggunakan metode ceramah dan pembelajaran yang masih berfokus pada guru. Jelas terlihat siswa merasa jenuh dan bosan terhadap model pembelajaran yang diberikan oleh guru, Sehingga siswa kurang berkembang kreativitasnya selama proses pembelajaran.

Agar pembelajaran IPA ini dapat ditingkatkan dengan baik, dan dapat meningkatkan perilaku kreatif siswa dalam belajar seperti keterampilan mengolah pemikiran dalam mencari berbagai jawaban dan solusi, salah satu cara yang dapat diupayakan guru adalah dengan menggunakan model *Circuit Learning*. Menurut Huda (2014:311), "*Circuit Learning* merupakan strategi pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (*adding*) dan pengulangan (*repetition*)". Dimana, salah satu kelebihan model ini yaitu mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menyusun kata-kata sendiri.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **"Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Model *Circuit Learning* Di Kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan kenyataan yang ada di lapangan, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perhatian siswa kepada guru dalam menerangkan pelajaran cenderung kurang maksimal.
2. Kreativitas siswa dalam diskusi cenderung rendah.
3. Kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan cenderung rendah.
4. Kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran.
5. Penguasaan siswa atas konsep yang sudah dipelajarinya cenderung rendah.
6. Percaya diri siswa cenderung rendah dalam menyajikan peta konsep.
7. Rendahnya hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Peningkatan kreativitas hasrat ingin tahu siswa melalui Model *Circuit Learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman.
2. Peningkatan kreativitas siswa dalam menghasilkan suatu karya melalui Model *Circuit Learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman.

3. Peningkatan kreativitas siswa dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan melalui Model *Circuit Learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman.

D. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah peningkatan kreativitas hasrat ingin tahu siswa melalui Model *Circuit Learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman?
- b. Bagaimanakah peningkatan kreativitas siswa dalam menghasilkan suatu karya melalui Model *Circuit Learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 25 V Koto Kp. Dalam Kabupaten Padang Pariaman?
- c. Bagaimanakah peningkatan kreativitas siswa dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan melalui Model *Circuit Learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman?

2. Pemecahan Masalah

Pada alternatif pemecahan masalah ini peneliti akan menerapkan model *Circuit Learning*. Pada pembelajaran IPA, peneliti akan melihat kreativitas siswa dalam meningkatkan hasrat ingin tahu, mengajukan pertanyaan, serta menjawab pertanyaan. Dimana, nantinya dapat ditingkatkan hasil belajarnya.

Pertama, guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Lalu, guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan. Setelah

itu, guru melakukan tanya jawab tentang topik yang dibahas. Kemudian, guru menempelkan gambar tentang topik tersebut serta mengajukan pertanyaan tentang gambar yang ditempel. Selanjutnya, guru menempelkan peta konsep, kemudian menjelaskannya. Lalu, siswa dibentuk berkelompok. Selanjutnya dibagikan lembar kerja kepada setiap kelompok. Kemudian, siswa diminta mengerjakannya dan mengisi bagian peta konsep dengan bahasa mereka sendiri. Setelah itu, siswa menjelaskannya ke depan kelas. Dan guru memberi penguatan serta penjelasan kembali hasil diskusi tersebut, dan siswa diminta membuat rangkuman.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas hasrat ingin tahu siswa melalui Model *Circuit Learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa dalam menghasilkan suatu karya melalui Model *Circuit Learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan melalui Model *Circuit Learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian sebelumnya, maka hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Bagi siswa, dapat mempermudah penguasaan materi pada pembelajaran IPA di SD
2. Bagi guru SD, agar dapat terjadi peningkatan aktivitas dan kreativitas siswa dalam setiap pembelajaran IPA serta dapat memotivasi siswa untuk belajar.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan bacaan atau rujukan bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya pendekatan pembelajaran dan pengetahuan prasyarat dalam pembelajaran IPA.
4. Bagi peneliti, sebagai pengalaman, bekal, wawasan, atau pengetahuan bagi peneliti dalam mengajar IPA pada masa yang akan datang.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi manfaat secara praktis dan secara teoritis.

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran IPA di kelas IV SDN 25 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman.
 - b. Bagi guru, untuk menambah wawasan guru dalam menggunakan Model *Circuit Learning*.
 - c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap siswa seperti yang diharapkan.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi pembaca, memberikan informasi dan pengetahuan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.
- b. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dalam penggunaan model *Circuit Learning* dalam mata pelajaran IPA dan dapat menerapkannya di SD.