

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPAS

IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS, dimana siswa dapat mempelajari fenomena lingkungan alam dan sosial yang saling berkaitan. IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP. (Sugih et al., 2023). Penerapan mata pelajaran IPAS selama 2 semester, pengetahuan alam di semester 1 dan pengetahuan sosial di semester 2. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi antar mereka (Alfatonah et al., 2023). IPAS menjadi satu kesatuan diharapkan mampu menjadi salah satu Solusi dalam pengembangan kemampuan berpikir siswa, hanya saja dalam implementasinya guru selaku pendidik dan menjadi pelaksana kurikulum melaksanakan konten pembelajaran IPAS yang terpisah, baik IPA ataupun IPS (Septiana, 2023). Pada pembelajaran IPAS mengacu pada profil pelajar pancasila dimana siswa dapat mengerjakan tugas mandiri, bergotong royong, dan bernalar kritis.

Pembelajaran IPS (ilmu Pengetahuan Sosial) dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Sari & Faizin, 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. (Azzahra et al., 2023). Sehingga, siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan sumberdaya yang ada di sekitarnya dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran IPAS ini dilaksanakan secara real pembelajaran yang lebih nyata, pada saat pembelajaran peserta didik dapat belajar mandiri seperti pengerjaan kelompok. Pada kegiatan berkelompok peserta didik dapat bekerja sama dengan temannya, serta bernalar kritis. Seperti berdiskusi antar kelompok, sehingga siswa dapat berbaaur dengan sesama tidak individual.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah gabungan dari dua mata pelajaran yang saling berkaitan. Pada pembelajaran IPAS siswa dapat mempelajari pengetahuan alam dan sosial. siswa dapat belajar secara berkelompok, sehingga adanya interaksi dengan teman sebaya. Pada pembelajaran IPAS siswa juga dapat belajar dengan lingkungan sekitarnya sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih nyata.

2. Keanekaragaman Floran Dan Fauna

a. Pengertian Flora dan Fauna

Flora adalah tumbuhan atau tanaman, sedangkan fauna adalah hewan yang mempunyai ciri khas di setiap daerahnya. Istilah flora diartikan sebagai semua jenis tumbuhan yang tumbuh di suatu daerah tertentu. Apabila istilah flora ini dikaitkan dengan *life-form* (bentuk hidup / habitus) tumbuhan, maka akan muncul berbagai istilah seperti flora pohon (flora berbentuk pohon), flora semak belukar, flora rumput, dsb. Sedangkan, apabila istilah flora dikaitkan dengan nama tempat, maka akan muncul istilah-istilah seperti Flora Jawa, Flora Gunung Halimun, dan sebagainya (Kusmana & Hikmat, 2015). Flora adalah jenis tumbuhan di suatu habitat, daerah atau strata geologi tertentu. Menurut (Mathematics, 2016) secara umum flora adalah segala jenis tumbuhan serta tanaman yang ada di muka bumi dan fauna adalah segala jenis hewan yang hidup di muka bumi.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), fauna /fa-na/ berarti “semua kehidupan hewan, habitat, wilayah, atau strata geologi dunia hewan”. Fauna adalah kekayaan jenis hewan di suatu tempat tertentu mencakup segala hewan tidak bertulang / avebrata dan bertulang punggung / vertebrata (Wakhidah, 2019). Fauna atau hewan yang hidup pada permukaan bumi penyebarannya berkaitan erat dengan keadaan lingkungan sekitar yang sesuai untuk tempat tinggal hidupnya (Yoon, 2014). Flora dan Fauna memiliki keanekaragaman yang tersebar di seluruh dunia.

Flora dan fauna pada hutan hujan tropis Indonesia sangat beragam dalam hayatinya, dan merupakan asset penting negara, bahkan merupakan asset penting dunia karena diperlukan manusia dan hewan untuk bernafas (Sanjaya & Streit, 2023). Flora dan fauna itu sendiri merupakan makhluk hidup yang rentan dengan kepunahan dan kematian. Flora dan fauna adalah tanaman dan satwa liar asli dari wilayah geografis yang sering disebut sebagai wilayah flora dan fauna (Suwarno & Fuadi, 2022). Keanekaragaman flora dan fauna berdasarkan kondisi wilayah itu sendiri. Terdapat tumbuhan yang hanya dapat tumbuh di daerah yang beriklim tropis, dimana banyak curah hujan dan sinar matahari, dan ada yang hanya tumbuh di daerah yang dingin dan lembab. Sedangkan keadaan fauna di setiap daerah tergantung pada segala hal yang berkaitan dengan kehidupannya. Fauna tidak tersebar secara asal, tetapi tergantung faktor pengengaruh, seperti iklim, tanah, fisik suatu tempat, dan makhluk hidup lain.

Dapat disimpulkan bahwa flora merupakan segala jenis tumbuhan serta tanaman yang ada berdasarkan wilayah, iklim, dan lingkungan tertentu. Sedangkan fauna merupakan salah satu jenis hewan atau habitat di setiap wilayah dengan keberagamannya.

b. Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia

Indonesia adalah negara yang kaya akan flora dan fauna, keanekaragaman tersebut dipengaruhi oleh bentang alam yang ada. Menurut penyelidikan para ahli, di Indonesia terdapat kurang lebih 4.500

jenis pohon, 1.500 jenis tumbuhan anggrek dari jumlah 375.000 jenis yang ada di dunia (Kartum, 2019). Keadaan tanah di Indonesia tergolong subur, sehingga tumbuhan-tumbuhan yang ditanam sangat lebat. Adapun pengelompokan flora di Indonesia, yaitu anatar lain; hutan hujan tropis, hutan musim, hutan sabana dan stepa, dan hutan lumut. Salah satu kawasan di Indonesia yang cukup kaya akan keanekaragaman hayati adalah kawasan Wallacea yang terdiri dari ribuan pulau yang memiliki potensi satwaliar yang beranekaragam jenis dan vegetasi alam yang unik (Latupapua & Sahunilawane, 2023). Hasil penelitian biogeografi hewan oleh Wallace menunjukkan bahwa jenis-jenis hewan yang hidup di wilayah bagian barat Indonesia berbeda dengan jenis-jenis hewan di wilayah bagian timur Indonesia, batasnya kira-kira dari selat Lombok ke selat Makassar (Sabina et al., 2024).

Persebaran fauna di Indonesia dikelompokkan menjadi fauna Indonesia bagian barat, fauna Indonesia bagian tengah, dan fauna bagian timur. Fauna Indonesia bagian barat meliputi harimau, tapir, gajah, orangutan, anoa, badak, elang, dan jalak bali. Harimau Sumatera yang merupakan satu dari enam sub-spesies harimau yang masih bertahan hidup hingga saat ini dan termasuk dalam klasifikasi satwa kritis yang terancam punah, jumlah populasinya dialam bebas hanya sekitar 400 ekor (Isnaini, 2015). Adapun fauna Indonesia bagian Tengah meliputi pulau Sulawesi, Nusa Tenggara dan pulau-pulau kecil sekitarnya. Contoh fauna bagian Tengah yaitu Komoda, anoa, buru maleo, burung alo,

musang Sulawesi, babi rusa, burung raja perling, dan lainnya. Sedangkan fauna bagian timur (Australis) yang meliputi Papua, Maluku dan daerah sekitarnya memiliki kemiripan dengan fauna di wilayah Australia. Contoh fauna bagian timur seperti, tikus dan musang berkantung, janguru pohon, kuskus, penyu sisik, buaya irian, burung kasuari, burung cendrawasih, dan lainnya. Kuskus merupakan fauna marsupial atau hewan berkantung yang memiliki ekor panjang dan kuat yang seluruh aktivitasnya kebanyakan dilakukan pada siang hari (A. Wulandari et al., 2023).

Sama halnya dengan fauna persebaran flora di Indonesia dikelompokkan menjadi flora Indonesia bagian barat, flora Indonesia bagian Tengah, dan flora Indonesia bagian timur. Flora bagian barat meliputi pulau Jawa, Sumatra, Kalimantan dan pulau-pulau kecil disekitarnya. Contoh flora bagian barat yaitu, rafflesia arnoldi, pohon pinus, pohon jati, pohon cemara, pohon andalas, tembesu, kayu meranti kuning, cempaka wangi, palm merah, kenanga dan beragam jenis bunga anggrek. Bunga anggrek memiliki banyak sekali jenis dan warna yang berbeda, warna anggrek menentukan fungsi dari anggrek itu sendiri (Hermanto et al., 2023). Adapun flora Indonesia bagian tengah meliputi pulau Sulawesi, kepulauan Nusa Tenggara dan pulau-pulau kecil disekitarnya. Contoh flora bagian Tengah yaitu kayu hitam (eboni), kayu rima, kayu cendana, anggrek hitam, kayu kemiri, ajan kelicung, dan anggrek serat. Sedangkan flora Indonesia bagian timur terdiri atas

beragam jenis pohon kayu seperti kayu besi atau kayu merbau, Ketapang, akway dan lainnya. Sebagian besar flora di bagian timur terdapat di papua yang menyebar di wilayah hutan hujan tropic, mangrove dan hutan pegunungan. Contohnya seperti sagu, nipah, kayu putih, baka, matoa, dan lainnya.

Persebaran flora dan fauna di Indonesia pada setiap wilayah memiliki ciri khas dan terdapat berbagai macam ragam. Jenis-jenis flora dan fauna juga terbagi berdasarkan wilayahnya. Adapun pengelompokannya yaitu flora bagian barat, flora bagian timur, dan flora bagian Tengah. Sama halnya dengan fauna bagian barat, fauna bagian Tengah, dan fauna bagian timur.

3. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari Bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Singh & Hashim, 2020). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Abdul, 2018). Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini

guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai (Nurhikmah et al., 2023). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Luh & Ekayani, 2021). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu guru yang digunakan untuk merangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan keterampilan peserta didik dalam penyampaian materi, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi terdapat berbagai macam media pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran dapat dibuat dengan lebih mudah. Saat ini, sebagian besar guru memiliki handphone yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi. Menurut (awwaliyah, 2021), terdapat beberapa macam-macam media pembelajaran antara lain; media pembelajaran berbasis cetakan, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual, media pembelajaran berbasis animasi, dan media pembelajaran berbasis game edukasi.

1) Media Pembelajaran Berbasis Cetakan

Media pembelajaran cetak merupakan media pembelajaran yang nyata berupa printout (Puadah & Rustini, 2022). Tampilan media cetak dengan tampilan yang menarik seperti contohnya, majalah, koran dan sebagainya.

2) Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio adalah jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik (Umar Aliansyah et al., 2021).

3) Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal (Gabriela, 2021).

4) Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Media berbasis animasi merupakan Kumpulan dari rangkaian objek berupa gambar diam yang membentuk suatu gerakan sesuai dengan rancangan yang dibuat (N. S. Rahmawati et al., 2023).

5) Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Game edukasi adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap materi pembelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga peserta didik menjadi aktif dalam belajar (Jaya et al., 2023).

Jadi, ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. macam-macam media tersebut yaitu berupa media cetakan, audio visual, animasi, game edukasi, dan lainnya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (A. P. Wulandari et al., 2023) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan Indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, Masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat masing-masing. Secara umum manfaat media pembelajaran yaitu dapat membantu guru

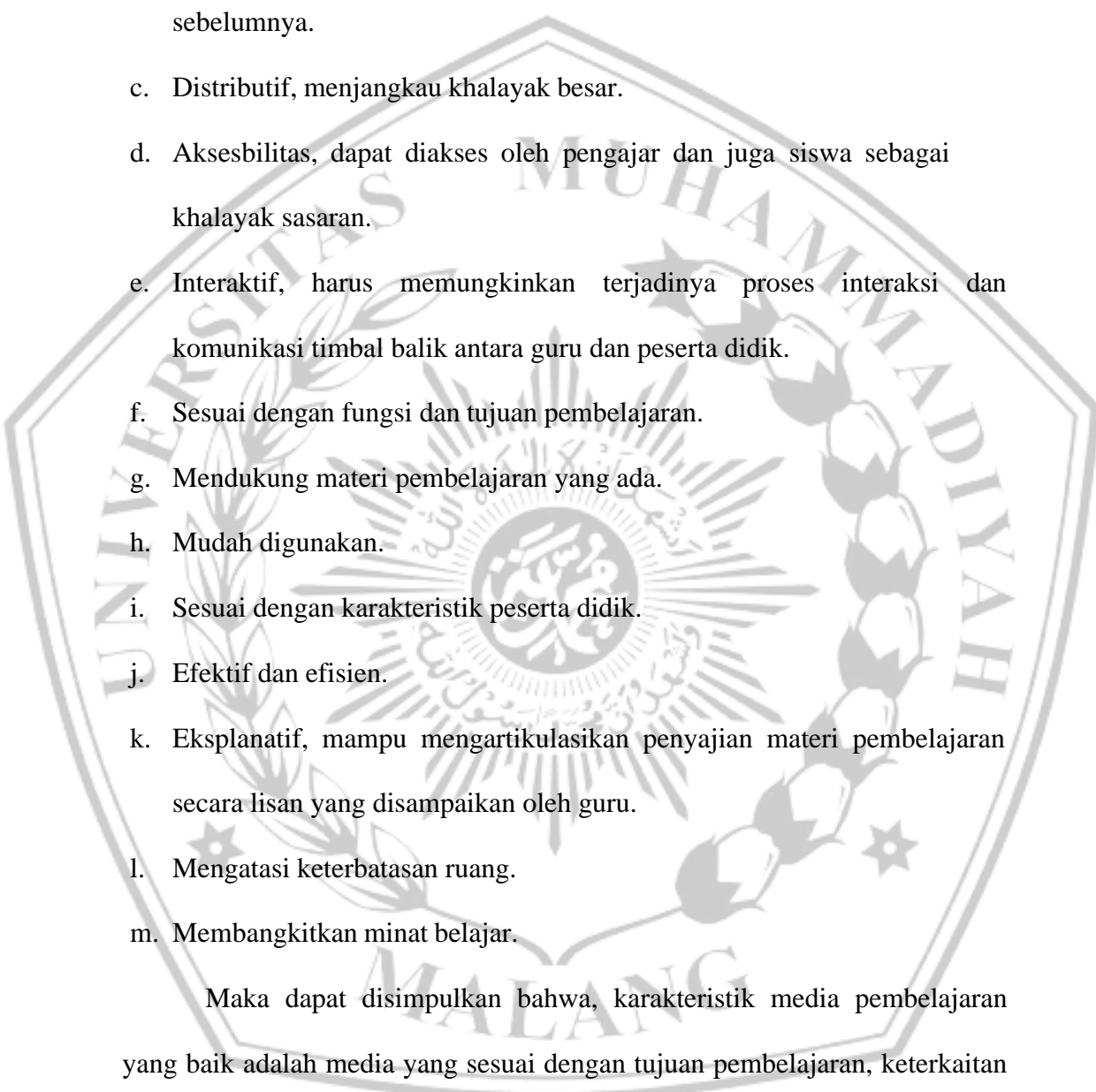
dalam menyampaikan materi. Dengan media pembelajaran siswa juga dapat memahami materi yang di sampaikan dengan mudah. Media pembelajaran juga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut (Prananingrum et al., 2020), menyatakan bahwa karakteristik media pembelajaran antara lain:

- a. Kesesuaian antara media dengan tujuan pembelajaran, maksudnya media yang dipilih dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dipilih.
- b. Kemampuan dalam mendukung materi pembelajaran.
- c. Media yang mudah untuk didapatkan
- d. Kekreatifan pendidik dalam penggunaan media.
- e. Adanya waktu dalam penggunaan media ketika proses pembelajaran.
- f. Sepadan terhadap daya pikir peserta didik.

Sejalan dengan pendapat (Atmaja, 2020) menyatakan bahwa berdasarkan pengelompokkannya, masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan fungsi media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum dibuat untuk memancing kemampuan terkait dengan Indera baik berupa penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, ataupun penciuman. Sedangkan, menurut pendapat (Car et al., 2023) menyatakan bahwa media juga memiliki jaraknya tersendiri, berikut ini adalah karakteristik media pembelajaran:

- 
- a. Fiksatif, memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan objek atau peristiwa.
 - b. Manipulatif, menampilkan objek atau peristiwa yang telah disimpan sebelumnya.
 - c. Distributif, menjangkau khalayak besar.
 - d. Aksesibilitas, dapat diakses oleh pengajar dan juga siswa sebagai khalayak sasaran.
 - e. Interaktif, harus memungkinkan terjadinya proses interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik.
 - f. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajaran.
 - g. Mendukung materi pembelajaran yang ada.
 - h. Mudah digunakan.
 - i. Sesuai dengan karakteristik peserta didik.
 - j. Efektif dan efisien.
 - k. Eksplanatif, mampu mengartikulasikan penyajian materi pembelajaran secara lisan yang disampaikan oleh guru.
 - l. Mengatasi keterbatasan ruang.
 - m. Membangkitkan minat belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa, karakteristik media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, keterkaitan dengan materi, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang baik juga harus mampu menumbuhkan minat belajar siswa untuk lebih interaktif dan sebagainya yang sudah dijelaskan oleh para ahli.

5. Media Barcode Flora Fauna

a. Penggunaan Barcode Pada Media Flora Fauna

Pada media *Barcode Flora Fauna* diakses melalui handphone, agar dapat mengakses media tersebut dapat menscan barcode yang tersedia. Media yang menggunakan barcode merupakan suatu image dua dimensi yang dapat menampilkan data dalam bentuk teks, sehingga mampu menjadi alat interaksi antara guru dan siswa dalam mentransfer pengetahuan dan informasi (Syarifuddin et al., 2021). Barcode adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi (Vawanda & Zainil, 2023). Penggunaan barcode sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa agar dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah (Riandita et al., 2023). Dengan adanya media *Barcode Flora Fauna* ini diharapkan peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah siswa menscan barcode, tampilan pada media disajikan dengan menarik, sehingga siswa dapat belajar menggunakan media tersebut tanpa merasa bosan.

b. Kelebihan Media Barcode Flora Fauna

Setiap media pembelajaran pasti terdapat kelebihan yang menjadi pembeda dari media pembelajaran lainnya. Adapun kelebihan media *Barcode Flora Fauna* yaitu:

- 1) Keunggulan media ini adalah mudah dalam penerapannya karena semua menggunakan handphone dan dapat membuat

siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan sangat cocok dengan karakteristik anak-anak yang suka bermain agar waktu siswa bisa diisi dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, menyenangkan sekaligus belajar di waktu yang bersamaan.

- 2) Tidak ada batasan waktu saat menggunakan media yang diakses melalui website.
- 3) Penjelasan dari isi materi pada media terdapat audio visual dan tampilan yang menarik

Dari poin diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *Barcode Flora Fauna* yaitu dapat diakses melalui website, media ini juga berbasis digital. Tampilan pada media sangat menarik, sehingga saat menggunakan media *Barcode Flora Fauna* tidak akan merasa bosan. Pada media ini juga tidak ada batasan waktu.

c. Kekurangan Media Barcode Flora Fauna

Tidak hanya kelebihan saja setiap media juga mempunyai kekurangan, adapun kekurangan dari media *Barcode Flora Fauna* antara lain:

- 1) Media *Barcode Flora Fauna* hanya dapat digunakan melalui handphone dan sejenisnya.
- 2) Penggunaan media harus melalui scan barcode terlebih dahulu, tidak bisa digunakan secara langsung di aplikasi.

6. Karakteristik Peserta Didik

Setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Adapun beberapa karakteristik peserta didik sebagai berikut:

- a. Karakter religius meliputi menghargai perbedaan, tertib, teguh pendirian, percaya diri, dan persahabatan (Fahira & Ramadan, 2021). Contoh dalam sikap religius siswa dapat menghormati perbedaan, seperti perbedaan agama.
- b. Karakter kedisiplinan merupakan sikap siswa dalam mentaati peraturan. Contohnya seperti, mengerjakan pekerjaan rumah, tidak mencontek teman, tidak melanggar tata tertib, tidak datang terlambat dan lainnya. Disiplin sangat penting bagi siswa, tidak hanya karena memungkinkan mereka untuk mengikuti semua aturan pada waktu yang tepat, tetapi juga karena memungkinkan mereka untuk mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi (Umi Hanik et al., 2021).
- c. Karakter gotong royong merupakan sikap saling tolong menolong antar sesama. Karakteristik dari perilaku gotong royong yang dilakukan oleh siswa antara lain rasa kebersamaan dalam setiap pekerjaan, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dengan saling mendorong tanpa memandang kedudukan seseorang, saling membantu demi kebahagiaan dan kerukunan bermasyarakat (Mery et al., 2022).

- d. Karakter mandiri meliputi nilai bekerjasama, kreatif, dan berani, seperti contohnya pada saat belajar mandiri siswa dapat mengerjakan soalnya sendiri tanpa bantuan orang lain.
- e. Karakter percaya diri ditunjukkan ketika siswa dapat mengekspresikan dirinya pada saat pembelajaran, contohnya seperti pada saat melakukan presentasi di depan kelas peserta didik harus mempunyai rasa percaya diri.
- f. Karakter bertanggung jawab yang ada pada siswa dapat ditunjukkan dengan sikap berani bertanggung jawab atas kesalahannya, contohnya seperti menerima hukuman karena tidak mengerjakan pekerjaan rumah.

Jadi, dari beberapa karakteristik dapat disimpulkan bahwa karakteristik yang dimiliki oleh setiap siswa berbeda-beda.



B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang ada kaitannya dan sebagai acuan atau perbandingan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

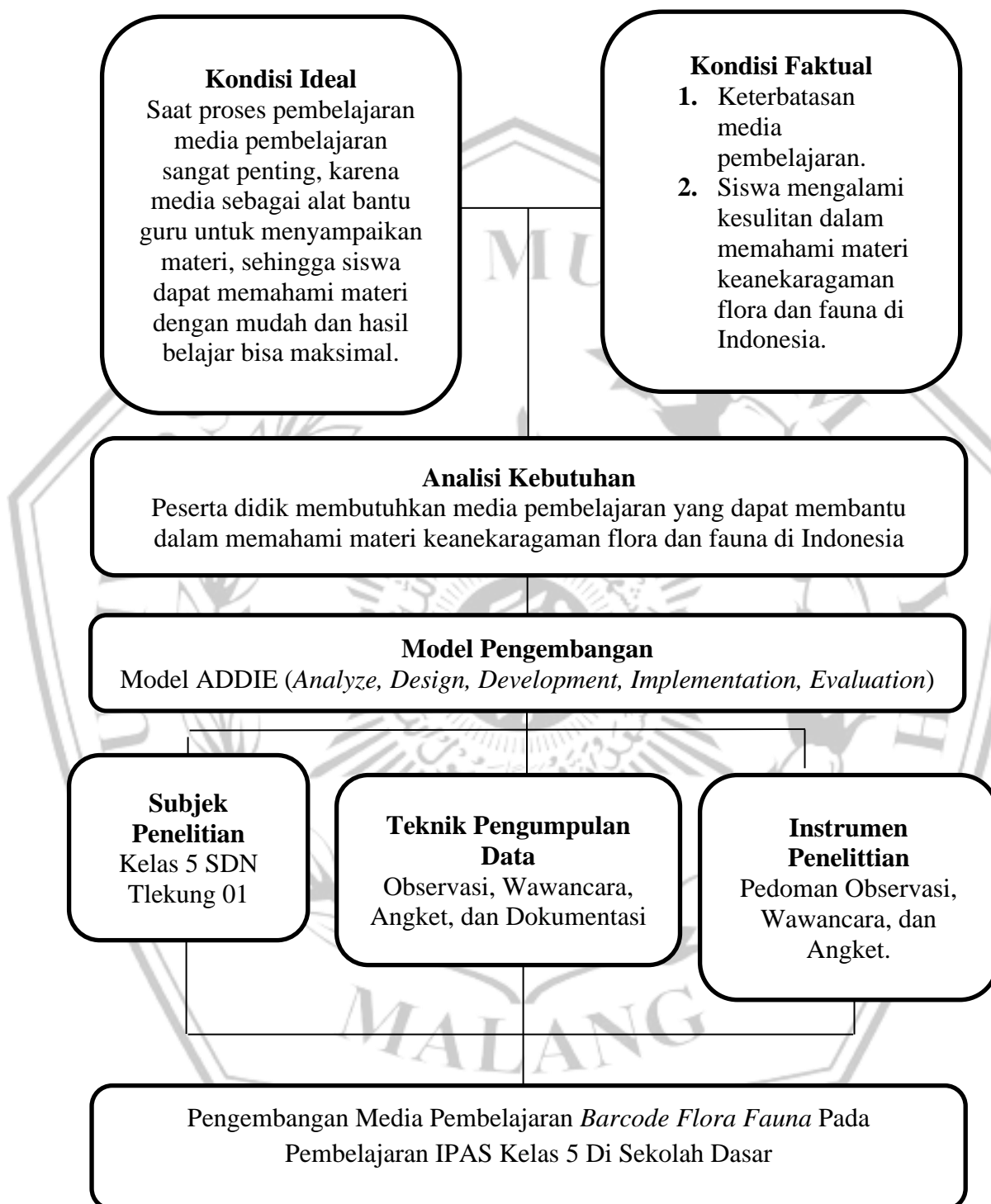
Adapun penelitian-penelitian tersebut yakni sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Dhea Oktavianda Tristya Nada (2023) “Pengembangan Media Diorama Berbarcode Pada Pembelajaran IPS Materi Persebaran Flora dan Fauna Kelas V Sekolah Dasar”	<ol style="list-style-type: none">1. Penelitian pengembangan media2. Menggunakan scan barcode3. Mata pelajaran yang digunakan sama yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial4. Materi yang digunakan sama yaitu Persebaran Flora dan Fauna	<ol style="list-style-type: none">1. Tempat penelitian2. Penelitian terdahulu pada isi barcode hanya menampilkan video pembelajaran saja.
Muhammad Sainul Fadlan, Purwanto, Alfi Sahrina, dan Djoko Soelistijo (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Geografi Berbasis Webgis Pada Materi Sebaran Flora Fauna di Indonesia dan Dunia”	<ol style="list-style-type: none">1. Penelitian pengembangan media2. Media berbasis digital3. Mata pelajaran yang digunakan sama yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial4. Materi yang digunakan sama yaitu Persebaran Flora dan Fauna	<ol style="list-style-type: none">1. Tempat penelitian2. Penelitian terdahulu hanya menggunakan peta di google maps untuk menunjukkan persebaran flora dan fauna
Fendik Gunawan (2015) “Aplikasi Game Petualangan Bagi Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Flora dan Fauna di Indonesia”	<ol style="list-style-type: none">1. Penelitian pengembangan media2. Media berbasis digital3. Mata pelajaran yang digunakan sama yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial4. Materi yang digunakan sama yaitu Persebaran Flora dan Fauna	<ol style="list-style-type: none">1. Tempat penelitian2. Penelitian terdahulu pada isi game hanya menampilkan karakter berjalan di peta.

C. Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Karangka Berpikir