

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses yang terjadi pada diri seseorang akibat usaha yang dilakukannya sehingga memperoleh perubahan pengetahuan, pengalaman sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Menurut Daryanto (2010:2) “Belajar merupakan suatu proses usaha yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Selain itu Ihsana (2017:4) menyatakan bahwa ‘Belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti tidak biasa menjadi biasa untuk mencapai hasil yang optimal”.

Slamento (2013:2) “Belajar merupakan upaya yang dilakukan oleh individu untuk mengubah perilaku mereka secara menyeluruh, yang muncul dari pengalaman mereka sendiri saat berinteraksi dengan lingkungannya. Ahmat Susanto (2014:3) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dikatakan ialah mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif baik dan bermanfaat bagi diri sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dapat disusun oleh seorang pendidik dengan tujuan untuk memacu kreativitas berpikir, meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kapasitas dalam membangun pengetahuan baru dalam rangka meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Andi Setiawan (2017:21) menyatakan bahwa pembelajaran ialah proses perubahan pada seseorang yang disadari dan disengajai, mengacu pada kegiatan yang sistematis agar dapat berubah menjadi lebih baik.

Trianto (2010:17) “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Sedangkan menurut Pribadi et al (2009:9) menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu”.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang direncanakan oleh guru untuk mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif, meningkatkan kemampuan berpikir dan meningkatkan kemampuan mereka untuk membuat pengetahuan baru sehingga mereka lebih memahami materi pelajaran.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perilaku yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Menurut Nursalim (2018:51) menyatakan hasil belajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik yang akan memberikan suatu efek atau hasil. Arifin (2010:303) mengatakan “Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran”.

Menurut Kunandar (2013:62) menyatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Susanto (2013:5) mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Mulyasa (2006:248) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Menurut Slameto (2010:3) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis dimana perubahan tersebut akan berguna untuk proses belajar berikutnya.

Menurut Rusman (2017:129) tentang hasil belajar, belajar bukan hanya penguasaan teori mata pelajaran, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat, adaptasi sosial, kemampuan, cita-cita dan harapan. Menurut Purwanto (2006:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku peserta didik baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik pada peserta didik.

2.1.4 Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor – faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sedangkan faktor ekstern ialah faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Kedua faktor tersebut bisa menjadikan pendukung atau penghambat dalam belajar siswa.

Teori Gestalt dalam Ahmad Susanto (2014:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses perkembangan, yang artinya secara konkrit jiwa raga anak akan mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu yang baik berasal dari siswa itu sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya itu sendiri”.

Berdasarkan pada teori di atas hasil belajar di pengaruhi oleh dua hal yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa dalam arti kemampuan

berpikir atau tingkah laku intelektual, minat, bakat, motivasi, dan kesiapan jasmani dan rohani. Kedua lingkungan, pada hakekatnya lingkungan belajar yang mempengaruhi hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

a. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan suatu tempat pendidikan yang pertama bagi anak, oleh karena itu lingkungan keluarga harus mampu meletakkan landasan dan pembentukan watak serta kepribadian yang baik dan sehat kepada anak. Lingkungan keluarga dapat bertanggung jawab dalam pembangunan sifat, keterampilan, pengetahuan dan daya cipta. Hal ini dapat dikarenakan keluarga adalah pihak yang paling utama dalam memberikan pendidikan kepada anak. Mariyana, dkk (2010:16) menyatakan bahwa “Lingkungan adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang”. Sedangkan menurut Aini dan Taman, (2012) “Lingkungan merupakan sesuatu yang mengelilingi individu di dalam hidupnya, baik dalam bentuk lingkungan fisik seperti orang tua, rumah, kawan bermain, dan masyarakat sekitar maupun dalam bentuk lingkungan psikologi seperti perasaan-perasaan yang dialami, cita-cita, persoalan-persoalan yang dihadapi dan sebagainya”.

b. Lingkungan sekolah

Dalyono (2009:131) menyatakan bahwa “Sekolah merupakan suatu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya “. Anak yang tidak sekolah akan ketinggalan dalam berbagai hal. Sekolah sangatlah berperan dalam meningkatkan pola pikir pada anak, karena disekolah mereka dapat belajar bermacam-macam ilmu pengetahuan . Tinggi atau rendahnya pendidikan dan jenis sekolahnya turut menentukan pola pikir serta kepribadian pada seorang anak. Lingkungan sekolah merupakan suatu lingkungan kedua bagi seorang anak setelah lingkungan keluarga. Melalui sekolah, anak diharapkan lebih mampu menggali dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Disekolah anak juga dapat melakukan kegiatan-kegiatan pendidikan untuk memperoleh ilmu pengetahuan , perubahan sikap dan keterampilan hidup baik dalam kelas maupun diluar sekolah. Sekolah memiliki tenaga pendidik (guru) yang mampu memberikan pengetahuan yang kurang dimengerti oleh orangtua.

c. Lingkungan masyarakat

Masyarakat adalah lingkungan tempat tinggal anak Sadulloh (2010:204) menyatakan bahwa “Masyarakat dapat membuat sekelompok yang berinteraksi antar sesamanya, saling tergantung dan terkait oleh nilai dan norma yang dipenuhi kalanya mereka memiliki hubungan darah atau memiliki kepentingan bersama. Sedangkan menurut Hasbullah (2013:55) menyatakan bahwa “Masyarakat adalah sekumpulan orang yang menepati suatu daerah, diikat oleh pengalaman-pengalaman yang sama, memiliki jumlah persesuaian dan sadar akan kesatuannya , serta dapat berinteraksi pada sesama untuk mencakup I kritisnya kehidupan “. Dalam konteks pendidikan, masyarakat merupakan lingkungan ketiga setelah lingkungan keluarga dan sekolah.

2.1.5 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran di kelas. Mills dalam buku Agus Suprijono (2010:45) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah bentuk representasi akurat sebagai proses actual yang memungkinkan seseorang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

Selanjutnya Ngalimun (2012:27) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas untuk menentukan material/perangkat pembelajaran seperti media, buku dan kurikulum.

Istarani (2011:1) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian pembelajaran materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang

digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Joyce & Weil (dalam Rusman 2012:133) menyatakan bahwa “Model pembelajaran dapat dijadikan pola dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya, selain itu melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang harus dirangkai melalui pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan aktivitas belajar, agar mencapai tujuan belajar dalam pendidikan.

2.1.6 Model Discover Learning

a. Pengertian

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar pada setiap siswa dan gaya mengajar guru. Melalui model pembelajaran tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan idenya.

Jerome Bruner menyatakan bahwa pengertian *discovery learning* adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dasar ide Jerome Bruner adalah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif dalam belajar di kelas. Maka dari itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu dimana siswa mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Menurut Kurniasih & Sani (2014:64) *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Selanjutnya Sani (2014:97) mengungkapkan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Asmui (2009:154) menyatakan bahwa “*discovery learning* adalah suatu metode untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah untuk dilupakan siswa”.

Hanafiah (2019:77) menyatakan bahwa metode penemuan (*discovery*) merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri konsep melalui serangkaian informasi pengamatan dan percobaan.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Sinambela (dalam Yulia, 2018, hlm. 22) ada beberapa langkah-langkah untuk pelaksanaan pembelajaran *discovery learning* merupakan:

1. Stimulation (memberikan rangsangan) peserta didik diawal pembelajaran hanya diberikan suatu permasalahan kemudian peserta didik merasa bingung. setelah itu peserta didik memicu rasa keingintauannya untuk menyelidiki hal tersebut. Kemudian setelah itu guru hanya mengkomunikasikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, cara membaca, serta proses pembelajaran yang berkaitan dengan model *discovery*
2. Problem Statement (mengidentifikasi masalah) guru memberikan giliran kepada peserta didik untuk mencari tau kejadian-kejadian serta masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, setelah mendapatkan kesimpulan maka salah satunya dapat dipilih serta dirumuskan ke dalam bentuk hipotesis.
3. Data collection (pengumpulan data) bertujuan untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada, setelah itu siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang sama, membaca dari sumber

belajar yang sama, mengamati objek yang berkaitan dengan permasalahannya, mewawancarai narasumber yang berhubungan dengan masalahnya, serta melakukan uji coba secara mandiri.

4. Data processing (pengolah data), yaitu kegiatan mengelola data serta informasi-informasi yang sebelumnya sudah diketahui siswa. Semua informasi yang telah didapatkan diolah kembali untuk tingkat kepercayaan siswa
5. Verification (pembuktian), kegiatan untuk mengkaji ulang serta membuktikan benar ataupun tidaknya pernyataan yang sebelumnya telah ada.
6. Generalization (menarik kesimpulan), kegiatan untuk menarik sebuah kesimpulan dari hasil informasi-informasi yang telah didapaknya.

c. Kelebihan-Kelebihan Model *Discovery Learning*

Menurut (2014:287) penerapan pembelajaran *discovery learning* mempunyai kelebihan sebagai berikut :

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
2. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (problem solving).
3. Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
4. Strategi ini memungkinkan siswa dapat berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya.
5. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi diri.
6. Strategi ini dapat membantu siswa agar memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
7. Berpusat pada siswa dan guru yang dapat berperan secara aktif dan mengeluarkan gagasan-gagasan.

8. Dapat membantu siswa menghilangkan skeptisme (keraguruguan) karena bisa mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
9. Siswa harus mengerti konsep dasar dan ide-ide yang baik.
10. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
11. Dapat mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.

d. Kekurangan-Kekurangan Model *Discovery Learning*

Di samping ada kelebihan *discovery learning* juga ada kekurangannya. Menurut Hosnan (2014:2883) kekurangan *discovery learning* diantaranya adalah :

1. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalah pahaman antara guru dengan murid.
2. Menyita waktu banyak.
3. Menyita pekerjaan guru.
4. Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.

Tidak berlaku untuk semua topik; 1) berkenaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama daripada ekspositori, 2) kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas, 3) kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas , terlalu cepat pada suatu kesimpulan, 4) faktor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran yang lama, 5) tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan model *discovery learning*, 6) tidak semua topik cocok dengan model *discovery learning*.

2.1.7 Hakekat Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa inggris “scientia” yang berarti saya tahu. “Scientia” terdiri dari natural science (ilmu pengetahuan alam), Menurut H.W. Fowler “IPA adalah pengetahuan yang sistematis yang dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi’.

Menurut Suprijono (2010:11) “Ilmu alam (bahasa inggris : natural science; atau ilmu pengetahuan alam) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada

rumpun ilmu dimana obyek nya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapan pun dan dimana pun. Sains (*science*) diambil dari kata latin *scientia* yang artinya adalah pengetahuan. Sains merupakan produk dan proses yang tidak dapat dipisahkan. “Real Science is both product and process, inseparably Joint”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains yang mempunyai obyek, menggunakan metode ilmiah, sehingga perlu di ajarkan di SD.

2.1.8 Materi Pelajaran

a. Benda Dan Sifatnya



(Sumber : Grafindo Media Pratama)

- **Pengertian Benda**

Benda adalah segala sesuatu yang dapat dimiliki atau dialihkan, baik berwujud maupun tidak berwujud, yang bergerak maupun yang tidak bergerak. Berdasarkan wujudnya, benda dibagi menjadi tiga yaitu : benda padat, benda cair dan benda gas.

1. Benda Padat



(Sumber : Scott Webb/ pexels.com)

Benda padat adalah bentuk wujud benda yang memiliki wujud padat dengan massa dan menempati sebuah ruang atau berada pada volume tertentu. Contoh benda padat yaitu : tanah, batu, kayu, logam dan buku.

2. Benda Cair



(Sumber : Samad Deldar/ pexels.com)

Benda cair adalah salah satu bentuk dan wujud benda yang berupa cairan dengan sifat-sifatnya yang khusus.

Sifat suatu benda cair yaitu :

1. Bentuknya dapat berubah mengikuti wadahnya.
2. Mempunyai massa.
3. Permukaan benda cair yang tenang akan selalu datar.
4. Dapat melarutkan suatu zat tertentu.

Contoh benda cair ialah minyak, air, susu, dan lain sebagainya.

3. Benda Gas



(Sumber : Ali Kokab/unsplash.com)

Benda gas adalah salah satu bentuk dan wujud zat benda yang mempunyai volume dan bentuk yang selalu berubah-ubah sesuai dengan wadahnya meskipun sulit dilihat dengan mata telanjang. Benda gas memiliki sifat yaitu :

1. Dapat mengisi ruang
2. Berubah bentuk
3. Menekan ke segala arah
4. Bergerak ke segala arah
5. Volumennya berubah-ubah karena gas dapat memuai
6. Contoh benda gas adalah balon. Balon dapat mengembang dan terbang itu karena adanya suatu gas di dalam balon tersebut.

2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar bagi manusia untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan, karena tanpa adanya pendidikan kita tidak akan bisa mengembangkan potensi diri yang kita miliki secara optimal. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia. Belajar adalah aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri belajar dibawah bimbingan pengajar. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam pembelajaran.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran belum sepenuhnya diterapkan yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran IPA dan menyajikan bentuk pelajaran menarik agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Salah satu model

pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran discovery learning.

Model discovery learning adalah model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri konsep melalui serangkaian informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini membuat peserta didik tertarik dan membantu peserta didik memahami materi dengan baik.

Salah satu model pembelajaran yang sangat dapat diterapkan pada pelajaran IPA adalah model pembelajaran discovery learning. Model pembelajaran discovery learning mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mengarahkan mereka untuk menemukan sendiri pengetahuannya. Menggunakan model pembelajaran discovery learning dijumpai dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan berpusat pada peserta didik daripada hanya ceramah.

2.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
2. Mengajar adalah bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan
3. Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dimana antara keduanya terjadi komunikasi, sesuai dengan komponen yang telah ditentukan oleh guru agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

4. Hasil belajar adalah pencapaian perubahan tingkat laku, keterampilan yang terjadi pada diri seseorang telah mengikuti proses pembelajaran.
5. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian pembelajaran materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
6. Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “Adanya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT. SD Negeri 060930 Medan Johor Pada Materi Benda Dan Sifatnya T.P 2023/2024.

