

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Penegrtian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu medist secara harfiah memiliki arti “Tengah” atau “Pengantar”. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunkana oleh pendidik untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran sehingga pemebelajaran dapat dengan mudah untuk dipahami.¹ Sedangkan dalam bahasa Arab media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan atau materi sebagai alat yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran guna untuk tercapainya suatu tujuan kegiatan pembelajaran. Pada suatu aktivitas pembelajaran hubungan anantara peserta didik serta lingkungan, fungsi media dapat diketahui sesuai dengan kelebihan media serta kendala atau kekurangan yang mungkin ada pada saat proses kegiatan pembelajaran.²

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Aspek penting lainnya dalam penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang

¹ Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, “Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 1 (15 April 2020): 25, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.

² Mustofa Abi Hamid, *media pemebelajaran* (medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 04.

dismpaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh peserta didik, terlebih apabila pendidik kurang cakap dalam menjelaskan materi.

Media juga merupakan perantara utama dalam menjembatani pembelajaran dengan pusat serta sumber belajar. Media seringkali menjadi sandaran utama dalam proses pembelajaran konvensional, strategi pelajaran langsung berpusat kepada seorang guru, ini menjadi sumber dan sekaligus menjadi pusat dalam pembelajaran.³

Dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat perangkat perantara yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan informasi dari pengirim ke penerima sehingga terjadinya timbal balik dalam sebuah komunikasi. Hal ini nantinya dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, peserta didik sehingga dapat terciptanya proses pembelajaran untuk peserta didik.

Pada awalnya media berfungsi sebagai alat visual saja dalam kegiatan pembelajaran yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mempermudah konsep abstrak, dan mempertinggi daya serap peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik sangat memerlukan media pembelajaran sehingga dapat memperbaharui semangat peserta didik. media pembelajaran juga dapat membantu pemahaman mengenai pengetahuan serta wawasan peserta didik dan

³ Uswatun Hasanah, "Media Dan Sumber Belajar IPS Bagi Anak Usia Sd/MI," *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching* 2, no. 1 (2018): 168, <https://doi.org/10.21043/ji.v2i1.4293>.

menghidupkan suatu proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa jenis fungsi:

a. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran dipergunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai dan penerima pesan.

b. Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan pembelajaran. Maka, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja, namun juga memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan semangat peserta didik.

c. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan juga dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Melalui penggunaan media pembelajaran, dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga dapat memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.

e. Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat melayani keutuhan individu yang memiliki gaya belajar berbeda-beda.⁴

⁴ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (3 Juli 2018): 100, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat peserta didik. Hal ini maka media pembelajaran memiliki kegunaan diantaranya:

- a. Dapat menimbulkan semangat peserta didik.
- b. Interaksi yang didapat lebih efektif antara peserta didik dan pendidik serta lingkungan sekitar.
- c. Peserta didik dapat belajar secara mandiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Menimbulkan semangat peserta didik.⁵

3. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran termasuk dalam komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk meningkatkan stimulasi peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki manfaat dalam keberlangsungan pembelajaran peserta didik, diantaranya:

- a. Membantu pendidik dalam proses pembelajaran dengan peserta didik.
Tidak setiap materi pembelajaran dapat tersampaikan secara verbal saja, namun juga perlu alat bantuan lain sehingga dapat membantu penyampaian pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Sehingga *transfer of knowledge* dan *transfer of value* dapat dilakukan secara maksimal.

⁵ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018): 108, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

- b. Meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, rasa ingin tahu dari peserta didik meningkat, dan interaksi antara peserta didik, pendidik, sumber belajar terjadi secara interaktif.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Ada beberapa materi yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk dapat tersampaikan. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, hal ini dapat membuat keterbatasan menjadi teratasi.⁶

Media pembelajaran dapat dibuat serta disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, baik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditori, kinestetik.

B. Multimedia Interaktif

1. Pengertian multimedia Interaktif

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yakni *nouns* yang memiliki arti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yakni *medium* yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang dapat digunakan untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai media (format *file*) berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang sudah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan ataupun menghantarkan pesan kepada khalayak umum.

⁶ Hamid, *media pembelajaran*, 7–8.

sedangkan interaktif merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Interaktifitas dalam multimedia meliputi penggunaan (user) dilibatkan dalam interaksi dengan program aplikasi, aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna dapat memperoleh hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna. Dalam penggunaan media juga memiliki manfaat, diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/ promosi, dll. Jika pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut media interaktif.⁷

2. Elemen Multimedia Interaktif

Didalam multimedia interaktif ada lima elemen atau teknologi utama yaitu, teks, graik, audio, vidio, dan animasi. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, vidio, dan interaktivitas. Setiap elemen-elemen dari multimedia interaktif ini memiliki perannya masing-masing dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik dan berkesan.

Untuk menilai multimedia interaktif ada enam kriteria diantaranya yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, presentasi informasi, integrasi media, artistik dan estetuka, serta fungsi secara keseluruhan.

⁷ Dr. Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 110.

3. Karakteristik Multimedia Interaktif

Dalam memilih multimedia interaktif untuk proses pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik komponen-komponen seperti tujuan dan materi. Multimedia interaktif memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Berisikan materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, audio visual.
- b. Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.
- c. Memiliki kekuatan bahasa dan warna bahasa.
- d. Memiliki tipe pembelajaran yang bervariasi.
- e. Respon pembelajaran dan penguatan bervariasi
- f. Mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur proses belajarnya.
- g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual
- h. Dapat digunakan ketika offline maupun online.⁸

4. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang baik sehingga dapat membantu pendidik dalam menciptakan pola penyajian interaktif. Dalam hal ini multimedia interaktif tentu memiliki kelebihan dalam pembelajaran diantaranya:

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.

⁸ Fengki Prasetyo, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar," *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar*, 28 Mei 2018, 5, <https://repository.unja.ac.id/4582/>.

- b. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif untuk mencari terobosan baru dalam pembelajaran.
- c. Dapat menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Dapat menambah motivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran.
- e. Dapat meminimalisir materi yang selama ini sulit untuk dijelaskan hanya sekedar menggunakan alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.⁹

Tidak hanya adanya kelebihan saja, namun multimedia interaktif ini juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya:

- a. Dalam pengembangannya, multimedia interaktif ini harus memerlukan tim yang profesional.
- b. Pengembangan multimedia interaktif memerlukan waktu yang cukup lama.¹⁰

C. Powerpoint Interaktif

1. Pengertian *Powerpoint* Interaktif

Microsoft powerpoint merupakan aplikasi presentasi dalam komputer yang penggunaannya mudah, karena program powerpoint ini dapat diintegrasikan dengan microsoft lainnya seperti word, excel, access

⁹ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, 113–14.

¹⁰ Sadam Husein, Lovy Herayanti, dan Gunawan Gunawan, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor,” *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 1, no. 3 (14 Maret 2017): 222, <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>.

dan sebagainya. Power Point juga merupakan salah satu program di bawah *Microsoft Office* program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor. Pembelajaran menggunakan media Power Point ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi powerpoint dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan.¹¹

Power Point merupakan media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.

Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif adalah sebuah media yang berbentuk pesan ataupun materi pelajaran yang dimuat dan diringkas dalam sebuah program komputer dan ditampilkan menggunakan proyektor. Media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif biasanya disajikan secara menarik dengan perpaduan antara bentuk teks yang beragam dan menarik, gambar, video, serta animasi yang digabung dalam suatu kesatuan. Penggunaan media

¹¹ Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, dan Moh Sahlan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2 Februari 2022): 148, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>.

pembelajaran *Powerpoint* Interaktif ini termasuk efektif dan mudah karena tidak memerlukan alat peraga.

2. Manfaat *Powerpoint* Interaktif

Power point Interaktif tentunya memiliki beberapa manfaat bagi penggunaanya, diantaranya:

- a. Memudahkan dan memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b. Membangkitkan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran karena media *powerpoint* interaktif ini lebih menarik.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tenaga, dan daya indra.
- d. Membuat pembelajaran menjadi interaktif antara siswa dengan sumber belajar.
- e. Memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat serta kemampuannya secara visual, auditori, dan kinestiknya.
- f. Memberikan persepsi dan konsep yang sama kepada semua orang
- g. Proses pembelajaran dengan menggunakan media ini mengandung lima komponen, diantaranya adalah guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

3. Kelebihan *Powerpoint* Interaktif

Setiap medi pemebelajaran tentunya memiliki kelebihan. Berikut merupakan kelebihan dari *Powerpoint* interaktif:

- a. Guru menjadi lebih terbantu karena tidak perlu menulis di papan tulis, melainkan hanya dengan menampilkan media presentasinya baik itu *powerpoint* atau menggunakan alat peraga maupun media audio visual lainnya.

- b. Dapat menyajikan gambar, teks, video, dan animasi menarik secara bersamaan sehingga menjadi lebih menarik.
- c. Dapat menjangkau kelompok dalam jumlah besar.
- d. Dapat digunakan secara berulang-ulang.
- e. Bahan materinya mudah didapatkan dan pembuatannya tidak terlalu rumit sehingga tidak mengeluarkan banyak biaya dalam pembuatannya.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini memiliki berbagai kelebihan. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

4. Kekurangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Sedangkan kekurangan dari *Powerpoint* interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Ketergantungan terhadap listrik.
- b. Media pendukungnya, yaitu komputer atau laptop dan LCD cukup mahal.
- c. Penggunaan media tergantung pada penyaji (penyaji harus menguasai betul terhadap materi yang akan diajarkan).
- d. Keterbatasan guru yang bisa membuat media presentasi *powerpoint* interaktif ini.
- e. Disajikan hanya dalam bentuk teks dan kebanyakan berbentuk animasi-animasi gambar saja.

D. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu pemusatan perhatian yang disengaja yang lahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya. Minat juga bisa diartikan kesadaran seseorang, bahwa suatu objek seseorang suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Minat adalah kecenderungan subjek yang mantap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasakan senang mempelajari materi itu. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

Minat belajar adalah adanya rasa ketertarikan, perhatian, serta memiliki keinginan yang lebih terhadap suatu hal pada diri siswa, tanpa ada yang mendorong untuk cenderung pada individu tersebut untuk mempunyai perasaan senang tanpa adanya unsur paksaan sehingga dapat mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan. Minat memegang peran penting dalam proses belajar mengajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.¹²

Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sehingga peserta didik cenderung mempunyai perasaan senang tanpa adanya unsur pemaksaan yang dapat mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku individu.

¹² Didit Nantara, "Menumbuhkan Minat Belajar Pada Diri Siswa Selama Mengikuti Proses Pembelajaran," *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (30 November 2021): 69.

2. Fungsi Minat dalam Belajar

Minat merupakan salah satu faktor untuk meraih sukses dalam belajar. Secara lebih terinci arti dan peranan penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan belajar atau studi adalah :

- a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta.
- b. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi.
- c. Minat mencegah gangguan perhatian diluar.
- d. Minat memperkuat melekatnya bahan pembelajaran dalam ingatan.
- e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

3. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Terdapat beberapa faktor yang memepengaruhi minat belajar peserta didik yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri) faktor ini dibagi menjadi dua aspek yaitu:
 - (1) Aspek fisiologis
 - (2) Aspek psikologis
- b. Faktor Eksternal (faktor dari luar diri) faktor ini dibagi menjadi dua aspek yaitu:
 - (1) Aspek lingkungan sosial
 - (2) Aspek lingkungan non sosial¹³

¹³ Yata Yasinta dan Reno Fernandes, "Dampak Penggunaan Jejaring Sosial Geschool Terhadap Minat Belajar," *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 3 (29 Januari 2020): 171, <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.26>.

E. Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

IPA merupakan sebuah pembelajaran yang berasal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan para ahli dengan cara bereksperimen dengan menerapkan metode ilmiah. Secara umum, kegiatan IPA berubungan dengan eksperimen dan percobaan. Sesuai dengan karakteristiknya, IPA di sekolah diharapkan bisa menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempelajari tentang diri mereka sendiri dan alam di sekitarnya, serta prospek pengembangan yang lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Tujuan pembelajaran IPA di SD menurut Badan Nasional Standar Pendidikan tahun 2006 dikemukakan bahwa:

- a. Memperoleh keyakinan, yaitu keyakinan kepada kebesaran Tuhan YME berdasarkan keberadaan dan keteraturan alam semesta ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman. Pengetahuan dan pemahaman IPA yang bermanfaat serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu siswa, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi, antara IPA, lingkungan, serta teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses agar dapat menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.

- e. Meningkatkan kesadaran. Kesadaran yang dimaksudkan adalah kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara menjaga serta melestarikan alam sekitar.
- f. Meningkatkan rasa kesadaran untuk menghargai alam semesta sebagai suatu ciptaan Tuhan YME
- g. Memperoleh bekal IPA, baik pengetahuan maupun konsep dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu SMP¹⁴.

F. Materi Metamorfosis

Semua makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Hewan dan manusia mengalami beberapa tahapan pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupannya. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan membentuk sebuah siklus hidup atau daur hidup. Hewan mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. Ada jenis hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan hidupnya. Namun, ada pula hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapannya, selain bertambah saja.

Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhannya berarti mengalami metamorfosis. Sedangkan hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhannya berarti tidak mengalami metamorfosis. Di antara hewan yang mengalami metamorfosis, ada hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapannya, ada juga yang tidak. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangannya dinamakan mengalami metamorfosis

¹⁴ Ruhimatul Lailiyah, "Top PDF Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif materi penyesuaian makhluk hidup terhadap lingkungan untuk siswa kelas V SD Negeri Depok 1. - 123dok.com," 40–41, diakses 25 Juni 2022, <https://123dok.com/title/pengembangan-pembelajaran-powerpoint-interaktif-penyediaan-makhluk-lingkungan-negeri>.

sempurna. Sedangkan hewan yang mengalami perubahan bentuk hanya pada beberapa tahap tumbuh kembangnya dinamakan mengalami metamorfosis yang tidak sempurna.