

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

IPAS adalah mata pelajaran IPA dan IPS yang digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka (Andreani Delina, 2022). IPAS ini dapat menginspirasi anak untuk dapat mengembangkan lingkungan alam dan sosial dalam kesatuan. Kurikulum Merdeka juga menyajikan metode pembelajaran berbasis proyek untuk memperkuat profil peserta didik tentang Pancasila. Kurikulum Merdeka SD: Pertama, penguatan keterampilan dasar dan pemahaman logistik. Untuk memahami lingkungan, ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dipadukan menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (Anisah et al., 2023).

Kurikulum Merdeka merupakan penyempurnaan dari Kurikulum 2013 yang dirancang berdasarkan filosofi merdeka belajar (Suryana et al., 2022a). Merdeka belajar mendorong perubahan kerangka berpikir, termasuk kerangka berpikir yang berkaitan dengan kurikulum dan pembelajaran. Salah satu perubahan struktur kurikulum khusus untuk sekolah dasar adalah penguatan fondasi kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan berpikir secara mandiri dengan mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam satu mata pelajaran yang diklaim sebagai IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial) (Nurlan et al., 2023).

IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) (Andreani Delina, 2022). Perpaduan antara IPA & IPS untuk mendorong siswa dalam mengolah lingkungan alam dan lingkungan sosial di sekitarnya dalam satu kesatuan. IPAS adalah mata pelajaran terpadu yang dirancang

untuk membantu siswa menjadi lebih baik dalam berpikir kritis dan analisis (Febrianti & Rosidah, 2024). Tujuan pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan dan memberikan banyak pengalaman. IPAS bertujuan untuk menciptakan rasa ingin tahu, minat dan partisipasi aktif serta untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan. IPAS adalah materi pembelajaran yang menggunakan kurikulum merdeka. Mata pembelajaran IPAS gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS, dengan tujuan menciptakan rasa ingin tahu kepada siswa mengenai alam dan sosial. Pembelajaran IPAS juga membantu siswa untuk berpikir kritis, analisis dan mendorong siswa untuk mengelola alam dan lingkungan social. Meskipun dalam Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS, konsep dasar IPA tetap menjadi landasan utama dalam pembelajaran sains (Rosyada et al., 2025).

2. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran IPA di SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau dikenal juga dengan Sains adalah suatu ilmu dengan topik pembahasannya mengenai gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil percobaan maupun pengamatan yang dilakukan oleh manusia (Iswanto et al., 2025). Memiliki pemahaman terhadap ilmu pengetahuan alam dapat memberikan manfaat bagi kehidupan manusia mengingat manusia hidup selalu berdampingan dengan alam. Oleh karenanya, pendidikan IPA sudah diberikan sejak dini, yaitu pada jenjang sekolah dasar (Suryana et al., 2022b).

Dengan belajar IPA menjadi bekal bagi peserta didik untuk dapat dikembangkan menjadi lebih bermakna bagi kehidupan sehari-hari. IPA dengan

teori-teorinya mencoba untuk menentukan hubungan dan menggambarkan kenyataan dengan fakta-fakta yang ada di alam semesta (Salsabila & Aslam, 2022)

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Pembelajaran pada tingkat dasar memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi, investigasi, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPA serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Sayangan et al., 2024). Selain itu pembelajaran IPA di Sekolah Dasar memberi kesempatan siswa mempu rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah (Husmar, n.d.).

c. Uraian Materi Ekosistem

Materi pelajaran IPAS yang terdapat di BAB 2 kelas V semester 2 salah satunya yaitu Ekosistem. Didalam materi ini menjelaskan beberapa topik yang berkaitan dengan ekosistem, yaitu pengertian ekosistem, komponen-komponen penyusun ekosistem, serta hubungan antar makhluk hidup di dalamnya. Siswa akan mempelajari perbedaan komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (benda tak hidup), serta peran masing-masing dalam menjaga keseimbangan lingkungan.

1) Ekosistem

Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Sistem ekologi ini berbentuk karena ada komponen biotik dan abiotik. Ekosistem dibagi menjadi dua yaitu ekosistem darat dan ekosistem air. Contohnya sebagai berikut:

a) Ekosistem sawah

Hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Sistem ekologi ini terbentuk karena ada komponen biotik dan abiotik. Ekosistem dibagi menjadi darat dan ekosistem air.

b) Ekosistem hutan hujan tropis

Hewan yang hidup di dalam ekosistem hutan hujan adalah berbagai jenis burung (contoh: burung kasuari dan cendrawasih), berbagai macam serangga (contoh: kupu-kupu dan kepik). Selain itu ada berbagai jenis monyet, ular pohon, anakonda, gajah, gorila, babi, rusa, macan, tapir, katak, kungkang, dan lainnya.

2) Rantai Makanan

Rantai makanan adalah proses dimakan ataupun memakan yang terjadi pada makhluk hidup secara berurutan (Alexandra et al., 2022). Dalam suatu rantai makanan terdapat makhluk hidup yang mempunyai peran sebagai produsen, konsumen dan sebagai dekomposer (pengurai). Pada kejadian rantai terjadi suatu proses makan dan dimakan dalam suatu urutan tertentu.

3) Jaring-jaring makanan

Jaring-jaring makanan merupakan gabungan dari rantai makanan yang saling berhubungan dikombinasikan. Jaring-jaring makanan adalah perpindahan energi makanan dari sumber daya tumbuhan melalui seri organisme atau melalui jaring makanan (Arief, 2023)

3. Literasi Sains

a. Pengertian Literasi Sains

Literasi sains adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengetahuan ilmiah, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti, guna memahami dan membuat keputusan tentang alam dan perubahan yang terjadi melalui aktivitas manusia. PISA (Programme for International Student Assessment) (Purnawati et al., 2025)

Literasi merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai untuk menghadapi pendidikan abad 21 (Muliastri, 2020). Hal ini menyatakan bahwa literasi sains merupakan bidang keterampilan yang tidak hanya digunakan sebagai hafalan melainkan terkait pada penerapan nilai ilmiah pada kehidupan sehari-hari (Irwan et al., 2019). Literasi sains mengacu pada kemampuan seseorang untuk memahami, Pada Abad ke-21 literasi sains telah dianggap sebagai kunci dalam dunia Pendidikan karena perlunya keahlian sains dan teknologi menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam suatu bangsa untuk menjadi lebih maju. Literasi sains diperlukan agar peserta didik tidak hanya dapat memahami sains sebagai konsep tetapi juga dapat menerapkan sains dalam kehidupan sehari-hari (Irsan, 2021).

Sementara Sukariasih, dkk. (2021) menyatakan bahwa literasi sains adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengetahuan ilmiah, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti guna memahami dan membuat keputusan tentang dunia alam dan perubahan yang dilakukan manusia terhadapnya. Literasi sains dibutuhkan untuk memahami permasalahan ilmiah, manfaat dan risiko sains Mellyzar, dkk (2022). Keterampilan literasi sains dapat memahami permasalahan sosial dan lingkungan yang dihadapi masyarakat di era

modern ini terutama yang bertumpu pada ilmu pengetahuan dan teknologi (Rizqy et al., 2025)

b. Indikator Literasi Sains

Indikator utama literasi sains menurut PISA: 1).Menjelaskan fenomena secara ilmiah (Explaining phenomena scientifically), 2).Mengevaluasi dan merancang penyelidikan ilmiah (Evaluating and designing scientific enquiry), 3).Menafsirkan data dan bukti secara ilmiah (Interpreting data and evidence scientifically) (Purnawati et al., 2025).

Siswa belajar memahami makna dan signifikansi dari informasi dan data ilmiah, membedakan antara fakta dan opini, dan mengenali argumen yang didasarkan pada bukti ilmiah melalui literasi sains (Nugraha et al., 2025)

Menurut (Irsan, 2021), literasi sains mencakup pengetahuan dan kecakapan ilmiah untuk mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, serta menyimpulkan berdasarkan fakta. Literasi sains juga mencerminkan kesadaran tentang bagaimana sains dan teknologi memengaruhi lingkungan, intelektualitas, dan budaya. Sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan edukasi dapat meningkatkan literasi sains siswa karena memberikan pengalaman pembelajaran yang kontekstual dan eksploratif (Dwiyanti et al., 2025; Taswira et al., 2024).

Kemampuan literasi sains yang di ukur yaitu mengacu pada kompetensi literasi sains menurut PISA dengan tiga indikator yaitu 1). Menjelaskan fenomena ilmiah, 2). Mengevaluasi dan Merencanakan Percobaan dan 3). Menafsirkan data dan bukti Ilmiah (Khery et al., 2022).

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harafiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media mengacu pada perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Istilah “media” sering dikaitkan atau diganti dengan kata “teknologi”, yang berasal dari kata Latin “bahasa” (seni) dan “logos” (ilmu pengetahuan) (Hasanah, 2020)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta konsep-konsep sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wati, 2021) bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam jenjang pendidikan sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga berdampak meningkatkan prestasi siswa.

b. Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran Interaktif adalah konsep yang telah banyak dibahas oleh para pakar pendidikan dan teknologi. Menurut para ahli, media pembelajaran interaktif adalah pendekatan di mana teknologi digunakan dalam proses penyampaian informasi serta pembelajaran yang memungkinkan interaksi aktif antara siswa, guru, dan konten pembelajaran (Handayani et al., 2024)

Para pakar mendefinisikan media pembelajaran interaktif sebagai alat instruksional yang mempersonalisasi proses belajar siswa secara aktif melalui penggunaan teknologi seperti video, grafik, konten multimedia, dan platform digital. Media interaktif dipandang sebagai sarana yang efektif dalam memperoleh, menyimpan, memproses informasi, serta mendorong pengalaman pembelajaran yang lebih dalam dan berarti bagi siswa (Ali et al., 2025)

Para pakar juga mengakui bahwa media pembelajaran interaktif menjembatani kesenjangan antara materi ajar dengan konteks kehidupan nyata siswa (Suhenda et al., 2024). Memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan, dinamis, dan menarik, memungkinkan siswa untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks kehidupan sehari-hari (Resti et al., 2024). Melalui perspektif Roger Schank dalam teori kognitif komputer, media pembelajaran interaktif dirancang untuk mereplikasi proses belajar yang terjadi dalam kehidupan nyata, dengan menekankan pentingnya belajar melalui praktik, pengalaman langsung, serta refleksi. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga menciptakan situasi belajar yang mendorong eksplorasi dan pengalaman yang mendalam bagi siswa (Mailani et al., 2025).

Pada tanggap dibentuk dari karakteristik anak-anak zaman now, yaitu kebiasaan berinteraksi dengan teknologi secara konstan sehari-hari. Maka, penggunaan media pembelajaran aktif pada Sekolah Dasar menjadi sangat urgen agar terjadi perpaduan yang sinergis antara cara belajar anak-anak saat ini dengan suasana belajar yang dinamis dan menarik (Sari et al., 2025).

c. Relevansi Media Pembelajaran Interaktif dengan Game Edukatif Rantai Makanan

Media pembelajaran interaktif memiliki relevansi dengan penggunaan game edukatif dalam pembelajaran IPAS karena memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Game edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung. Penelitian (Suryadi et al., 2025) menunjukkan bahwa media game edukatif interaktif dapat digunakan

dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar untuk mendukung pemahaman konsep dan literasi sains.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber belajar, membantu guru dalam memudahkan pemahaman materi ajar oleh siswa dan memperkaya wawasan peserta didik. Menurut (Nahrowi et al., 2020) Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (a) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- (b) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- (c) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- (d) Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- (e) Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Nahrowi et al., 2020) Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (a) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.

- (b) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar.
- (c) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- (d) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pendidikan sekolah dasar memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman serta motivasi belajar sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang baik

5. Efektivitas Media Game Edukatif dalam Pembelajaran

Di era transformasi digital saat ini, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa (Siti et al., 2025). Hal ini menjadi semakin penting terutama di tingkat sekolah dasar, di mana pembelajaran tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk fondasi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Utami et al., 2024). Salah satu mata pelajaran yang menuntut integrasi pendekatan holistik ini adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), sebagai mata pelajaran tematik integratif yang dirancang dalam Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan observasi, serta nilai-nilai sosial dan ekologis siswa sejak dini (Kamilah & Astriani, 2024)

Namun demikian, dalam praktiknya, proses pembelajaran IPA di sekolah dasar sering kali masih berjalan secara konvensional, mengandalkan metode ceramah, pembacaan buku teks, serta lembar kerja siswa yang bersifat pasif dan minim

interaktivitas. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif, eksploratif, dan reflektif terhadap materi yang diajarkan. Studi-studi sebelumnya menyatakan bahwa rendahnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sains dan sosial di tingkat SD salah satunya disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang inovatif, khususnya yang mampu menjembatani antara dunia digital dengan konteks pembelajaran tematik (Kamilah & Astriani, 2024; Setyawati et al., 2024).

Dalam konteks tersebut, penggunaan media game edukatif mulai dilirik sebagai solusi alternatif yang menjanjikan. *Game* edukasi, yang menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran, terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif (Asyri et al., 2024; Friska et al., 2023). Game memberikan pengalaman belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pencarian dan pembentukan makna terhadap materi yang dipelajari.

Game edukasi interaktif merupakan permainan yang dikembangkan untuk tujuan pembelajaran yang tidak hanya digunakan untuk hiburan saja (Nurhikmah & Nurdin, n.d.), namun permainan tersebut dapat menambah pengetahuan (Gunawan et al., 2022). Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang lebih modern (Wildan et al., 2023). Dalam penelitian ini, game edukatif interaktif yang digunakan adalah Game Rantai Makanan yang dapat diakses melalui Google Play Store. Game tersebut digunakan sebagai media pembelajaran pada materi rantai makanan untuk membantu siswa memahami hubungan antarorganisme dalam ekosistem melalui aktivitas permainan. Game Rantai Makanan dapat diakses melalui tautan berikut: <https://share.google/Tj5FHZ6QyenmSiHWA>

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini peneliti akan memperkuat hasil penelitiannya dengan penelitian terdahulu untuk memperjelas dan memberikan perbedaan diantara keduanya.

Penelitian terdahulu yang peneliti ambil sebagai pedoman adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Suryadi, I. P. A., Widiana, I. W., & Bayu, G. W. (2025). Interactive Educational Game Media in Metacognitive Learning to Improve Conceptual Understanding and Science Literacy In Grade V IPA Content in Elementary School. <i>Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan</i> , 5(1), 40-49.	Interactive Educational Game Media in Metacognitive Learning to Improve Conceptual Understanding and Science Literacy In Grade V IPAContent in Elementary School	Sama-sama meneliti pengaruh media game edukatif interaktif terhadap literasi sains siswa kelas V SD	Penelitian ini menggunakan pendekatan metakognitif, sedangkan penelitian saya fokus pada efektivitas game edukatif interaktif tanpa pendekatan metakognitif khusus.
2.	Sari, N. K. D. A. S., Astawan, G. A., &	The Effectiveness	Sama-sama bertujuan	Dirancang Khusus

	Trisiantari, N. K. D. (2024). The Effectiveness of HOTS-Oriented Educational Game Media to Improve Students' Science Literacy on the Material of Weather Changes on Earth. <i>International Journal of Elementary Education</i>, 8(4), 773-781.	of HOTS-Oriented Educational Game Media to Improve Students' Science Literacy on the Material of Weather Changes on Earth	meningkatkan kemampuan berpikir dan pemahaman sains siswa melalui media digital.	penelitian dengan muatan hots
3.	Dwiyanti, F. I., Rajagukguk, K. P., & Azhar, P. C. (2024). Pengaruh Media Game Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar: The Influence of Wordwall Game Media on Elementary School Students' Science Literacy Skills. <i>Edu Cendikia: Jurnal Kependidikan</i>, 4(03), 1656-1663.	Pengaruh Media Game Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar	Sama menggunakan desain eksperimen dan variabel literasi sains siswa sd	Media game yang digunakan adalah wordwall

4.	Ul'arifah, T. R., & Rofi'ah, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran kaylira busy bag pada pembelajaran tematik terhadap kecakapan literasi sains siswa IV. <i>Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah</i> , 2(02), 144-154.	Pengaruh media pembelajaran kaylira busy bag pada pembelajaran tematik terhadap kecakapan literasi sains siswa	sama-sama meneliti literasi sains siswa di Sekolah Dasar sebagai variabel utama yang ingin ditingkatkan melalui suatu media pembelajaran	Media bersifat manual dan non teknologi
5.	Widyaningrum, S. L., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2024). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran</i> , 4(2), 1094-1108.	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Pustaka Sistematis (2020 – 2025)	Sama-sama membahas peningkatan literasi sains siswa sd melalui penggunaan media pembelajaran interaktif	Menggunakan systematic literature review(SLR)

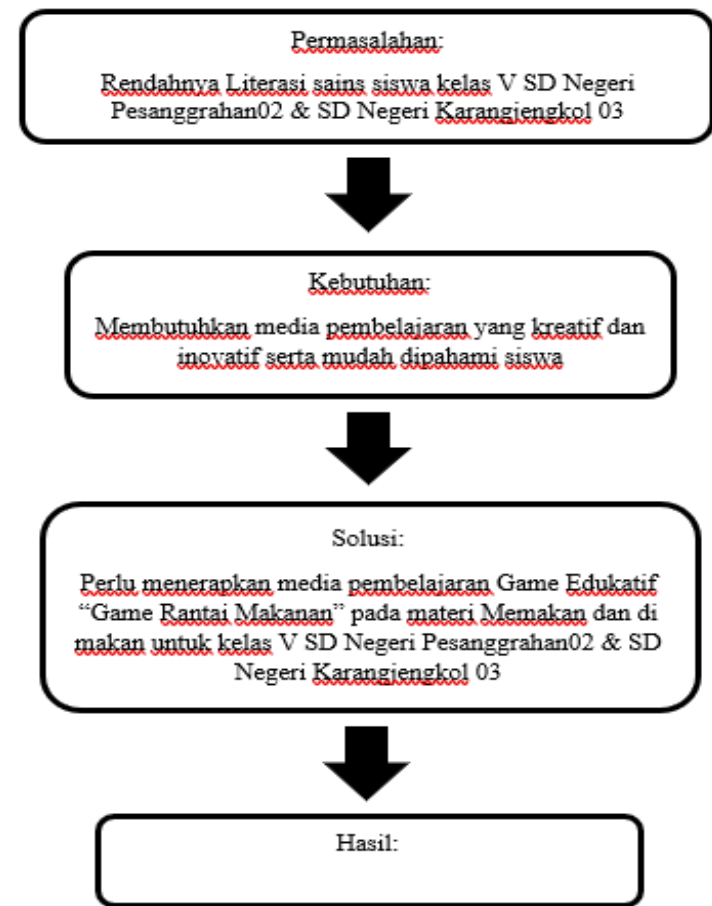
C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan pokok pemikiran seorang peneliti yang digabung dari beberapa kajian kepustakaan, fakta dan observasi (Syahputri et al., 2023). Menurut (Dedy

& Alfandi, 2022) kerangka pikir adalah beberapa urutan yang logis hasil pemikiran peneliti untuk menyelesaikan masalah yang dimasukkan dalam bentuk bagan.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah mata pelajaran baru yang ada dalam kurikulum merdeka. Mata pelajaran tersebut akan didapatkan peserta didik di kelas I, II, IV dan V. Pada awal memasuki kelas tinggi yaitu kelas V peserta didik akan mendapatkan mata pelajaran IPAS dengan beban materi yang jauh lebih banyak dibandingkan di kelas rendah yaitu kelas I dan II. Dengan beban materi yang banyak tersebut siswa merasa terbebani dan berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS.

Bedasarkan keadaan tersebut maka perlu adanya inovasi baru dalam menggunakan media pembelajaran yang sekiranya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian peserta didik. Media tersebut nantinya akan digunakan untuk membantu dalam menjelaskan materi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS. Berikut merupakan kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Kerlinger (Nazir, 2005: 151) menyatakan bahwa hipotesis adalah pernyataan yang bersifat terkaan dari hubungan antara dua atau lebih variabel (Rahmawati & Muchsinin, 2020). Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya.

Berdasarkan penjelasan pada kajian teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara literasi sains peserta didik yang belajar menggunakan game edukatif interaktif Rantai Makanan dengan peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Pesanggrahan 02 dan SD Negeri Karang Jengkol 03.

2. Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan antara literasi sains peserta didik yang belajar menggunakan game edukatif interaktif Rantai Makanan dengan peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Pesangrahan 02 dan SD Negeri Karang Jengkol 03.