

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Kognitif Siswa

a. Pengertian Kemampuan Kognitif Siswa

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan berhubungan dengan perkembangan otak pada diri siswa dengan pemikiran pada lingkungan sekitarnya (Ramadhan Almadani & Dede Indra Setiabudi, 2022). Kemampuan kognitif juga diartikan sebagai salah satu kemampuan yang mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan memecahkan sebuah permasalahan (Marinda, 2020). Proses pelaksanaan pendidikan tentunya memiliki tujuan pembelajaran yang hendak dicapai salah satunya dengan menggunakan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif sangat penting untuk dimiliki siswa, karena selama proses pelaksanaan pembelajaran tidak hanya membutuhkan kemampuan mendengar dan menyimak penjelasan guru saja, melainkan membutuhkan kemampuan dalam mengolah dan memecahkan sebuah permasalahan guna diimplementasikan dalam kehidupan nyata. Proses pembelajaran bukan hanya berjalan di dalam kelas saja melainkan berjalan pada lingkungan sekitar. Kemampuan kognitif yaitu kemampuan yang pantas dimiliki

peserta didik karena kemampuan tersebut berkaitan erat dengan keberlangsungan kehidupan siswa.

Kemampuan kognitif di definisikan sebagai kemampuan siswa yang erat kaitannya dengan cara berfikir nyata (konkrit) hingga cara berfikir yang sifatnya abstrak (Apsari, 2021). Siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya diajarkan dengan materi yang bersifat nyata saja melainkan juga materi yang bersifat abstrak. Kemampuan kognitif berarti kemampuan belajar siswa agar memiliki kemampuan berfikir lebih kompleks serta mampu memiliki kemampuan bernalar dalam memecahkan suatu permasalahan (Guarango, 2022). Penting bagi siswa memiliki kemampuan kognitif karena kegunaan kemampuan tersebut di dalam aktivitas sehari-hari sangat diperlukan dalam memecahkan suatu permasalahan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran tentunya sudah mendesain sedemikian rupa dalam penyampaian materi. Materi pembelajaran yang disampaikan tentunya harus bervariasi karena siswa tidak hanya belajar untuk menghafal materi saja di dalam kelas melainkan akan ada implementasi di dalam kehidupan nyata yang membutuhkan sebuah kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang sangat penting karena bersangkutan dengan kemampuan berfikir siswa

(Bujuri, 2018). Siswa perlu memiliki kemampuan yang matang dalam mengolah dan memilah sebuah materi yang diterimanya. Tidak semua materi yang diperoleh siswa pada pelaksanaan sistem pembelajaran di kelas itu sesuai dengan realita kehidupan yang sebenarnya oleh karena itu di butuhkan kemampuan mengolah sebuah penerimaan informasi yang baik dalam diri siswa. Informasi yang diterima dengan baik oleh siswa akan dapat diimplementasikan dengan baik di dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan yang digunakan peserta didik untuk menerima, mengolah, dan memecahkan sebuah permasalahan baik dalam ataupun luar kelas yang memiliki tujuan, memecahkan sebuah permasalahan di dalam kehidupan nyata. Kemampuan kognitif juga berkaitan dengan cara berfikir siswa secara nyata dan juga abstrack. Siswa belajar tidak hanya melihat sesuatu langsung yang berada di depannya melainkan juga membayangkan seperti apa kondisi yang sesuai dengan materi yang diberikan, misalnya guru mengajar materi tentang keberagaman ekonomi masyarakat. Guru mampu menjelaskan tentang materi melalui tulisan-tulisan dan gambar selanjutnya siswa harus memiliki gambaran tentang bagaimana bentuk-bentuk keberagaman

ekonomi yang ada di dalam lingkungan masyarakat yang nantinya menjadi topik pembahasan di dalam kelas, oleh karena itu sangat penting untuk siswa dapat menguasai kemampuan kognitif terutama pada proses daya ingat siswa. Daya ingat siswa sangat penting karena berfungsi menerima dan mengolah informasi yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Teori Perkembangan Kemampuan Kognitif

Adapun perkembangan kemampuan kognitif yang dialami siswa sebagai berikut:

1. Teori Perkembangan Piaget

Piaget menuturkan bahwa semenjak usia balita, manusia sudah mempunyai kemampuan untuk melihat suatu objek benda yang berada di sekitarnya. Kemampuan ini masih dikatakan dalam kemampuan yang sederhana, misalnya dalam kemampuan sensor motorik (Mu'min, 2013). Kemampuan sensor motorik ini dapat terlihat pada kemampuan anak di dalam lingkungan dalam memahami keadaan yang ada dan sesuatu yang dipegangnya.

2. Teori Perkembangan Vygotsky

Vygotsky menjelaskan bahwa teori perkembangan anak menjelaskan tentang proses belajar melalui interaksi sosial dan budaya (Agustyaningrum et al., 2022). Anak akan terlatih

tentang kemampuan berkomunikasi melalui aktivitas sosial budaya yang dilakukannya pada lingkungan.

3. Teori Perkembangan Kognitif David Ausubel

David Ausubel menyatakan proses memahami suatu kondisi sekitar menggunakan prinsip belajar bermakna. Belajar bermakna di artikan sebagai proses pendekatan yang menggunakan metode aktif menuju proses belajar yang mandiri (Muamanah & ., 2020). Anak harus bisa belajar secara mandiri dalam memahami sebuah konsep yang dipelajarinya. Konsep belajar mandiri tentunya menjadikan anak akan mencari tahu sendiri tentang proses ilmu pengetahuan yang dipelajarinya.

Berdasarkan pemaparan diatas teori perkembangan kemampuan kognitif anak adalah dimulai sejak anak tersebut lahir di dunia yang diawali dari proses menggunakan sensor motoriknya. Sensor motorik pada anak tentunya sangat berpengaruh pada keberlangsungan hidupnya karena ia akan belajar meraba dan merasakan melalui sensor motorik, oleh karena itu, dibutuhkan sebuah pemahaman yang baik pada seseorang untuk mengetahui dan menyikapi kondisi yang sedang dihadapinya. Siswa memperoleh materi dari guru selama di kelas. Materi yang diperoleh siswa tersebut harus dapat diolah dan dipahami dengan benar oleh siswa karena materi yang disampaikan guru harus berkaitan erat dengan

kehidupan siswa sehingga siswa mampu mengimplementasikan materi tersebut di dalam kehidupan nyata sebagai salah satu bentuk pemahaman kognitif siswa.

3. Indikator Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif itu berkaitan dengan tingkat kecerdasan seseorang. Proses berpikir dapat mengilustrasikan cara berpikir yang harus dikuasai oleh peserta didik supaya bisa mengimplementasikan teori kedalam bentuk perbuatan. Taksonomi yang dimanfaatkan sebagai acuan di dalam menciptakan tes keberhasilan dari belajar dan menilai kemampuan kognitif yaitu taksonomi Bloom dengan ranah kognitif yang mempunyai enam derajat kompetensi. Mengingat, pemahaman, aplikasi, analisis, sintetis, dan evaluasi membentuk tahapan ini. Hal tersebut membentuk kemampuan siswa mendalami materi pembelajaran (Rosa, 2017). Sedangkan menurut pendapat ahli lain yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kemampuan Kognitif

Desain	Kategori	Indikator
---------------	-----------------	------------------

(Masalah & Kemampuan, 2019)	Kognitif	Mengingat C1	Mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, memberikan label, menamai, memberi indeks, memasang, membaca, menandai, menunjukkan.
	4. M e d i a	Memahami C2	Menguraikan, mencirikan, mengkategorikan, merinci, membandingkan, mengubah, mempertahankan, menghitung, mengontraskan, menjelaskan.
		Mengaplikasikan C3	Mengurutkan, menentukan, menerapkan, menentukan, mengkalkulasi, menyesuaikan, mengklasifikasi, memodifikasi, membangun, menugaskan, mencegah, mengurutkan, menggunakan.
	V i d e o	Menganalisis C4	Mendiagnosis, menegaskan, menganalisis, memecahkan, memerinci, menguji, menyimpulkan, menemukan, menelaah, mengaitkan, memilih.
		Mengevaluasi C5	Merinci, menilai, mengarahkan, memperjelas, mempertahankan, memutuskan, menafsirkan, memprediksi, mengkritik, menugaskan, memisahkan, menimbang, menyimpulkan.
	A n i	Membuat C6	Menciptakan, menggabungkan, merumuskan, merancang, merencanakan, membentuk, meningkatkan, memfasilitasi, mendekte, mengkoreksi, menggeneralisasi, mengkreasikan.

masi *Canva*

a. Pengertian *Canva*

Canva adalah aplikasi desain yang mendukung penggunaannya dalam membuat, merancang, serta mengedit desain secara online (Widayanti et al., 2021). Desain yang dapat dibuat

pada aplikasi *canva* juga beragam, yang terdiri dari poster, gambar, video, dan lain sebagainya. *Canva* juga didefinisikan sebagai sebuah aplikasi yang dapat memudahkan penggunaannya membuat desain dengan cepat dan praktis (Dewi et al., 2023). Aplikasi *canva* yang memiliki basis secara online memang memudahkan penggunaannya dalam membuat desain karena jika penggunaannya akan membuat sebuah desain gambar bisa membuat di *canva* tanpa adanya batasan tempat dan waktu.

Canva merupakan aplikasi yang dimanfaatkan guru dalam membuat media pembelajaran (Buulolo et al., 2023). Media pembelajaran ialah alat bantu yang dibutuhkan guru selama melaksanakan aktivitas belajar di kelas. *Canva* juga di manfaatkan guru dalam menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas (Nurhayati et al., 2022). Kondisi tersebut dikarenakan banyaknya template menarik yang dimiliki *canva*. Desain yang menarik akan membantu siswa lebih tertarik lagi dalam pembelajaran. Guru memanfaatkan *canva* menjadi salah satu bentuk media pembelajaran yang bisa memberikan feedback baik pada siswa karena banyaknya template *canva* yang bervariasi menjadikan siswa akan penasaran untuk tertarik mengikuti pembelajaran.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi sekarang (Purba & Harahap, 2022). Kemajuan teknologi yang sudah berkembang pesat menjadikan adanya

sebuah tuntutan yang besar bagi guru. Guru harus membuat sebuah terobosan untuk memberikan pembelajaran yang terbaik. Proses pembelajaran yang baik tentunya membutuhkan sesuatu yang menunjangnya, dimana hal tersebut diperoleh melalui aplikasi *canva*. *Canva* yang berbasis online tentunya menjadi suatu hal baru bagi guru dan siswa. Suatu hal yang baru akan menjadikan siswa penasaran dalam mempelajarinya. Rasa penasaran inilah yang akan meningkatkan rasa ketertarikan diri siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan, disimpulkan bahwa *canva* merupakan aplikasi berbasis online yang menyediakan fitur menarik. Fitur menarik *canva* inilah yang dijadikan guru dalam membuat media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran di kelas adalah suatu hal penting dan harus dicukupi oleh guru. Guru memiliki sebuah tuntutan dalam membuat media pembelajaran inspiratif. Media pembelajaran menarik bisa menghadirkan sebuah feedback yang baik bagi siswa. Siswa akan cenderung aktif selama di kelas ketika guru memakai media pembelajaran, terutama dalam menggunakan media *canva*. Fitur *canva* yang beragam serta penggunaan *canva* yang mudah menjadikan guru mudah dalam mendesain media pembelajaran. Siswa juga dapat dengan mudah untuk mengoperasikan *canva* karena sifatnya yang online siswa

mudah mengulang materi yang ada di dalam media tersebut tanpa adanya keterbatasan tempat dan waktu.

b. Fitur-Fitur *Canva*

Pada aplikasi *canva* tentunya mempunyai fitur-fitur yang menarik. Fitur-fitur yang menarik inilah yang menjadikan guru sangat mengandalkan *canva* dalam membuat media pembelajaran, salah satunya pada fitur presentasi (Sholeh et al., 2020). Fitur presentasi yang dimiliki *canva* sangat beragam sehingga membantu guru membuat desain media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Fitur presentasi juga menampilkan ukuran yang mampu disesuaikan sehingga guru dapat membuat ukuran yang sesuai untuk melakukan presentasi kepada siswa.

Fitur lain yang terdapat di dalam *canva* yaitu fitur teks, audio visual dan animasi yang memiliki kelebihan yaitu sudah ada desain animasi dan berbagai macam bentuk font text tanpa harus di desain ulang kembali (Rahmasari & Yogananti, 2021). Kondisi tersebut sangat membantu guru karena guru akan mudah untuk membuat dan mendesain apapun yang ingin dibuat. Bentuk font text dan animasi yang tersedia memiliki nilai ke estetikannya masing-masing, sehingga mudah untuk guru untuk tinggal mengatur dan meletakkannya sesuai dengan yang diinginkan terutama untuk membuat media video animasi. Adapun fitur lain yang terdapat di dalam *canva* yaitu worksheet, poster, video,

banner, dan lain sebagainya. Fitur-fitur *canva* yang menarik inilah yang nantinya akan memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran serta mengembangkan lingkungan belajar. Proses pembelajaran tidak hanya berpatokan dengan buku saja melainkan akan lebih berkembang dan kreatif yaitu dengan melalui aplikasi *canva* mampu membuat desain secara gratis dan menarik (Purwasi & Refianti, 2022).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur yang dimiliki *canva* sangatlah beragam. Fitur tersebut terdiri dari teks, animasi, presentasi, video, banner, worksheet, banner, dan lain sebagainya. Fitur yang beragam inilah menjadikan guru akan memiliki kemudahan dalam membuat media pembelajaran. Fitur *canva* yang disediakan juga gratis sehingga guru memiliki beragam pilihan untuk membuat desain media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Banyaknya materi pelajaran yang tidak hanya dapat disampaikan melalui metode ceramah saja, melainkan harus menggunakan alat bantu agar memudahkan guru dan siswa lebih mengerti materi yang diajarkan. Materi pembelajaran yang disampaikan guru harus di desain sedemikian rupa tujuannya agar lebih mudah diterima oleh siswa. Materi yang sulit diterima oleh siswa tentunya akan menghambat guru disaat mencapai tujuan pembelajaran, selain itu hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak akan sesuai dengan

apa yang diinginkan. Tersedianya fitur *canva* yang menarik dan beragam tentunya sangat bisa dimanfaatkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Tidak hanya siswa yang terbantu dalam pelaksanaan pembelajarannya, melainkan guru juga akan lebih berkembang kompetensinya dalam membuat dan mendesain sebuah media pembelajaran berbasis *canva*.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan studi keterpaduan yang membantu siswa dalam pengembangan kapasitas diri secara kritis dan rasional. Konsep IPAS yaitu penggabungan antara IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka (Anggita et al., 2023). IPAS merupakan salah satu pelajaran yang menggabungkan antara aktivitas kegiatan sosial dengan proyek sebagai salah satu bentuk pengalaman belajar (Rahmawati, Diana Yulias, Wening, Aprilia Putri, Sukadari .Rizbudiani, 2023). Pengalaman belajar memang perlu dimiliki oleh siswa karena dengan adanya pengalaman belajar proses pembelajaran akan dinilai lebih bermakna. Proses pembelajaran yang bermakna akan mendukung pendidik dan peserta didik menggapai tujuan pembelajaran.

IPAS juga di definisikan sebagai integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada implementasi kurikulum merdeka. Integrasi kedua pelajaran ini tidak dipelajari dengan terpisah melainkan disatukan satu sama lain, sehingga peserta didik mampu mengetahui adanya keterkaitan antara aspek alamiah dengan sosial pada kehidupan sehari-hari (Suhelayanti et al., 2023). Integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam dengan Ilmu Pengetahuan Sosial tentunya akan meningkatkan relevansi mata pelajaran dengan kondisi yang dialaminya karena siswa akan dapat mengembangkan ketrampilan yang dibutuhkan di saat era globalisasi ini. Keterampilan tersebut misalnya, kemampuan kognitif, berfikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan inovasi.

Mata pelajaran IPAS juga diyakini sebagai salah satu bentuk mata pelajaran yang praktis, hal ini karena konsep IPAS yang mengintegrasikan antara dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS. Mata pelajaran IPA yang memiliki konsep alamiah digabungkan dengan mata pelajaran IPS yang berkonsep sosial (Muhardini et al., 2023). Kondisi tersebut dinilai praktis karena siswa dapat mempelajari 2 kompetensi sekaligus dalam satu pelajaran. Penggabungan dua mata pelajaran diatas tentunya juga menjadikan guru mendesain pembelajaran sedemikian rupa karena jika desain pembelajaran yang dibuat guru tidak

sesuai maka implementasi pembelajaran IPAS tidak akan sesuai dengan konsep awal pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan bahwa mata pelajaran IPAS ialah penggabungan dan pengintegrasian antara dua mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Ilmu Pengetahuan Sosial membentuk keterpaduan dimana mata pelajaran IPA memiliki nilai alamiah dan IPS yang memiliki nilai sosial di kehidupan sehari-hari. IPAS adalah mata pelajaran yang muncul di peluncuran kurikulum merdeka sebagai salah satu bentuk evaluasi kurikulum setelah adanya pandemi. Integrasi dua mata pelajaran ini merupakan satu hal yang baru di dalam dunia pendidikan. Suatu hal yang baru inilah menjadi tantangan guru untuk membuat pembelajaran yang baik pula. Jika proses pembelajaran tidak di desain sedemikian rupa maka guru dan siswa akan kesusahan untuk menerapkan pembelajaran di kelas, terutama dalam mencerna isi dari materi mata pelajaran IPAS.

b. Ruang Lingkup IPAS

1. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran di jenjang SD, membahas tentang hubungan antara manusia dengan alam (Theodoridis & Kraemer, n.d.). Pembelajaran IPA memiliki peran penting untuk siswa dalam menekuni dirinya

sendiri dan lingkungan di sekitarnya, atau siswa akan belajar tentang kapasitas diri siswa dalam kehidupan nyata.

Materi yang terdapat dalam pembelajaran IPA sangat dekat sekali dengan manusia. Materi IPA mencakup alam dengan seisinya. Adanya materi IPA yang membahas alam dengan seisinya ini menjadikan siswa akan belajar untuk menjelajahi keadaan di lingkungan sekitarnya (Fatimah, 2017). Alam di lingkungan sekitar kita sangatlah luas tentunya hal tersebut menjadikan mata pelajaran IPA berisikan tentang materi tersebut guna dipelajari siswa sehingga siswa mampu mengembangkan kapasitas dirinya terutama dalam mempelajari mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA yang saat ini pada penerapan kurikulum merdeka digabungkan menjadi satu dengan IPS yang berganti nama menjadi IPAS. IPAS masuk sebagai mata pelajaran yang ada pada kurikulum merdeka saat ini. Pelajaran tersebut membahas tentang kondisi alam dengan kondisi sosial masyarakat yang terdapat di lingkungan.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pelajaran yang ditekuni pada tingkat Sekolah Dasar dan membahas mengenai ilmu sosial, geografi, ekonomi, sosiologi, dan ilmu-ilmu yang membahas tentang kemanusiaan (Idris & Irawan, 2023). Pembelajaran IPS membahas tentang kehidupan sosial serta

budaya di masyarakat, selain itu, juga membahas tentang norma, hak asasi, serta keberagaman manusia. Materi pembelajaran IPS mencakup disiplin ilmu geografi pada diri manusia.

Adanya materi IPS bertujuan untuk membantu siswa dalam memiliki sikap sosial yang diimplementasikan di dalam kehidupam sehari-harinya (Saputra, 2009). IPS akan membantu siswa dalam mengembangkan skill untuk hidup bermasyarakat. Konsep IPS yang mencakup tentang kegiatan sosial bermasyarakat menjadikan siswa harus belajar memahami materi IPS di dalam kelas. Mata pelajaran IPS saat ini sudah diintegrasikan dengan mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPS dan IPA digabungkan menjadi IPAS. Penggabungan 2 materi ini terjadi pada pelaksanaan kurikulum merdeka. Penggabungan dua materi ini bertujuan agar siswa mampu mengintegrasikan antara konsep alam dengan konsep sosial bermasyarakat.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil studi pustaka yang sudah dilaksanakan peneliti mengutip penelitian dan dilaksanakan sebelumnya untuk dibuat menjadi bahan acuan, diantaranya yaitu:

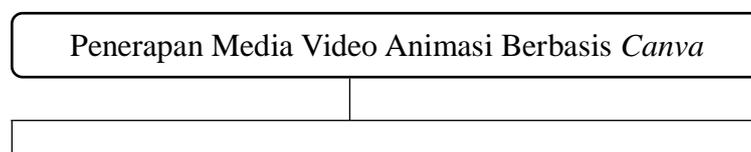
1. Penelitian yang dilaksanakan Madaniyah (2021) tentang perkembangan kognitif dan implementasinya dalam dunia pendidikan.

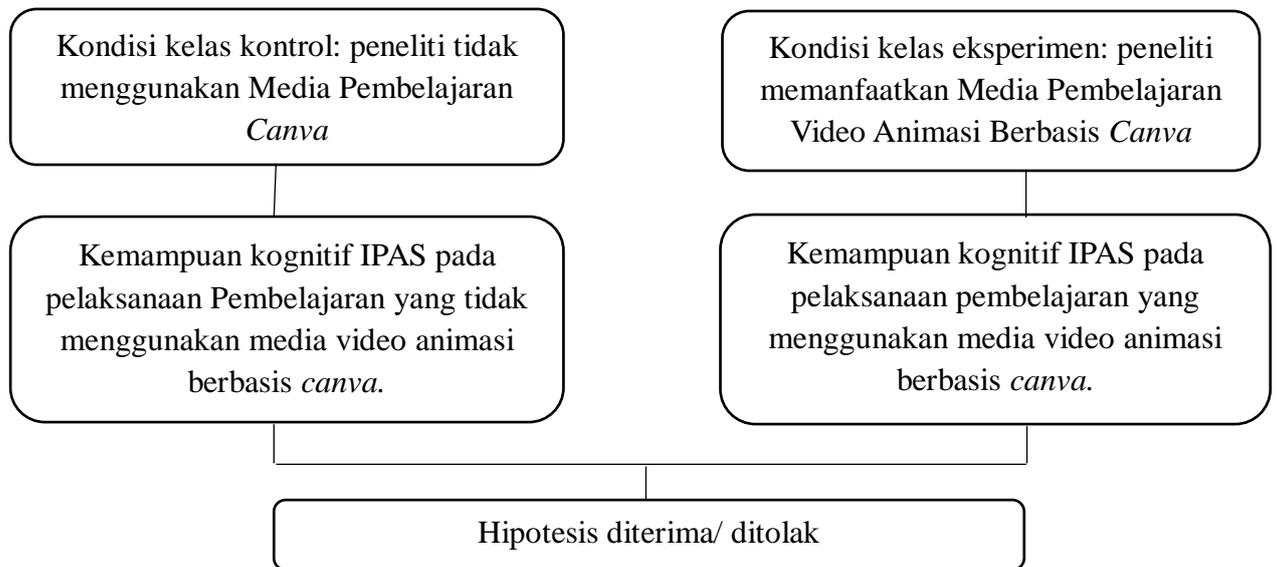
Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif adalah suatu fundamental yang akan mengarahkan dalam perubahan tingkah laku anak dan berkaitan dengan daya ingat pada anak.

2. Penelitian yang dilakukan Purba (2022) tentang penggunaan aplikasi canva menjadi media pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Hasil penelitian menyatakan media pembelajaran canva menjadi salah satu pendukung proses pembelajaran matematika di tingkat SMP.
3. Penelitian yang dilakukan Muhardini (2023) tentang pengembangan modul ajar IPAS untuk peserta didik SD kelas IV dalam rangkaian kurikulum merdeka. Hasil penelitian menyatakan pelajaran IPAS adalah pelajaran yang memiliki nilai praktis dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan sistem pembelajaran CTL.

C. Kerangka Berfikir

Proses penelitian ini akan menjelaskan tentang Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Madiun. Berdasarkan kajian literature yang sudah dipaparkan, kerangka berpikir yang akan digunakan adalah:





Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Dugaan jawaban yang bersifat sementara terhadap sebuah perumusan masalah penelitian, dituliskan dalam bentuk kalimat pertanyaan disebut hipotesis penelitian (Yam & Taufik, 2021). Jawaban yang dimaksudkan sementara karena yang ditunjukkan masih berdasarkan dari teori relevan dan belum berdasarkan fakta yang didapatkan pada saat kegiatan penelitian. Hipotesis dinyatakan sebagai sebuah jawaban yang berteoritis terhadap suatu rumusan masalah pada sebuah penelitian. Berdasarkan kajian dari kerangka berfikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesisnya yaitu: Terdapat Efektivitas Penggunaan Media Animasi Berbasis *Canva* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Madiun.