

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah hal mengembangkan; pembangunan secara bertahap dan teratur, dan yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki. Sedangkan media adalah perantara; penghubung; yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dsb).¹ Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perantara berupa media untuk dapat mencapai sasaran yang dikehendaki.

Selanjutnya Trianto secara rinci menjelaskan bahwa pengembangan merupakan suatu kegiatan yang dapat berupa perancangan, perencanaan, atau perancangan yang dilakukan berdasar metode berpikir ilmiah untuk memecahkan suatu permasalahan yang nyata terjadi, sehingga hasil kerja pengembangan berupa pengetahuan ilmiah atau teknologi yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut.²

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah

¹ Kamus Bahasa Indonesia, (Jakarta, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008)

² Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010)

media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah pengembangan pembelajaran.³

Dalam pengembangan media pembelajaran ada beberapa tahapan dan prosedur yang perlu dilakukan diantaranya adalah perencanaan media pembelajaran, produksi media pembelajaran, dan evaluasi media pembelajaran.⁴

1. Perencanaan Media

Langkah awal yang harus dilakukan dalam pengembangan media adalah perencanaan media. Sadiman menjelaskan beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan media diantaranya adalah:

- a. menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa;
- b. merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar;
- c. merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi;
- d. mengembangkan alat pengukur keberhasilan;
- e. menulis naskah media; dan
- f. mengadakan tes dan revisi.

2. Produksi Media

Setelah proses perencanaan media, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah produksi media. Hal yang diperlukan pada saat proses produksi adalah naskah. Dalam hal ini, produksi media yang dilakukan adalah dengan mengembangkan naskah media yang sudah dibuat dan

³ Ani Cahyani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019)

⁴ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012)

merealisasikannya dalam bentuk nyata. Kerumitan produksi antara media yang satu berbeda dengan media yang lain.

3. Evaluasi Media

Evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis dan berkesinambungan yang dilakukan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan dan penyempurnaan program/kegiatan selanjutnya.⁵ Evaluasi media yang digunakan adalah evaluasi formatif, hal ini dilakukan untuk membedakan prosedur empiris dari pendekatan-pendekatan filosofis dan teoritis. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas dan efisiensi media tidak hanya bersifat teoritis, akan tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

B. Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).⁶ Menurut Scramm dalam Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.⁷ Sedangkan menurut Yaumi, media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan yang dapat menjadi perantara tersampainya

⁵ Ibid.,

⁶ Benny A Pribadi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2017)

⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2013)

⁸ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018)

informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara langsung oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran karena media tersebut dibuat oleh pihak tertentu atau tersedia di lingkungan sekolah. Ada pula media yang dapat dibuat dan dirancang sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

William mengemukakan dalam Pribadi, Media dan Teknologi Pembelajaran, bahwa klasifikasi dan ragam media sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁹

1. Media yang tidak diproyeksikan (*non-projected media*), seperti foto, diagram, bahan pameran atau display, dan model;
2. Media yang diproyeksikan (*projected media*), misalnya LCD;
3. Media audio seperti kaset, *compact disk* (CD) audio yang berisi rekaman kuliah, ceramah narasumber, dan rekaman musik;
4. Media gambar gerak multimedia video seperti VCD, DVDs, dan *blue rays disk*;
5. Pembelajaran berbasis komputer; dan
6. Multimedia dan jaringan komputer

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Seringkali terjadi banyaknya peserta didik yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dikarenakan ketiadaan

⁹ Pribadi 2017, Op. Cit.,

atau kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang ada. Menurut Rusman bukunya *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya:¹⁰

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi alat bantu untuk memperjelas, memepermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran pada peserta didik, sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan pada peserta didik secara utuh.
2. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu sistem dimana pembelajaran memiliki sub-sub komponen diantaranya adalah media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran menjadi sub komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran.
3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi yang disampaikan atau kompetensi yang akan dikembangkan untuk dimiliki peserta didik. Hal ini dikarenakan banyak pembelajaran yang tidak dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan dikarenakan kurang optimalnya penggunaan media.
4. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat mengakomodasi kecakapan peserta didik dalam belajar, hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi dalam belajar. Sebagai alat bantu pembelajaran,

¹⁰ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018)

media pembelajaran dapat pula menimbulkan gairah belajar karena adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.

5. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. Dalam penggunaannya media pembelajaran juga harus memperhatikan rambu-rambu mekanisme penggunaannya.
6. Mengurangi terjadinya verbalisme. Peserta didik seringkali mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan guru lebih bersifat abstrak atau tidak berwujud, sehingga peserta didik hanya dapat mengatakan tetapi tidak benar-benar memahami bentuk, wujud, atau karakteristik objek. Dengan demikian media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memperjelas pesan yang disampaikan.
7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Dalam pembelajaran sering terjadi perlu menjelaskan objek yang sifatnya sangat besar, luas, sempit, kecil atau bahkan membahayakan, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan dan mendekatkan pada objek yang dimaksud.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dinilai sangat penting. Diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar. Sehingga penggunaan media pembelajaran memiliki urgensi dalam kegiatan belajar

mengajar. Asyhar, secara perinci menjabarkan empat alasan rasional mengapa media pembelajaran penting digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu: ¹¹

1. Meningkatkan Mutu Pembelajaran. Untuk membangun dan meningkatkan kualitas pendidikan, maka harus diimbangi dengan kualitas pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan kemampuan pendidik dalam merancang, mendesain, mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran dengan baik maka hal tersebut akan dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi peserta didik dalam belajar. Sehingga dengan meningkatnya minat dan motivasi peserta didik dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami dan mencerna materi pelajaran yang di berikan.
2. Tuntutan Paradigma Baru. Paradigma baru pendidikan mengharuskan pendidik untuk tidak hanya berperan untuk menyalurkan dan memindahkan informasi kepada peserta didik, melainkan harus menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator dan bahkan sebagai manager dalam ruang kelas. Peserta didik tidak hanya mampu menghafal, mengerti, dan memahami isi pembelajaran, akan tetapi peserta didik harus mampu, menganalisis, mengevaluasi, bahkan menciptakan sesuatu.
3. Kebutuhan Pasar. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dan memenuhi kebutuhan pasar, agar lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Seringkali terjadi tenaga pendidik pada suatu institusi kalah cepat dengan derasnya arus kemajuan teknologi, sehingga

¹¹ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011)

lulusan yang dihasilkan tidak mampu berkompetisi dan bersaing di pasar kerja.

4. Visi Pendidikan Global. Memasuki abad ke-2, kegiatan pembelajaran sudah berkembang pesat, kegiatan pembelajaran *face to face* sudah mulai berubah digantikan dengan pembelajaran *online*. Sehingga keterampilan dan pengetahuan guru harus ditingkatkan agar dapat mengimbangi laju perkembangan teknologi yang sangat pesat. Guru harus dapat memanfaatkan fasilitas belajar dengan baik untuk menghindari rendahnya kepercayaan masyarakat terhadap pelayanan pendidikan yang diselenggarakan oleh sekolah.

C. PowerPoint Interaktif

PowerPoint merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi. Aplikasi program ini sengaja dirancang dan diproduksi oleh perusahaan *Microsoft* khusus untuk digunakan dalam penyajian informasi dan pengetahuan. Aplikasi ini sangat banyak digunakan oleh kalangan perkantoran, para guru, peserta didik dan masyarakat umum. Penggunaan PowerPoint sebagai sarana untuk menyajikan presentasi memiliki beberapa keuntungan. Menurut Pribadi dalam bukunya *Media dan Teknologi Pembelajaran*, beberapa keuntungan yang akan didapatkan oleh pengguna aplikasi ini adalah: ¹²

1. Dapat digunakan sebagai kerangka atau *outline* untuk kegiatan presentasi;
2. Membuat kegiatan presentasi menjadi sebuah proses yang sistematis dan utuh;
3. Membuat aktivitas presentasi menjadi menarik;

¹² Pribadi 2017, Op. Cit.,

4. Melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar; dan
5. Meningkatkan daya ingat atau retensi terhadap isi atau materi yang dipresentasikan

Program aplikasi PowerPoint memiliki sejumlah potensi untuk dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran. Potensi tersebut dapat dioptimalkan sehingga dapat menciptakan kegiatan presentasi yang efektif, efisien dan menarik. Potensi yang dimiliki oleh program aplikasi PowerPoint menurut Pribadi adalah meliputi:¹³

1. Penggunaan Teks

Teks sangat efektif untuk digunakan dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan. Sejak kecil, unsur teks menjadi unsur penting dalam menyampaikan informasi maupun pengetahuan. Penggunaan unsur teks dalam aplikasi PowerPoint meliputi penggunaan *font*, *size*, *text color* dan *shading*. Kita dapat mengatur font, ukuran, dan warna teks sesuai dengan keinginan sehingga dapat menampilkan *slide* presentasi yang menarik.

2. Penggunaan Gambar atau Grafik

Berbagai bentuk gambar dapat disisipkan dalam setiap *slide* yang dipresentasikan. Gambar yang disisipkan dapat berupa foto, diagram, grafik maupun *clipart*. Penggunaan gambar pada *slide* presentasi dapat difungsikan untuk memperjelas informasi dan pengetahuan dalam *slide* presentasi. Penggunaan gambar dan teks yang sistematis akan dapat menghindari terjadinya kebosanan dalam menyimak kegiatan presentasi.

¹³ Ibid.,

3. Penggunaan Video

Penggunaan video dapat dilakukan dengan menyisipka video berdurasi pendek pada slide presentasi. Penyisipan video dapat digunakan sebagai penjelas terhadap konsep materi yang sedang dikomunikasikan sehingga dapat memperkuat pemahaman. Video juga dapat digunakan sebagai selingan atau variasi untuk menghindari kebosanan.

4. Penggunaan Efek Visual

Penggunaan efek pada tanyangan slide presentasi dibagi menjadi dua, yaitu efek gambar (*visual effect*) dan efek suara (*sound effect*). Penggunaan efek gambar dan suara dalam tayangan slide presentasi dapat memperindah dan memperjelas tanyangan slide PowerPoint yang sedang dipresentasikan.

Dalam perkembangannya penggunaan media PowerPoint sebagai media pembelajaran mengalami banyak kemajuan. Hingga pada saat ini media PowerPoint dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif, dimana media pembelajaran ini memungkinkan untuk berinteraksi dengan data dengan tujuan yang tepat. Media pembelajaran PowerPoint Interaktif adalah sebuah PowerPoint yang dalam penyajian *slide*-nya disusun secara interaktif dalam bentuk menu sehingga mampu menampilkan *feedback* yang telah diprogram.¹⁴

D. Minat Belajar

Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa, minat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri.¹⁵ Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang

¹⁴ Dewanty, Op. Cit.,

¹⁵ Ria Yunitasari dan Umi Hanifah, "Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 3 (22 September 2020): 232–43, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.

semula tidak menyenangkan suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga siswa akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut.¹⁶ Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun.

Andriani & Rasto menyebutkan bahwa minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar yang dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri melakukan usaha tersebut dengan bersungguh-sungguh dalam belajar.¹⁷ Minat belajar juga mempunyai indikator-indikator di dalamnya yaitu adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalankannya.¹⁸

Minat adalah keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti; gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang

¹⁶ Aprijal Aprijal, Alfian Alfian, dan Syarifudin Syarifudin, "Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling,"

¹⁷ R Andriani dan R Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80.

¹⁸ Yunitasari dan Hanifah, "Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19."

meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman.¹⁹ Oleh karena itu disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

Minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar
3. Perkembangan minat mungkin terbatas
4. Minat tergantung pada kesempatan belajar
5. Minat dipengaruhi oleh budaya
6. Minat berbobot emosional
7. Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

- a. Aspek Fisiologis

aspek fisiologis adalah kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

¹⁹ Wening Kurniasari, Murtono Murtono, dan Deka Setiawan, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1 (8 Maret 2021): 141–48, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>.

b. Aspek Psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

2. Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan nonsosial

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas

b. Lingkungan Nonsosial

Lingkungan sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.²⁰

E. Pembelajaran IPA Metamorfosis Hewan

1. Hakikat IPA

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan terjemahan dari kata-kata dalam bahasa Inggris *natural science*. *Science* dapat diartikan sebagai ilmu, ilmu adalah sebuah pengetahuan ilmiah. Ilmu memiliki sifat yang rasional dan objektif (Wisudawati and Sulistyowati 2014). Sedangkan *natural* berarti alam. Sehingga IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mengkaji mengenai gejala-

²⁰ Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, dan Arif Harimukti, "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor di Kelas X Mipa 3 SMAN 2 Jember," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (30 Juni 2020): 64, <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>.

gejala yang terdapat di alam baik itu benda hidup maupun benda tak hidup. Terdapat beberapa penjabaran dari mata pelajaran IPA, diantaranya adalah astronomi, kimia, fisiologi, biologi, meteorologi dan mineralogi.²¹

Menurut Puskur dalam Kumala hakikat IPA meliputi empat unsur utama. Keempat unsur dalam IPA tersebut merupakan satu kesatuan utuh yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Keempat unsur tersebut yaitu: ²²

a. Sikap

Selama proses mendapatkan suatu pengetahuan, ada beberapa sikap yang harus dimiliki seorang ilmuwan, diantaranya adalah rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar dan bersifat *open minded*. Selain itu sikap ilmiah lain yang perlu dikembangkan adalah sikap yang senantiasa mendahulukan bukti, luwes, kritis, dan peka terhadap lingkungan.

b. Proses

Proses adalah suatu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, yang terdiri dari penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.

c. Produk

Produk dalam hal ini berupa fakta, prinsip, teori dan hukum. Batang tubuh IPA terdiri dari tiga dimensi pengetahuan, yaitu pengetahuan kognitif (fakta), pengetahuan konseptual (konsep), dan pengetahuan procedural (prinsip, hukum, hipotesis, teori, dan model).

²¹ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Kota Malang: Ediiide Infografika, 2016)

²² Ibid.,

d. Aplikasi

Aplikasi adalah penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Konsep IPA yang telah didapatkan dalam proses menggunakan metode ilmiah, selanjutnya dapat digunakan dalam kehidupan untuk kemaslahatan umat manusia.

2. Pembelajaran IPA SD

Belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku menuju tingkah laku yang lebih baik. Perubahan tersebut terjadi melalui proses latihan dan pengalaman. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena proses belajar tersebut menyangkut berbagai aspek, diantaranya adalah aspek kepribadian baik fisik maupun psikis, seperti perubahan dalam pemecahan suatu masalah (berpikir), keterampilan, kecakapan ataupun sikap.²³

Pane menyebutkan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku sebagai bentuk interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku ini bersifat continue, fungsional, aktif, positif dan terarah.²⁴ Jadi, seseorang dikatakan belajar apabila orang tersebut mengalami perubahan-perubahan pada beberapa aspek yang ditentukan.

Belajar adalah suatu inti dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar tidak hanya dalam satu ranah kognitif saja, akan tetapi juga menyangkut ranah afektif dan psikomotorik. Setiap pembelajaran dalam suatu mata pelajaran pasti memiliki

²³ Sudarwan Darnim dan Khairil, *Psikologi Pendidikan: dalam Perspektif Baru*, (Bandung: C.V Alfabeta, 2011)

²⁴ Aprida Pane, "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Fitrah: Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333-352

tujuan untuk mengembangkan aspek belajar. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:²⁵

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kedisiplinan tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke-SMP/MTs

3. Materi Metamorfosis Hewan

- a. Pengertian Metamorfosis Hewan

Semua makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan.

Hewan dan manusia mengalami beberapa tahapan pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupannya. Tahapan pertumbuhan dan

²⁵ BSNP, *Standar Isi untuk Sekolah Menengah dan Dasar*, (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006)

perkembangan hewan membentuk sebuah siklus hidup atau daur hidup.

Daur hidup merupakan fase dari makhluk hidup lahir, tumbuh menjadi dewasa, dan kemudian menghasilkan keturunan. Daur hidup dibagi menjadi 2, daur hidup hewan tanpa metamorfosis dan daur hidup hewan dengan metamorfosis.

b. Hewan yang Tidak Mengalami Metamorfosis

Daur hidup hewan tanpa metamorfosis adalah daur hidup pada hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk dalam siklus hidupnya, selain hanya bertambah besar saja

c. Hewan yang Mengalami Metamorfosis Sempurna

Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan hidupnya.

d. Hewan yang Mengalami Metamorfosis Tidak Sempurna

Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah hewan yang mengalami perubahan bentuk hanya pada beberapa tahap tumbuh kembangnya.²⁶

²⁶ Ari Subekti, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV Cita-Citaku*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)