

## ABSTRAK

Peneliti mengaplikasikan metode *Brainstorming* berbantuan multimedia interaktif dalam penelitian yang dilakukan. Bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA di kelas VI SD Negeri 1 Kronggen. Rendahnya rasa ingin tahu siswa sangat mempengaruhi prestasi belajar. Untuk mengetahui hasil rasa ingin tahu siswa peneliti menggunakan angket sedangkan untuk mengetahui hasil prestasi belajar menggunakan *pre test* dan *post test* sedangkan untuk penilaian data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan 2 siklus. Dalam prestasi belajar mendapatkan hasil pada siklus I 70,31% dengan rata-rata 70,23 dan hasil tersebut belum memenuhi kriteria indikator pencapaian maka akan dilanjutkan pada siklus II. Kemudian pada siklus II mendapat hasil 85,93% dengan rata-rata 82,02, hasil tersebut sudah memenuhi kriteria dan siklus dihentikan. Begitu juga dengan sikap rasa ingin tahu pada siklus I dengan hasil 68,07% masih belum mencapai kriteria lalu pada siklus II mendapat hasil 85,42% yang berarti sudah memenuhi kriteria. Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran *Brainstorming* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa.

**Kata Kunci** : rasa ingin tahu, prestasi belajar, metode pembelajaran *Brainstorming*