

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SDN Ciwaringin III Desa Cengkeh Kecamatan Lemahabang Kabupaten Karawang pada kelas IV. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai Juli tahun ajaran 2021/2022.

B. Desain dan Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:16) Metode kuantitatif dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivisme, yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan alat penelitian tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan *Creswell* (dalam Duli 2019:4) Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menjelaskan fenomena dengan mengumpulkan data numerik yang dianalisis menggunakan metode berbasis matematika, khususnya statistik.

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode eksperimen diartikan sebagai metode dengan bentuk yang sistematis metode dengan tujuan untuk mencari pengaruh variabel satu dengan variabel yang lain dengan memberikan perlakuan khusus dan pengendalian yang ketat dalam suatu kondisi. Menurut Jayantika (2018:9) dalam jenis penelitian eksperimen ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi proses

eksperimen sehingga validitas internal (kualitas implementasi desain penelitian) tinggi. Menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan menerapkan perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan grup kontrol yang tidak diberi perlakuan. Pada penelitian eksperimen ini menggunakan desain *Pre-experiment one group pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk mengungkap sebab akibat hanya dengan melibatkan sekelompok subjek, sehingga tidak ada kontrol yang ketat terhadap variabel.

Menurut Sugiyono (2019:75) pada desain ini terdapat pretest sebelum diberikan *treatment*, dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi *treatment*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain One Group Pretest-posttest

- Keterangan : O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)
 O_2 = Nilai *posttest* (sesudah diberi *treatment*)
 X = *treatment* (multimedia interaktif berbasis *Quizizz*)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2018:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan

oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Ciwaringin III sebanyak 29 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019:118). Hal ini sama dengan yang dikemukakan oleh Jayantika (2018:28) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel non-probabilitas. *Purposive sampling* juga dikenal sebagai *judgement, selective atau subyektif sampling*.

Menurut Sugiyono (2019:133) *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana seorang peneliti mengandalkan penilaiannya sendiri ketika memilih anggota populasi untuk berpartisipasi dalam penelitian (Lara Renjana, 2020:1).

Dengan mempertimbangkan subjek sampel penelitian siswa kelas IV yaitu hasil wawancara bersama guru kelas IV menyatakan siswa kelas IV tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan sering terlambat dalam mengumpulkan tugas. Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa pada siswa kelas IV. Dalam penelitian ini mengambil sampel

yang langsung terkait dengan variabel bebas (x). banyaknya sampel dalam penelitian ini adalah 29 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Siswa kelas IV SDN Ciwaringin III

No	Kelas IV	
	Jumlah siswa Laki-laki	Jumlah siswa Perempuan
1	15	14
Jumlah keseluruhan : 29		

D. Rancangan Eksperimen

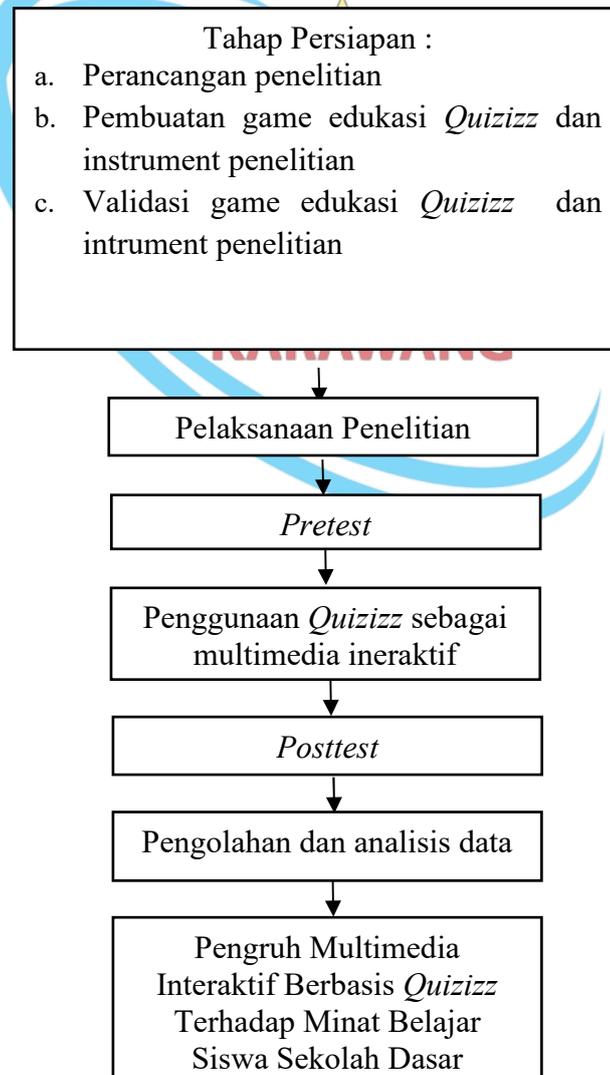
Penelitian yang dalam rancangan ini adalah desain *pre-eksperiment one group pretest-posttest*. Tahap pertama yang dilakukan adalah memberikan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian kepada siswa untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum diberikan *treatment* menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk memperoleh nilai awal siswa. Tahap selanjutnya diberikan *treatment* menggunakan aplikasi *Quizizz*. Tahap terakhir siswa diberikan *posttest* untuk mengukur minat belajar siswa setelah diberikan *treatment* dan untuk menarik kesimpulan penelitian. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Prosedur eksperimen ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan :
 - a. Rancangan penelitian
 - b. Pembuatan game edukasi *Quizizz* dan instrumen penelitian
 - c. Validasi game edukasi *Quizizz* dan instrumen penelitian

2. Tahap pelaksanaan penelitian
 - a. Pengelompokkan sampel
 - b. Melakukan *pretest* untuk mengetahui kondisi minat belajar siswa
 - c. Penggunaan *Quizizz* sebagai multimedia interaktif
 - d. Pemberian *posttest*
2. Pengolahan dan analisis data
3. Menyimpulkan hasil penelitian

Berikut adalah bagan alur rancangan eksperimen:



Gambar 3.2 Alur Rancangan Eksperimen



E. Teknik Pengumpulan Data

1. Definisi Konseptual

a. Minat Belajar

Minat adalah perasaan cinta dan perasaan keterikatan pada suatu objek atau aktivitas tanpa adanya suruhan dari orang lain. Minat adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar diri sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungannya, semakin besar minatnya. Sedangkan belajar adalah suatu proses dimana individu berusaha untuk memperoleh suatu perubahan baru dalam tingkah laku secara umum, hal itu merupakan hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar lebih menekankan pada pemberian langsung untuk mengembangkan keterampilan dalam eksplorasi dan pemahaman lingkungan alam.

b. Multimedia Interaktif Berbasis *Quizizz*

Quizizz adalah alat berbasis web untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai pekerjaan rumah di dalam atau di luar kelas. Menggunakan *Quizizz* membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih fokus pada materi yang disajikan. Dengan menggunakan *Quizizz* siswa dapat mengeksplorasi materi pelajaran lebih baik dengan kuis latihan multi-permainan.

2. Definisi Operasional

a. Minat belajar

Dilihat dari operasional minat belajar adalah perasaan suka dan rasa melekat pada suatu objek atau aktivitas (dalam pendidikan) tanpa ada yang

memintanya, hal ini terwujud dalam bentuk penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. sebagai serangkaian kondisi mental. kegiatan untuk mencapai perubahan perilaku yang merupakan hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran meliputi lingkungan sekolah tempat perkembangan intelektual siswa berada, meliputi lingkungan fisik sekolah, sarana dan prasarana pembelajaran, dan sumber belajar. Jika semuanya baik maka akan sangat mendorong semangat belajar siswa untuk mencapai hasil yang baik pula. Indikator. Hal-hal yang terkait dalam minat belajar adalah (1) Perasaan Senang, (2) Keterlibatan Siswa, (3) Ketertarikan Siswa, (3) Perhatian siswa.

b. Multimedia Interaktif Berbasis Quizizz

Quizizz memiliki keistimewaan karena dapat secara langsung memantau dan mengelola seluruh aktivitas siswa dan forum selama proses penilaian sehingga guru dapat melihat tingkat kompetensi siswa saat mengerjakan soal-soal yang diberikan. Hal-hal yang terkait dalam multimedia interaktif berbasis *Quizizz* adalah (1) Kemudahan penggunaan *Quizizz*, (2) Manfaat *Quizizz* dalam pembelajaran, (3) Kenyamanan dan ketertarikan saat menggunakan *Quizizz*.

3. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa penyebaran kuesioner (angket) dan tes menggunakan aplikasi *Quizizz*. Instrumen yang diujikan terlebih dahulu telah dirancang oleh peneliti dengan membuat kisi-

kisi instrumen yang disesuaikan dengan indikator setiap variabel yang diujikan.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen kuisioner (angket) dan tes aplikasi *Quizizz* untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Quizizz* terhadap Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Kelas IV SDN Ciwaringin III. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang pengaruh penggunaan *Quizizz* dan minat belajar siswa.

Tabel 3.2 Skor Angket

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Kriteria	Skor	Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Ragu-ragu (RG)	3	Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Adapun *Skala* yang digunakan adalah *Skala Likert* yang dipakai untuk menghitung skor kuesioner atau angket dari pernyataan.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Angket

No	Indikator	Butir Soal	Jumlah
1	Perasaan senang	(+) 1,3 (-) 2	3
2	Keterlibatan siswa	(+) 5,6,7	4

		(-) 4	
3	Ketertarikan siswa	(+) 8,9 (-) 10	3
4	Kemudahan <i>Quizizz</i>	(+) 11,12,13 (-) 19	4
5	Manfaat <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran	(+) 15, (-) 14,16	3
6	Kenyamanan dan ketertarikan saat menggunakan <i>Quizizz</i>	(+) 17,18 (-) 20	3
Jumlah			20

Tabel 3. 4 Kisi-kisi soal Quizizz

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Skor
3.2 menjelaskan dan menentukan siklus hidup hewan	3.2.1 Menganalisis daur hidup hewan yang berbeda, serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya dengan tepat	1-10	10
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk	4.2.1 Mengidentifikasi siklus hidup hewan yang berbeda dengan tepat dan menuliskan	11-20	10

hidup yang ada di lingkungan sekitarnya.	skema siklus hidup hewan yang ada di lingkungan sekitarnya		
--	--	--	--

4. Jenis Instrumen

Dalam penelitian ini jenis instrumen yang digunakan adalah kuesioner (angket) yaitu teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis dengan menghadirkan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk ditanggapi oleh responden. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efektif ketika peneliti mengetahui secara pasti variabel yang akan diukur dan apa yang diharapkan dari responden (Sugiyono, 2019:199). Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang pengaruh penggunaan multimedia berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Pernyataan kuesioner disajikan pada skala penilaian yang disesuaikan dengan indikator. Adapun yang menjadi sumber data pada penelitian ini adalah murid kelas IV SDN Ciwaringin III. Desa Cengkeh Kecamatan Lemahabang Kabupaten Karawang.

5. Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur keabsahan hasil akhir jawaban kuesioner yang menggambarkan akurasi pengukuran suatu alat ukur. Tes ini menunjukkan apakah alat ukur memenuhi perannya.

Pengujian validitas tiap butir soal digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap butir soal.

Validitas empiris instrumen diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Bila terdapat kesamaan antara criteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan, maka dapat dinyatakan instrument tersebut mempunyai validitas yang tinggi. Untuk menguji validitas empiris dapat menggunakan analisis korelasi *product-moment* dengan angka simpangan (Sugiyono, 2019:184). Uji validitas yang digunakan menguji hasil korelasi *Product Moment* (r) yang mengukur kekuatan hubungan antara nilai soal dengan nilai total dari variabel yang diteliti untuk mengetahui hubungan antara satuan dan nilai seluruh unit penelitian (Darma, 2021:7).

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = Jumlah responden

xy = jumlah hasil perkalian antara skor x dan y

x = Jumlah skor butir

x^2 = jumlah kuadrat skor butri

y = jumlah skor total

y^2 =jumlah kuadrat skor total

Menentukan valid tidak validnya pernyataan adalah dengan cara membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid dan begitupun sebaliknya.

Berdasarkan perhitungan hasil uji coba dengan menggunakan rumus *product moment*, maka diperoleh dari 20 butir instrument terdapat 17 butir yang valid dan 3 butir soal tidak valid. Butir soal tidak valid tersebut dibuang dan tidak direvisi karena indikator masih terwakili dengan butir-butir yang valid.

Responden yang digunakan dalam dalam uji coba instrumen penelitian berjumlah 26 orang siswa. Maka perbandingan r ($\alpha = 0,05$) $n = 26$ adalah 0,3882. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir instrumen dinyatakan valid dengan validasi butir instrumen menggunakan korelasi *product moment* pada taraf signifikansi 0,05% pada $n = 26$ dengan nilai kritis 0,3882

b. Uji Reliabilitas

Konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran yang digunakan dapat diandalkan dan tidak ada kesalahan dalam pengukuran (*measurement error*). Sedangkan uji reliabilitas instrumen adalah untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan reliabel atau dapat diandalkan.

Menurut Darma (2021:17) Pada dasarnya uji reliabilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pernyataan/pertanyaan yang digunakan. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan tingkat signifikansi yang digunakan. Tingkat signifikansi/level yang digunakan bisa 0,5, 0,6 hingga 0,7 tergantung kebutuhan penelitian. Adapun kriterianya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *cronbach alpha* > tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan reliabel
- 2) Jika nilai *cronbach alpa* < tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

Berikut adalah rumus *alpha*.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma^2_1}{\sigma^2_1} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

k = banyaknya butir soal

$\sum \sigma^2_1$ = jumlah varians butir soal

σ^2_1 = varians total (untuk seluruh butir tes)

Untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas di gunakan kategori menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019:184) sebagai berikut:

Tabel 3.5 Koefisien Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh nilai reliabilitas instrument sebesar 0,8538 sedangkan r_{tabel} untuk $n=26$ dengan taraf 0,05 adalah 0,3882 sehingga dapat dikatakan bahwa $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Dengan demikian instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat 2 macam statistik dalam penelitian kuantitatif yaitu sebagai berikut.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi Sugiyono (2019:206).

teknik deskriptif yang memberikan informasi tentang data yang tersimpan dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan ini melalui analisis deskriptif yaitu sebagai berikut:

a) Rumus mencari rata-rata (Mean)

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

x = mean

$\sum x$ = tiap nilai dalam sebaran

N = jumlah populasi

b) Modus

$$M_0 = L + i \frac{b_1}{b_1 + b_2}$$

Keterangan:

M_0 = Nilai modus

L = tepi bawah kelas yang memiliki frekuensi tertinggi (kelas modus)

i = Interval kelas

b_1 = Frekuensi kelas modus dikurangi kelas interval terdekat sebelumnya

b_2 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sesudahnya

c) Median

$$M_e = \frac{1}{2}(n + 1)$$

Keterangan:

Me = Nilai median

n = Jumlah data

d) Standar Deviasi

$$s = \sqrt{\frac{n\sum_i^n x_i^2 - (\sum_i^n x_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

S = Standar Deviasi

x_i = Nilai x ke i

\bar{x} = Rata-rata

n = Ukuran sampel

e) Histogram

Grafik pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *quizz* terhadap minat belajar IPA siswa sekolah dasar.

f) Varian

$$s^2 = \frac{n\sum_i^n x_i^2 - (\sum_i^n x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

s^2 = Jumlah varian

s = Standar deviasi

- x_i = nilai x ke i
 \bar{x} = Rata-rata
n = Jumlah data

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diterapkan pada suatu populasi. Ciri dari analisis ini yaitu digunakan rumus statistik tertentu (Sugiyono, 2019:207).

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi sebaran data dalam suatu kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Suliyanto, 2012:4). Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: uji chi-kuadrat menggunakan teknik *kolmogorov-smirnov* dan SPSS. Untuk menguji normalitas data, ada dua pendekatan dapat digunakan. Pada penelitian ini, menggunakan SPSS 25 for windows. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik uji *kolmogorov-smirnov*. Hal ini dianggap normal jika nilai signifikansi hitung lebih besar dari 0,05.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa kumpulan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama atau tidak (Puspita, 2021:1). Untuk melihat apakah data sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau tidak. Distribusi dikatakan homogen jika tingkat signifikasinya $> 0,05$ sedangkan jika tingkat signifikasinya $< 0,05$ maka distribusi dikatakan tidak homogen. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar

c) Uji-t

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian. t-test bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok.

Uji dugaan sementara (H_1 dan H_0) dengan menggunakan uji-t digunakan untuk mengetahui korelasi variabel bebas dengan variabel terikat. Pengaruh variabel terikat terhadap masing-masing variabel.

Rumus yang digunakan untuk melihat nilai t-hitung dari merupakan rumus uji hipotesis dua arah. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak begitupun jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar

G. Hipotesis Statistik

Adapun rumusan hipotesis statistik yang akan diuji adalah sebagai

berikut:

H_0 : $\beta = 0$

H_1 : $\beta \neq 0$

Keterangan:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar.

H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar

