

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa melalui model *Take and Give* pada kelas III SDN Gebangsari 02 Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan tindakan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Gebangsari 02 Semarang yang berjumlah 43 siswa. Penilaian pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sedangkan teknik non tes digunakan untuk mengukur rasa ingin tahu siswa menggunakan lembar angket rasa ingin tahu. Adanya peningkatan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan rasa ingin tahu siswa dengan rata-rata presentase pada siklus I sebesar 62% dengan kriteria rasa ingin tahu siswa baik dan pada siklus II rasa ingin tahu siswa meningkat sebesar 87% dengan kriteria rasa ingin tahu sangat baik. Selain itu peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata presentase sebesar 40% dan pada siklus II meningkat sebesar 93%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan hasil belajar siswa kelas III SDN Gebangsari 02 Semarang.

Kata Kunci : Rasa Ingin Tahu, Hasil Belajar, Model *Take and Give*.

ABSTRACT

This study aims to improve the curiosity and learning outcomes of students through the model *Take and Give* in class III SDN Gebangsari 02 Semarang. The type of research used is classroom action research consisting of 2 cycles. Each cycle consists of four stages of planning, implementation, observation and action. The subjects of the study were the third grade students of SDN Gebangsari 02 Semarang, amounting to 43 students. Assessment in this research using test and non test technique. Test techniques are used to measure student learning outcomes while non-test techniques are used to measure students' curiosity using questionnaire questionnaires. The increase of curiosity and student learning outcomes is shown by the curiosity of students with the average percentage in cycle I of 62% with the criteria of students' curiosity both and on the second cycle of student curiosity increased by 87% with the criteria of curiosity very good. In addition, the improvement of student learning outcomes in cycle I with the average percentage of 40% and in the second cycle increased by 93%. Based on the result of the research, it can be concluded that *Take and Give* learning model can improve students' curiosity and student learning outcomes of third grade SDN Gebangsari 02 Semarang.

Keywords: Want To Know, Learning Outcomes, Model *Take and Give*.