

ILMU PENGETAHUAN ALAM

ELEKTRONIK-LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(Kelas Eksperimen)

EKOLOGI DAN KEANEKARAGAMAN

HAYATI DI INDONESIA

PENGARUH MANUSIA TERHADAP EKOSISTEM

Oleh Nur Faj'ria





Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota :

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan E-LKPD Ekologi dan Keanekaragaman Hayati di Indonesia. E-LKPD ini disusun dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami penggunaan dan pengembangan konsep-konsep baru agar lebih terarah. Penulis berharap bahwa E-LKPD ini juga dapat menambah referensi bagi peserta didik dalam pembelajaran IPA materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati di Indonesia.

Peserta didik mampu mengidentifikasi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya, serta dapat merancang upaya-upaya mengatasi permasalahan terkait ekologi dan keanekaragaman hayati di Indonesia.



CAPAIAN PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN



1. Menganalisis pengaruh manusia terhadap ekosistem
2. Merancang upaya-upaya mencegah dan mengatasi pencemaran
3. Bermain sambil belajar terkait materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia



LANDASAN TEORI

Ekologi adalah cabang ilmu biologi yang mempelajari interaksi antara makhluk hidup dengan makhluk hidup lain dan juga dengan lingkungan sekitarnya. Ekologi merupakan ilmu dengan topik yang luas dan kompleks, yang mencakup hierarki dan keanekaragaman hayati, jumlah dan persebaran organisme, peran dan interaksi antarorganisme, habitat dan relung, jaring-jaring makanan, daur nutrisi dan daur biogeokimia, serta berbagai proses lainnya. Keanekaragaman hayati adalah variasi makhluk hidup mulai dari gen, spesies, hingga ekosistem pada suatu wilayah.



PERTEMUAN 1 PERTANIAN DAN PRODUKSI PANGAN

PETUNJUK Pengerjaan

1. Bacalah bacaan yang telah disajikan
2. Diskusikanlah dengan anggota kelompok Anda terkait bacaan yang disajikan
3. Carilah informasi pendukung terkait bacaan yang disajikan
4. Kerjakanlah bersama anggota kelompok Anda aktivitas-aktivitas yang disajikan





ORIENTASI PESERTA DiDIK PADA MASALAH

"KISAH AGUNG WEDHA KEMBANGKAN PERTANIAN MODERN DAN MEMBINA PETANI MUDA KEREN"

Program Electrifying Agriculture yang digagas PT PLN (Persero) tentunya tidak akan berjalan lancar tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama para petani. Peran Anak Agung Gede Agung Wedhatama, pendiri Petani Muda Keren (PMK) hadir mendukung petani melakukan transformasi di sektor pertanian dengan memberi sentuhan modernisasi dan digitalisasi.

Optimalisasi teknologi digital berbasis listrik tersebut juga telah terbukti meningkatkan produktivitas. Upaya ini juga sejalan dengan semangat G20 yang salah satunya mendorong optimalisasi teknologi digital untuk meningkatkan kesejahteraan.

Agung Wedha mengajak para petani untuk mengembangkan pertanian dengan sistem organik dan menerapkan bisnis yang berkelanjutan dari hulu sampai hilir. Di hulu, proses bertani kini menerapkan konsep smart farming, digitalisasi dan internet of things (IoT).

Di sisi hilir, PMK membuat koperasi petani muda keren yang bertugas memasarkan produk-produk pertanian yang sudah panen di hulu. Hasil pertanian tersebut pun telah merambah pasar internasional.

Atas aksi inspiratifnya itu, Agung Wedha meraih Electrifying Heroes Gold Appreciation dalam ajang penghargaan Wirausaha Tangguh PLN 2021.



Gambar 1. Agung Wedha Pendiri Petani Muda Keren

Sumber: pangannews.id





MARI BERPIKIR KRITIS!



Berdasarkan bacaan yang telah disajikan, analisislah sikap dan aksi dari Agus Wedha yang dapat dijadikan inspirasi untuk para petani lainnya!



MARI BERAKTIVITAS!



Silahkan scan barcode dibawah dan lakukan aktivitas bersama anggota kelompok!

1.

SKOR



yang termasuk sarana budidaya



A

konversi lahan

B

konservasi lahan



1 of 7



<https://wordwall.net/resource/69348397>



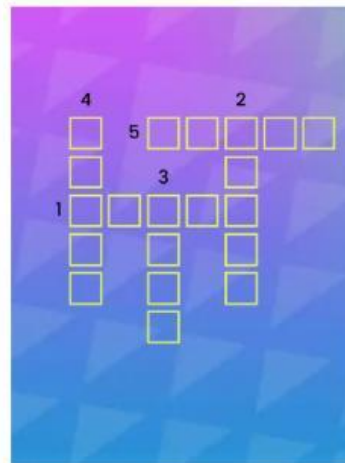
MARI BERAKTIVITAS!



Silahkan scan barcode dibawah dan lakukan aktivitas bersama anggota kelompok!

2.

SKOR



<https://wordwall.net/resource/69348581>

3.

SKOR



**Olahan
nangka yang
berasal dari
Yogyakarta**

A
**Pangen
cubadak**

B
Gudeg

x2 Score

50:50

Extra Time

<https://wordwall.net/resource/69348973>

