

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi suatu sarana yang amatlah penting bagi kelangsungan hidup setiap individu, hal ini sebabkan karena pendidikan merupakan pondasi yang keberadaanya mampu menciptakan kecerdasan manusia dalam keberlangsungan hidupnya.¹ Sebagaimana yang telah didefinisikan oleh Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwasannya “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga memiliki tujuan yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

MI Al Ulya Kelutan Nganjuk merupakan salah satu dari sekolah swasta setara dengan jenjang sekolah dasar yang letaknya berada di Desa Kelutan

¹ Hamdi Supriadi, “Peranan Pendidikan Dalam Pengembangan Diri Terhadap Tantangan Era Globalisasi”, *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang*, Vol 3, No 1, (2016), 92.

² Depdiknas, *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk. MI Al Ulya Kelutan Nganjuk menjalankan seluruh kegiatan pendidikannya di bawah naungan Kementerian Agama. Pada Tahun Pelajaran 2014/2015 sekolah ini mulai menerapkan Kurikulum 2013, akan tetapi pelaksanaan Kurikulum 2013 di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk berjalan satu tahun dan kemudian kembali ke Kurikulum KTSP. Di Tahun Pelajaran 2015/2016 sesuai dengan kebijakan Kementerian Agama MI Al Ulya Kelutan Nganjuk kembali menerapkan Kurikulum 2013 dan sampai sekarang sekolah ini menerapkan Kurikulum 2013 di semua kelas.³

Dalam penerapan pembelajaran yang efektif penting untuk mengetahui terlebih dahulu karakteristik dari peserta didik. Menurut Teori Kognitif Jean Piaget karakteristik anak usia sekolah dasar khususnya yang menduduki kelas V dengan kisaran usia 10-12 tahun masuk pada tahap operasional konkret, tahapan ini merupakan tahap dimana peserta didik akan melakukan tindakan penyelesaian masalah dengan baik jika dihadapkan dengan objek yang konkret atau nyata.⁴ Kenyataannya berdasarkan hasil observasi di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk pada bulan September 2022 diperoleh nilai hasil ulangan secara umum pada mata pelajaran IPA kelas V yaitu dengan rata-rata sebesar 72,76 ini merupakan nilai hasil belajar yang standar dari nilai yang ditetapkan yaitu 75,00. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA pendidik belum menggunakan objek yang konkret atau nyata, pendidik masih menjelaskannya secara abstrak melalui metode lama yakni ceramah dan membaca.⁵

³ Wawancara dengan Siti Milatul Ulya, tanggal 23 September 2022 di MI Al Ulya Kelutan Kabupaten Nganjuk.

⁴ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar", *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol 13, No 1 (2020), 124.

⁵ Wawancara dengan Siti Milatul Ulya, tanggal 23 September 2022 di MI Al Ulya Kelutan Kabupaten Nganjuk.

Berdasarkan hasil observasi di atas maka rendahnya capaian hasil belajar mata pelajaran IPA di kelas V dipengaruhi oleh kurangnya objek yang konkret atau nyata yang diterapkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.⁶ Objek yang konkret atau nyata bisa pendidik terapkan melalui sebuah media pembelajaran. Menurut teori Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran yakni berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang mampu merangsangnya untuk belajar.⁷ Dari teori ini dapat dikatakan bahwasanya capaian nilai yang rendah di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk pada pembelajaran IPA dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan, dengan begitu maka tingkat rangsangan untuk belajar itu kurang akibatnya berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipergunakan sebagai perantara dari pemberi informasi yakni pendidik kepada penerima informasi yakni peserta didik yang memiliki tujuan untuk merangsang peserta didik supaya termotivasi sehingga peserta didik mampu mengikuti seluruh proses pembelajaran dengan baik.⁸ Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yakni media pembelajaran 3 dimensi. Media pembelajaran 3 dimensi adalah media yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran guna menyampaikan sebuah ide atau informasi melalui variasi benda asli atau tiruan yang memiliki ukuran panjang, lebar serta tinggi sehingga

⁶ Wawancara dengan Siti Milatul Ulya, tanggal 23 September 2022 di MI Al Ulya Kelutan Kabupaten Nganjuk.

⁷ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 1.

⁸ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 29.

media ini bisa diamati di berbagai sudut pandang mana saja.⁹ Media pembelajaran 3 dimensi efektif diterapkan di semua jenis mata pelajaran tak terkecuali pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran IPA merupakan suatu pembelajaran yang bersifat empiris yang mempelajari dan berkaitan dengan sesuatu yang nyata atau fakta.¹⁰ Materi pembelajaran IPA yang di rasa masih sulit dipahami di kelas V salah satunya yaitu materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Pada materi ini pendidik perlu menerapkan objek yang konkret yaitu melalui media pembelajaran 3 dimensi yang menarik agar peserta didik mampu memahami serta dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran 3 dimensi yang cocok diterapkan pada materi ini yakni media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) media ini seperti miniatur tiruan yang dibuat sedemikian rupa agar dapat menarik minat belajar peserta didik, jika minat peserta didik tinggi maka akan berdampak pada hasil belajar yang meningkat dengan baik. Dengan adanya media ini peserta didik akan dihadapkan pada objek yang konkret dan diharapkan mampu menyelesaikan suatu masalah yang sedang terjadi.

Keunggulan dari media yang dikembangkan yaitu media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya yaitu media ini didesain semenarik mungkin agar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media, *handout*, RPP, dan LKPD yang memuat penjelasan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis

⁹ Surtiyani, "Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Melalui Media Pembelajaran Tiga Dimensi", *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol 1, No 2, (2016), 41.

¹⁰ *Ibid.*, 38.

makanannya. Media ini juga dilengkapi dengan soal-soal yang menarik sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar dan mempermudah peserta didik memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Penelitian oleh Elya Umi Hanik yang membahas mengenai media taman satwa sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPA dikelas V mengemukakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA Tema 5 Subtema 1 menggunakan media taman satwa. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media taman satwa dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA.¹¹ Penelitian lain oleh Yurnawilis yang membahas mengenai media 3 dimensi sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPA dikelas V mengemukakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta ketuntasan belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA melalui media 3 dimensi. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media 3 dimensi dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran IPA.¹²

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasannya media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi di MI Al Ulya mengenai hasil belajar pembelajaran IPA di kelas V yang masih rendah dikarenakan kurangnya media yang digunakan pendidik, maka peneliti akan

¹¹ Elya Umu Hanik, dkk, "Penerapan Media Taman Satwa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V di MI NU Mawaqi'ul Ulum", *ARZUSIN: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, Vol 1, No 1, (2021), 151.

¹² Yurnawilis, "Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Menigkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 15 Batang Barus Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 6, No 1, (2022), 903.

menggunakan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makannnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) menjadi media penunjang peserta didik agar ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk?
2. Bagaimana kevalidan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk?
3. Bagaimana keefektifan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk.

2. Untuk mengetahui kevalidan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk.
3. Untuk mengetahui keefektifan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk.

D. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat berperan sebagai media yang mampu menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran yang layak dan efektif di dalam kelas. Selain itu dengan pengembangan media ini peserta didik akan dihadapkan pada objek yang konkret dan dapat memberikan pengalaman nyata serta merangsang aktivitas sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Melalui media pembelajaran TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V MI Al Ulya Kelutan Nganjuk.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi dan sebagai alternatif untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan

materi serta mampu mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu dan kekreatifannya dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih baik.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini digunakan sebagai masukan serta evaluasi dalam menentukan kebijakan madrasah yang lebih baik kedepannya sehingga dapat membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran dan mutu pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Penggunaan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dapat memberikan pengalaman baru serta kemudahan bagi peneliti untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makannya di kelas V MI Al Ulya Kelutan Nganjuk.

5. Bagi Dosen

Dosen dapat menggali lebih baik kemampuan serta kekreatifan dari mahasiswanya melalui bimbingan dan memberi dukungan dengan tujuan agar setiap mahasiswa dapat berkembang dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta bermanfaat.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata. Media ini peneliti kembangkan untuk memudahkan peserta didik memahami pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makannya. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) disesuaikan dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada pembelajaran IPA di kelas V.
2. Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dibuat didalam bentuk sebuah koper yang terbuat dari triplek dengan ketebalan 8mm agar praktis, mudah dibawa, dan tidak mudah rusak.
3. Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) didesain dengan menggunakan miniatur dari plastik yang menyerupai bentuk taman satwa aslinya dengan meletakkan beberapa komponen seperti: hewan, pohon, rumput, dll yang dibuat semenarik mungkin.
4. Media ini diperuntukan untuk peserta didik kelas V untuk membantu dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif.
5. Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dilengkapi dengan buku pendamping media yaitu buku petunjuk penggunaan media, *handout*, RPP, serta lembar kerja peserta didik.
6. Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dilengkapi dengan evaluasi berupa soal-soal untuk mempermudah peserta didik memahami materi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam sebuah penelitian perlu di ingat bahwasannya dalam penelitian tentu akan terjadi perkembangan yang lebih luas. Oleh karena itu perlu adanya batasan masalah yaitu produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) terbatas yang hanya berisi materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada pembelajaran IPA kelas V di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk.

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah:

- a. Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya mampu melibatkan peserta didik untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran serta memberikan kesan materi yang mulanya atau sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret (nyata).
- b. Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik yang dapat menumbuhkan minat belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan maksimal sesuai dengan standar nilai yang telah ditetapkan.
- c. Peserta didik dapat belajar secara mandiri serta dapat berfikir kreatif.

2. Keterbatasan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) ini yaitu sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) terbatas yaitu berisi mengenai materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada pembelajaran IPA.
- b. Keterbatasan waktu yang tersedia baik dalam pengujian produknya maupun dalam proses pengembangan media sehingga belum bisa dilaksanakan secara optimal.

- c. Keterbatasan pada hasil belajar yang hanya dapat diukur atau dinilai dari ranah kogniti atau pada pengetahuan dari peserta didik saat menggunakan media pembelajaran TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) ini.
- d. Uji coba produk dilakukan di MI Al Ulya Kelutan Nganjuk terhadap 39 peserta didik kelas V.

G. Definisi Istilah dan Operasional

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan digunakan untuk menghindari kesalahpahaman serta perbedaan penafsiran atau pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al Ulya Kelutan Kabupaten Nganjuk” maka definisi istilah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipergunakan sebagai perantara atau penghubung dalam menyampaikan isi pelajaran atau materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran.¹³ Tujuan dari adanya media pembelajaran yaitu untuk meminimalisir penyampaian materi pembelajaran yang bersifat verbal, membantu peserta didik agar dapat memahami materi

¹³ Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 4.

yang disampaikan secara lebih konkret, dan menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga akan tercipta pembelajaran yang efektif.¹⁴ Salah satu media yang dapat mengkonkretkan materi yang masih bersifat verbal atau abstrak adalah media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi).

2. Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi)

Media pembelajaran 3 dimensi merupakan media pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran guna menyampaikan sebuah ide, gagasan atau informasi melalui variasi objek yang konkret dan benda asli atau tiruan yang memiliki ukuran panjang, lebar serta tinggi sehingga media ini bisa diamati di berbagai sudut pandang mana saja.¹⁵ Salah satu pengembangan media 3 dimensi dalam proses pembelajaran yaitu media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi). Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) merupakan media yang hanya dapat digunakan pada pembelajaran IPA khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Tujuan dari adanya media ini yaitu agar mempermudah peserta didik dalam memahami penggolongan hewan yang dikenali dilingkungannya dengan mengelompokkan hewan tersebut berdasarkan pada jenis makanannya.¹⁶ Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dibedakan menjadi tiga yaitu hewan herbivora, karnivora, dan omnivora. Herbivora adalah kelompok hewan yang memakan tumbuhan, karnivora adalah kelompok hewan yang memakan hewan lain atau pemakan

¹⁴ Ibid., 17.

¹⁵ Surtiyani, "Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Melalui Media Pembelajaran Tiga Dimensi", *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol 1, No 2, (2016), 41.

¹⁶ Elya Umi Hanik, dkk, "Penerapan Media Taman Satwa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V di MI NU Mawaqi'ul Ulum", *ARZUSIN: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, Vol 1, No 1, (2021), 153.

daging, sedangkan hewan omnivora adalah kelompok hewan pemakan tumbuhan dan daging atau disebut dengan hewan pemakan segala.

3. Hasil Belajar Siswa

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pendidikan dengan tujuan untuk memperoleh perubahan baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar adalah segala bentuk hasil pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk penilaian setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan menilai tiga kategori ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) yang ada pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah lakunya.

Berdasarkan ketiga kategori ranah diatas, dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah penilaian terhadap ranah kognitif atau pada ranah pengetahuan dari peserta didik. Menurut Teori Taksonomi Bloom ranah kognitif atau ranah pengetahuan terdiri dari enam aspek yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.¹⁷

4. Pembelajaran IPA

Pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mengkaji mengenai konsep serta prinsip dasar yang amat penting mengenai fakta atau nyata dan gejala alam semesta. Maksud dari fakta dalam IPA yaitu menyatakan mengenai benda-benda yang benar adanya atau mengenai peristiwa yang benar terjadi dan telah disampaikan secara objektif.¹⁸ Contoh

¹⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Misykat*, Vol 3, No 1, (2018), 175.

¹⁸ Sulistyani Puteri Ramdhani, *Konsep Dasar IPA Konsep dan Aplikasi Pengembangan Pembelajaran* (Depok: Yayasan Yiesa Rich, 2019), 5.

dari fakta yaitu tidak semua hewan memiliki makanan yang sama, hewan dapat bertahan hidup dengan mencari makanan sesuai dengan habitatnya oleh karena itu terdapat penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya misalnya: singa merupakan jenis hewan karnivora yaitu pemakan daging, domba jenis hewan herbivora yaitu pemakan rumput, dan ayam jenis hewan omnivora yaitu pemakan rumput dan daging atau bisa disebut hewan pemakan segala.

Pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya sendiri serta alam sekitar secara sistematis sehingga IPA bukan hanya berkaitan dengan fakta, konsep, dan prinsip akan tetapi juga berkaitan dengan proses penemuan. Tujuan pembelajaran IPA yaitu mengembangkan pengetahuan serta pemahaman peserta didik mengenai konsep sains dalam konteks yang lebih luas dan lebih bermakna bagi peserta didik melalui proses kegiatan pembelajaran.¹⁹

¹⁹ Ibid., 13-14.