

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah suatu tindakan atau dorongan untuk mengubah dan membentuk perilaku siswa yang dapat menumbuhkan motivasi dan sikap belajar.

Kamus besar bahasa Indonesia (2015:1045), menyatakan bahwa “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.

Surakhmad (2012: 1) menyatakan “Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu tindakan atau keadaan dan suatu akibat dorongan untuk mengubah dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri maupun gabungan.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah merupakan salah satu komponen pembelajaran yang menjadi panduan dalam melakukan langkah-langkah kegiatan belajar.

Arend yang dikutip Mulyono, 2018:89 menyatakan ”memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak”.

Saefuddin & Berdiati, 2014 menyatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan system belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi

perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Joyce & Weil dalam Rusman, 2018 berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan oleh seseorang guru untuk memandu dalam pengajaran di dalam kelas. Jika seorang guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat maka pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien.

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa menerapkan pemahaman dan kemampuan akademik mereka dalam sejumlah konteks, baik di dalam maupun di luar sekolah. Ada banyak definisi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menurut para ahli, diantaranya yaitu:

Rahmawati (2018:92) menjelaskan ”model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan model pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi dengan kehidupan nyata”. Shoimin, (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu rencana dimana guru mengenalkan kondisi dunia nyata ke dalam kelas dan mengajak peserta didik untuk menghubungkan antara penjelasan yang sudah diberikan oleh guru dengan penerapannya dalam dunia nyata siswa sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Mellinda et al. (2017:92) menyatakan bahwa Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar melalui pengalaman peserta didik

secara nyata, hal ini peserta didik bisa mendapatkan sendiri pengetahuan yang dipelajari dengan cara mengaitkan atau menghubungkan pengetahuan tersebut dengan kehidupan yang nyata dan dialami oleh siswa sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkan materi tersebut dalam kehidupan mereka.

2.1.2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Contextual Learning and Teaching* (CTL)

Langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) (Aris Shoimin, 2018:43) yaitu:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Apersepsi sebagai penggalan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
- 4) Penjelasan tentang pembagian kelompok dan cara belajar.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru membagikan siswa secara berkelompok sebanyak 5-6 orang.
- 2) Guru menunjukkan media yang akan dipakai dalam materi.
- 3) Siswa bekerja dalam kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian permasalahan.
- 4) Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil penyelesaian dan alasan atas jawaban permasalahan yang diajukan guru .

- 5) Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi kerja sama.
- 6) Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompok yang mendapat tugas dengan memperhatikan yang ada di depan papan tulis.
- 7) Dengan mengacu pada jawaban siswa, melalui tanya jawab, guru dan siswa membahas cara penyelesaian masalah yang tepat.
- 8) Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru dan siswa membuat kesimpulan cara menyelesaikan permasalahan pada materi pelajaran.
- 2) Siswa mengerjakan lembar tugas.
- 3) Siswa menukarkan lembar tugas satu dengan yang lain kemudian guru bersama siswa membahas penyelesaian lembar tugas sekaligus memberi nilai pada tugas sesuai kesepakatan yang telah diambil.

2.1.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Adapun kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam kegiatan pembelajaran Kunandar yang dikutip Sitorus, (2015: 56) yaitu:

- a. Pembelajaran yang menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa.
- b. Melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Melatih siswa untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergulat dengan ide-ide serta mampu mengidentifikasi dan menyimpulkan materi yang diajarkannya.

- d. Membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.
- e. Merangsang keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran.
- f. Menciptakan proses pembelajaran dalam bentuk kelompok belajar.
- g. Merefleksikan pengetahuan siswa dengan materi yang baru saja dipelajari sebagai struktur pengetahuan yang baru.
- h. Melaksanakan penilaian sepanjang proses kegiatan pembelajaran.
- i. Mendorong siswa untuk mengartikan apa makna belajar dan apa manfaatnya.
- j. Memosisikan siswa sebagai pihak yang memerlukan bekal untuk hidupnya nanti.

Sitorus (2015: 56) menyatakan bahwa kekurangan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yaitu sebagai berikut:

- a. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
- b. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan, fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai.
- c. Selama kegiatan berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang dibahas meluas. Sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk memaksimalkan pelajaran yang dibawakan. Berikut beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli.

Septy Nurfadillah dkk (2021:9) menyatakan bahwa “Media pembelajaran bukan hanya sekedar media dalam pembelajaran, melainkan sebuah motivasi belajar bagi peserta didik agar memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap pembelajaran yang akan guru ajarkan”.

Mustofa Abi Hamid dkk (2020:4) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan sebagai salah sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai

saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik”. Rizka Utami (2021:2) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa isi pelajaran dan merangsang minat, perhatian serta kemauan siswa dalam proses belajar”.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.

2.1.3.1 Pengertian Media *Pop Up Book*

Media *Pop-Up Book* merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi siswa serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah siswa dalam meningkatkan pemahamannya. Ningtias, Setyosari, & Praherdiono (2019:217) yang mengemukakan bahwa “*Pop Up Book* ialah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menyajikan konstruksi 3 dimensi atau timbul”. (Solichah & Mariana, 2018:217) juga menjelaskan media “*Pop Up Book* termasuk jenis media 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampilkan sebuah gambar yang timbul dan materi yang terdapat di *Pop-Up Book* bisa disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan”.

Rizkiyah (2019:93) mengatakan “media *Pop Up Book* memberikan visualisasi yang menarik, serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, sehingga *Pop Up Book* sangatlah cocok untuk siswa sekolah dasar karena memberikan kesan yang jauh lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran”. Media *Pop Up Book* dapat memberikan visualisasi cerita atau informasi yang unik melalui tampilan gambar yang membentuk 3 dimensi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi (Rengganis, 2017:93).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* merupakan sebuah buku tiga yang memiliki unsur 3 dimensi yang dapat bergerak saat halaman dibuka, serta memberikan tampilan yang lebih menarik.

2.1.3.2 Teknik Pembuatan Media *Pop Up Book*

Terdapat 5 teknik dasar dalam pembuatan media *Pop Up Book* yaitu:

1. Teknik *v-folding*, teknik ini menggunakan tumpukan kertas yang ditempel ditengah lipatan dasar media *Pop Up Book* sehingga seolah-olah berbentuk huruf 'v'.
2. Teknik *internal stand*, teknik ini biasanya berbentuk persegi dengan menempelkannya searah dengan lipatan dari media pop up book.
3. Teknik *mouth*, teknik ini berbentuk seperti mulut yang terbuka dan berada ditengah-tengah lipatan media pop up book.
4. Teknik *rotary*, teknik ini menggunakan lingkaran sebagai media penggerak, lingkaran tersebut berada dibelakang gambar yang telah dilubangi sehingga seolah-olah gambar tersebut bergerak.
5. Teknik *parallel slide*, teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat didorong dan ditarik, seperti teknik *pull-tabs*.

2.1.3.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media *Pop Up Book*

Kelebihan media *Pop-Up Book* juga diungkapkan Anggraini, Nurwahidah, Asyhari, Reftyawati, & Haka (2019) meliputi:

1. Buku *pop-up* dibuat dengan memakai kertas tebal supaya tidak mudah rusak (sobek).
2. Tiap halaman buku *pop-up* memuat gambar yang menarik sehingga membuat anak didik lebih aktif serta antusias mengikuti kegiatan belajar.
3. Buku *pop-up* dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok.
Belajar menggunakan *pop-up book* memiliki dampak bagi siswa yaitu bisa

berinteraksi terhadap materi ataupun cerita yang terdapat dalam *Pop Up Book* selain itu siswa dapat menjadi aktif sebagai pelaku lewat pengamatan atau sentuhan, sehingga siswa tidak sekedar membaca cerita atau materi yang disajikan dalam *PopUp Book*.

Media *Pop Up Book* selain mempunyai kelebihan, juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:

- 1) Dalam proses pembuatan media *Pop Up Book* membutuhkan waktu lama
- 2) Media cepat rusak dan mudah robek jika bahan pembuatannya menggunakan kertas yang memiliki kualitas buruk. Sehingga dalam proses pengerjaan media tersebut membutuhkan waktu yang lama dan mudah rusak apabila menggunakan bahan kertas yang kurang baik.
- 3) Buku ini mempunyai mekanisme yang lebih rumit dibandingkan dengan buku lainnya sehingga memerlukan ketelitian yang lebih tinggi agar menjaga buku tersebut terus bertahan lama, Sehingga dalam pengerjaan buku tersebut membutuhkan waktu dan ketelitian dalam proses pengerjaanya.
- 4) Strategi yang diterapkan harus tepat, apabila tidak tepat maka materi yang ada di dalam media ini tidak akan tersampaikan dengan baik.

2.1.3.4 Manfaat Media *Pop Up Book*

Ada beberapa manfaat dari penggunaan media *Pop Up Book* diantaranya sebagai berikut:

1. Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik.
2. Mendekatkan hubungan anak dengan orang tua.
3. Mengembangkan kreativitas anak.
4. Merangsang imajinasi anak.
5. Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).

2.1.4 Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan salah satu aspek yang afektif yang banyak berperan dalam kehidupan, khususnya dalam kehidupan belajar seorang murid.

Sardiman (2016:76) mengatakan minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri.

Nitko dan Brookhart dalam Vahlia, ES dan Anjar (2017:129), “minat merupakan pilihan terhadap bentuk-bentuk tertentu dari suatu aktifitas ketika seseorang tidak sedang berada dalam tekanan dari luar dirinya”. Selain itu, Kamisa yang dikutip Khairani (2017:136) menyatakan “minat adalah kehendak, keinginan atau kesukaan. Sehingga minat bukan hanya berarti keinginan saja, melainkan juga berarti kehendak dan kesukaan”.

Rohaerti dan Sumarmo (2018:164) dimana Gie mengatakan bahwa “minat menunjukkan kondisi sibuk, tertarik atau terlihat sepenuhnya dalam suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan tersebut”.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya termotivasi serta tertarik dan senang.

2.1.5 Materi

2.1.5.1 Daur Hidup Dengan Metamorfosis

Tahapan-tahapan yang dilalui oleh makhluk hidup secara berkesinambungan di sebut dengan siklus hidup. Siklus makhluk hidup biasa juga disebut dengan daur hidup. Daur hidup hewan berawal dari lahir dan berakhir pada saat hewan tersebut mati.

2.1.5.2 Metamorfosis Sempurna

Dialami oleh hewan yang pada saat lahir memiliki bentuk tubuh yang sangat berbeda sekali dengan induknya. Hewan ini harus melalui beberapa tahap untuk

memiliki tubuh yang sama dengan hewan biasa. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna yaitu kupu-kupu, nyamuk, katak, dan lalat. Nyamuk dan kupu-kupu memiliki empat tahapan dalam daur hidupnya (Meity Madikawaty, dkk (2018:53)).

Adapun tahapan daur hidup kupu-kupu sebagai berikut:

- 1) Kupu-kupu yang siap bertelur mencari tanaman yang cocok untuk meletakkan telurnya;
- 2) Telur kupu-kupu;
- 3) Telur menetas mengeluarkan larva (ulat);
- 4) Larva berubah menjadi pupa (kepompong);
- 5) Kepompong akan menetas menjadi kupu-kupu. (Diana Puspa Karitas, dkk (2017:20))



Gambar 2.1 Kupu-kupu (Metamorfosis Sempurna)

<https://www.infomase.com/metamorfosis-kupu-kupu-lengkap-dari-telur-sampai-imago/>

2.1.5.3 Metamorfosis Tidak Sempurna

Bentuk hewan muda mirip dengan induknya tetapi ada bagian-bagian tubuh yang belum terbentuk, misalnya sayap. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah capung, kecoa, jangkrik dan belalang. (Meity Mudikawaty, dkk (2018:53))



Gambar 2.2 Kecoa (Metamorfosis Tidak Sempurna)
<https://jagad.id/metamorfosis-kecoa-tidak-sempurna/>

2.1.5.4 Daur Hidup Tanpa Metamorfosis

Diawali dari lahirnya atau menetasnya hewan baru yang bentuk tubuhnya sama dengan bentuk tubuh induknya, hewan mengalami perubahan ukuran tubuh dan tidak mengalami perubahan bentuk contohnya ayam dan kucing. (Meity Mudikawaty, dkk (2018:53))



Gambar 2.3 Kucing (Tanpa Metamorfosis)
<https://roboguru.ruangguru.com/question/jelaskan-dan-gambarkan-daur-hidup-kucing- QU-GTDA74G>

2.1.6 Pengertian IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar (SD) yang dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa

menjadi berkualitas. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.

Julianto, dkk (2019:1) menyatakan bahwa “ilmu pengetahuan alam atau IPA merupakan suatu ilmu yang membahas tentang gejala-gejala alam yang di susun secara sistematis berdasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia”. Nelly Wedyawati & Yasinta Lisa (2019:2) menyatakan bahwa “IPA merupakan susunan sistematis hasil temuan yang di lakukan para ilmuwan”.

Wahab Jufri (2017:132) menyatakan bahwa “IPA atau Sains adalah pelajaran yang berorientasi pada fakta, konsep, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku di global”.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu pengetahuan alam semesta beserta isinya, yang mempelajari tentang benda dan alam sekitar.

2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPA adalah sebagai mata pelajaran, diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang sekolah menengah atas. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dihadapi dilingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Dalam Pembelajaran IPA interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru dalam pembelajaran IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Dalam pembelajaran IPA guru harus menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih mudah memahami materi IPA.

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-

hari, terutama menggunakan media *Pop Up Book* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media *Pop Up Book* adalah sebuah media belajar yang memiliki unsur 3 dimensi dan dapat bergerak ketika halamannya dibuka, serta memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan. Media *Pop Up Book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya.

Maka melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif diharapkan terjadi perubahan terhadap minat belajar siswa serta dapat memaksimalkan minat belajar siswa karena pembelajaran ditekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajar.

2.2 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan pada model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *Pop Up Book* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 067244 Medan.

2.4 Definisi Operasional

1. Pengaruh merupakan suatu tindakan atau keadaan dan suatu akibat dorongan untuk mengubah dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri maupun gabungan dan pengaruh yang termasuk dalam penelitian ini yaitu pengaruh model *Contextual Learning and Teaching* (CTL) berbantuan media *Pop Up Book* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
2. Model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran

tertentu, model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

3. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk memaksimalkan pelajaran yang dibawakan, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Pop Up Book*.
4. Minat belajar adalah suatu dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya termotivasi serta tertarik dan senang untuk mengerjakan dan menyelesaikan soal-soal dalam materi siklus makhluk hidup dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).
5. Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam beserta isinya, salah satu materi IPA yaitu siklus makhluk hidup.

