

E-LKPD



ILMU PENGETAHUAN ALAM

“JARING-JARING MAKANAN”



KELAS 5



Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian rantai makanan dengan bahasanya sendiri.
2. Siswa dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup (produsen, konsumen, dan pengurai) dalam suatu rantai makanan.
3. Siswa dapat menyusun gambar acak makhluk hidup menjadi urutan rantai makanan yang benar.

Petunjuk Kerja LKPD

1. Berdoalah sebelum memulai mengerjakan LKPD.
2. Bacalah setiap petunjuk dengan cermat.
3. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok (3-4 orang).
4. Kerjakan setiap kegiatan sesuai dengan langkah-langkah yang diberikan.
5. Gunakan buku paket atau sumber internet untuk mencari informasi tambahan.
6. Jika mengalami kesulitan, bertanyalah kepada gurumu.



KEGIATAN 1: AYO MEMBACA!

Apa itu Rantai Makanan?

Pernahkah kamu melihat belalang memakan daun? Atau cicak memakan nyamuk? Di alam ini, semua makhluk hidup saling membutuhkan. Salah satu kebutuhan utamanya adalah makan.

Rantai makanan adalah **perjalanan memakan dan dimakan dengan urutan tertentu antarmakhluk hidup**. Peristiwa ini bertujuan untuk perpindahan energi makanan dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya.

3 Peran Utama Rantai Makanan



Produsen (Penghasil Makanan):

Makhluk hidup yang bisa membuat makanannya sendiri dengan bantuan sinar matahari. Contoh utamanya adalah tumbuhan hijau (seperti rumput, padi, pohon).

Konsumen
(Makhluk hidup yang
tidak bisa membuat
makanannya sendiri):



Tingkatan Konsumen

- **Konsumen Tingkat I:** Hewan yang memakan tumbuhan (herbivora). Contoh: Belalang, ulat, kelinci.
- **Konsumen Tingkat II:** Hewan yang memakan konsumen tingkat I (karnivora/omnivora). Contoh: Katak, ayam, ular kecil.
- **Konsumen Tingkat III (Puncak):** Hewan yang memakan konsumen tingkat II. Biasanya hewan buas. Contoh: Elang, harimau, singa.

Dekomposer (Pengurai Makanan):

Tugasnya menguraikan kembali zat-zat yang ada pada tubuh hewan atau tumbuhan yang sudah mati. Hasil uraiannya akan menyuburkan tanah. Contohnya: Bakteri dan jamur.



KEGIATAN ii : AYO MEMBACA!

Apa itu Jaring-Jaring Makanan?

Kalau Rantai Makanan tadi hanya satu garis lurus, Jaring-jaring Makanan ini lebih mirip jaring laba-laba. Di dunia nyata, hewan jarang sekali cuma makan satu jenis makanan. Nah, Jaring-jaring Makanan menggambarkan hal yang sebenarnya terjadi: **Satu hewan bisa punya banyak makanan favorit**, dan musuhnya juga bisa lebih dari satu.



Contoh:

Ayam bisa menjadi Konsumen Tingkat I saat memakan biji-bijian (produsen), dan bisa menjadi Konsumen Tingkat II saat memakan ulat (K1).

Pentingnya Keseimbangan Alam



Ekosistem disebut **"seimbang"** kalau jumlah makanannya cukup untuk semua hewan. Jumlah tumbuhan harus banyak, dan jumlah hewan pemakan daging tidak boleh terlalu banyak.

Contoh Kasus (Ular & Tikus):

- Jika Ular Sawah habis karena diburu manusia...
- Maka Tikus akan berpesta pora (jumlahnya jadi sangat banyak karena tidak ada yang memakan).
- Akibatnya, Padi Pak Tani habis dimakan tikus. Petani jadi rugi, deh!





Dimana Jaring-jaring Makanan Terjadi?





- Jaring-jaring makanan itu ada di semua tempat makhluk hidup tinggal, baik di darat maupun di air.
1. Ekosistem Darat (Sawah, Hutan, Kebun):
 - Penghuninya: Padi, Belalang, Ayam, Ular, sampai Harimau.
 2. Ekosistem Air (Laut, Sungai, Kolam):
 - Penghuninya: Tumbuhan air (lumut/alga), Ikan kecil, Udang, sampai Ikan Hiu.

**Di mana ada kehidupan,
di situ pasti ada kegiatan makan-memakan!**

AYO BERLATIH!

MAKHLUK HIDUP

PERAN DALAM RANTAI MAKANAN

1.		
2.		
3.		
4.		

AYO ISI KOTAKNYA!

Amatilah gambar rantai makanan berikut dan letakkanlah kotak pada posisi yang tepat!

Produsen

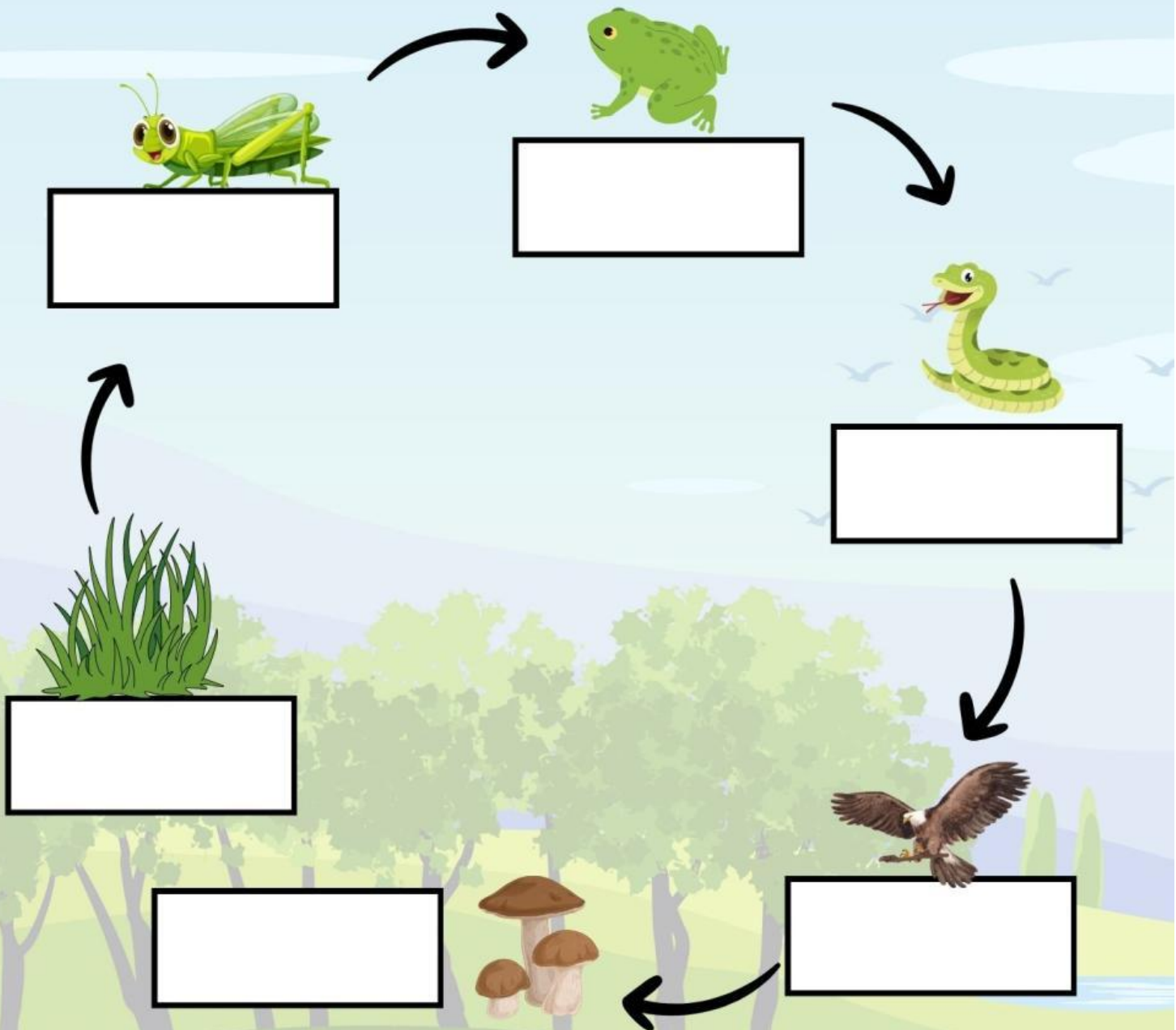
Konsumen I

Konsumen II

Konsumen III

Konsumen Akhir

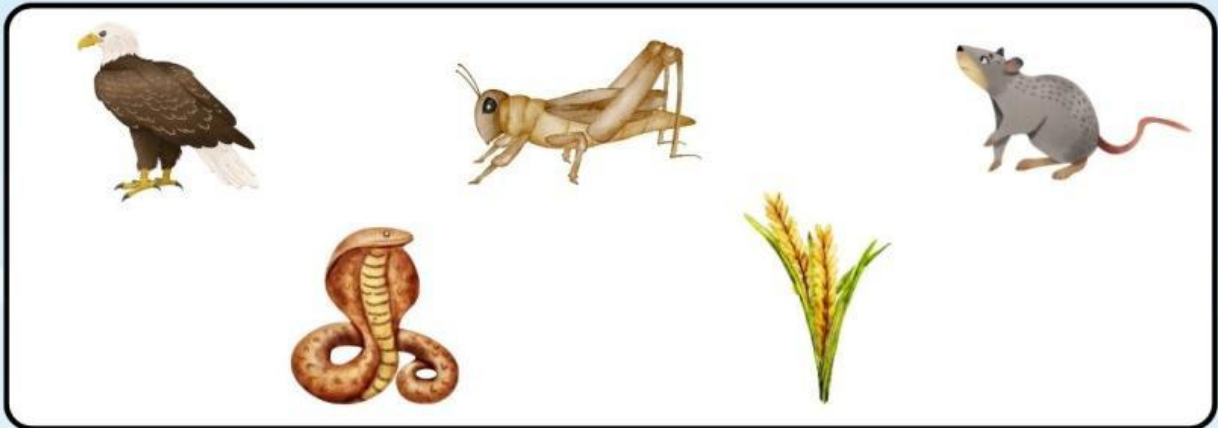
Dekomposer



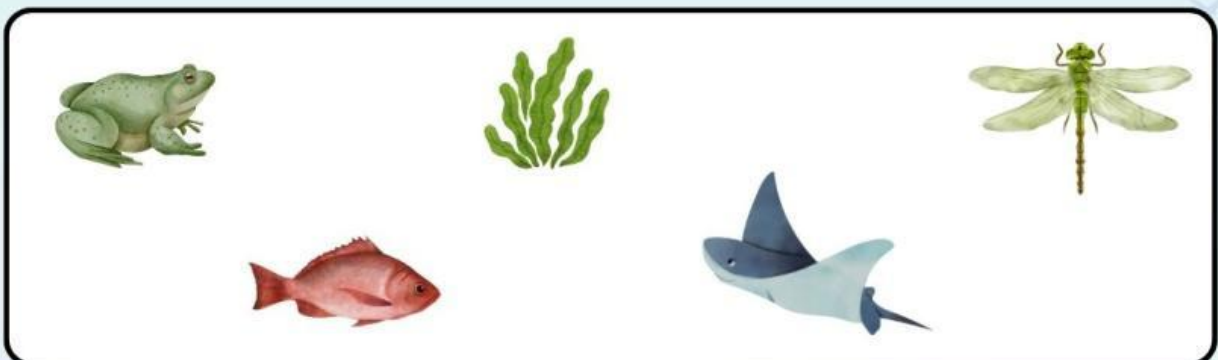
MERANGKAI JARING-JARING MAKANAN

Perhatikan gambar yang membentuk macam-macam ekosistem.
Buatlah tanda panah untuk memetakan jaringan-jaringan makanan ekosistem pada ilustrasi di bawah ini.

Ekosistem sawah



Ekosistem danau



Ekosistem padang rumput

