

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR RANTAI MAKANAN DI
LINGKUNGAN SEKITAR SISWA KELAS V SD INPRES 16 KABUPATEN
SORONG**



Nama : YULANDA SALEMA

NIM : 148620620097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR RANTAI MAKANAN DI
LINGKUNGAN SEKITAR SISWA KELAS V SD INPRES 16 KABUPATEN
SORONG**

SKRIPSI

**Untuk memperoleh Sarjana pada
Universitas Muhammadiyah (UNIMUDA)
Sorong**

**Dipertahankan dalam Ujian
Skripsi Pada tanggal, 1 November 2024**

**Oleh
Yulanda Salema**

**Lahir
Di Buo, 31 Juli 2000**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR RANTAI MAKANAN DI
LINGKUNGAN SEKITAR SISWA KELAS V SD INPRES 16 KABUPATEN
SORONG

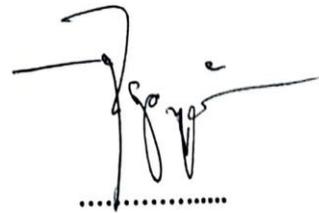
NAMA: YULANDA SALEMA
NIM: 148620620097

Telah disetujui tim pembimbing

Pada 01-02/2024

Pembimbing I

Supriyati Fatma Rabia, M.Pd.
NIDN. 1410098801



Pembimbing II

Anis Alfian Fitriani, M.Pd.
NIDN. 1421029601



LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR RANTAI MAKANAN DI LINGKUNGAN
SEKITAR SISWA KELAS V SD INPRES 16 KABUPATEN SORONG**

NAMA : YULANDA SALEMA

NIM : 148620620097

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Pada : 03-12-2021

Dekan Fakultas....



Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 14111229001

Tim Penguji Skripsi

1. Mustika Irianti, M.Pd.
NIDN. 1402039201

2. Asrul, M.Pd.
NIDN. 1413069201

3. Anis Alfian Fitriani, M.Pd.
NIDN. 1421029601



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bawah dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar Pustaka.

Sorong, 10 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan



Yulanda Salema

NIM. 148620620097

MOTTO

Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat;
ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu.

(Matius 7: 7)

Sebab kamu tahu, bahwa dalam persekutuan dengan TUHAN jerih
payahmu tidak sia-sia.

(1 korintus 15 : 58b)

Tetapi kamu ini, kuatkanlah hatimu, jangan lemah semangatmu, karena
ada upah bagi usahamu!

(2 Tawarikh 15 : 7)

Serahkanlah segala kekuatiranmu kepada-NYA, sebab ia yang
memelihara kamu.

(I Petrus 5 : 7)

Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang

(Amsal 23: 18)

“Terlambat Bukan Berarti Gagal, Cepat Bukan Berarti Hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. *PERCAYA PROSES* itu yang paling penting, karena ALLAH telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”

Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras.

Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan.

Tidak ada kemudahan tanpa doa.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa hormat serta dengan kerendahan hati SKRIPSI ini penulis persembahkan kepada :

1. TUHAN YESUS baik karena telah melimpahkan Rahmat, dan menyertai sehingga penulis dapat menyelesaikan SKRIPSI dengan baik.
2. Orangtuaku, Mama & Papa tercinta yang selalu berjuang dengan segala cara demi keberhasilan dan masa depan dan kasih sayang yang tak putus-putusnya ada nama di setiap doa, semangat, motivasi dan dukunganselama ini.
3. Buat Orangtua wali kakak dian puspita bersama suami kakak donar Taluke sudah perbolehkan penulis ini sampai ada dipapua dan bisa duduk dibangku perkuliahan *KAMPUS UNIMUDA SORONG*, dan juga sudah membimbing, memotivasi dan mendidixselama perkuliahan.
4. Buat Kakakku tersayang. Maikel Salema, Refelia Salema, Freni Salema dan Dandris Salema. Atas dukungan doa serta semangat dan untuk seluruh keluarga besar yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.
5. Teman-teman seperjuangan angkatan 2020 khususnya jurusan PGSD atas kebersamaan kita selama 4 tahun ini.
6. Almamater tercinta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.

ABSTRAK

Yulanda Salema / 148620620097. Pengembangan Media Miniatur Pada Rantai Makanan Di Lingkungan Sekitar Siswa kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong. Skripsi. Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. November 2024. **Supriyati Fatma Rabia, M.Pd., dan Anis Alfian Fitriani, M.Pd.**

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong yang menunjukkan belum adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Rantai Makanan. Hal tersebut disebabkan guru hanya menjelaskan materi Rantai makanan dengan model pembelajaran konvensional serta tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang inovatif yang mampu memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga siswa menjadi antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran miniatur dipercaya mampu memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran terkait materi rantai makanan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media miniatur rantai makanan di lingkungan sekitar siswa untuk kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan media pembelajaran ini didesain menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subyek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong yang berjumlah 30 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Berdasarkan data uji kevalidan dari validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, media miniatur rantai makanan di lingkungan sekitar siswa kelas V SD ini menunjukkan kategori valid sehingga layak untuk digunakan. 2) Berdasarkan data uji Kepraktisan dari hasil uji coba tes peserta didik, media miniatur rantai makanan ini karena didapatkan nilai rata 75 sehingga dapat dikategorikan praktis. 3) Berdasarkan data uji keefektifan dari hasil antara *pre-test* dan juga *post-test* dengan menggunakan skor nilai yang diperoleh peserta didik untuk media miniatur rantai makanan ini sangat efektif digunakan, hal tersebut dari skor rata-rata yang diperoleh adalah 82,6% sehingga dikategorikan tinggi. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media miniatur rantai makanan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Penelitian pengembangan, media miniatur, rantai makanan,

ABSTRACT

*Yulanda Salema /148620620097. Development of Miniature Media on Food Chain in the Environment of Fifth Grade Students of SD Inpres 16 Sorong Regency. Thesis. Faculty of Language, Social and Sports Education, Muhammadiyah University of Education Sorong. November 2024. **Supriyati Fatma Rabia, M.Pd., dan Anis Alfian Fitriani, M.Pd.***

This research is based on the results of observations at SD Inpres 16 Sorong Regency which showed that there had been no development of learning media in the subject of Science on the Food Chain material. This was because the teacher only explained the Food Chain material with a conventional learning model and did not use learning media, so that students only listened to the teacher's explanation. Therefore, a solution is needed in the form of developing innovative learning media that can motivate students to learn so that students become enthusiastic and excited in following the learning process. The existence of miniature learning media is believed to be able to provide a positive influence in the learning process related to the Food Chain material. This study aims to produce a food chain miniature media in the environment around students for grade V of elementary school that is valid, practical, and effective. The development of this learning media is designed using the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The Joba test subjects used in this study were 30 students of grade V of SD Inpres 16 Sorong Regency. The results of this study indicate that 1) Based on the validity test data from the validator of material experts, language experts, and design experts, the food chain miniature media in the environment around the grade V students of this elementary school shows a valid category so that it is suitable for use. 2) Based on the practicality test data from the results of the student test trial, this food chain miniature media because the average score obtained was 75 so that it can be categorized as practical. 3) Based on the effectiveness test data from the results between the pre-test and also the post-test using the score obtained by students for this food chain miniature media is very effective to use, this is from the average score obtained is 82,6 % so that it is categorized as high. Based on the results of this study, it can be concluded that the food chain miniature media is valid and suitable for use in the learning process.

Keywords: Development research, Miniature media, food chain,

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayat serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan media miniatur rantai makanan dilingkungan sekitar siswa kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong” penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide maupun pikiran. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong sebagai motivator hebat.
2. Roni Andri Pramita, M.Pd., selaku Dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Desti Rahayu, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan izin dan mendukung dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Supriyati Fatma Rabia, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang selalu membimbing, memberikan arahan, nasihat serta masukan-masukan dalam penyelesaian Skripsi dengan baik.
5. Anis Alfian Fitriani, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah mendidik dan member semangat dalam bimbingan.
6. Seluruh Dosen Unimuda terlebih khususnya Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama penulis kuliah di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
7. Orangtua dan keluargasaya yang telah memberikan dorongan dan doa untuk saya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
8. Kepada sahabat-sahabatku Angkatan tahun 2020 khusus Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelas 7 C yang telah membantu menulis dalam penyusunan Skripsi ini.
9. Kepada teman terbaikku Beastrik Mirino, Mita Yuliana Safitri yang tak henti memberikan dukungan dan semangat yang luar biasa dalam penulisan Skripsi ini.

Penulis menyadari terdapat banyak kekurangan, dalam penyusunan Skripsi ini, oleh karenanya penulis menerima segala masukan, kritik dan saran yang dapat membangun.

Sorong, 5 Januari 2024

Penulis,



Yulanda Salema

NIM. 148620620097

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SUB JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIHAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	i
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Pustaka	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Media Miniatur Rantai Makanan	16
3. Ilmu Pengetahuan Alam	18
4. Penelitian yang Relevan	22
B. Kerangka Berpikir.....	25

BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
1. Tahap Analisis (Analysis)	27
2. Tahap Desain (Design)	28
3. Tahap Pengembangan (Development)	29
4. Tahap Implementasi (Implementation)	29
5. Tahap Evaluasi (Evaluation)	30
B. Pengembangan Media Miniatur	30
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
D. Populasi dan Sampel	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan	48
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran	35
Tabel 3.2 Kriteria tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran	36
Tabel 3.3 Kategori Keefektifan Media Miniatur Rantai Makanan	38
Tabel 3.4 Skor Tes Nilai Hasil Belajar <i>Pretest dan Posttet</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Dari Sekolah	66
Lampiran 2, Surat Permohonan Ijin Penelitian	67
Lampiran 3. Lembar Validasi	68
Lampiran 4. Lembar Validasi Media	69
Lampiran 5. Lembar Validasi Instrumen Tes Soal Pilihan Ganda	72
Lampiran 6. Lembar Observasi	75
Lampiran 7. Lembar Bimbingan Skripsi	76
Lampiran 8. Lembar Plagiasi	77
Lampiran 9. Lembar Kunci Jawaban	78
Lampiran 10. Soal Pilihan Ganda	79
Lampiran 11. Dokuentasi	95
Lampiran 12. Riwayat Hidup	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang guru dalam dunia pendidikan memiliki peran yang penting dalam keberlangsungan pembelajaran, peran dari seorang guru yaitu menyediakan lingkungan belajar yang konduktif (Jumrawarsi dkk, 2020). Guru harus bisa membangun minat belajar peserta didik agar lingkungan belajar menjadi konduktif, Salah satu cara agar peserta didik berminat dalam belajar yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menyampaikan informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk dijadikan penyampaian materi ke peserta didik. Media pembelajaran segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, perasaan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat merangsang belajar peserta didik (Hasan, 2021). Adanya media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh semua mata pelajaran khususnya di mata pelajaran IPA.

Pendidikan di Sekolah Dasar tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai tempat berkumpul, melainkan sudah harus dapat menumbuhkan potensi siswa yang nantinya mampu berperan sebagai pengubah masyarakat, Potensi tersebut perlu ditumbuh kembangkan materi Rantai Makanan. Oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran selama

pembelajaran di tingkat pendidikan Sekolah Dasar. Dengan meningkatkan pendidikan Sekolah Dasar dapat menumbuh kembangkan dan juga guru lebih kreatifitas saat pembelajaran berlangsung, yang terdapat di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong menunjukkan bahwa belum ada media pengembangan pada pembelajaran mata pelajaran IPA yang inovatif dan memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga siswa menjadi cenderung saat mengikuti proses pembelajaran. Karena dengan begitu perlu adanya media pembelajaran miniatur dipercaya mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran terkait materi Rantai Makanan media miniatur ini disajikan dengan urutan tumbuhan dan hewan tertentu pada suatu ekosistem di lingkungan sekitar secara berurutan, sehingga mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Karena dengan adanya media miniatur rantai makanan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain itu media pembelajaran miniatur didesain menarik agar siswa semangat dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Media tiruan disebut juga dengan model. Sedangkan, model adalah benda tiga dimensi dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu jarang atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari peserta didik dalam wujud aslinya (Yulia, dalam Suparji, 2013: 86). Maka dapat disimpulkan bahwa media miniatur adalah media pembelajaran yang dibentuk dengan melakukan penyederhanaan yang menyerupai bentuk aslinya atau lebih kecil dari benda aslinya dengan skala tertentu dan berbentuk

3 dimensi dan penyampaiannya secara visual. Media miniatur termasuk dalam bentuk model, karena miniatur ini mempresentasikan dari benda aslinya. Media Dapat dijelaskan bahwa bahan visual dalam konsep pembelajaran dapat memberikan pengalaman visual secara nyata kepada peserta didik. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas bahan visual. Dalam pembelajaran berbasis visual guru harus menunjukkan unsur-unsur pesan sehingga terlihat jelas yang ingin disampaikan. Adanya karakteristik media berbasis visual tersebut dapat dibedakan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Menurut Sudjana (dalam Wismaya, 2015: 8) menyatakan bahkan “Tampilan pada lambang visual dapat memperjelas lambang verbal memungkinkan para peserta didik lebih mudah memahami makna pesan dalam proses pengajaran”. Pengajaran dikatakan efektif apabila penerima pesan atau peserta didik dapat memahami makna yang disampaikan oleh guru sebagai lingkungan belajarnya. Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media visual mempunyai karakteristik yang dapat memberikan pengalaman visual.

Pengalaman visual tersebut dapat lebihaktif oleh peserta didik untuk memahami makna pesan yang akan dibicarakan dalam proses pembelajaran yang diterima dengan baik oleh peserta didik memberikan motivasi, arahan yang baik terhadap prestasi belajar peserta didik. Ilmu Pengetahuan Alam di SDInpres 16 Kabupaten Sorong Materi IPA yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP) yang ada di dalam kurikulum Merdeka. Berdasarkan tujuan pembelajaran Peserta didik dapat Mengidentifikasi peran makhluk Hidup pada rantai

makanan, peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup dalam bentuk rantai makanan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dapat diukur agar peserta didik mudah dalam memahami materi dalam suatu media pembelajaran yang harus dirancang dengan semenarik mungkin.

Pembelajaran IPA sendiri dilakukan secara inkuiri empiris (scientific inquiry) untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai segi penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu “ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses dan sikap” Menurut Agustiana (dalam Syarifudin, 2014: 434-435). *Pertama*, Ilmu Pengetahuan sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analisis. *Kedua*, ilmu pengetahuan alam sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam.

Karena IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep, maka IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. *Ketiga*, ilmu pengetahuan alam sebagai sikap. Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains. Sikap ilmiah itu dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi dan kegiatan proyek di lapangan. Disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran IPA memiliki 3 klasifikasi yaitu produk, proses dan sikap. Pembelajaran IPA dalam penyelesaiannya

menggunakan percobaan atau eksperimen. Karena pembelajaran IPA menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung.

Mutu pendidikan akan lebih efisien jika guru dan siswa bisa lebih baik dalam menjalankan proses pembelajaran. Tugas seorang pendidik bisa membuat suasana kelas menjadi berwarna dimana peserta didik lebih aktif dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Kurikulum yang berlaku sekarang, yaitu kurikulum merdeka dimana siswa yang menjadi pusat pembelajaran dan peran guru hanya fasilitator saja, oleh karena itu guru harus mampu membuat suasana kelas dimana siswa lebih aktif, salah satu cara yang bisa ditempuh yaitu penggunaan media pada saat proses pembelajaran di kelas. Media ini akan membantu dalam hal memperjelas materi yang akan diajarkan oleh guru.

Peneliti dapat mengetahui bahwa materi tentang miniatur rantai makanan pada suatu ekosistem merupakan salah satu materi yang masih dianggap sulit bagi peserta didik. Di karenakan peserta didik dalam hal ini masih bingung dalam menentukan miniatur rantai makanan pada makhluk yang berdasarkan ekosistemnya masing-masing. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, peserta didik cenderung karena masih menggunakan media gambar yang dimana gambar itu diambil melalui internet lalu di print setelah itu di perlihatkan kepada peserta didik sehingga kurang memadai prosesnya pembelajaran yang sedang berlangsung. Adapun media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran miniatur rantai makanan yang akan memfasilitasi peserta didik belajar materi yang sudah dibuat sebelumnya yaitu rantai makanan pada suatu ekosistem. Media yang dikembangkan akan dikemas

dengan baik serta memperhatikan karakteristik serta daya tarik peserta didik dalam hal belajar. Oleh karena itu media yang dibuatkan harus lebih menarik dengan menggunakan bahan-bahan yang ingin dipakai dalam suatu media yaitu pilihan pembuatan hewan-hewan yang dibuat dari plastisin, kemudian pepohonan, gedung sekolah, kemudian persawahan dan juga pilihan yang digunakan pada media miniatur rantai makanan berwarna-warni dan dapat menarik perhatian dan respon baik terhadap peserta didik, dengan begitu juga peserta didik melihat secara langsung sama halnya media yang dikembangkan oleh peneliti benar-benar terlihat konkrit.

Media pembelajaran adalah alat yang membantu pendidik di dalam kelas agar lebih mudah memfokuskan materi yang di ajarkan dan peserta didik lebih cepat untuk mengerti pelajaran yang ada di kelas. Media pembelajaran akan meningkatkan kualitas belajar peserta didik agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan hasil yang maksimal.

Tahap analisis ini melibatkan pengumpulan informasi di lapangan sebagai alasan yang mendasari pentingnya pengembangan sebuah media pembelajaran secara keseluruhan, tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti dapat di ringkas sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengungkapkan dan menetapkan masalah yang timbul di lapangan, proses analisis kebutuhan melalui dengan mengidentifikasi media pembelajaran yang telah digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Dalam analisis kebutuhan ini, metode pengumpulan data yang di gunakan adalah berdasarkan

observasi awal di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong dan hasil identifikasi ini akan menjadi dasar untuk mengembangkan media miniatur rantai makanan yang bertujuan meningkatkan keterampilan belajar peserta didik.

b. Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum, lebih diperhatikan diberikan terhadap karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di Sekolah SD Inpres 16 Kabupaten Sorong, tujuan dari analisis ini adalah agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan persyaratan kurikulum yang berlaku, selanjutnya peneliti mempelajari Kompetensi Inti (KI) untuk dapat merumuskan pencapaian pembelajaran.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk mengevaluasi sikap peserta didik terhadap pembelajaran IPA. Tujuannya adalah agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang ingin dikembangkan.

d. Analisis Kebutuhan Pendidikan

Identifikasi kebutuhan pendidikan peserta didik dalam memahami materi rantai makanan ekosistem sawah, termasuk tingkat pemahaman dan gaya belajar peserta didik.

e. Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Pahami kebutuhan akan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan siswa dalam memahami materi rantai makanan ekosistem sawah.

Berdasarkan hasil observasi di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong di Kelas V dengan jumlah 30 siswa ditemukan bahwa materi rantai makanan yang menunjukkan belum ada media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Rantai Makanan. Tujuan utama penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran miniatur yang valid, praktis, dan efektif pada siswa kelas V SD. Maka dari itu penulis mengajukan Skripsi penelitian dengan judul “Pengembangan Media Miniatur Rantai Makanan di lingkungan sekitar siswa Kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong”.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media miniatur rantai makanan di lingkungan sekitar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong?
2. Bagaimana kepraktisan media miniatur rantai makanan di lingkungan sekitar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong?
3. Bagaimana keefektifan media miniatur rantai makanan di lingkungan sekitar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media miniatur rantai makanan pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media miniatur rantai makanan pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media miniatur rantai makanan pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Menambah pengetahuan sekaligus menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran yang bervariasi khususnya dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang berfungsi untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Peneliti

Menjadi acuan atau patokan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya terkait pengembangan media edukasi yang inovatif dan efektif yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian yang dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas serta memberikan gambaran kepada peneliti sebagai calon guru tentang bagaimana pengembangan media miniatur rantai makanan di lingkungan sekolah.

3. Bagi Siswa

Memakai media pembelajaran berbasis proyek miniatur untuk sumber belajar biologi diharapkan peserta didik bisa belajar dengan secara langsung mengamati objek biologi yang diciptakan dalam wujud skala kecil, menyambungkan pengetahuan dimiliki dengan pengetahuan baru yang didapat dari media pembelajaran, juga menggunakan media pembelajaran itu sebagai media dan sumber belajar peningkatan dalam mempelajari biologi, terutama di materi kosisitem.

4. Bagi Pendidik

Media pembelajaran berbasis proyek miniatur ini bisa dimanfaatkan sebagai wacana yang dapat mengembangkan kreatifitas pendidik untuk meningkatkan media pembelajaran. Selain itu, pendidik bisa memakai media pembelajaran ini pada proses belajar mengajar yang sedang berlangsung.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, yang dimana media pembelajaran mampu berperan sebagai jembatan antara guru dan siswa (Febriyanti et al., 2021; Miasari et al., Trisiana, 2020). Materi yang disajikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika disertai dengan penggunaan media (Handayani & Subakti, 2021). Adanya media pembelajaran akan dapat menciptakan interaksi langsung antara guru dan siswa, siswa dengan sumber belajar, sehingga melalui proses interaksi tersebut siswa dapat belajar mandiri dengan kemampuan masing-masing siswa (Feri & Zulherman, 2021; Neni & Dewi, 2020; Tafonao, 2018). Keunggulan dari media pembelajaran yakni mampu memperjelas penyajian bahan ajar mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra manusia, meningkatkan semangat belajar siswa, meningkatkan keaktifan belajar siswa, peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, dan memberikan persepsi yang sama bagi peserta didik.

Inovasi guru dalam proses pembelajaran di era digital seperti saat ini sangatlah dibutuhkan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Salah

satunya yakni dengan memanfaatkan berbagai media yang ada. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan membangkitkan motivasi belajar siswa dan mampu menambah pemahaman siswa terhadap pelajaran (Pambudi et al., 2019).

Azhar Arsyad, (2014), Berdasarkan kutipan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasannya dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis dan tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung.

Media merupakan bagian dari factor pendukung siswa agar bisa memaksimalkan pembelajaran dan kemampuan kreativitas yang ada pada siswa, media ini bisa menciptakan pembelajaran yang maksimal dan lebih ekspresif dalam keaktifan peserta didik yang bisa mengembangkan hasil pembelajaran dari siswa. Media pembelajaran adalah penghubung segala hal yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan lalu memberi stimulus pada proses belajar pada siswa. Media sumber belajar merupakan media yang membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Cara ini dapat dengan mudah membantu pendidik menyampaikan sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kalimat atau kata-kata.

Hambatan peserta didik mengetahui prinsip dan konsep spesifik bisa ditangani melalui bantuan media bantu atau alat bantu. Media pembelajaran

alat bantu yang sudah tidak diragukan lagi dalam hal mengembangkan atau meningkatkan hasil belajar siswa dan bisa menghasilkan umpan balik yang ampuh bagi siswa dan tersebut. Memanfaatkan cara media bantu gampang diterima (acceptable), media pembelajaran merupakan perlengkapan agar menyajikan suasana belajar yang banyak tentang stimulus (misalnya video, multimedia, benda asli dan teks).

Dari beberapa ungkapan yang ada di atas jadi penulis merangkum bahwa, media pembelajaran merupakan serangkaian media yang bertujuan membantu atau mendorong peserta didik dalam memudahkan proses pembelajaran, karena media pembelajaran, jadi proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar atau efektif. Media atau alat pembelajaran ini bisa memberi stimulus kepada peserta didik agar. Memberi umpan balik sehingga peserta didik akan lebih aktif pada proses belajar mengajar serta pendidik terbantu karena hadirnya media atau alat pembelajaran.

Beberapa pembahasan di atas mengenai media dan pembelajaran materi miniatur rantai makanan maka dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga mampu merangsang pemikiran peserta didik dengan memperhatikan kondisi maupun kebutuhan siswa sehingga siswa mampu memahami dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi dan peran media pembelajaran

Ketika proses pembelajaran, media pembelajaran itu sendiri memiliki beberapa fungsi. Menurut Sanjaya (2014) (dalam Aghni, 2018) menyebutkan ada beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya:”

- a. Fungsi komunikatif yaitu media dipergunakan untuk memudahkan komunikasi antara guru dengan peserta didik.
- b. Fungsi motivasi dimana dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan termotivasi untuk belajar. Tentunya dengan pengembangan media tidak hanya dari unsur artistik, akan tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi sehingga bisa meningkatkan gairah belajar siswa.
- c. Fungsi kebermaknaan yaitu melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya mampu meningkatkan bertambahnya informasi berupa data dan fakta saja, tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis, aspek sikap, serta keterampilan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi merupakan dengan pemanfaatan media pembelajaran diharapkan bisa menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga siswa bisa mempunyai pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.
- e. Fungsi individualistis yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran berfungsi dalam melayani kebutuhan setiap individu yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda.

“Selain itu, menurut (Tafonao, 2018) terdapat beberapa peranan media pembelajaran dalam proses belajar diantaranya:

- a. Peserta didik memiliki kemampuan untuk menangkap pembelajaran dengan baik.
- b. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan serta minat peserta didik dalam belajar.
- c. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara yang sudah disesuaikan dengan keperluan dan penuh makna.

3. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat-manfaat tersendiri bagi guru ataupun siswa.

a. Manfaat media pembelajaran bagi guru

- Memudahkan guru dalam menjelaskan materi rumit.
- Metode pembelajaran yang digunakan bisa lebih bervariasi.
- Efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga.
- Dapat lebih mudah memfokuskan perhatian siswa pada materi yang sedang dipelajari.
- Menata suasana kelas agar lebih aktif di kelas dan tidak mudah merasa bosan di kelas.
- Tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif.

b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa

- Bisa lebih memahami materi yang disampaikan pengajar.
- Pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti.
- Kualitas belajar siswa meningkat.
- Proses belajar dapat dilakukan dimana saja.

- Membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar.

4. Media Miniatur Rantai Makanan

a. Pengertian Media Miniatur

Kata Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2014: 3).

Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Wati, 2016: 2-3).

Disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai penyampaian informasi untuk mencapai tujuan. Media atau yang berarti perantara, media digunakan sebagai pengantar dalam menyampaikan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan sistem dari media adanya komunikasi 2 arah sehingga adanya timbal balik antara pengirim dan penerima pesan. Ada berbagai jenis media yaitu media cetak, audio (suara), video, multimedia. Manfaat menggunakan media membantu pengajar lebih mudah dalam menyampaikan sebuah materi atau informasi, mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera.

Media yang digunakan memiliki peranan penting dalam keberhasilan belajar siswa. Media memiliki daya tarik tersendiri untuk siswa khususnya pada tingkatan sekolah dasar. Siswa akan senang ketika proses pembelajaran dipadukan dengan media yang bersifat kongkrit, sehingga siswa akan paham

dan secara langsung mengamati. Media sebagai salah satu alat untuk memotivasi siswa belajar lebih giat selain itu media juga dapat membuat siswa berfikir lebih kreatif dan kritis dalam menghadapi sebuah permasalahan.

Media miniatur rantai makanan adalah pelajaran secara langsung yang tampak dan dapat diamati. Media miniatur ini diperlukan sekali di dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik untuk dapat memudahkan di dalam memberikan pelajaran dan memahami pelajaran dengan jelas atau menguasai isi dan kecakapan pelajaran dengan baik. Tentunya setiap alat media miniatur rantai makanan yang mau dipergunakan disesuaikan dengan tujuan pelajaran yang akan dicapainya. Media miniatur merupakan salah satu dari media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi dapat berhasil dengan baik dan efektif. Sedangkan pengertian media miniatur Rantai Makanan adalah semua atau segala sesuatu yang bisa digunakan dan dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dari semua materi yang bersifat abstrak atau kurang jelas menjadi nyata dan jelas sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat para siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar mengajar.

Media miniatur merupakan tiap-tiap benda yang dapat menjelaskan suatu ide, prinsip, gejala atau hukum alam, alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pengajaran. Alat bantu ini lebih sering disebut sebagai alat atau media pembelajaran karena berfungsi untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses pendidikan dan pengajaran. Sedangkan menurut *Arsyad, Azhar* alat media miniatur adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Media

miniatur adalah pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat diambil pengertian bahwa alat media miniatur adalah alat-alat yang digunakan oleh anak peserta didik dalam menyampaikan bahan pengajaran. Media miniatur rantai makanan ini berfungsi untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses pendidikan dan pengajaran.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori. Ada dua hal yang berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA yaitu IPA sebagai produk dan IPA sebagai proses (Widi, Eka Sulistyowati :2014: 22).IPA melatih anak berpikir kritis dan objektif. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat. Objektif artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan pengalaman pengamatan melalui panca indera. IPA membahas tentang gejala-gejala alam

yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

b. Pembelajaran IPA di SD

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (scientific inquiry) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting dalam kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong, menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

c. Ruang Lingkup IPA SD

Adapun ruang lingkup pembelajaran IPA di SD sebagai berikut: 1. Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan sekitarnya.

d. Tujuan pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan kepada siswa menumpuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Pada dasarnya tujuan IPA adalah untuk mendidik dan membekali untuk mengembangkan keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan konsep-konsep IPA, serta memberikan bekal pengetahuan dasar siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Rantai Makanan

Rantai makanan adalah hubungan yang khas antara sekelompok produsen dan konsumen. Hubungan makan dan di makan disebut juga rantai makanan yaitu peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup. Konsumen I memakan produsen. Produsen melepas energi kepada konsumen I. Konsumen I itu lalu menjadi mangsa konsumen II, konsumen II dimangsa oleh konsumen III dan begitu seterusnya. Semua produsen dan konsumen yang mati kemudian di uraikan oleh pengurai. Konsumen dapat dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

- a) Konsumen tingkat pertama (konsumen primer) merupakan konsumen yang memakan tumbuhan secara langsung, contoh hewan pemakan tumbuhan (herbivora), seperti zooplankton, ulat, belalang, tikus, sapi, kerbau, dan lain-lain.
- b) Konsumen tingkat kedua (konsumen sekunder) merupakan konsumen yang memakan konsumen tingkat pertama, misalnya, burung pemakan ulat dan katak memakan belalang. Biasanya adalah hewan pemakan daging (karnivora).
- c) Konsumen tingkat ketiga (konsumen tersier) merupakan konsumen yang memakan konsumen tingkat kedua, contoh ular memakan katak dan tikus.
- d) Konsumen tingkat keempat (konsumen puncak) merupakan konsumen yang memakan konsumen tingkat ketiga, contoh burung elang memakan ular, manusia pemakan tumbuhan dan daging (omnivora) juga berada pada tingkatan konsumen.

Pengurai merupakan kunci berlangsungnya daur makanan dalam rantai makanan. Pengurai di perlukan untuk menguraikan sisa tubuh makhluk hidup dan menyediakan zat hara bagi produsen. Air dan mineral masuk ke dalam tanah dan akan dimanfaatkan lagi oleh tumbuhan. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Makhluk hidup melakukan hubungan dengan makhluk hidup lain dalam hal makan dan dimakan. Misalnya saja belalang memakan daun. Kemudian belalang dimakan ayam, selanjutnya ayam dimakan oleh manusia. Contoh semacam ini menunjukkan bahwa makhluk hidup juga berhubungan dalam hal makan dan dimakan. Didalam rantai makanan terdapat komponen-komponen yaitu produsen dan konsumen. Produsen adalah sesuatu yang menghasilkan makanan dan konsumen yang memperoleh makanan langsung dari yang memperoleh makanan

Suatu organisme hidup akan selalu membutuhkan organisme lain dan lingkungan hidupnya. Hubungan yang terjadi antara individu dengan lingkungannya sangat kompleks, bersifat saling mempengaruhi atau timbal balik. Hubungan timbal balik antara unsur-unsur hayati dengan non hayati membentuk system ekologi yang disebut ekosistem. Didalam ekosistem terjadi rantai makanan, aliran energi dan siklus biogeokimia. Rantai makanan adalah pengalihan energi dari sumbernya dalam tumbuhan melalui sederetan organisme makan dan dimakan. Dalam rantai makanan terdapat tiga macam 'rantai' pokok yang menghubungkan antar tingkatan trofik, yaitu rantai pemangsa, rantai parasit, dan rantai saprofit. Ada dua tipe rantai makanan :

- 1) Rantai makanan rerumputan (*grazing food chain*), yaitu rantai makanan yang diawali dari tumbuhan pada trofik awalnya.
- 2) Rantai makanan sisa/detritus (*detritus food chain*), yaitu rantai makanan yang tidak dimulai dari tumbuhan, tetapi dimulai dari detritivor.

4. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang diajukan pada dasarnya berpatokan pada beberapa penelitian sebelumnya yang menghasilkan sejumlah temuan yang mengataskan namakan bahwa penggunaan media pembelajaran rantai makanan memiliki kepuasan terhadap hasil belajar siswa.

- a. Pada penelitian ini dilakukan oleh Fauziah Nur dengan judul “*pengembangan media miniatur Rantai Makanan*” media pembelajaran yang dibuat untuk digunakan saat kegiatan evaluasi dengan berasumsi bahwa penggunaan media ketika evaluasi mampu mengurangi tekanan siswa sehingga berdampak baik terhadap hasil belajar.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias terhadap pelajaran biologi karena terlalu banyak teori dan materi. Keefektifan dan efisien pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang inovatif, salah satunya adalah media pembelajaran Rantai Makanan.

- b. menurut Amir (2019: 1) “Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk–produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, penelitian pengembangan juga dapat digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang dihadapi.”

Dari kedua pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D atau pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk baik itu produk baru maupun penyempurnaan produk yang sudah ada, sehingga nantinya produk dari hasil penelitian ini dapat digunakan sesuai pola, atau sistem pananganan yang lebih efektif dapat digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang di hadapi.

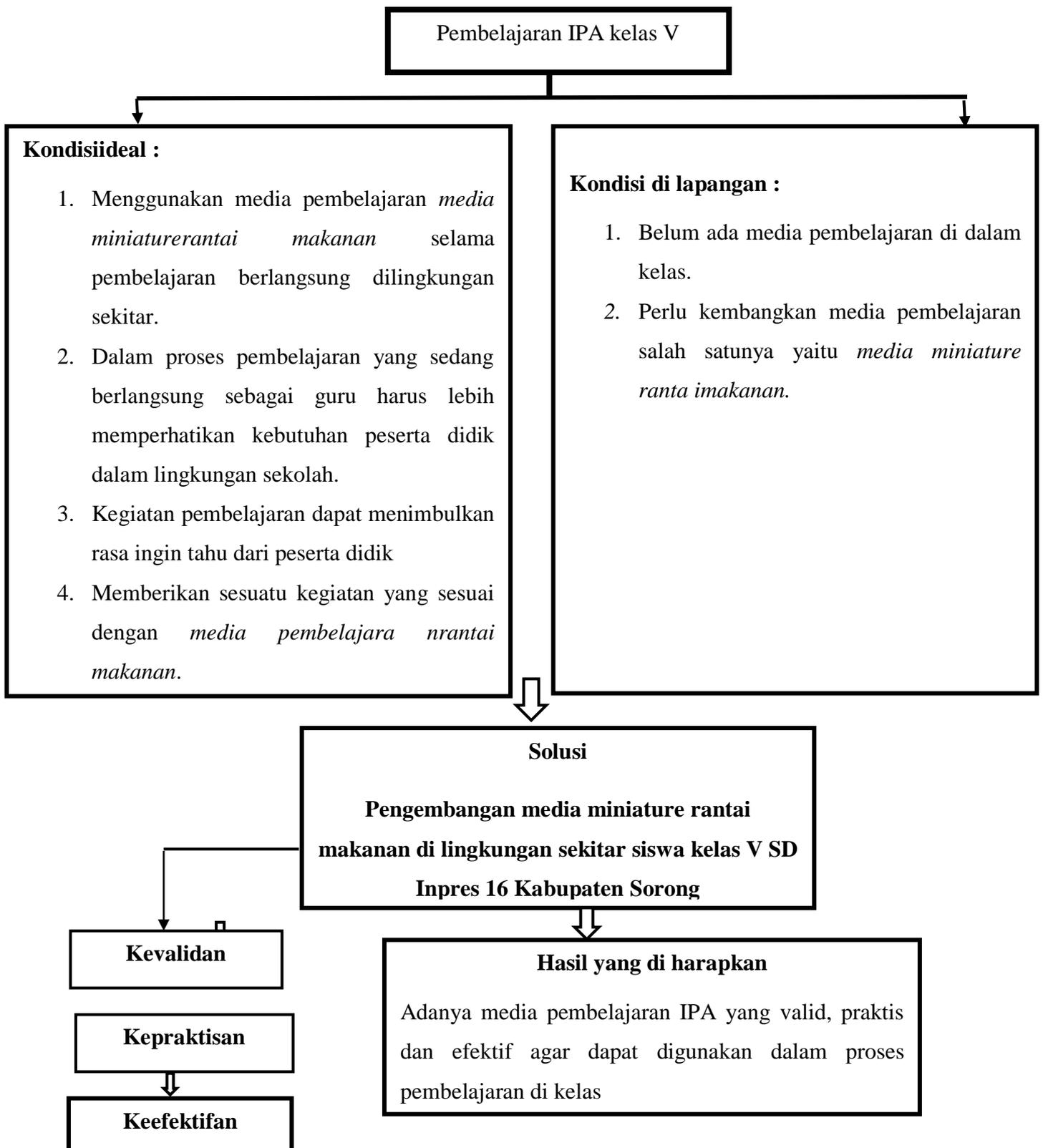
- c. penelitian yang dilakukan oleh Johor didapatkan bahwa pembelajaran IPA masih terdapat permasalahan, khususnya pada materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah. Permasalahan tersebut diantaranya ialah kesulitan memahami materi yang disampaikan guru, media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih sederhana dengan menggunakan media karton, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu masih menggunakan metode ceramah, respon siswa yang kurang aktif dikarenakan proses pembelajaran yang kurang menarik.

Maka dari itu diperlukan inovasi baru dengan mengembangkan media pembelajaran pada materi rantai makanan Ekosistem Sawah menjadi lebih nyata dan dapat menimbulkan interaksi antara guru dan peserta didik dan mampu menarik minat dan motivasi peserta didik untuk secara aktif mempelajari dan mudah memahami materi memahami materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah.

B. Kerangka Berpikir

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu proses dari upaya manusia untuk memahami gejala alam, dan dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah pandangan dan sifat manusia terhadap alam semesta sehingga diperlukan pemahaman dalam pelajaran IPA. Salah satu materi yang diajarkan disekolah dasar adalah materi rantai makanan, karena rantai makanan dapat diajarkan dengan menggunakan media yang sesuai dengan praktikum.

Sehingga diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran, media yang telah disusun kemudian divalidasi bertujuan untuk memperbaiki media pembelajaran agar layak di uji cobakan. Pada proses validasi dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator. Kemudian media yang sudah diperbaiki dapat juga diuji cobakan. Hasil dari uji coba yang akan memberikan informasi kelayakan media dalam proses pembelajaran di sekolah.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

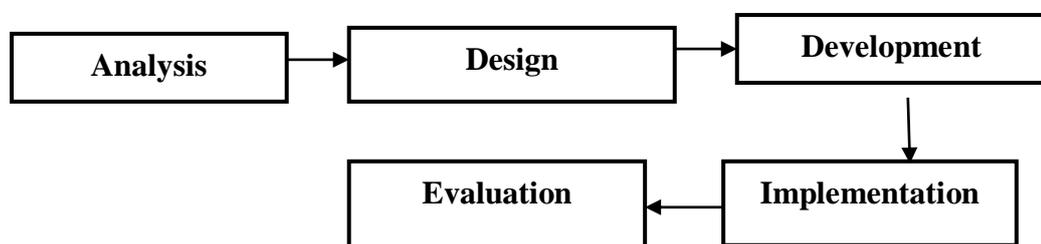
A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah Research and Development (R & D). Sanjaya (2014 : 130) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (R & D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Produk pendidikan dalam hal ini tidak terbatas pada bahan-bahan pembelajaran seperti buku teks, film pendidikan dan sebagainya. Akan tetapi, bisa juga berbentuk prosedur atau proses belajar mengajar dalam pembelajaran. Sedangkan, Sugiyono (2015:407) menjelaskan bahwa Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dari kedua pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Research and Development (R & D) adalah salah satu jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk tertentu yang kemudian dilakukan validasi produk dan diuji keefektifannya. Keefektifan produk artinya bagaimana produk tersebut dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan jika dikaitkan dengan dunia pendidikan produk yang dikembangkan atau dihasilkan tersebut dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran konvensional berupa media pembelajaran papan rantai makanan dalam subtema memelihara ekosistem pada materi pokok rantai makanan pada suatu ekosistem untuk siswa kelas V SD.

Pemilihan model ADDIE ini tidak semena-mena hanya sekedar memilih namun pemilihan model ini didasari oleh beberapa pertimbangan, seperti adanya dampak positif yang akan memberikan peluang adanya pemberian evaluasi disetiap tahapan. Dengan adanya evaluasi disetiap tahapan model ini akan lebih mengetahui adanya kesalahan-kesalahan pada pengembangan produk.

Berdasarkan (Sugiyono 2016) model penelitian yang dilakukan ADDIE, peneliti melakukan beberapa langkah-langkah yang dapat di implementasikan dalam pengembangan media ini dengan memiliki 5 tahapan penelitian yaitu



Gambar 3.1 Tahapan pengembangan model ADDIE

Berikut ini penjelasan dari beberapa tahap yang dimiliki pengembangan model ADDIE yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk dapat menganalisis permasalahan yang terjadi sehingga dapat menimbulkan perlu atau tidaknya pengembangan bahan ajar serta menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan. Peneliti melakukan analisis dengan mengumpulkan data dan menganalisis masalah yang terjadi di kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong Tahap analysis, pada tahap ini mendapatkan hasil permasalahan yang

ada yaitu : belum menggunakan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA, dan pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seadanya.

Analisis terdiri dari 3 tahap yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan dan analisis materi

- Analisis masalah dilakukan untuk dapat mengetahui masalah apa yang terjadi disekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang belum digunakan.
- Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media yang dibutuhkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah dalam proses belajar mengajar.
- Analisis materi berkenan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

2. Perencanaan (*Design*)

Dalam tahap ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan dibahas waktu proses pembelajaran, dan tentunya pengembangan media yang digunakan. Kemudian rancangan dalam pengembangan mengacu dari tahap sebelumnya yaitu analisis. Dengan pengembangan media Miniatur rantai makanan, peneliti berusaha mencapai tujuan pembelajaran diantaranya: meningkatkan gairah dan semangat untuk belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, dengan begitu bisa membuat peserta didik menjadi aktif ketika proses pembelajaran, serta pembelajaran tak hanya berpusat di guru melainkan juga berpusat pada peserta didik.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu : *perencanaan media pembelajaran*. Pada tahap pertama peneliti harus merancang media pembelajaran sedetail mungkin agar tidak terjadi kesalahpahaman saat menyampaikan materi. Selanjutnya peneliti mencari bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat media tersebut.

langkah-langkah dalam penyusunan dan pembuatan media pembelajaran miniatur rantai makanan ekosistem sawah adalah sebagai berikut :

- a) Pertama-tama siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran miniatur rantai makanan ekosistem sawah yang terdiri dari :Alat (gunting, double tip, lem tembak, cutter, penggaris, pensil, kuas,) Bahan (Kardus, tusuk sate, rumput, miniatur hewan dan tumbuhan, cat, batu kerikil dengan menggunakan plastisin warna warni, stik eskrim, backgroun, dan judul media).
- b) Setelah alat dan bahan sudah tersedia selanjutnya ukur gardus dengan panjang yang sudah di siapkan terlebih dahulu menggunakan penggaris dan pensil lalu potong menggunakan cutter sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan.
- c) Tempelkan double tip pada setiap sisi gardus dan tempelkan sesuai yang ditentukan dan dibuat seperti yang sebenarnya.

4. Implementasi (*implementation*)

Setelah melalui tahap penyempurnaan produk maka peneliti harus menguji kembali produk yang sudah dikembangkan, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk dan kelayakan produk.

Pada tahap ini sehabis peneliti membuat media miniatur rantai makanan untuk yang pertama akan dilakukan uji coba ahli. Miniatur rantai makanan ini diberikan kepada uji coba ahli yaitu : Lalu ahli yang dimaksud adalah orang telah mempunyai kompetensi baik secara teori maupun prakteknya pada bidang pengembangan media. Adapun diberikan kepada uji coba ahli untuk mendapatkan saran terkait pengembangan media yang telah ada. Dengan dilakukannya uji coba ahli juga bisa mengukur seberapa kevalidan, kelayakan, serta isi materi tentang pengembangan media tersebut.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap ini peneliti mengevaluasi perihal media kartu berpasangan yang sudah dilaksanakan dalam pembelajaran kelas V. Setelah melalui tahap implementasi atau proses uji coba media pembelajaran yang dilakukan kepada siswa kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong, peneliti ini sudah mengukur produk yang dikembangkan berhasil atau tidak. Pada tahap ini peneliti mampu memperbaiki atau melakukan revisi akhir terhadap produk yang akan dikembangkan berdasarkan masukan yang dapat kita terima dari sebelumnya.

B. Pengembangan Media Miniatur

Pengembangan media berbasis miniatur rantai makanan dilakukan dengan cara melengkapi komponen-komponen yang ada pada media miniatur berdasarkan pada materi ekosistem sawah, mengembangkan alur pada media miniatur agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, menentukan syarat-syarat pembelajaran, tujuan pembelajaran serta indikator pembelajaran.

a. Data Uji Kevalidan

Berdasarkan penilaian para validator ahli, data uji kevalidan diperoleh dari lembar validasi. Terdapat dua jenis lembar validasi yang digunakan lembar validasi materi dan lembar validasi media. Masukan atau saran dalam revisi di peroleh dari informasi melalui instrumen yang telah dikembangkan sehingga hasil dari produk akhir menjadi valid.

b. Data Uji Kepraktisan

Data uji kepraktisan sangat penting untuk diketahui apakah produk yang kita kembangkan dapat diterapkan di dalam kelas pada kegiatan belajar mengajar. Data uji kepraktisan dihasilkan dari instrumen tes uji coba.

c. Data Uji Keefektifan

Data uji keefektifan penting untuk diketahui apakah produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan dengan baik di kelas dan sesuai harapan. Data uji keefektifan dihasilkan dari instrumen penelitian menggunakan soal tes dan setelah melakukan proses pembelajaran peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes berupa pilihan ganda tersebut menggunakan media yang telah dikembangkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong, waktu yang digunakan dalam penelitian mulai dari tanggal 20 agustus s/d 03 september 2024.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong yang terdiri dari 30 orang siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiono(2015 : 141-143) Sampel merupakan suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi. Apabila populasi tersebut besar sehingga para penulis tentunya tidak memungkinkan untuk dapat mempelajari keseluruhan yang ada pada populasi tersebut ada beberapa kendala yang akan di hadapi diantaranya seperti dana yang terbatas, tenaga dan waktu maka dalam hal ini diperlunya menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Dalam non probability sampling ini teknik yang digunakan adalah sampling jenuh yang penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015 : 141-143). Oleh sebab itu peneliti mengambil sampel yaitu siswa kelas V SD Inpres Kabupaten Sorong yang terdiri dari 30 orang siswa.

D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono,2016: 308). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes yaitu pengukuran kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test sesuai dengan ketentuan yang ada, sehingga dikembangkan indikator-indikator kualitas multimedia interaktif baik dari aspek pembelajaran, tampilan, isi atau materi dengan mengacu pada teori dan pendapat dari para ahli sesuai dengan bidangnya masing-masing. Berdasarkan kisi-kisi kemudian dikembangkan dengan instrument penelitian.

2. Observasi

Observasi awal dalam sebuah penelitian dilakukan dengan mengamati secara langsung dengan menggunakan alat indera yakni penglihatan, pendengaran, perabaan berupa kondisi fisik sekolah, meliputi kondisi bangunan sekolah. Observasi sebagai alat pengumpulan data ini banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati dalam situasi yang sebenarnya.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori dan data yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dokumen yang dikumpulkan berupa data-data yang berkaitan dengan penilaian seperti identitas siswa, guru, sekolah, perangkat pembelajaran tersebut.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian Kualitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data kualitas pada penelitian dapat diukur menggunakan instrumen yang berdasarkan aspek kualitas sebagai berikut :

1. Pengembangan media Media miniatur rantai makanan berdasarkan observasi.
2. Validasi media yang dilakukan harus berdasarkan data yang akurat dari validator.
3. Kepraktisan berdasarkan penilaian kelayakan pembelajaran melalui pembelajaran yang berorientasi observasi keterlaksanaan pendekatan ilmiah menggunakan media pembelajaran .
4. Efektifan merupakan ditentukan melalui analisis hasil belajar siswa, dan peserta didik respon.

Analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga yaitu analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Produk dikatakan efektif jika penggunaan produk memberikan pengalaman khusus bagi pengguna (peserta didik) karena peserta didik ikut serta berinteraksi secara langsung dalam penggunaan produk dan penggunaan produk sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keefektifan suatu produk dapat dilihat dari hasil tes peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media belajar dilaksanakan sesuai dengan kompetensi materi yang telah disusun. Setelah implementasi media pembelajaran dilakukan

analisis produk yang dikembangkan teknik analisis data dari tiga kelompok tersebut merujuk pada penelitian sebagai berikut :

a. Analisis kevalidan

Kevalidan produk hasil penelitian dinilai oleh beberapa orang validator yakni validator yang ahli dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan rekapitulasi hasil penilaian ahli ke dalam tabel yang meliputi Aspek(A_i) dan nilai total (V_{ij}) untuk masing-masing validator.
2. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap

criteria dengan rumus: _____

$$K_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{N}$$

Keterangan:

K_i = rata-rata kriteria ke-i

V_{ij} = nilai hasil penilaian terhadap kriteria ke-i oleh validator ke-j

n = banyaknya validator.

Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran

Nilai	Kriteria
$3,5 \leq V \leq 4$	Sangat valid
$2,5 \leq V < 3,5$	Valid
$1,2 \leq V < 2,5$	Cukup valid
$0 \leq V < 1,5$	Tidak valid

Keterangan: V = nilai rata-rata kevalidan dari semua validator

b. Analisis kepraktisan

Kepraktisan media diukur berdasarkan hasil penilaian dari Peserta didik untuk menyatakan dapat tidaknya produk diterapkan dilapangan berdasarkan persepsi dan pengalamannya. Kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kepraktisan adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan rekapitulasi hasil pengamatan pengolahan pembelajaran
- b. Mencari rata-rata total dengan rumus:

Keterangan:

n = banyaknya kriteria

X_i = rata-rata total

A_i = nilai kriteria ke- i

Memastikan kumpulan dari seluruh kategori kriteria dengan menyamakan rata-rata total bersama kategori yang telah ditentukan Syarat nilai rata-rata pada interval penetapan tingkat kepraktisan dari Lutfiah Anwar, 2017 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran

Nilai	Keterangan
$V_a = 5$	Sangat tinggi
$4 \leq V_a < 5$	Tinggi
$3 \leq V_a < 4$	Sedang
$2 \leq V_a < 3$	Rendah
$1 \leq V_a < 2$	Sangat Rendah

c. Analisis keefektifan

Uji keefektifan yang dilakukan menggunakan tes kemampuan berupa soal pilihan ganda pengembangan media miniatur rantai makanan. Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari tes ini selanjutnya akan dilakukan dengan menggunakan skor nilai guna untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi dari media miniatur rantai makanan yang diberikan peserta didik.

Penetapan hasil belajar siswa berdasarkan skor yang diperoleh dijumlah menggunakan rumus:

$$N = \frac{w}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

N = Nilai yang diperoleh peserta didik

n = Banyaknya item soal

w = Jumlah soal benar

Selanjutnya pengumpulan data yaitu, setelah pembelajaran mengaplikasikan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Adapun kategori menurut (Trianto., 2015), adalah sebagai berikut :

a) Menghitung rata-rata:

$$X = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{\sum_{i=1}^k f_i}$$

Keterangan :

X1= titik Tengah

f_i= frekuensi ke-i

x= rata-rata

b) Menghitung persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

N = banyaknya sampel

F = frekuensi yang dicapai persentasenya

P = angka persentasenya

Tabel 3.3 Kategori Keefektifan Media miniatur Rantai Makanan

No	Tingkat penguasaan	Kategori
1	9-34	Sangat rendah
2	35-54	Rendah
3	55-64	Sedang
4	65-84	Tinggi
5	85-100	Sangat tinggi

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media pembelajaran miniatur pada materi ekosistem sawah yang sudah dikembangkan dan diteliti yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap yakni Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*) Implementasi (*implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran yang sudah valid diperiksa oleh validator dan diuji cobakan.

a. Tahap Pendefinisian

Pada tahap ini digunakan untuk menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran yang meliputi pembatasan materi pembelajaran dan tujuan materi pembelajaran. Pada tahap ini yaitu menganalisis pentingnya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kevalidan media baru yang sebelumnya belum digunakan disekolah, berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan kegiatan observasi awal dengan guru, guna untuk mengetahui masalah yang dihadapi guru pada saat mengajar beserta mencari inofasi baru sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan kedepannya sebagai solusi dari kesulitan yang dihadapi guru pada saat mengajar didalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, media pembelajaran miniatur rantai makanan yang digunakan pada saat mengajar masih berupa salinan dari buku cetak dan tidak merata pembagiannya dan ada beberapa peserta didik yang mempunyai buku cetak. Biasanya guru juga memperlihatkan gambar pada selemba kertas yang telah diprint sebagai media tambahan. Hal

ini menyebabkan suatu proses belajar mengajar tidak berjalan sesuai keinginan banyak peserta didik yang tidak berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran menjadi tidak kondusif dikarenakan peserta didik hanya mendengarkan penyampaian materi dari gurunya saja. Oleh karena itu diperlukan strategi baru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Produk yang dikembangkan berupa media miniatur yang dikembangkan dan dimodifikasi agar gambar yang peserta didik biasanya lihat dibuku cetak dan kertas print out dapat di lihat dan dianalisis dengan mudah sesuai dengan realita atau gambar asli pada ekosistem sawah tersebut, dapat meningkatkan interaksi positif setiap peserta didik, dapat menghemat waktu dan tenaga dan dapatmenambah kreatifitas peserta didik dan guru.

1) Analisis kurikulum

Adapun kurikulum yang berlaku di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum ini memiliki 4 aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek spiritual dan aspek sikap.

2) Analisis peserta didik

Pada awal perancangan sangat penting dilakukan oleh peserta didik dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Dengan Analisis ini mempertimbangkan kemampuan, ciri dan pengalaman peserta didik baik secara individu maupun kelompok yang meliputi motivasi terhadap pelajaran dan motivasi terhadap kemampuan akademik. Dimana pada usia tersebut peserta didik dapat berpikir abstrak dan mempunyai pemikiran yang menalar serta dapat menarik kesimpulan mengenai interaksi komponen dan jaring-jaring

makanan yang ada pada media miniatur rantai makanan yang telah dikembangkan pada materi ekosistem sawah.

Karakteristik peserta didik yang diperoleh pada saat meneliti melakukan pengamatan awal adalah sebagai berikut :

- a. Sebagian besar peserta didik belum mengenal Komponen-komponen rantai makanan
- b. Terdapat beberapa peserta didik masi keliru dalam penyusunan rantai makanan dalam penggunaan media

3) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan tujuan agar dapat menentukan isi materi yang adadalam media pembelajaran media miniatur rantai makanan yang dikembangkan yang mengacu pada Modul atau bahan ajar pada pembelajaran IPA yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian pembelajaran tertentu yang diinginkan dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis. Pada materi ekosistem kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong, dengan menerapkan Kurikulum Merdeka yang dimana diharapkan peserta didik lebih interaktif karena pembelajaran dengan menggunakan media miniatur rantai makanan, dengan begitu peserta didik dapat diberikan kesempatan yang lebih luas lagi untuk berperan aktif dan menggali sesuai dengan kebutuhan yang telah dipaparkan dalam materi pembelajaran. Yaitu 1) Peserta didik mengetahui hewan atau tumbuhan yang memerlukan makanan, 2) Peserta didik mengetahui peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup, 3) Serta dapat menganalisis komponen-komponen ekosistem dan interaksi antara

komponen tersebut dan menyajikan karya antar komponen ekosistem (jaring-jaring makanan dilingkungan sekitar).

Berdasarkan tujuan pembelajaran (TP) tersebut maka disusunlah indikator pembelajaran sebagai berikut:

- a. Peserta didik mampu menjelaskan suatu ekosistem dan penyusunnya
- b. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup.
- c. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan.
- d. Peserta didik mampu menyimpulkan atau dapat membedakan antara hewan Herbivora, karnivora dan Omnivora dengan upaya yang dapat dilakukan ketika terjadi ketidakseimbangan dalam ekosistem sawah berupa jenis makanan.

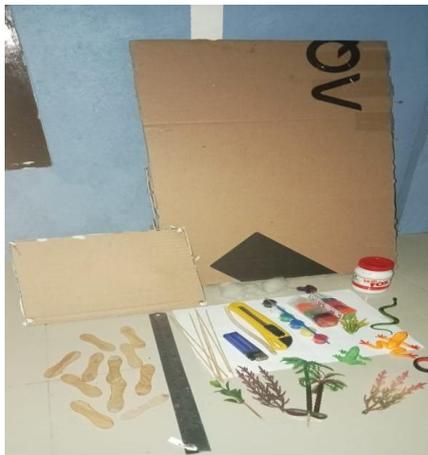
b. Perencanaan (*Design*)

Tahapan ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap design yang pertama dilakukan adalah :

1) Menyiapkan alat dan bahan seperti lem, gunting, cat, cutter, korek, Mistar, Kardus, tusuk sate, stik eskrim dan hewan mainan plastik dan plastisin. Komponen yang terbentuk dari bunga seperti rumput dan padi yang berperan sebagai produsen, komponen yang dibuat dari plastisin seperti, belalang yang berperan sebagai konsumen tingkat II, katak yang berperan sebagai konsumen tingkat III, ular berperan sebagai konsumen tingkat IV, dan elang sebagai konsumen puncak lalu elang mati diuraikan menjadi decomposer (Jamur).

Kemudian awan yang terbuat dari kapas, matahari dibuatnya pakai kardus dan gedung sekolah yang terbuat dari kardus bekas.

2) Pada ekosistem Sawah terdapat juga sistem rantai makanan beserta komponen pendukungnya seperti : seperti produsen (padi) Belalang, Katak, Ular, elang dan pengurai. Adapun pepohonan, batu-batuan yang berukuran sedang karena batu yang berperan sebagai pendukung habitat bagi organisme kecil yang terbuat dari plastisin. Semua alur komponen yang terdapat pada media pembelajaran produk miniatur, dapat dimengerti dengan baik karena terdapat keterangan gambar untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang telah dilaksanakan.





B. Uji coba produk

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media miniatur rantai makanan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa Kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong yang berjumlah 30 orang. Pengembangan produk ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dimana saat observasi menjadi masalah utama saat siswa belum adanya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan saat pelaksanaan penelitian peserta didik sangat antusias dan tertarik untuk media miniatur rantai makanan yang sudah dibuat sebelumnya. Hal ini tersebut termasuk salah satu indikator peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi yaitu: perasaan senang dan ketertarikannya. Maka media pembelajaran ini bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dimana sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan ini. Dengan media pembelajaran yang bisa membantu atau memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Selanjutnya ketika peserta didik memulai dengan media pembelajaran mereka menunjukkan sikap semangat dan selalu fokus mengikuti dari awal hingga selesai. Hal ini termasuk kelebihan dari media Miniatur rantai makanan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2013) tentang kelebihan menggunakan media miniatur rantai makanan dalam proses pembelajaran diantaranya: peserta didik terlibat secara aktif selama simulasi media baik kegiatan kolaborasi maupun konfirmasi, dengan adanya penggunaan media miniatur rantai makanan bisa mengurangi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung serta dapat menggali aspek afektif peserta didik dengan baik. Sehingga dari beberapa temuan tersebut, maka media miniatur rantai makanan ini efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Adapun dari beberapa hasil temuan dan uji coba diatas maka media miniature rantai makanan mempunyai keunggulan yaitu :

1. Peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran yaitu lebih aktif baik dari segi aspek jasmani maupun kognitifnya.
2. Dapat menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan, saling bekerja sama, serta memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dibahas dari sebelumnya.

C. Uji Keefektifan

Untuk mengetahui seberapa efektifnya penggunaan media miniatur rantai makanan untuk siswa kelas V, maka peneliti melakukan berdasarkan data tingkat keefektifan berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang berupamedia yang dikembangkan dapat diukur melalui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah diajarkan. Kemudian instrumen yang digunakan berupa tes soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Adapun hasil yang didapat sebagai berikut :

Skor Tes Nilai Hasil Belajar Pre-test dan post-test

No	Nama Siswa	Pre-test	Pos-test	Keterangan
1	A N M	68	76	Tuntas
2	A B R	76	80	Tuntas
3	B L W	63	75	Tuntas
4	B W S	75	80	Tuntas
5	D I H S	78	81	Tuntas
6	E N R	72	85	Tuntas
7	E G K	75	80	Tuntas
8	G M A B	77	82	Tuntas
9	H F A	65	76	Tuntas

10	I E I S	78	85	Tuntas
11	J E M L	75	80	Tuntas
12	M K B M	75	80	Tuntas
13	M R A W K	75	80	Tuntas
14	M W	63	75	Tuntas
15	M S W B	75	83	Tuntas
16	M F K	65	75	Tuntas
17	N P	75	80	Tuntas
18	N A I	70	75	Tuntas
19	P V M	75	83	Tuntas
20	P R A	76	90	Tuntas
21	R A F W	60	77	Tuntas
22	R V S	73	85	Tuntas
23	R M P	75	81	Tuntas
24	S S S	73	80	Tuntas
25	S E F	65	77	Tuntas
26	S I H	60	76	Tuntas
27	S N A P P	75	80	Tuntas
28	S T W	76	80	Tuntas
29	T A M	75	80	Tuntas
30	V A Y K	76	81	Tuntas
Jumlah		2.159	2.478	Tuntas
Nilai Rata-rata		95 %	82,6%	

Berdasarkan hasil pretest dan juga posttest yang menggunakan dalam pembelajaran yang biasa digunakan guru dengan berjumlah subjek adalah 30 siswa. Dimana hasil dari pretest mendapatkan jumlah 2.159 dan nilai rata-rata 95%, Sedangkan hasil posttest yang mendapatkan perlakuan yaitu mengajar menggunakan media, 82,6% dengan jumlah keseluruhannya adalah 2.478 dapat

disimpulkan bahwa hasil tersebut menunjukkan predikat efektif. Maka media miniatur rantai makanan ini mendapatkan respon positif dari peserta didik yang sudah disesuaikan dengan karakteristiknya.

D. Pembahasan

Pengembangan Media Miniatur rantai makanan, media pembelajaran berbasis produk miniatur dikembangkan dengan memperhatikan kelengkapan yang harus ada di dalamnya, yaitu adanya komponen ekosistem, alur komponen ekosistem sawah, beserta keterangan gambar untuk mempermudah suatu proses pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh media miniatur rantai makanan ini sangatlah banyak agar dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran miniatur rantai makanan pada materi ekosistem yaitu ekosistem sawah, yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat 5 tahapan yang disingkat menjadi *Analysis, Design, Development, Evaluation dan Implementation* pada pengembangan ini tahap pertama yang dilakukan antara lain :

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini yang dilakukan peneliti untuk menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran dan tujuan materi pembelajaran, menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang ada pada SD Inpres 16 Kabupaten Sorong. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan yang diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut peserta didik cenderung atau kurang semangat dalam belajar karena selalu menggunakan buku sebagai bahan pembelajaran. Dengan begitu dapat mengakibatkan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang optimal dikarenakan peserta didik kelas V belum

terlalu mendalami isi materi miniatur rantai makanan tersebut dan pada akhirnya berdampak kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

b. Perancangan (*Design*)

Dimana pada tahap ini dihasilkan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan seperti menentukan indikator pembelajaran, pemilihan media, melakukan rancangan pertama media yang dibuat sebelum uji coba, untuk merancang scenario pembelajaran, dan merancang evaluasi pengembangan media miniatur rantai makanan maka peneliti menyusun perangkat penelitian Selanjutnya, peneliti melakukan pengembangan pada media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu media miniatur rantai makanan untuk peserta didik Kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong.

1. Pembuatan Rancangan Media Pembelajaran Miniatur Rantai Makanan di Ekosistem Sawah

Media miniatur rantai makanan di ekosistem sawah yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut :

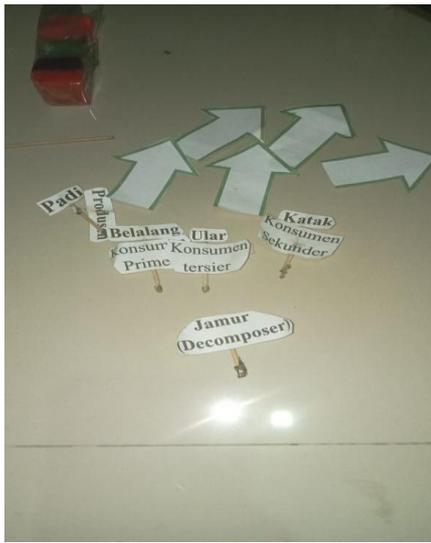
- a) Terdapat Kardus sebagai alas pembuatan media Miniatur rantai makanan.
- b) Terdapat Judul dan hiasan media pembelajaran miniatur rantai makanan di ekosistem sawah yang terletak di background media.
- c) Terdapat rumput sintetis yang menggambarkan keadaan persawahan.
- d) Terdapat miniatur hewan dan tumbuhan yang menjadi objek materi rantai makanan ekosistem sawah.

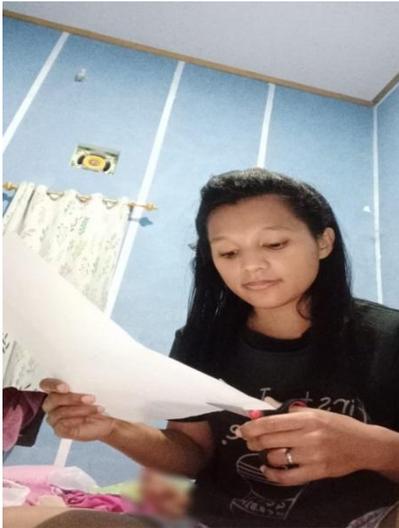
- e) Terdapat Stik eskrim yang menjadi pagar-pagar dari media Miniatur rantai makanan.
- f) Terdapat gambaran Sungai kecil yang dihiasi dengan batu yang dibuat menggunakan plastistin kemudian di warnai.
- g) Terdapat petunjuk peran miniatur hewan pada media miniatur rantai makanan.
- h) Kemudian dibuatkan juga gedung sekolah dengan menggunakan Kardus, setelah itu adanya matahari dan rumah persawahan.

2. Penyusunan dan Pembuatan Media Pembelajaran Miniatur Rantai Makanan Ekosistem Sawah.

Langkah-langkah dalam penyusunan dan pembuatan media pembelajaran miniatur rantai makanan ekosistem sawah adalah sebagai berikut :

- a) Pertama-tama siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran Miniatur rantai makanan di ekosistem sawah yang terdiri dari : Alat (gunting, double tip, lem tembak, lem fox, cutter, penggaris, pensil, kuas) Bahan (Kardus bekas, rumput sintetis, miniatur hewan dan tumbuhan, cat, kertas Hvs, stik eskrim, hiasan background dan judul media).
- b) Setelah alat dan bahan sudah tersedia selanjutnya ukur Kardus dengan panjang 55cm dan tinggi 25cm menggunakan penggaris dan pensil lalu potong menggunakan cutter sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan.
- c) Tempelkan lem tembak pada setiap sisi Kardus dan tempelkan dan dibuat seperti terasering.





c. Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran miniatur rantai makanan ini dibuat menggunakan Kardus tebal dengan ukuran lebar 55 cm dan tinggi 25 cm yang didalamnya ada gedung sekolah, persawahan yang terdapat ada rumah tani, pepohonan, terdapat stik eskrim yang menjadi pagar, dan juga terdapat gambaran kolam didalamnya ada teratai yang dihiasi dengan batu kerikil yang di warnai, awan, matahari, dan hewan-hewan miniatur yang ada dalam ekosistem sawah yang dibuat dengan semenarik mungkin. Adapun hewan-hewan miniatur yang dibuat dengan menggunakan plastisin. Didalam ekosistem sawah terdapat komponen-komponen rantai makanan agar supaya peserta didik lebih mudah dipahami.

Kelebihan media miniatur dapat dilihat secara tiga dimensi sehingga membuat pembelajaran di kelas menjadi semakin nyata, media miniatur ini bisa digunakan dimana saja, dapat mengklarifikasi pemberian materi antara pemahaman awal peserta didik dengan guru, pembelajaran akan lebih menarik dan jelas, meningkatkan interaksi positif antara sesama peserta didik, menghemat tenaga dan waktu, dapat menambah peningkatan hasil pembelajaran, belajar bisa kapan saja dan dapat menambah kreatifitas peserta didik dan guru.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini peneliti menerapkan materi pembelajaran yang peneliti rancang sesuai dengan media miniatur rantai makanan, pada tahapan ini juga peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran miniatur rantai makanan dengan cara menjelaskan komponen-komponen ekosistem sawah dan bagaimana cara

menjelaskan apa itu rantai makanan. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui tingkat keberhasilan produk.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Setelah melalui tahap implementasi atau proses uji coba dimana pada tahapan ini juga peneliti akan melakukan evaluasi mulai dari awal tahapan analisis hingga tahapan implementasi terhadap pengembangan media miniatur rantai makanan untuk peserta didik kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong. Peneliti juga akan melakukan perbaikan pada materi yang telah disusun kemudian akan diterapkan pada peserta didik, agar supaya peserta didik dapat menerima media yang peneliti kembangkan dan nantinya menjadi salah satu bahan pembelajaran untuk dijadikan dalam proses belajar mengajar dilingkungan sekitar sekolah.

E. Hasil Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan suatu instrumen sehingga sebuah instrumen dikatakan valid dan layak digunakan. Sebelum instrumen dipakai dalam tahap penelitian terdahulu peneliti melakukan validasi instrumen. Tujuan validasi instrumen ini adalah agar instrumen digunakan peneliti valid dan layak digunakan saat penelitian. Sebelum penelitian dilakukan terlebih dahulu peneliti penguji validitas instrumen. Sebelum instrumen-instrumen dipakai dalam peneliti terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dosen PGSD Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Unimuda Sorong. Lina Kumalasari, M.Pd. Memvalidasi instrumen berupa : Lembar validasi media, dan Lembar validasi instrument tes soal pilihan ganda. Berdasarkan semua

penilaian hasil validasi instrument dan perangkat pembelajaran oleh Professional Judgment disimpulkan bahwa instrumen penilaian ini dinyatakan valid dan layak digunakan dengan kategori baik, dan hasil validasi instrumen selengkapnya ada pada lampirannya.

1. Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Miniatur Rantai Makanan

Pengembangan ini didasari atas tujuan agar dapat menghasilkan media miniatur dengan layak khususnya pada materi rantai makanan di ekosistem sawah. Setiap materi ajar pastinya memiliki karakteristik mulai tingkat kesukarannya hingga karakteristik lainnya yang memerlukan penanganan khusus dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik. Oleh karena itu pemberian suatu pembelajaran tidak cukup jika hanya memberikan pembelajaran verbal saja tanpa adanya media yang menunjang suatu pembelajaran apalagi jika hanya menggunakan sebuah buku cetak yang jumlahnya tidak memadai untuk peserta didik. Hal ini dapat diatasi dengan cara pemberian media miniatur untuk dapat menghidupkan suasana kelas dan membuat suatu ekosistem seperti asli atau realitanya.

Adapun validator yang memvalidasikan media miniatur rantai makanan yang peneliti kembangkan adalah Lina Kumalasari, M.Pd selaku Dosen Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan olahraga, Universitas Muhammadiyah Sorong. Adapun tercapainya Kevalidan dari media pembelajaran miniatur dapat memberikan respon positif untuk peserta didik dari teori-teori yang hanya bersifat abstrak lalu melakukan pengamatan langsung melalui media yang dikembangkan yang dilengkapi dengan komponen komponen dari

ekosistem sawah, sehingga peserta didik dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan begitu juga dengan guru dapat menambah kreatifitas dalam proses belajar mengajar khususnya pada materi ekosistem sawah.

2. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Miniatur Rantai Makanan

Media pembelajaran yang praktis berarti media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk digunakan dan diterapkan pada saat proses pembelajaran. Tingkat kepraktisan yang dimiliki oleh suatu media diperoleh dari uji coba pada peserta didik terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba dari peserta didik yang berjumlah 30 orang, maka nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 75 sehingga dalam kriteria penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran miniatur rantai makanan dapat digunakan atau diaplikasikan di sekolah karena termasuk kategori praktis. Adapun hal positif yang didapatkan antara lain, 1) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, 2) Dapat menumbuhkembangkan sikap positif pada peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, 3) Mendapatkan kualitas hasil belajar yang dapat ditingkatkan, 4) Dengan lamanya waktu kini dapat dipersingkat, 5) Pembelajaran lebih interaktif, dan 6) Pembelajaran didapatkan lebih menarik dengan adanya media.

3. Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran Miniatur Rantai Makanan

Media pembelajaran miniatur rantai makanan yang efektif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dalam kelas khususnya pada materi rantai makanan di ekosistem sawah, dan dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan peserta

didik dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang dikerjakan oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran miniatur sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hasil tes peserta didik sebagai acuan tingkat kemampuan peserta didik untuk memenuhi prestasi tahap pengalaman belajar dengan menggunakan instrument tes soal Pilihan Ganda.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila memperoleh nilai 75% tuntas. Presentase hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran miniatur sebesar 82,6% dan dengan demikian menunjukkan bahwa media pembelajaran miniatur rantai makanan yang telah dikembangkan dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran miniatur pada materi ekosistem dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*development*) Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).
2. Adapun tercapainya Kevalidan dari media pembelajaran miniatur dapat memberikan respon positif untuk peserta didik dari teori-teori yang hanya bersifat abstrak lalu melakukan pengamatan langsung melalui media yang dikembangkan yang dilengkapi dengan komponen komponen dari ekosistem sawah, sehingga peserta didik dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada uji Kevalidan media pembelajaran yang peneliti kembangkan telah dinyatakan layak untuk digunakan oleh validator ahli.
3. Media pembelajaran miniatur pada materi rantai makanan ekosistem sawah memiliki tingkat Keefektifan pada peserta didik dalam kategori positif yang diperoleh hasil uji coba, dikategorikan efektif, karena memiliki skor nilai rata-rata 82,6% peserta didik mendapatkan nilai tuntas.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong, kiranya dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk Kepala Sekolah

Saran yang dapat diberikan kepada Kepala sekolah yaitu lebih lagi memberikan motivasi dan keleluasan terhadap guru. Hal ini guna untuk dapat meningkatkan kemampuan mengajarnya melalui pelatihan, seminar yang berkaitan dengan penggunaan media salah satunya adalah media miniatur rantai makanan. Dengan begitu guru dapat memanfaatkan atau mengembangkan media sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi guru

Diharapkan agar mengetahui lebih jauh pembuatan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan juga selalu memberikan dukungan dan perhatian lebih terhadap pelaksanaan pembelajaran khususnya media miniatur rantai makanan pada siswa kelas V, karena dengan adanya media pembelajaran siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Peserta didik

Hendaknya lebih giat lagi dan semangat dalam hal belajar, serta saling menghargai satu sama lain, dapat memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh pihak sekolah agar supaya dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat digunakan referensi untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik, sehingga mampu mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik lagi khususnya dalam penggunaan media pembelajaran miniatur rantai makanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Rusman, 2023. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, wina 2014. *Strategi pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta : Prenada group.
- Suyono, Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya : Penerbit PTRemaja Rosdakarya
- Ikhwan, Wahyudi. 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : Pusat Perbukuan.
- Widi, Eka Sulistyowati. 2014 *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : PT Bumi
- Wikipedia. *Rantai Makanan*. http://id.m.wikipedia.org/wiki/Rantai_makanan
(Online) Diakses pada tanggal 26 Januari 2019 Pukul 20.00 witaAksara.
- Arifatun, F. (2015). Pengaruh token economy terhadap disiplin anak kelompok B di taman kanak-kanak. *Pendidikan Guru PAUD S-1*.
- Akhiruddin. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV Bintang
- Arief, Sadiman. *Media Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatannya*.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Graffindo Persada, 2015.
- Cemerlang, 2019. *Hasil Belajar Siswa*
- Dewi Hildayah, *penggunaan Media Visual, Audutif, dan kinestik untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa*,
Nasional Pendidikan FKIP, VOL,2 No 1, 2019 : 137-146
- Lutfiah, F. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Pijar: Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3).
- Mardika, Sandy. 2015. *Pengembangan Media Miniatur Berkisting Pada Kompetensi Dasar Melaksanakan Pekerjaan Acuan/Berkisting*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bagunan Vol 3 Nomer 3/JKPTB/15 : 28 -36
- Neni, I., & Dewi, H. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal SyntaxTransformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>.

- Noeraini, I. A., & Sugiyono, S. (2016). Pengaruh tingkat kepercayaan, kualitas pelayanan, dan harga terhadap kepuasan pelanggan JNE Surabaya. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (JIRM)*, 5(5).
- Fatonah, Nur. 2021. *Penggunaan Metode Pembelajaran Karta Dapat Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Jaring-Jaring Makanan Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Tirtomoyo*. Jurnal Pendidikan Konverensi Januari. <https://scolar.google.com/scholar> Diakses 19 Juni 2021
- Fauziah, Nur. 2014. *Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di Kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya*. Skripsi Online. <https://scolar.google.com/scholar> Diakses 17 Juni 2021
- Febriyanti, E., Kusmarni, Y., & Ma'mur, T. (2021). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Guru Sejarah SMA di Kota Bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147–154. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.38891>.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>.
- IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Pusat*, 2010 IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Pusat*, 2017 Jakarta: PTmalang.ac.id Diakses 2 Juni 2021
- Membentuk 2017.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Qomariyah, Nishifatul. 2015. *Penerapan Media Miniatur 3D Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII* AMT'sALMAARIF02singosariMalang. (Online) <https://ethese.iun-malang.ac.id> Diakses 2 Juni 2021
- Sulistiyoni, *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya* KTSP.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Susila, Rudi dkk. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Prima, 2010

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Trianto, M. P. (2024). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Trisnawati, C. I. (2024). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI RANTAI MAKANAN KELAS V SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sulistiyoni, *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya KTSP*.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Fatma Rabia, S., Abdul Nasir Zakaria, G., Istiq'faroh, N., Alfi Muhimmah, H., & Hadi Wibowo, A. (2024). STUDY ON READING LITERACY IN ELEMENTARY SCHOOLS: BIBLIOMETRIC ANALYSIS 2013-2023. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 58-70. <https://doi.org/10.26740/eds.v8n1.p58-70>
- Istiq'faroh, N., Rabia, S., Abidin, Z., Hendratno, H., Wibowo, A., & Hoang, M. (2024). Local Wisdom-Based Articulate Storyline Application: A New Way to Improve Reading Literacy for Elementary School Students in the West Papua Region. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(2), 180-187. doi:<https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i2.1114>
- Klawon, M. V., Rabia, S. F., & Purwodjuwono, R. (2024). Analisis Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD Inpres 26 Klamono Kabupaten Sorong. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 18-24.
- Sasior, P., Asrul, A., & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Pratikum Dalam Menunjang Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 25-33.

Wafom, K., Yulianto, A., & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving) Terhadap Minat Belajar PKn. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 34-44.

Ta'ba, Y., Rabia, S. F., & Yulianto, A. (2024). Turning a New Page: Using Pop-up Books to Motivate Students with Learning Disabilities. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 6(1), 33-43.



PEMERINTAH KABUPATEN SORONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD INPRES 16 KABUPATEN SORONG
TERAKREDITASI "B"

Alamat: Jl. Buncis Kelurahan Malawele-Aimas. NPSN : 60401167



SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor :63/ SKP/ 16/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini ,Kepala SD Inpres 16 Kabupaten Sorong:

N a m a : Samirah, S,Pd.SD
N I P : 196806071997112001
Golongan : Pembina Utama Muda/IVc
Alamat : JL.Terong malawele Aimas Sorong Papua Barat

Menerangkan dengan bahwa:

Nama : Yulanda Salema
N I M : 148620620097
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama tersebut diatas benar telah melaksanakan Penelitian 'Dengan judul "Pengembangan Media **miniatur rantai makanan di lingkungan sekitar** siswa kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong."Mulai dari tanggal 20 Agustus s/d 03 September 2024,.,menurut pengamatan kami Mahasiswa tersebut melaksanakan Penelitian dengan Baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malawele, 04 September 2024
Kepala Sekolah

Samirah, S.Pd.SD
Nip. 196806071997112001



UNIMUDA
SORONG

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mariyat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

Nomor : 151/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2024 Sorong, 15 Agustus 2024
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD Inpres 16 Kabupaten Sorong
Di_ *Tempat*

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Yulanda Salema
NIM : 148620620097
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : " Pengembangan media miniatur rantai makanan dilingkungan sekitar siswa kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong".

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 20 Agustus - 03 September 2024.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.



Dekan,
[Signature]
Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tembusan disampaikan Kepada:
1. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
2. Dosen Pembimbing Skripsi;
3. Yang bersangkutan;

www.fabio.unimudasorong.ac.id

PROGRAM STUDI:
Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD



FABIO-UNIMUDA SORONG
SMART
Sanitasi • Akademik • Amanah • Rajin • Tanggung


UNIMUDA
SORONG

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mariyat Pantol, Almas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lina Kumalasari, M.Pd.
NIP/NIDN : 1402129601
Jabatan Fungsional : Akhiran Ahli
Unit Kerja : Pendidikan IPA

Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa:
Nama :
NIM :

Berupa :

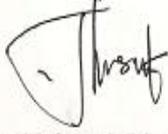
Media pembelajaran
 Modul atau bahan ajar
 Model Pembelajaran
 Instrumen penelitian
 Lain-lain :

Dengan judul :
Penyusunan Media Mencajur Rantai Makanan di lingkungan Sekolah Siswa Kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong

Keputusan hasil validasi adalah : Sangat Baik/ Baik / Cukup Baik *)

Demikianlah keterangan validitas ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat di pertanggungjawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD,


Desti Rahayu, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 1405129101

Sorong, 14 Agustus 2024
Validator,


Lina Kumalasari, M.Pd.
NIP/NIDN. 1402129601

Keterangan:
1) Beri tanda cek (v) pada kotak yang sesuai
2) Coret yang tidak perlu *)

<https://pgsd.unimudasorong.ac.id> PROGRAM STUDI:
Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD

FABIO-UNIMUDA SORONG
SMART
Santun • Bertekad • Berprestasi • Berkualitas • Berprestasi

LEMBAR VALIDASI MEDIA MINIATUR RANTAI MAKANAN

Satuan pendidikan : SD Inpres 16 Kabupaten Sorong

Mata Pelajaran : IPA

Kelas : V

Nama Validator : Lina Kumalasari, M.Pd

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi lembar validasi media miniatur yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda check list (✓) dalam kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari huruf yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

- 1 : Sangat Kurang
 2 : Kurang
 3 : Baik
 4 : Sangat Baik

Aspek Desain.					
	Pernyataan tentang media pembelajaran miniatur Rantai Makanan.	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Tata letak hewan pada media miniatur rantai makanan sesuai dengan ekosistem yang ada di Sawah.				✓
2	Pemilihan warna pada media miniatur rantai makanan sesuai dengan realita.				✓

3	Ukuran media miniatur memudahkan untuk mengamati media pembelajaran tersebut.			✓	
II Aspek Desain isi					
1	Penampilan media miniatur rantai makanan dapat menarik perhatian dan konsentrasi.				✓
2	Tata letak hewan, tumbuhan dan elemen lainnya yang ada pada media miniatur rantai makanan dapat membuat pelajaran semakin nyata.			✓	
3	Ilustrasi komponen pada media miniatur Rantai makanan mendukung dan menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran pada materi ekosistem.				✓
III Rekayasa Media					
1	Kemudahan dalam pengelolaan				✓
2	Kemudahan dalam penggunaan				✓
3	Jenis dan ukuran pada media mudah dibaca			✓	
4	Kemenarikan media				✓
IV Waktu					
1	Media miniatur rantai makanan memudahkan proses pembelajaran dan mudah digunakan.				✓
2	Keakuratan komponen pada media miniatur rantai makanan sudah sesuai.				✓
3	Media pembelajaran miniatur rantai makanan dapat digunakan dimana saja.				✓
4	Media pembelajaran miniatur rantai makanan membuat pelajaran semakin nyata.				✓
V Manfaat					

1	Ilustrasi pada media pembelajaran miniatur mudah dimengerti.			✓	
2	Bentuk, warna dan ukuran sesuai dengan realita			✓	
3	Metode pembelajaran yang menyenangkan.				✓
4	Komponen-komponen dalam media pembelajaran miniatur rantai makanan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.				✓

C. Komentar dan Saran

Bentuk belah ketupat dan elang kurang merepresentasikan
 hewan aslinya sehingga harus diberi keterangan lambakan
 nama hewan nya.

D. Keterangan

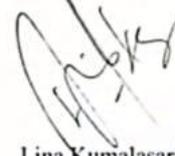
Mohon dilingkari sesuai dengan keterangan dari bapak/Ibu:

1. Layak untuk digunakan (LD)
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran (LDR)
3. Tidak layak untuk digunakan (TLD)

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{67}{72} \times 100 \\ &= 93 \end{aligned}$$

Sorong, 14 Agustus 2024

Validator



Lina Kumalasari, M.Pd

NIDN. 1402179601

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES SOAL PILIHAN GANDA

Materi pokok : Ekosistem Sawah
 Penulis : Yulanda Salema
 Nama Validator : Lina Kumalasari, M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrument lembar validasi tes. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas instrument lembar tes ini. Adapun petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian lembar validasi instrumen observasi yaitu dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
- Adapun skala penilaian sebagai berikut:
 - 4 : Sangat Baik
 - 3 : Baik
 - 2 : Kurang
 - 1 : Kurang Baik
- Untuk saran dan Kesimpulan Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung untuk perbaikan lembar tes keterlaksanaan media yang telah di buat.

B. Tujuan

- Untuk mengetahui bagaimana cara guru menyampaikan materi terkait dengan kegiatan memunculkan kemampuan berpikir.
- Untuk mengetahui bagaimana siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas terkait dengan munculnya kemampuan berpikir.

C. Instrumen Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi				✓
	1. Soal sesuai dengan indikator				
	2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur				✓

	3. Hanya ada satu kunci jawaban				✓
	4. Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi				✓
II	Konstruksi				
	1. Pokok soal yang dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓
	2. Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal				✓
	3. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda				✓
	4. Gambar, grafik, tabel atau sejenisnya jelas dan berfungsi		✓		
	5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan " semua jawaban diatas salah/benar" dan sejenisnya				✓
	6. Soal menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
	7. Soal yang diberikan tidak diluar materi pembelajaran				✓
III	Bahasa/Budaya				
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia				✓
	2. Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓
	3. Rumusan soal tidak mengandung kata/ungkapan yang dapat menyingung perasaan siswa				✓
	4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan suatu kesatuan pengertian				✓

D. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum tentang soal*):

- 1 : Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- 2 : Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3 : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4 : Dapat digunakan tanpa revisi

**) Lingkarilah nomor/angka yang sesuai penilaian Bapak/Ibu*

E. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{58}{60} \times 100 \\ &= 96\%\end{aligned}$$

Sorong, 14 Agustus 2024

Validator,



Lina Kumalasari, M.Pd.

NIDN. 1402129601

Lampiran

INSTRUMEN PENELITIAN MELALUI OBSERVASI

Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban sesuai dengan apa yang dirasakan

NO	PERNYATAAN	Skor			
		1	2	3	4
1	Semua siswa datang tepat waktu			✓	
2	Guru memulai kegiatan belajar sesuai waktu yang ditentukan				✓
3	Sikap atau perilaku siswa pada saat proses belajar mengajar yang sedang berlangsung			✓	
4	Dalam menggunakan media pembelajaran siswa mampu menguasai materi yang telah diberikan oleh guru			✓	
5	Keterarikan siswa saat belajar menggunakan media miniature rantai makanan				✓
6	Penguasaan guru dalam mengajar menggunakan media miniatur rantai makanan				✓
7	Siswa kelas V adalah siswa yang aktif dan kreatif dalam menggunakan media miniature rantai makanan			✓	
8	Guru dan Siswa ikut aktif dalam menggunakan media pembelajaran miniature rantai makanan				✓
9	Guru menjelaskan materi rantai makanan disertai dengan media pembelajaran menggunakan Bahasa yang mudah di pahami/dimengerti oleh siswa				✓
10	Diakhir pembelajaran selalu diadakan evaluasi				✓

Keterangan :

4 : Sangat baik

3 : Baik

2 : Kurang baik

1 : Tidak baik



PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARHAGA
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
 Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mariyat Pantol, Almas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARHAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR (PGSD)
ANGKATAN TAHUN AKADEMIK 2023/2024

NAMA : TULANDA SALEMA
 NIM : 190620620097
 JUDUL SKRIPSI : Pengembangan Media Miniatur Tantai Makanan di lingkungan Sekolah Siswa kelas V SD Inpres 16 Kabupaten Sorong.
 DOSEN PEMBIMBING I : Supriyati Fatma Rabia, M.Pd.

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	PARAF DOSEN
1	13-09/2024	BAB IV	Revisi	
2	24-09/2024	BAB IV	Revisi	
3	29-09/2024	BAB IV	Revisi	
4	3-10/2024	BAB IV	Revisi	
5	5-10/2024	BAB V	Revisi	
6	7-10/2024	BAB V	Revisi	
7	10-10/2024	BAB IV.V	Acc	
8				
9				
10				
11				
12				

Sorong,
 Dosen Pembimbing I :

Supriyati Fatma Rabia, M.Pd.
 NIDN: 190620620097
 UNIMUDA SORONG
SMART

<https://pgsd.unimudasorong.ac.id>

PROGRAM STUDI:

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 15%

Date: Saturday, October 19, 2024

Statistics: 1253 words Plagiarized / 8519 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Seorang guru dalam dunia pendidikan memiliki peran yang penting dalam keberlangsungan pembelajaran, peran dari seorang guru yaitu menyediakan lingkungan belajar yang konduktif (Jumrawarsi dkk, 2020). Guru harus bisa membangun minat belajar peserta didik agar lingkungan belajar menjadi konduktif, Salah satu cara agar peserta didik berminat dalam belajar yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menyampaikan informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk dijadikan penyampaian materi ke peserta didik. Media pembelajaran segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, perasaan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat merangsang belajar peserta didik (Hasan, 2021). Adanya media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh semua mata pelajaran khususnya di mata pelajaran IPA.

Pendidikan di Sekolah Dasar tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai tempat berkumpul, melainkan sudah harus dapat menumbuhkan potensi siswa yang nantinya mampu berperan sebagai pengubah masyarakat, Potensi tersebut perlu ditumbuh kembangkan materi Rantai Makanan. Oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran selama pembelajaran di tingkat pendidikan Sekolah Dasar.

Dengan meningkatkan pendidikan Sekolah Dasar dapat menumbuh kembangkan dan juga guru lebih kreatif saat pembelajaran berlangsung, yang terdapat di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong menunjukkan bahwa belum ada media pengembangan pada

KUNCI JAWABAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 11. B |
| 2. D | 12. C |
| 3. B | 13. D |
| 4. C | 14. B |
| 5. A | 15. D |
| 6. A | 16. A |
| 7. C | 17. B |
| 8. A | 18. D |
| 9. A | 19. A |
| 10. A | 20. B |

Nama : EIVIRA-G. KASIM
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Ipa

B 17
 S-3

Petunjuk : 1. Berikan tanda (x) terhadap pilihan yang paling benar !

Pilihan Ganda :

- (S)
1. Apa yang dimaksud dengan Rantai Makanan?
 - a. Peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dengan urutan tertentu
 - b. Gabungan rantai makanan yang saling terhubung
 - c. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk yang lain
 - d. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan
 2. Apa peran utama dari pengurai dalam ekosistem?
 - a. Membuat makanan sendiri
 - b. Merusak rantai makanan
 - c. Menjadi produsen utama
 - d. Mengubah zat organik menjadi anorganik
 3. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam ekosistem?
 - a. Organisme yang tidak bisa membuat makanannya sendiri
 - b. Organisme yang membuat makanannya sendiri
 - c. Organisme yang tidak memiliki kemampuan fotosintesis
 - d. Organisme yang hanya memakan makanan produsen lain
 4. Yang termasuk dalam konsumen tingkat pertama di sebut?
 - a. Konsumen tersier
 - b. Konsumen sekunder
 - c. Konsumen primer
 - d. Produsen
 5. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah....
 - a. Elang
 - b. Tikus
 - c. Katak
 - d. Cacing
 6. Apa yang dimaksud dengan decomposer dalam ekosistem sawah?
 - a. Organisme yang memecahkan sisa-sisa organisme menjadi senyawa sederhana
 - b. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 - c. Organisme yang hidup didalam air sawah
 - d. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 7. Pada sebuah rantai makanan aliran energi dimulai dari.....
 - a. Konsumen
 - b. Pengurai
 - c. Sinar matahari
 - d. Tumbuhan hijau
 8. Tingkatan yang memiliki energi terbanyak adalah.....
 - a. Produsen
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
 9. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....
 - a. Jaring-jaring Makanan
 - b. Piramida
 - c. Jaring-jaring kehidupan
 - d. Konsumen

10. Mahkluk hidup yang berperan sebagai konsumen Tingkat III adalah....
 a. Ular
 b. Katak
 c. Rumput
 d. Jamur

11. Hewan yang hanya makan tumbuhan sebagai sumber makanannya disebut....
 a. Karnivora
 b. Herbivora
 c. Omnivora
 d. Produsen

12. Hewan yang memakan tumbuhan dan daging sebagai sumber makanannya disebut...
 a. Konsumen
 b. Rantai makanan
 c. Omnivora
 d. Sawah

13. Dalam sebuah proses rantai makanan terdapat makhluk hidup yang berperan sebagai...
 a. Saling berhubungan satu sama lain
 b. Berpindah-pindah tempat
 c. Produsen, konsumen dan pengurai
 d. Hewan pemakan segalanya

14. Makhluk hidup yang tidak dapat menghasilkan dan membuat makanannya sendiri berperan sebagai
 a. Produsen
 b. Konsumen
 c. Pengurai
 d. Ular

15. Dalam ekosistem rantai makanan terdapat beberapa konsumen yaitu....
 a. Konsumen herbivora
 b. Konsumen Produsen
 c. Konsumen populasi
 d. Konsumen primer, sekunder dan tersier

16. Pada rantai makanan, hewan diatas berperan sebagai...
 a. Konsumen tingkat I
 b. Konsumen tingkat II
 c. Decomposer
 d. Produsen

17. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan adalah...
 a. Tikus, kucing dan kambing
 b. Kambing, kerbau dan kelinci
 c. Kerbau, musang dan sapi
 d. Kelinci, ayam dan anjing

18. Pemakan produsen atau tumbuhan dan biasanya disebut dengan konsumen herbivora yang tidak termasuk hewan herbivora adalah....
 a. 
 b. 
 c. 
 d. 

19. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....

- a. Energi
 b. Usaha
 c. Gaya
 d. Gerak

20. Perhatikan rantai makanan sebagai berikut....

Padi → belalang → katak → ular → Elang → Jamur

Skema diatas menunjukkan rantai makanan terdapat di....

- a. Kebun
 b. Sawah
 c. Sungai
 d. Kolam

Nama : putri riska aulia
 Kelas : 5
 Mata Pelajaran : ipa

B-18

Petunjuk : 1. Berikan tanda (x) terhadap pilihan yang paling benar !

Pilihan Ganda :

1. Apa yang dimaksud dengan Rantai Makanan?
 - a. Peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dengan urutan tertentu
 - b. Gabungan rantai makanan yang saling terhubung
 - c. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk yang lain
 - d. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan
2. Apa peran utama dari pengurai dalam ekosistem?
 - a. Membuat makanan sendiri
 - b. Merusak rantai makanan
 - c. Menjadi produsen utama
 - d. Mengubah zat organik menjadi anorganik
3. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam ekosistem?
 - a. Organisme yang tidak bisa membuat makanannya sendiri
 - b. Organisme yang membuat makanannya sendiri
 - c. Organisme yang tidak memiliki kemampuan fotosintesis
 - d. Organisme yang hanya memakan makanan produsen lain
4. Yang termasuk dalam konsumen tingkat pertama di sebut?
 - a. Konsumen tersier
 - b. Konsumen sekunder
 - c. Konsumen primer
 - d. Produsen
5. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah....
 - a. Elang
 - b. Tikus
 - c. Katak
 - d. Cacing
6. Apa yang dimaksud dengan decomposer dalam ekosistem sawah?
 - a. Organisme yang memecahkan sisa-sisa organisme menjadi senyawa sederhana
 - b. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 - c. Organisme yang hidup didalam air sawah
 - d. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
7. Pada sebuah rantai makanan aliran energi dimulai dari.....
 - a. Konsumen
 - b. Pengurai
 - c. Sinar matahari
 - d. Tumbuhan hijau
8. Tingkatan yang memiliki energi terbanyak adalah.....
 - a. Produsen
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
9. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut...
 - a. Jaring-jaring Makanan
 - b. Piramida
 - c. Jaring-jaring kehidupan
 - d. Konsumen

10. Mahkluk hidup yang berperan sebagai konsumen Tingkat III adalah....
 a. Ular
 b. Katak
 c. Rumput
 d. Jamur

11. Hewan yang hanya makan tumbuhan sebagai sumber makanannya disebut....
 a. Karnivora
 b. Herbivora
 c. Omnivora
 d. Produsen

12. Hewan yang memakan tumbuhan dan daging sebagai sumber makanannya disebut...
 a. Konsumen
 b. Rantai makanan
 c. Omnivora
 d. Sawah

13. Dalam sebuah proses rantai makanan terdapat makhluk hidup yang berperan sebagai...
 a. Saling berhubungan satu sama lain
 b. Berpindah-pindah tempat
 c. Hewan pemakan segalanya
 d. Produsen, konsumen dan pengurai

14. Makhluk hidup yang tidak dapat menghasilkan dan membuat makanannya sendiri berperan sebagai
 a. Produsen
 b. Konsumen
 c. Pengurai
 d. Ular

15. Dalam ekosistem rantai makanan terdapat beberapa konsumen yaitu....
 a. Konsumen herbivora
 b. Konsumen Produsen
 c. Konsumen populasi
 d. Konsumen primer, sekunder dan tersier

16. Pada rantai makanan, hewan diatas berperan sebagai...
 a. Konsumen tingkat I
 b. Konsumen tingkat II
 c. Decomposer
 d. Produsen

17. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan adalah...
 a. Tikus, kucing dan kambing
 b. Kambing, kerbau dan kelinci
 c. Kerbau, musang dan sapi
 d. Kelinci, ayam dan anjing

18. Pemakan produsen atau tumbuhan dan biasanya disebut dengan konsumen herbivora yang tidak termasuk hewan herbivora adalah....
 a.  c. 
 b.  d. 

19. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
 a. Energi
 b. Usaha
 c. Gaya
 d. Gerak

20. Perhatikan rantai makanan sebagai berikut...
 Padi → belalang → katak → ular → Elang → Jamur
 Skema diatas menunjukkan rantai makanan terdapat di....
 a. Kebun
 b. Sawah
 c. Sungai
 d. Kolam

Nama : Nadila Putri
 Kelas : V(iii)ma
 Mata Pelajaran : IPA

B.16

Petunjuk : 1. Berikan tanda (x) terhadap pilihan yang paling benar !



Pilihan Ganda :

1. Apa yang dimaksud dengan Rantai Makanan?
 - a. Peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dengan urutan tertentu
 - b. Gabungan rantai makanan yang saling terhubung
 - c. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk yang lain
 - d. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan
2. Apa peran utama dari pengurai dalam ekosistem?
 - a. Membuat makanan sendiri
 - b. Merusak rantai makanan
 - c. Menjadi produsen utama
 - d. Mengubah zat organik menjadi anorganik
3. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam ekosistem?
 - a. Organisme yang tidak bisa membuat makanannya sendiri
 - b. Organisme yang membuat makanannya sendiri
 - c. Organisme yang tidak memiliki kemampuan fotosintesis
 - d. Organisme yang hanya memakan makanan produsen lain
4. Yang termasuk dalam konsumen tingkat pertama di sebut?
 - a. Konsumen tersier
 - b. Konsumen sekunder
 - c. Konsumen primer
 - d. Produsen
5. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah....
 - a. Elang
 - b. Tikus
 - c. Katak
 - d. Cacing
6. Apa yang dimaksud dengan decomposer dalam ekosistem sawah?
 - a. Organisme yang memecahkan sisa-sisa organisme menjadi senyawa sederhana
 - b. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 - c. Organisme yang hidup didalam air sawah
 - d. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
7. Pada sebuah rantai makanan aliran energi dimulai dari.....
 - a. Konsumen
 - b. Pengurai
 - c. Sinar matahari
 - d. Tumbuhan hijau
8. Tingkatan yang memiliki energi terbanyak adalah.....
 - a. Produsen
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
9. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....
 - a. Jaring-jaring Makanan
 - b. Piramida
 - c. Jaring-jaring kehidupan
 - d. Konsumen

10. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen Tingkat III adalah....
 a. Ular
 b. Katak
 c. Rumput
 d. Jamur

11. Hewan yang hanya makan tumbuhan sebagai sumber makanannya disebut....
 a. Karnivora
 b. Herbivora
 c. Omnivora
 d. Produsen

12. Hewan yang memakan tumbuhan dan daging sebagai sumber makanannya disebut...
 a. Konsumen
 b. Rantai makanan
 c. Omnivora
 d. Sawah

13. Dalam sebuah proses rantai makanan terdapat makhluk hidup yang berperan sebagai...
 a. Saling berhubungan satu sama lain
 b. Berpindah-pindah tempat
 c. Hewan pemakan segalanya
 d. Produsen, konsumen dan pengurai

14. Makhluk hidup yang tidak dapat menghasilkan dan membuat makanannya sendiri berperan sebagai
 a. Produsen
 b. Konsumen
 c. Pengurai
 d. Ular

15. Dalam ekosistem rantai makanan terdapat beberapa konsumen yaitu....
 a. Konsumen herbivora
 b. Konsumen Produsen
 c. Konsumen populasi
 d. Konsumen primer, sekunder dan tersier

16. Pada rantai makanan, hewan diatas berperan sebagai...
 a. Konsumen tingkat I
 b. Konsumen tingkat II
 c. Decomposer
 d. Produsen

17. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan adalah...
 a. Tikus, kucing dan kambing
 b. Kambing, kerbau dan kelinci
 c. Kerbau, musang dan sapi
 d. Kelinci, ayam dan anjing

18. Pemakan produsen atau tumbuhan dan biasanya disebut dengan konsumen herbivora yang tidak termasuk hewan herbivora adalah....
 a. 
 b. 
 c. 
 d. 

19. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
 a. Energi
 b. Usaha
 c. Gaya
 d. Gerak

20. Perhatikan rantai makanan sebagai berikut...
 Padi → belalang → katak → ular → Elang → Jamur
 Skema diatas menunjukkan rantai makanan terdapat di....
 a. Kebun
 b. Sawah
 c. Sungai
 d. Kolam

Nama : Suifa Salsabilah
 Kelas : (Lima) V
 Mata Pelajaran : IPA

B.16

Petunjuk : 1. Berikan tanda (x) terhadap pilihan yang paling benar !

Pilihan Ganda :

1. Apa yang dimaksud dengan Rantai Makanan?
 - a. Peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dengan urutan tertentu
 - b. Gabungan rantai makanan yang saling terhubung
 - c. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk yang lain
 - d. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan
2. Apa peran utama dari pengurai dalam ekosistem?
 - a. Membuat makanan sendiri
 - b. Merusak rantai makanan
 - c. Menjadi produsen utama
 - d. Mengubah zat organik menjadi anorganik
3. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam ekosistem?
 - a. Organisme yang tidak bisa membuat makanannya sendiri
 - b. Organisme yang membuat makanannya sendiri
 - c. Organisme yang tidak memiliki kemampuan fotosintesis
 - d. Organisme yang hanya memakan makanan produsen lain
4. Yang termasuk dalam konsumen tingkat pertama di sebut?
 - a. Konsumen tersier
 - b. Konsumen sekunder
 - c. Konsumen primer
 - d. Produsen
5. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah....
 - a. Elang
 - b. Tikus
 - c. Katak
 - d. Cacing
6. Apa yang dimaksud dengan decomposer dalam ekosistem sawah?
 - a. Organisme yang memecahkan sisa-sisa organisme menjadi senyawa sederhana
 - b. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 - c. Organisme yang hidup didalam air sawah
 - d. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
7. Pada sebuah rantai makanan aliran energi dimulai dari.....
 - a. Konsumen
 - b. Pengurai
 - c. Sinar matahari
 - d. Tumbuhan hijau
8. Tingkatan yang memiliki energi terbanyak adalah.....
 - a. Produsen
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
9. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....
 - a. Jaring-jaring Makanan
 - b. Piramida
 - c. Jaring-jaring kehidupan
 - d. Konsumen

10. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen Tingkat III adalah....
 a. Ular
 b. Katak
 c. Rumput
 d. Jamur

11. Hewan yang hanya makan tumbuhan sebagai sumber makanannya disebut....
 a. Karnivora
 b. Herbivora
 c. Omnivora
 d. Produsen

12. Hewan yang memakan tumbuhan dan daging sebagai sumber makanannya disebut...
 a. Konsumen
 b. Rantai makanan
 c. Omnivora
 d. Sawah

13. Dalam sebuah proses rantai makanan terdapat makhluk hidup yang berperan sebagai.
 a. Saling berhubungan satu sama lain
 b. Berpindah-pindah tempat
 c. Hewan pemakan segalanya
 d. Produsen, konsumen dan pengurai

14. Makhluk hidup yang tidak dapat menghasilkan dan membuat makanannya sendiri berperan sebagai
 a. Produsen
 b. Konsumen
 c. Pengurai
 d. Ular

15. Dalam ekosistem rantai makanan terdapat beberapa konsumen yaitu....
 a. Konsumen herbivora
 b. Konsumen Produsen
 c. Konsumen populasi
 d. Konsumen primer, sekunder dan tersier

16. Pada rantai makanan, hewan diatas berperan sebagai...
 a. Konsumen tingkat I
 b. Konsumen tingkat II
 c. Decomposer
 d. Produsen

17. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan adalah...
 a. Tikus, kucing dan kambing
 b. Kambing, kerbau dan kelinci
 c. Kerbau, musang dan sapi
 d. Kelinci, ayam dan anjing

18. Pemakan produsen atau tumbuhan dan biasanya disebut dengan konsumen herbivora yang tidak termasuk hewan herbivora adalah....
 a. 
 b. 
 c. 
 d. 

19. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
 a. Energi
 b. Usaha
 c. Gaya
 d. Gerak

20. Perhatikan rantai makanan sebagai berikut....
 Padi → belalang → katak → ular → Elang → Jamur

Skema diatas menunjukkan rantai makanan terdapat di....
 a. Kebun
 b. Sawah
 c. Sungai
 d. Kolam

Nama : ARIF budi raharjo
 Kelas : V
 Mata Pelajaran : IPA

B. 15

Petunjuk : 1. Berikan tanda (x) terhadap pilihan yang paling benar !

Pilihan Ganda :

- 75 =
1. Apa yang dimaksud dengan Rantai Makanan?
 - a. Peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dengan urutan tertentu
 - b. Gabungan rantai makanan yang saling terhubung
 - c. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk yang lain
 - d. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan
 2. Apa peran utama dari pengurai dalam ekosistem?
 - a. Membuat makanan sendiri
 - b. Merusak rantai makanan
 - c. Menjadi produsen utama
 - d. Mengubah zat organik menjadi anorganik
 3. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam ekosistem?
 - a. Organisme yang tidak bisa membuat makanannya sendiri
 - b. Organisme yang membuat makanannya sendiri
 - c. Organisme yang tidak memiliki kemampuan fotosintesis
 - d. Organisme yang hanya memakan makanan produsen lain
 4. Yang termasuk dalam konsumen tingkat pertama di sebut?
 - a. Konsumen tersier
 - b. Konsumen sekunder
 - c. Konsumen primer
 - d. Produsen
 5. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah....
 - a. Elang
 - b. Tikus
 - c. Katak
 - d. Cacing
 6. Apa yang dimaksud dengan decomposer dalam ekosistem sawah?
 - a. Organisme yang memecahkan sisa-sisa organisme menjadi senyawa sederhana
 - b. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 - c. Organisme yang hidup didalam air sawah
 - d. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 7. Pada sebuah rantai makanan aliran energi dimulai dari.....
 - a. Konsumen
 - b. Pengurai
 - c. Sinar matahari
 - d. Tumbuhan hijau
 8. Tingkatan yang memiliki energi terbanyak adalah.....
 - a. Produsen
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
 9. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....
 - a. Jaringan-jaring Makanan
 - b. Piramida
 - c. Jaringan-jaring kehidupan
 - d. Konsumen

10. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen Tingkat III adalah....
 a. Ular
 b. Katak
 c. Rumput
 d. Jamur

11. Hewan yang hanya makan tumbuhan sebagai sumber makanannya disebut....
 a. Karnivora
 b. Herbivora
 c. Omnivora
 d. Produsen

12. Hewan yang memakan tumbuhan dan daging sebagai sumber makanannya disebut...
 a. Konsumen
 b. Rantai makanan
 c. Omnivora
 d. Sawah

13. Dalam sebuah proses rantai makanan terdapat makhluk hidup yang berperan sebagai...
 a. Saling berhubungan satu sama lain
 b. Berpindah-pindah tempat
 c. Hewan pemakan segalanya
 d. Produsen, konsumen dan pengurai

14. Makhluk hidup yang tidak dapat menghasilkan dan membuat makanannya sendiri berperan sebagai
 a. Produsen
 b. Konsumen
 c. Pengurai
 d. Ular

15. Dalam ekosistem rantai makanan terdapat beberapa konsumen yaitu....
 a. Konsumen herbivora
 b. Konsumen Produsen
 c. Konsumen populasi
 d. Konsumen primer, sekunder dan tersier

16. Pada rantai makanan, hewan diatas berperan sebagai...
 a. Konsumen tingkat I
 b. Konsumen tingkat II
 c. Decomposer
 d. Produsen

17. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan adalah...
 a. Tikus, kucing dan kambing
 b. Kambing, kerbau dan kelinci
 c. Kerbau, musang dan sapi
 d. Kelinci, ayam dan anjing

18. Pemakan produsen atau tumbuhan dan biasanya disebut dengan konsumen herbivora yang tidak termasuk hewan herbivora adalah....
 a. 
 b. 
 c. 
 d. 

19. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....

- a. Energi
 b. Usaha
 c. Gaya
 d. Gerak

20. Perhatikan rantai makanan sebagai berikut...

Padi → belalang → katak → ular → Elang → Jamur

Skema diatas menunjukkan rantai makanan terdapat di....

- a. Kebun
 b. Sawah
 c. Sungai
 d. Kolam

Nama : Melanesia Wutoi
 Kelas : V lima A
 Mata Pelajaran : IPA (Rantai makanan) Ekosistem Sawah

B-15

75

Petunjuk : 1. Berikan tanda (x) terhadap pilihan yang paling benar !

Pilihan Ganda :

1. Apa yang dimaksud dengan Rantai Makanan?
 - a. Peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dengan urutan tertentu
 - b. Gabungan rantai makanan yang saling terhubung
 - c. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk yang lain
 - d. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan
2. Apa peran utama dari pengurai dalam ekosistem?
 - a. Membuat makanan sendiri
 - b. Merusak rantai makanan
 - c. Menjadi produsen utama
 - d. Mengubah zat organik menjadi anorganik
3. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam ekosistem?
 - a. Organisme yang tidak bisa membuat makanannya sendiri
 - b. Organisme yang membuat makanannya sendiri
 - c. Organisme yang tidak memiliki kemampuan fotosintesis
 - d. Organisme yang hanya memakan makanan produsen lain
4. Yang termasuk dalam konsumen tingkat pertama di sebut?
 - a. Konsumen tersier
 - b. Konsumen sekunder
 - c. Konsumen primer
 - d. Produsen
5. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah....
 - a. Elang
 - b. Tikus
 - c. Katak
 - d. Cacing
6. Apa yang dimaksud dengan decomposer dalam ekosistem sawah?
 - a. Organisme yang memecahkan sisa-sisa organisme menjadi senyawa sederhana
 - b. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 - c. Organisme yang hidup didalam air sawah
 - d. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
7. Pada sebuah rantai makanan aliran energi dimulai dari.....
 - a. Konsumen
 - b. Pengurai
 - c. Sinar matahari
 - d. Tumbuhan hijau
8. Tingkatan yang memiliki energi terbanyak adalah.....
 - a. Produsen
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
9. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....
 - a. Jaring-jaring Makanan
 - b. Piramida
 - c. Jaring-jaring kehidupan
 - d. Konsumen

10. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen Tingkat III adalah....
 a. Ular
 b. Katak
 c. Rumput
 d. Jamur

11. Hewan yang hanya makan tumbuhan sebagai sumber makanannya disebut....
 a. Karnivora
 b. Herbivora
 c. Omnivora
 d. Produsen

12. Hewan yang memakan tumbuhan dan daging sebagai sumber makanannya disebut...
 a. Konsumen
 b. Rantai makanan
 c. Omnivora
 d. Sawah

13. Dalam sebuah proses rantai makanan terdapat makhluk hidup yang berperan sebagai.
 a. Saling berhubungan satu sama lain
 b. Berpindah-pindah tempat
 c. Hewan pemakan segalanya
 d. Produsen, konsumen dan pengurai

14. Makhluk hidup yang tidak dapat menghasilkan dan membuat makanannya sendiri berperan sebagai
 a. Produsen
 b. Konsumen
 c. Pengurai
 d. Ular

15. Dalam ekosistem rantai makanan terdapat beberapa konsumen yaitu....
 a. Konsumen herbivora
 b. Konsumen Produsen
 c. Konsumen populasi
 d. Konsumen primer, sekunder dan tersier

16. Pada rantai makanan, hewan diatas berperan sebagai...
 a. Konsumen tingkat I
 b. Konsumen tingkat II
 c. Decomposer
 d. Produsen

17. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan adalah...
 a. Tikus, kucing dan kambing
 b. Kambing, kerbau dan kelinci
 c. Kerbau, musang dan sapi
 d. Kelinci, ayam dan anjing

18. Pemakan produsen atau tumbuhan dan biasanya disebut dengan konsumen herbivora yang tidak termasuk hewan herbivora adalah....
 a. 
 b. 
 c. 
 d. 

19. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
 a. Energi
 b. Usaha
 c. Gaya
 d. Gerak

20. Perhatikan rantai makanan sebagai berikut....
 Padi → belalang → katak → ular → Elang → Jamur
 Skema diatas menunjukkan rantai makanan terdapat di....
 a. Kebun
 b. Sawah
 c. Sungai
 d. Kolam

Nama : Selvianti ELVY Fatuban
 Kelas : ✓
 Mata Pelajaran : IPA

B-16

Petunjuk : 1. Berikan tanda (x) terhadap pilihan yang paling benar !

Pilihan Ganda :



1. Apa yang dimaksud dengan Rantai Makanan?
 - a. Gabungan rantai makanan yang saling terhubung
 - b. Peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dengan urutan tertentu
 - c. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk yang lain
 - d. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan
2. Apa peran utama dari pengurai dalam ekosistem?
 - a. Merusak rantai makanan
 - b. Membuat makanan sendiri
 - c. Menjadi produsen utama
 - d. Mengubah zat organik menjadi anorganik
3. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam ekosistem?
 - a. Organisme yang tidak bisa membuat makanannya sendiri
 - b. Organisme yang membuat makanannya sendiri
 - c. Organisme yang tidak memiliki kemampuan fotosintesis
 - d. Organisme yang hanya memakan makanan produsen lain
4. Yang termasuk dalam konsumen tingkat pertama di sebut?
 - a. Konsumen tersier
 - b. Konsumen sekunder
 - c. Konsumen primer
 - d. Produsen
5. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah....
 - a. Elang
 - b. Tikus
 - c. Katak
 - d. Cacing
6. Apa yang dimaksud dengan decomposer dalam ekosistem sawah?
 - a. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 - b. Organisme yang memecahkan sisa-sisa organisme menjadi senyawa sederhana
 - c. Organisme yang hidup didalam air sawah
 - d. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
7. Pada sebuah rantai makanan aliran energi dimulai dari.....
 - a. Konsumen
 - b. Pengurai
 - c. Sinar matahari
 - d. Tumbuhan hijau
8. Tingkatan yang memiliki energi terbanyak adalah.....
 - a. Produsen
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
9. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....
 - a. Jaringan-jaring Makanan
 - b. Piramida
 - c. Jaringan-jaring kehidupan
 - d. Konsumen

10. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen Tingkat III adalah....

~~Ular~~
 ~~Katak~~
 Rumput
 Jamur

11. Hewan yang hanya makan tumbuhan sebagai sumber makanannya disebut....

~~Karnivora~~
 ~~Herbivora~~
 Omnivora
 Produsen

12. Hewan yang memakan tumbuhan dan daging sebagai sumber makanannya disebut...

~~Konsumen~~
 ~~Rantai makanan~~
 Omnivora
 Sawah

13. Dalam sebuah proses rantai makanan terdapat makhluk hidup yang berperan sebagai.

~~Saling berhubungan satu sama lain~~
 ~~Berpindah-pindah tempat~~
 Produsen, konsumen dan pengurai
 Hewan pemakan segalanya

14. Makhluk hidup yang tidak dapat menghasilkan dan membuat makanannya sendiri berperan sebagai

~~Produsen~~
 ~~Konsumen~~
 Pengurai
 Ular

15. Dalam ekosistem rantai makanan terdapat beberapa konsumen yaitu....

~~Konsumen herbivora~~
 ~~Konsumen Produsen~~
 Konsumen populasi
 Konsumen primer, sekunder dan tersier

16. Pada rantai makanan, hewan diatas berperan sebagai...

~~Konsumen tingkat I~~
 ~~Konsumen tingkat II~~
 Decomposer
 Produsen

17. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan adalah...

~~Tikus, kucing dan kambing~~
 ~~Kambing, kerbau dan kelinci~~
 Kerbau, musang dan sapi
 Kelinci, ayam dan anjing

18. Pemakan produsen atau tumbuhan dan biasanya disebut dengan konsumen herbivora yang tidak termasuk hewan herbivora adalah....

a. 

b. 

c. 

d. 

19. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....

~~Energi~~
 ~~Usaha~~
 Gaya
 Gerak

20. Perhatikan rantai makanan sebagai berikut....
 Padi → belalang → katak → ular → Elang → Jamur

Skema diatas menunjukkan rantai makanan terdapat di....

~~Kebun~~
 ~~Sawah~~
 Sungai
 Kolam

Nama : MAHIO KAISE
 Kelas : V
 Mata Pelajaran : IPA

B-15

Petunjuk : 1. Berikan tanda (x) terhadap pilihan yang paling benar !

Pilihan Ganda :

- 75
1. Apa yang dimaksud dengan Rantai Makanan?
 - a. Peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dengan urutan tertentu
 - b. Gabungan rantai makanan yang saling terhubung
 - c. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk yang lain
 - d. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan
 2. Apa peran utama dari pengurai dalam ekosistem?
 - a. Membuat makanan sendiri
 - b. Merusak rantai makanan
 - c. Menjadi produsen utama
 - d. Mengubah zat organik menjadi anorganik
 3. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam ekosistem?
 - a. Organisme yang tidak bisa membuat makanannya sendiri
 - b. Organisme yang membuat makanannya sendiri
 - c. Organisme yang tidak memiliki kemampuan fotosintesis
 - d. Organisme yang hanya memakan makanan produsen lain
 4. Yang termasuk dalam konsumen tingkat pertama di sebut?
 - a. Konsumen tersier
 - b. Konsumen sekunder
 - c. Konsumen primer
 - d. Produsen
 5. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen puncak adalah....
 - a. Elang
 - b. Tikus
 - c. Katak
 - d. Cacing
 6. Apa yang dimaksud dengan decomposer dalam ekosistem sawah?
 - a. Organisme yang memecahkan sisa-sisa organisme menjadi senyawa sederhana
 - b. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 - c. Organisme yang hidup didalam air sawah
 - d. Organisme yang hanya memakan tumbuhan di sawah
 7. Pada sebuah rantai makanan aliran energi dimulai dari.....
 - a. Konsumen
 - b. Pengurai
 - c. Sinar matahari
 - d. Tumbuhan hijau
 8. Tingkatan yang memiliki energi terbanyak adalah.....
 - a. Produsen
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
 9. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....
 - a. Jaring-jaring Makanan
 - b. Piramida
 - c. Jaring-jaring kehidupan
 - d. Konsumen

10. Makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen Tingkat III adalah....
 ~~X~~ Ular
 Katak
 c. Rumput
 d. Jamur

11. Hewan yang hanya makan tumbuhan sebagai sumber makanannya disebut....
 a. Karnivora
 ~~X~~ Herbivora
 c. Omnivora
 d. Produsen

12. Hewan yang memakan tumbuhan dan daging sebagai sumber makanannya disebut....
 a. Konsumen
 b. Rantai makanan
 ~~X~~ Omnivora
 d. Sawah

13. Dalam sebuah proses rantai makanan terdapat makhluk hidup yang berperan sebagai.
 ~~X~~ Saling berhubungan satu sama lain
 b. Berpindah-pindah tempat
 c. Hewan pemakan segalanya
 d. Produsen, konsumen dan pengurai

14. Makhluk hidup yang tidak dapat menghasilkan dan membuat makanannya sendiri berperan sebagai
 a. Produsen
 ~~X~~ Konsumen
 c. Pengurai
 d. Ular

15. Dalam ekosistem rantai makanan terdapat beberapa konsumen yaitu....
 a. Konsumen herbivora
 b. Konsumen Produsen
 c. Konsumen populasi
 ~~X~~ Konsumen primer, sekunder dan tersier

16. Pada rantai makanan, hewan diatas berperan sebagai...
 ~~X~~ Konsumen tingkat I
 b. Konsumen tingkat II
 c. Decomposer
 d. Produsen

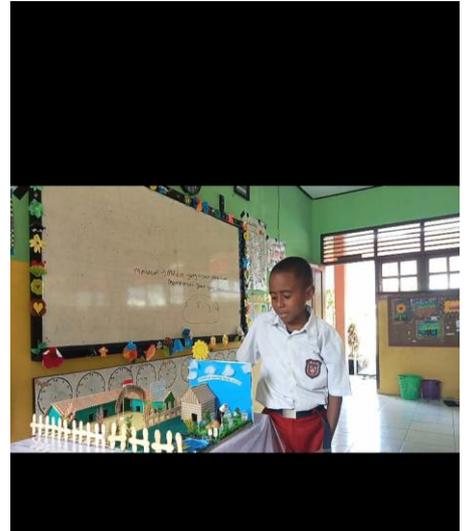
17. Hewan yang hidupnya sangat bergantung pada tumbuhan adalah...
 a. Tikus, kucing dan kambing
 ~~X~~ Kambing, kerbau dan kelinci
 c. Kerbau, musang dan sapi
 d. Kelinci, ayam dan anjing

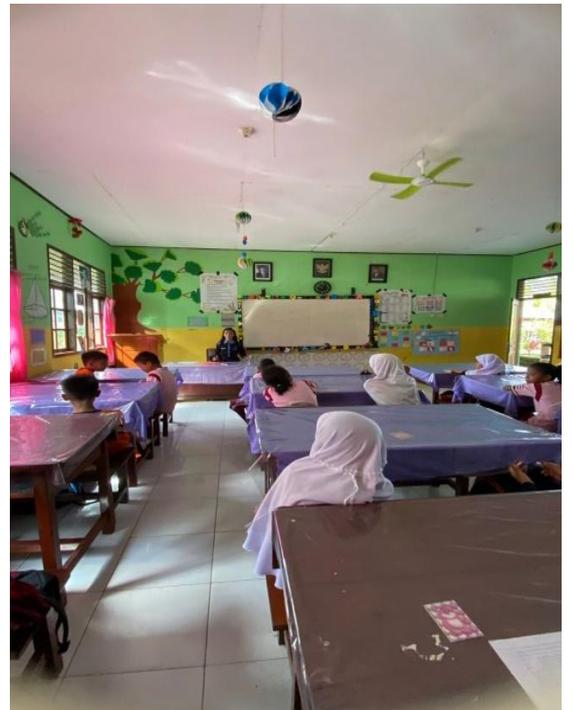
18. Pemakan produsen atau tumbuhan dan biasanya disebut dengan konsumen herbivora yang tidak termasuk hewan herbivora adalah....
 a. 
 b. 
 c. 
 ~~X~~ d. 

19. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
 ~~X~~ Energi
 b. Usaha
 c. Gaya
 d. Gerak

20. Perhatikan rantai makanan sebagai berikut....
 Padi → belalang → katak → ular → Elang → Jamur
 Skema diatas menunjukkan rantai makanan terdapat di....
 a. Kebun
 ~~X~~ Sawah
 c. Sungai
 d. Kolam

➤ Lampiran Dokumentasi





RIWAYAT HIDUP

Nama : Yulanda Salema
Tempat, Tanggal, Lahir : Buo, 31 juli 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Kristen Protestan
Alamat : Sp 1 Jln. Rawa Indah



Penulis adalah putri dari pasangan Bapak Naftali Salema dan Ibu Reina Taluke, penulis merupakan anak terakhir dari keenam bersaudara yaitu, Frelis, Freni, Maikel, Maisen, Refelia, Dandris S.Th.

RIWAYAT PENDIDIKAN

2007 - 2013 : SD Negeri Buo

2013 - 2016 : SMP Negeri 4 Halbar

2016 - 2019 : SMA Oikumene Mahanaim

2020 – 2024 : Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong