



LKPD IPA



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS PROYEK JARING-JARING MAKANAN

Disusun oleh :
Tusinah



Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

Belajar IPA, Menjaga Alam, Menjaga Masa Depan!



CAPAIAN PEMBELAJARAN IPAS KELAS V

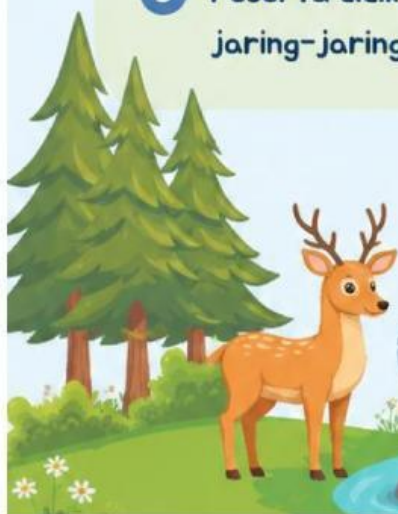
JARING-JARING MAKANAN



Peserta didik menganalisis hubungan antar komponen penyusun ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar serta menjaga kelestariannya.

Tujuan Pembelajaran

- 1 Peserta didik dapat mengidentifikasi komponen penyusun ekosistem.
- 2 Peserta didik dapat menjelaskan hubungan antar komponen dalam suatu ekosistem.
- 3 Peserta didik dapat mengidentifikasi rantai makanan di lingkungan sekitar.
- 4 Peserta didik dapat menganalisis jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.
- 5 Peserta didik dapat menyajikan hasil pengamatan tentang jaring-jaring makanan dalam bentuk proyek.



Ayo belajar untuk memahami hubungan makhluk hidup di lingkungan kita dan menjaga keseimbangan alam!





PETUNJUK Pengerjaan LKPD

1. Berdoalah sebelum mulai mengerjakan LKPD.
2. Bacalah setiap petunjuk pengerjaan LKPD.
3. Lakukan kegiatan LKPD secara berurutan dan sesuai petunjuk.
4. Bertanyalah pada guru bila ada yang kurang dimengerti.

TUJUAN PEMBELAJARAN

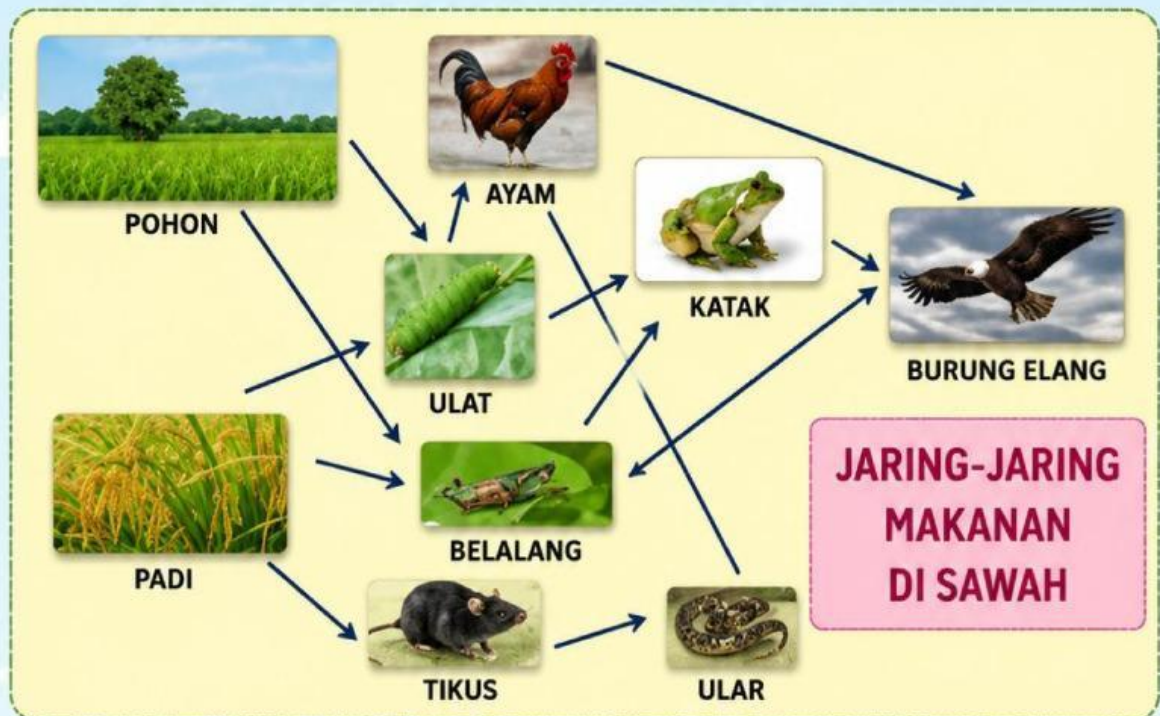
1. Siswa dapat menganalisis peran masing-masing makhluk hidup (produsen, konsumen, pengurai) dalam sebuah jaring-jaring makanan dengan tepat. (C4)
2. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat memprediksi dampak yang terjadi pada sebuah jaring-jaring makanan jika salah satu populasi (misalnya predator atau hama) mengalami kepunahan atau lonjakan jumlah. (C5)
3. Siswa dapat merancang sebuah model jaring-jaring makanan yang lengkap dan logis berdasarkan data populasi hewan dan tumbuhan yang ada di ekosistem sawah atau hutan. (C6)
4. Siswa dapat mengkreasikan proyek diorama jaring-jaring makanan sesuai dengan kreativitasnya. (C6).



1. PENENTUAN PERTANYAAN MENDASAR



Amatilah ekosistem sawah di bawah ini,
jawablah pertanyaan pada kolom yang disediakan!



- 1 Hewan apa saja yang pernah kamu lihat di sawah?
.....
- 2 Hewan yang membuat makanan sendiri?
.....
- 3 Apa yang dimakan belalang?
.....
- 4 Menurutmu, apa yang akan terjadi jika tikus habis di sawah?
.....
- 5 Mengapa hewan saling bergantung satu sama lain?
.....



2. MENDESAIN PERENCANAAN PROYEK

Tujuan Kegiatan Proyek :

Pada LKPD ini kalian akan membuat karya tentang konsep Rantai Makanan pada Ekosistem Sawah dalam bentuk diorama.



PETUNJUK UMUM:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan LKPD ini!
2. Tulislah nama kelompokmu beserta nama anggota kelompokmu pada kolom yang telah disediakan!
3. Perhatikan dengan seksama materi ajar yang telah disampaikan oleh guru.
4. Bacalah petunjuk kerja dengan teliti!
5. Kerjakan LKPD ini dengan sungguh-sungguh!
6. Bekerjasamalah dengan anggota kelompokmu untuk menyelesaikan proyek dalam LKPD ini!
7. Tanyakan kepada gurumu jika terdapat hal yang belum dimengerti!

PETUNJUK KERJA:

Alat:

1. Gunting/cutter
2. Penggaris
3. Pewarna (spidol/pensil warna/krayon)

Bahan:

1. Kertas (manila/hvs/karton)
2. Kardus atau styrofoam
3. Lem
4. Lidi
5. Double tape
6. Pensil dan pulpen
7. Penghapus
8. Hiasan lain (rumput, bunga, pohon, pagar)





Langkah-Langkah Kerja:

- 1 Siapkan alat dan bahan yang diperlukan.
- 2 Potong kardus/styrofoam sehingga terbentuk bagian yang horisontal dan vertikal.
- 3 Buat latar belakang kardus/styrofoam sesuai tema. Latar dapat dibuat dengan menggambar pada kertas kemudian warnai dengan spidol supaya menarik.
- 4 Buat bagian-bagian diorama (hewan-hewan dalam ekosistem sawah/hutan/laut) dengan cara menggambar di atas kertas. Gunakan kertas yang tebal. Setelah selesai membuat bagian-bagiannya, barulah kita bisa menyusun bagian-bagian tersebut di atas tempat diorama yang telah disiapkan dengan menancapkannya menggunakan lidi.
- 5 Buatlah gambar panah untuk menghubungkan setiap hewan dan setiap rantai makanan.
- 6 Susun kertas tersebut menjadi satu.
- 7 Tambahkan hiasan untuk membuat karyamu semakin indah.
- 8 Presentasikan hasil dioramu dengan anggota kelompokmu di depan kelas dengan percaya diri.





3. MENYUSUN JADWAL



Siswa bersama guru melakukan kesepakatan terkait waktu pembuatan proyek diorama jaring-jaring makanan pada ekosistem sawah.





4. MEMONITORING KEMAJUAN SISWA DAN KEMAJUAN PROYEK



- 1 Siswa mulai melakukan langkah-langkah kerja pembuatan diorama jaring-jaring makanan pada ekosistem sawah.
- 2 Guru berkeliling memantau kinerja setiap kelompok.
- 3 Siswa diminta untuk mencatat kesulitan yang didapatkan selama mengerjakan proyek diorama jaring-jaring makanan pada ekosistem sawah.
- 4 Siswa bersama kelompoknya melanjutkan proyek diorama sampai batas waktu yang sudah ditentukan.





5. MENGUJI HASIL



- 1 Setelah waktu mengerjakan selesai, masing-masing kelompok bergiliran mempresentasikan proyek diorama yang telah dibuat.
- 2 Kelompok lain menanggapi presentasi proyek diorama yang telah dibuat oleh kelompok presentasi.
- 3 Guru harus memandu proses presentasi, memberikan tanggapan dan apresiasi kepada setiap kelompok.





6. MENGEVALUASI PENGALAMAN



Siswa bersama guru melakukan refleksi dari proyek yang telah dibuat, dikaitkan dengan masalah yang sering dihadapi di lingkungan sekitar.



LEMBAR ASESMEN LKPD IPA

JARING-JARING MAKANAN

Nama : _____

Kelas : _____

No. Absen : _____

Hari/Tanggal : _____

Petunjuk Pengerjaan :

- ✓ Bacalah soal dengan teliti.
- ✓ Kerjakan soal secara mandiri.
- ✓ Tulislah jawaban dengan rapi dan jelas.
- ✓ Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

A. Pilihan Ganda

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

1. Makhluk hidup yang memproduksi makanan sendiri dalam ekosistem sawah adalah

a. tikus c. ular
b. padi d. katak



2. Dalam rantai makanan, belalang berperan sebagai

a. produsen
b. konsumen tingkat I
c. konsumen tingkat II
d. pengurai



3. Hewan yang berperan sebagai pengurai adalah

a. tikus c. katak
b. burung elang d. jamur



4. Jika jumlah tikus di sawah meningkat drastis, maka populasi ... kemungkinan akan menurun.

a. padi c. ular
b. katak d. belalang



C. Isian Singkat

Isilah titik-titik dengan jawaban yang tepat!

- Pola makan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem disebut
- Hewan pemangsa yang berada pada tingkat konsumen tertinggi disebut
- Sebutkan dua contoh pengurai di lingkungan sekitar!

D. Analisis Gambar

Perhatikan gambar jaring-jaring makanan berikut!



- Sebutkan satu rantai makanan yang terdapat pada gambar!
.....
- Apa yang akan terjadi jika populasi belalang berkurang? Jelaskan!
.....

B. Menjodohkan

Pasangkan makhluk hidup berikut dengan peran yang sesuai!

Makhluk Hidup	Peran
1. Padi	• a. Konsumen tingkat II
2. Tikus	• b. Konsumen tingkat I
3. Katak	• c. Produsen
4. Ular	• d. Konsumen tingkat III
5. Jamur	• e. Pengurai

E. Refleksi

Bagaimana perasaanmu setelah mempelajari materi jaring-jaring makanan? Tuliskan pengalaman atau hal baru yang kamu pelajari hari ini!



Belajar IPA, Menjaga Alam,
Menjaga Masa Depan!



LEMBAR PENILAIAN

LKPD IPA




BERBASIS PROYEK JARING-JARING MAKANAN

Nama Kelompok : _____ Tanggal Penilaian : _____

Anggota Kelompok : _____ Materi : Jaring-jaring Makanan

Kelas : _____ Nama Guru : _____

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor			
			4	3	2	1
1.	 Perencanaan Proyek	Kelompok mampu merencanakan proyek dengan baik, pembagian tugas jelas, dan tujuan proyek sesuai.				
2.	 Pengumpulan Informasi	Kelompok mencari informasi dari berbagai sumber yang relevan dan mencatat data dengan lengkap dan tepat.				
3.	 Pembuatan Diorama	Diorama jaring-jaring makanan dibuat dengan kreatif, rapi, dan komponen sesuai dengan konsep ekosistem sawah.				
4.	 Presentasi Proyek	Presentasi jelas, sistematis, komunikatif, dan mampu menjawab pertanyaan dengan baik.				
5.	 Kerja Sama Kelompok	Semua anggota berpartisipasi aktif, saling membantu, dan menghargai pendapat anggota lain.				
6.	 Refleksi dan Kesimpulan	Kelompok mampu merefleksikan pengalaman dan menarik kesimpulan sesuai dengan hasil proyek.				

Keterangan Skor :

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Perlu Bimbingan (PB)

Perolehan Nilai :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor Maksimal = 24

Catatan Guru :

.....

.....

.....

Mengetahui,
Guru Kelas

(.....)

Penilai,

(.....)

