**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa, dikarenakan dalam proses pembelajaran IPA masih menggunakan metode tradisional dan siswa kurang dilibatkan secara aktif, sehingga menimbulkan kebosanan. Penelitian ini ditujukan pada penggunaan model *problem based learning* yang bisa digunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA terutama pada materi perkembangbiakan pada hewan. Tujuan penelitian ini untuk memperbaiki dan meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA terutama pada materi perkembangbiakan pada hewan. Manfaat penelitian ini adalah agar dapat menambah keilmuan dan diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, penulis dan lembaga. Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Kordon I yang berjumlah 36 orang. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukan peningkatan secara signifikan mulai dari siklus I rasa ingin tahu siswa mencapai 45% dan hasil belajar siswa mencapai 67%. Sedangkan pada siklus II rasa ingin tahu siswa mencapai 81,25% dan hasil belajar siswa mencapai 100%. Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model *problem based learning* mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA khususnya materi perkembangbiakan pada hewan. Dengan demikian, penerapan model *problem based learning* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran IPA.

**Kata Kunci: Rasa Ingin Tahu, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA, Model *Problem Based Learning***

***ABSTRACT***

*This research is motivated by the lack of curiosity and student learning outcomes, because in the process of learning science is still using traditional methods and students are less actively involved, giving rise to boredom. This study is aimed at the use of problem-based learning models that can be used to increase the curiosity and student learning outcomes in science learning, especially in animal breeding material. The purpose of this research is to improve and increase the curiosity and student learning outcomes in science learning, especially in animal breeding material. The benefits of this research is to be able to add scientific and expected to be useful for teachers, students, authors and institutions. This research shaped classroom action research conducted by two cycles, the research subjects were students of class VI SDN Kordon I, amounting to 36 people. The overall results of the study showed significant improvement from the first cycle curiosity of students reached 45% and student learning outcomes reached 67%. While in the second cycle curiosity of students reached 81.25% and student learning outcomes reached 100%. Based on the above results, it can be concluded that with the use of problem-based learning models able to raise the curiosity and student learning outcomes in science learning, especially in animal breeding material. Thus, the application of problem-based learning models can be used as an alternative learning models to be applied to learning science.*

***Keywords: Curiosity, Learning Result, Learning science, Model Problem Based Learning***